



Caisses enregistreuses et TPV



TS-1000

MANUEL DE PROGRAMMATION

SOMMAIRE

1 Généralités et touches de fonctions.....	7
1-1 Zone de saisies	7
1-2 Couleurs	7
1-3 Programmation en série	8
1-4 Copie de bloc	9
1-5 Envoi de programmation	9
1-6 Sortir d'un menu.....	9
1-7 Aller à – Atteindre	9
1-8 Recherche alphanumérique	9
1-9 Tri par ordre alphabétique	9
2- Menu Programmer	10
2-1 Financier	10
2-1-1 Règlements	10
2-1-2 Devise secondaire (€Fr).....	11
2-1-3 TVAS.....	12
2-1-3-1 Programmation des TVA 3/4 de 5.5% et 2/3 de 5.5%.....	12
2-1-4 Remises.....	12
2-1-5 Majorations.....	13
2-1-6 Statistiques.....	14
2-2 Ventes	15
2-2-1 Articles.....	15
2-2-1-1 Mode prix	15
2-2-1-2 Mode impression	16
2-2-1-3 Mode vente.....	17
2-2-1-4 Mode heure.....	17
2-2-1-5 Fonctionnement des articles à l'heure ou à la journée.	18
2-2-2 Cuissons.....	18
2-2-3 Commentaires	18
2-2-4 Menus	18
2-2-4-1 Menu quantités	19
2-2-4-2 Menus / Accompagnements sans le mode 82.....	19
2-2-4-3 Menus / Accompagnements avec le mode 82	21
2-2-5 Tables.....	25
Bouton Configurer à renseigner pas d'info dans doc	25
2-2-6 Salles (plan de table).....	26
2-2-6-1 Bouton configurer	26
2-2-6-2 Opération.....	27
2-2-6-3 Bouton Obstacle	27
2-2-6-4 Réservation plan de salle à renseigner.	27
2-2-7 Claviers haut	27
2-2-8 Claviers bas.....	29
2-2-9 Bouton barre de vente.....	31
2-2-10 Clavier meca	32
2-2-11 Codes barres	32
2-2-11-1 Schéma de câblage pour douchette et scanner	33
2-2-11-2 Paramétrage douchette/scanner sur la TS-1000	33
2-2-11-3 Paramétrage de la douchette éclipse.....	34

2-2-12 Arrangements (Articles liés).....	35
2-3 Utilisateurs.....	38
2-3-1 Profils.....	38
2-3-2 Clefs.....	41
2-3-3 Vendeurs.....	42
2-4 Noms caisses	43
2-5 Libellés	43
2-6 Date.....	46
2-7 Suggestion du jour	46
2-7-1 Entrée du jour	47
2-7-2 Plat du jour.....	47
2-7-3 Dessert du jour.....	47
2-7-4 Menu programme	47
2.8 Clavier Alpha.....	47
3 Configurer	48
3.1 Paramètres niveau 1.....	48
3.1.1 Ports d'impression.....	48
3.1.2 Anglais / Français.....	48
3.1.3 Clavier Alpha	48
3.1.4 Système de couleur.....	49
3.1.5 Graphisme situation actuel	50
3.1.6 Graphismes périodes (à définir)	50
3.2 Paramètres niveau 2.....	50
3.2.1 Modes de fonctions	50
3.2.2 Modes de fonctions chiffrés	54
3.2.2.1 Général	54
3.2.2.2 Règlements	55
3.2.2.3 Périphériques.....	55
3.2.3 Formats d'impression.....	56
3.2.4 Etat d'impression résultats	56
3.2.5 Filtres historique.....	56
3.2.6 Outils disquette.....	56
3.2.6.1 Sauvegarde multi-disquette	56
3.2.6.2 Sauvegarde compressée.....	56
3.2.6.3 Restauration compressée	56
3.2.6.4 Restaure programmation compressée.....	56
3.2.6.5 Chargement Logo.....	57
3.2.6.6 Vider disquette	57
3.2.6.7 Nettoyage disquette	57
3.2.6.8 Nettoyage disquette	58
3.2.7 Happy hour.....	58
3.3 Paramètres niveau 3.....	59
4 Edition	60
4-1 Lecture	60
4-2 Raz.....	60
4-3 Historique des ventes	60
4-3-1 Complète.....	60
4-3-2 Condensée.....	60
4-3-3 Non détaillée.....	60
4-3-4 Filtres historiques	60

5 Programmation avancée	61
5-1 Gestion des avoirs sur ticket restaurant avec code barre	61
5.2 Mode cafétéria	62
5.3 Compte avec détail jour par jour.....	62
5.4 Ticket direct	62
5.5 Table	62
5.6 Cuisine	62
5.7 Repas complet.....	63

1 Généralités et touches de fonctions

1-1 Zone de saisies

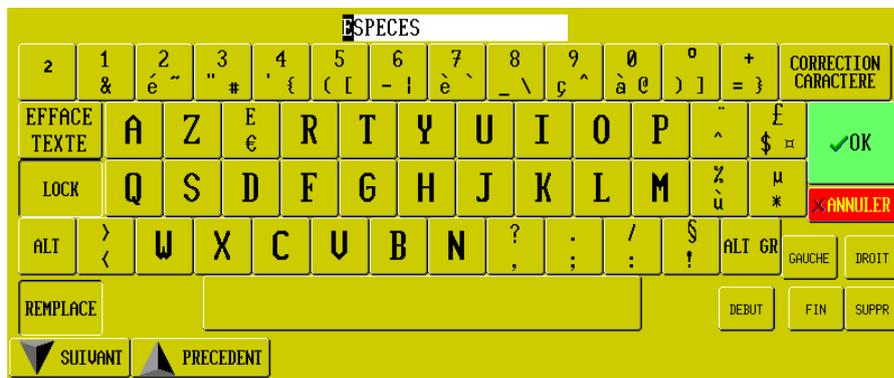
Quand on appui dans cette zone le clavier alphanumérique apparait pour saisir du texte

Quand on appui dans cette zone le clavier alphanumérique apparait pour saisir du texte pour changer le nom d'une famille (par exemple)

Quand on appui sur le bouton la liste des options apparait

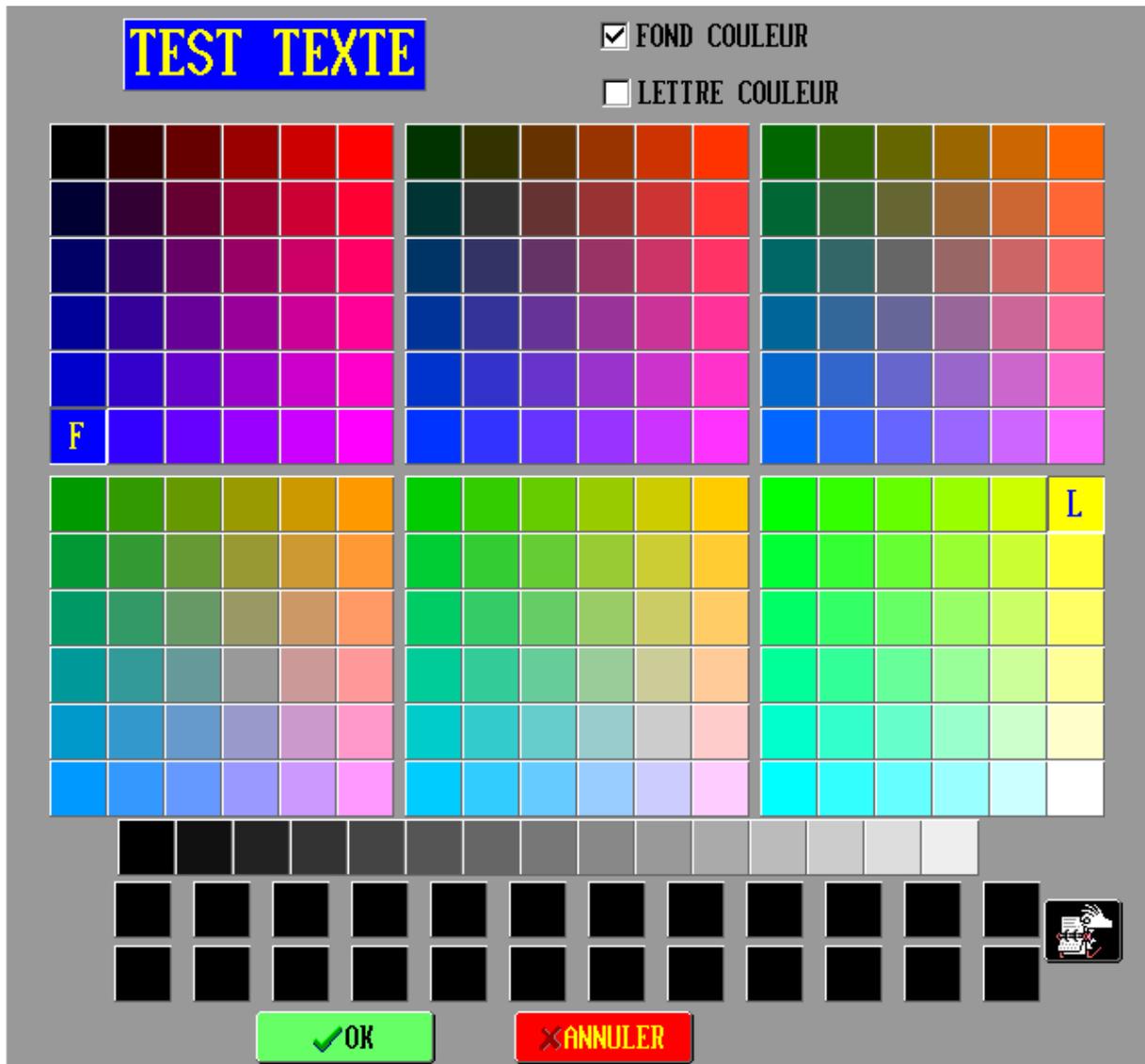
- 0 ESPECES
- 1 CARTE
- 2 CHEQUE
- 3 TICKET RESTAURANT
- 4 AVOIR

Clavier affiché quand on appui dans une zone de saisie



1-2 Couleurs

Quand on appui sur une touche dans le style  un écran apparaît pour choisir le fond de la touche et la couleur du texte.



Appuyer sur fond couleur pour changer la couleur de fond et appuyer sur lettre couleur pour changer la couleur du texte. Choisir ensuite la couleur désirée dans la palette. Sur la case de la couleur il apparait un F pour le fond de couleur et un L pour le texte.



La couleur de cette zone change en fonction des choix fait dans la palette.

1-3 Programmation en série



Cette touche permet de faire une programmation en série. Lorsque vous la sélectionnez vous obtenez une nouvelle fenêtre (dont le contenu dépend du menu dans lequel vous êtes). C'est fait la copie d'un élément vers un groupe. On peut choisir si on veut copier la globalité de l'élément ou une partie.

1-4 Copie de bloc



Cette touche permet de copier un groupe d'éléments vers un autre emplacement.

1-5 Envoi de programmation



Cette touche permet d'envoyer un menu de programmation en réseau, à condition que le réseau soit présent et configuré. Sinon elle n'a aucun effet.

1-6 Sortir d'un menu



Permet de sortir d'un menu affiché.

1-7 Aller à – Atteindre



Permet d'atteindre un élément donné (par son numéro d'enregistrement).

1-8 Recherche alphanumérique



Permet de rechercher une chaîne de caractère

Respecter la casse : Indique si on tient compte des majuscules/minuscules

Commence par... : Indique si on ne recherche que les éléments qui commencent par ou qui contiennent.

Cliquez sur SUIVANT pour rechercher l'élément suivant appuyer sur fermer pour arrêter la recherche et rester sur l'élément sélectionné.

1-9 Tri par ordre alphabétique



Ce bouton permet de trier une liste par ordre alphabétique. L'écran obtenu se présente comme un répertoire avec des onglets. Chaque onglet permet de visualiser les mots commençant par une seule lettre. L'onglet «..» permet de visualiser toute la liste.

2- Menu Programmer

2-1 Financier

2-1-1 Règlements

30 modes de règlements sont programmables (du numéro 0 à 29). Dans la partie gauche de l'écran vous pouvez choisir un des 30 modes de paiements.

Libellé : Permet d'entrer le nom du mode de paiement.

Taux : Permet d'entrer un taux de conversion (devise). Dans ce cas cochez la ligne Devises. Permet d'entrer un montant préprogrammé, exemple 10€00 pour un billet de 10€ ou pour un ticket restaurant. Dans ce cas la ligne Prix programmé est cochée.

Famille de règlement : Permet de regrouper les règlements dans différents groupes. Ces groupes servent ensuite pour les rapports.

Débiteurs : Permet d'affecter un mode de règlement à un compte débiteur. Cela permet de mémoriser la liste des paiements effectués en détail. Pour les chèques cela permet d'éditer un bon de remise de chèque (par exemple). Pour que cette fonction soit active il faut cocher Transfert sur débiteur.

Devises : Fonctionne avec le champ taux, si Devises est coché la ligne taux correspond à taux de conversion.

Pourboire : Cette fonction n'est pas active pour l'instant.

Montant < Solde interdit : Si coché on ne peut entrer un montant supérieur sur ce mode de paiement par rapport au Total ticket en cours.

Prix programmé : Permet d'indiquer que le champ taux correspond à un montant préprogrammé. (Pour un billet de 10€ par exemple)

Attention : Les lignes Devises et Prix programmé ne doivent pas être cochées en même temps.

Saisie du montant obligatoire : Contrainte de saisie du montant reçu à chaque saisie.

Saisie Qte obligatoire : Contrainte de saisie de la quantité pour les modes de paiements. (Ceci est utile pour les tickets restaurants).

Nota : Si les lignes, montant obligatoire et Qte obligatoire sont cochées, on peut appuyer directement sur le mode de paiement. A l'écran on obtiendra une fenêtre demandant le montant et la quantité de tickets restaurant.

Inclure dans decl. caisse : Ce règlement sera-t-il utilisé pour la déclaration de caisse lors d'une remise à zéro des rapports. Uniquement si la balance générale est imprimée dans les rapports.

Option pour les devises

Accepte devise directe : Si le règlement est une devise cette option permet d'encaisser directement dans la devise (si coché). Dans le cas contraire la caisse propose la conversion à l'écran et laisse le choix à l'utilisateur.

: La devise est calculée sans chiffre après la virgule.

#####.## : La devise est calculée avec deux chiffres après la virgule.

#####.### : La devise est calculée avec trois chiffres après la virgule.

Montant multiplié par taux : Pas coché, la caisse divise le montant par le taux. Coché la caisse multiplie le montant par le taux.

Ouvertures Tiroirs :

Dans ce menu on va définir si le mode de paiement va actionner un tiroir et lequel. Attention cette fonction est liée à la programmation des clefs, donc aux utilisateurs. Si l'utilisateur n'a pas l'autorisation d'ouvrir le tiroir celui-ci ne s'ouvrira pas même si le mode de paiement est programmé correctement.

Tiroir interne 1 et 2 : Tiroirs branchés sur les connecteurs DK1 et DK2 de la caisse.

Tiroir 1 et 2 sur Epson sortie 2 : Tiroir 1 et 2 branché sur imprimante externe sur le COM 1 de la caisse.

Tiroir 1 et 2 sur Epson sortie 3 : Tiroir 1 et 2 branché sur imprimante externe sur le COM 2 de la caisse.

Tiroir 1 et 2 sur Epson sortie 4 : Tiroir 1 et 2 branché sur imprimante externe sur le COM 3 de la caisse.



Cette touche permet de donner des couleurs à chaque touche de mode de paiement. Ces couleurs pourront être modifiées dans les claviers hauts et bas. Ce réglage affecte la couleur élément.

2-1-2 Devise secondaire (€Fr)

Elle permet d'afficher le montant de la transaction converti en devise. Ceci était utile quand on avait les Francs, maintenant cela peut éventuellement servir à la conversion en Francs.

Les paramètres que l'on doit avoir sont :

Nom : Francs

Décimales : 2

Symbole : FRF
Montant multiplié par taux : coché.

2-1-3 TVAS

De base les TVA 0 à 2 sont programmées.
La TVA 0 est à zéro c'est celle utilisé par les Articles qui n'ont pas de TVA.
La TVA 1 est programmé à 19.6%, la TVA 2 est programmé à 5.5%

Pour la France il n'y a que le nom et le taux de TVA à programmer. Les autres champs ne servent à rien et doivent rester vides.

Le nom de TVA qui sera rentré sera utilisé pour les tickets, les tables et les comptes.

2-1-3-1 Programmation des TVA 3/4 de 5.5% et 2/3 de 5.5%.

Pour programmer ces TVAs vous devez programmer

#	Nom	Taux
3	2/3 TVA 5.5	5.5
4	3/4 TVA 5.5	5.5

Vous devez également activer les modes de fonctions 38 et 39. Vérifier aussi que la TVA 1 a été programmée à 19.6% et la 2 à 5.5%.

2-1-4 Remises

30 remises sont programmables (du numéro 0 à 29). Dans la partie gauche de l'écran vous pouvez choisir une des 30 remises.

Libellé : Permet d'entrer le nom d'une remise.

Taux : Permet d'entrer un taux de remise. Si ce champ reste vide le taux de remise sera libre et sera entré au moment de la vente.

Famille : Permet de regrouper les remises dans différents groupes. Ces groupes servants ensuite pour les rapports. 10 familles sont programmables en tout.

Famille remisee : Permet d'affecter une remise à une famille d'article uniquement. Ce champ n'est actif que si la case famille remisee est cochée.

Sous-famille remisee : Permet d'affecter une remise à une sous-famille d'article uniquement. Ce champ n'est actif que si la case Sous-famille remisee est cochée.

Attention : Les remises ne peuvent être à la fois réservées à une famille et à une sous-famille.

- Ligne :** Fonctionnement de la remise. Si ce champ est coché la remise s'appliquera sur le dernier article entré. La TS1000 vérifiera quand même la famille et la sous-famille le cas échéant.
- Sous-Total et commande :** Fonctionnement de la remise, si ce champ est coché la remise s'appliquera juste sur la commande que vous venez de taper. La TS1000 vérifiera quand même la famille et la sous-famille le cas échéant.
- Total :** Fonctionnement de la remise, si ce champ est coché la remise s'appliquera sur la totalité de la commande. La TS1000 vérifiera quand même la famille et la sous-famille le cas échéant.
- Arrondi 2 décimales :** Si coché il n'y aura pas d'arrondi sur les remises.
(11,78 donne 11,78)
- Arrondi 1 décimales :** Si coché l'arrondi sur les remises se fera à l'€uro inférieur ou supérieur. (11,78 donnera 11,80 et 11.74 donnera 11.70)
- Arrondi 0 décimales :** Si coché, l'arrondi se fera à la dizaine d'€uro supérieur.
(11,78 donnera 12.00 et 11.45 donnera 11.00)

2-1-5 Majorations

20 majorations sont programmables (du numéro 0 à 19). Dans la partie gauche de l'écran vous pouvez choisir une des 20 majorations.

- Libellé :** Permet d'entrer le nom d'une majoration.
- Taux :** Permet d'entrer un taux de majoration. Si ce champ reste vide le taux de majoration sera libre et sera entré au moment de la vente.
- Famille :** Permet de regrouper les majorations dans différents groupes. Ces groupes servent ensuite pour les rapports. 10 familles sont programmables en tout. C'est les mêmes familles que pour les remises.
- Ligne :** Fonctionnement de la majoration. Si ce champ est coché la majoration s'appliquera sur le dernier article entré.
- Sous-Total et commande :** Fonctionnement de la majoration, si ce champ est coché la majoration s'appliquera juste sur la commande que vous venez de taper.
- Total :** Fonctionnement de la majoration, si ce champ est coché la majoration s'appliquera sur la totalité de la commande.
- Arrondi 2 décimales :** Si coché il n'y aura pas d'arrondi sur les majorations.
(11,78 donne 11,78)

Arrondi 1 décimales : Si coché l'arrondi sur les majorations se fera à l'€uro inférieur ou supérieur. (11,78 donnera 11,80 et 11.74 donnera 11.70)

Arrondi 0 décimales : Si coché, l'arrondi se fera à la dizaine d'€uro supérieur. (11,78 donnera 12.00 et 11.45 donnera 11.00)

2-1-6 Statistiques

Attention : Les statistiques qui ne possèdent pas de texte sous la rubrique « TEXTE RESULTATS » ne peuvent s'imprimer sur les lectures et les remises à zéro

60 statistiques de 0 à 59 sont programmables dans la caisse.

Sur chaque statistique on trouve une fonctionnalité, un texte résultat, un texte vente. Vous pouvez changer ces textes si ceux-ci ne sont pas assez explicites.

Spécificités des statistiques 37 à 46.

Statistique	Texte résultat par défaut	Spécificité
37	Entrées caisse reg0	Doit correspondre au nom de la famille de règlement 0. Si c'est Espèces on doit entrer Entrés caisses Espèces
38	Entrées caisse reg1	Doit correspondre au nom de la famille de règlement 1. Si c'est Chèques on doit entrer Entrés caisses Chèques
39	Entrées caisse reg2	Doit correspondre au nom de la famille de règlement 2.
40	Entrées caisse reg3	Doit correspondre au nom de la famille de règlement 3.
41	Entrées caisse reg4	Doit correspondre au nom de la famille de règlement 4.
42	Sorties caisse reg0	Doit correspondre au nom de la famille de règlement 0. Si c'est Espèces on doit entrer Sorties caisses Espèces
43	Sorties caisse reg1	Doit correspondre au nom de la famille de règlement 1. Si c'est Chèques on doit entrer Sorties caisses Chèques
44	Sorties caisse reg2	Doit correspondre au nom de la famille de règlement 2.
45	Sorties caisse reg3	Doit correspondre au nom de la famille de règlement 3.
46	Sorties caisse reg4	Doit correspondre au nom de la famille de règlement 4.

2-2 Ventes

2-2-1 Articles

ARTICLE : Permet d'entrer le nom de l'article (24 caractères au maximum)
Prix 1 : Permet d'entrer le prix 1 (principal) de l'article (si prix programmé nécessaire)
Prix 2 : Permet d'entrer le prix 2 (ex : terrasse)
Prix 3 : Permet d'entrer le prix 3
Prix 4 : Permet d'entrer le prix 4

Service : Permet de calculer du service en plus sur un article.
Ceci ne peut fonctionner que si le vendeur est programmé avec calcul du service.

Exemple de calcul

Service du vendeur 12%

Service sur l'article 5% coca (par exemple)

Le vendeur a vendu pour 30€00 de coca.

Le service sur le coca sera de $30 \times 5\% = 1.5$

On ajoute $30 + 1.5 = 31.5$ et on calcul 12%

$31.5 / 1.12 = 27.81$

Le service sera donc $31.5 - 27.81 = 3.69$

Sur le rapport on aura Ventes directes 30.00 3.69

TVA : Appuyez sur la flèche pour choisir un taux de TVA.
En général Tva 1 = 19.6 %
 Tva 2 = 5.5%
 Tva 3 = 2/3 de 5.5%
 Tva 4 = 3/4 de 5.5%

Fiche cuisine : Permet de choisir vers quelle imprimante cuisine doit s'imprimer l'article.

Groupe : Le groupe permet de classer les articles (par groupe) lors de l'édition des rapports (lectures et remises à zéro). Il existe 50 groupes, c'est dans ce menu que se programme les groupes.

Famille : La famille permet de classer les articles pour les rapports mais également sur les tickets, tables, comptes. Si vous appuyez sur la flèche vous pouvez choisir une des familles, si vous appuyez sur nom de la famille vous pouvez changer son nom. 50 familles de 0 à 49 sont programmables.

Sous-famille : La sous-famille permet de classer les articles lors de l'édition des rapports (lectures et remises à zéro). 32 Sous-familles sont programmables de 0 à 31.

2-2-1-1 Mode prix

Prix manuel : Permet d'entrer un prix manuel sur un article donné.

Balance : Si l'article est pesé par une balance cochez cette option. Dans ce cas le prix de l'article sera un prix au Kg. S'il n'y a pas de balance déclarée on peut vendre une quantité décimale (exemple 0,250) de l'article.

Mode points en prix 4 : Utilisation future.

Par poids : Si poids est coché mais que balance ne l'est pas.
Quand on vend l'article sans entrer de quantité la quantité utilisée est 1.000.
Si on vend l'article avec une quantité c'est cette quantité qui est vendue. Ceci est intéressant en boulangerie par exemple pour vendre des ½ pains.

Mode consigne en prix 4 : Utilisation future.

Changement de TVA non autorisé : Si on la coche les touches Emporter ou Sur place n'ont pas d'action sur l'article. En d'autre terme on interdit sur cet article de modifier le taux de TVA.

Mode supplément : Si coche la case le prix de cet article sera ajouté au premier article précédemment entré qui n'a pas le mode supplément de coché.

Prix obligatoire : Si on coche cette fonction l'article ne doit avoir aucun prix (du prix 1 au prix 4). Cette fonction permet de saisir un article sans le prix mais au moment du paiement la caisse affiche



Si on choisit oui la caisse considère que le prix est à zéro, si on choisit non on peut entrer le prix de l'article. Utilisation pratique dans un restaurant de poisson on peut commander (donc saisir le poisson) et après en cuisine le poisson est pesé pour en déduire le prix.
Si on coche prix obligatoire et par poids et que le prix programmé est le prix au kilo la caisse demandera alors le poids de l'article pour calculer son prix.

Place supplémentaire derrière décimale : Permet d'afficher 3 chiffres après la virgule pour cet article.

2-1-1-2 Mode impression

Impression forcée avec prix=0 : Coché, les articles avec les prix à zéro sont imprimés.
Non coché, les articles avec les prix à zéro ne sont pas imprimés sur les factures.

Ticket talon : Utilisation future

Ne pas renvoyer en cuisine : Empêche de renvoyer un article sur une imprimante de préparation quand on appuie sur la touche de fonction SUITE.

Impression en rouge en cuisine : Imprime en rouge ou en inverse vidéo en cuisine.

Impression en cuisine : Si coché indique à la caisse que l'article doit être imprimé sur une imprimante de préparation.

Suivre précédent en cuisine : Permet d'indiquer que l'article est un accompagnement (sauce – accompagnement) et qu'il doit être imprimé avec l'article principal (par exemple : Steak et sauce et frite.)

Attention : Ne pas sélectionner Impression en cuisine et suivre précédent en cuisine en même temps. Ces fonctions ne sont pas compatibles ensembles.

Chef : Utilisation future.

Débit de boisson : Si l'article doit être utilisé par un système de débit de boisson.

2-1-1-3 Mode vente

Retour table non vendu autorisé : Un retour sur une table de cet article est possible même s'il n'a pas été vendu.

Retour compte non vendu autorisé : Un retour sur un compte de cet article est possible même s'il n'a pas été vendu.

Hors C.A : Non additionné au chiffre d'affaire.

Hors Service : Cet article ne générera pas de service.

Requiert cuisson : Présentation de la fenêtre cuisson pour cet article.

Vérifier Stock : Gestion du stock sur cet article Oui / Non.

Ne décrémente pas Qté dans menu : Permet de vendre n'importe quelle quantité de cet article même dans un menu (pour les menus à volonté).

Multiplier Qté par couvert : Permet de multiplier un article par le nombre de couverts. (Attention ceci ne fonctionne pas avec les arrangements).

Stock surveillance : Permet de vérifier en temps la quantité disponible en stock et d'alerter l'utilisateur si le stock a atteint la quantité minimum ou si la quantité est passée en négatif.

Incrémente Qté couvert : Quand on vend cet article on incrémente d'autant le nombre de couvert.

2-1-1-4 Mode heure

Prix à l'heure : Prix de l'article géré par l'horloge avec arrondi à la minute.

Arrondi au $\frac{1}{4}$ d'heure : Si prix à l'heure coché en plus de cette option l'arrondi se fera au $\frac{1}{4}$ d'heure supérieur.

Arrondi à la $\frac{1}{2}$ d'heure : Si prix à l'heure coché en plus de cette option l'arrondi se fera à la $\frac{1}{2}$ d'heure supérieure.

Arrondi à l'heure : Si prix à l'heure coché en plus de cette option l'arrondi se fera à l'heure supérieure.

Remarque : Pour toutes les options précédentes le prix programmé est le prix à l'heure

Prix à la journée : Dans ce cas le prix programmé est le prix à la journée.

2-1-1-5 Fonctionnement des articles à l'heure ou à la journée.

Il vaut mieux utiliser une table pour ce genre de fonction.

Pour commencer à décompter le temps il faut vendre l'article concerné.

On peut ensuite fermer la table. On peut rouvrir la table pour vendre des articles qui ne sont pas gérées par le temps. Quand on désire arrêter le décompte du temps il faut rouvrir la table et revendre l'article précédemment sélectionné. La caisse calcule le temps écoulé et multiplie le prix unitaire par ce temps.

Remarque : Si on veut payer la table sans avoir entré une deuxième fois l'article géré par l'horloge on obtient le message : Article sans prix. Continuer ? Si on sélectionne OUI l'article géré par le temps ne sera pas vendu si on met NON on revient en vente et là on peut ressaisir l'article pour calculer le temps.

2-2-2 Cuissons

10 Cuissons (de 0 à 9) sont programmables dans la caisse. Pour être reliée à un article vous devez spécifier dans la programmation de l'article / Mode Vente / Requier cuisson.

2-2-3 Commentaires

100 Commentaires sont programmables dans la caisse (de 0 à 99)

Ces commentaires sont utilisés pour envoyer des messages aux imprimantes de préparation.

Ils sont imprimés automatiquement à la suite de l'article vendu.

La touche Couleurs permet de spécifier la couleur de la touche pour le commentaire.

2-2-4 Menus

Dans ce menu deux sous-menus sont visibles Menu / Accompagnements et Menus quantités.

Pour la création des menus il est conseillé de lire les chapitres 2-2-4-2 et 2-2-4-3.

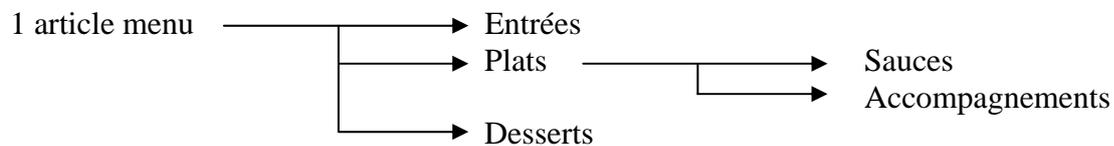
2-2-4-1 Menu quantités

Cela permet d'afficher et de modifier la liste des contraintes quantités. Ces contraintes quantités sont utilisées dans les menus / accompagnements.

2-2-4-2 Menus / Accompagnements sans le mode 82

Il existe deux modes de fonctionnement pour les menus.
C'est le mode fonction 82 qui permet de choisir entre l'un et l'autre.

Principe de création des menus



Les menus dans la TS-1000 sont un enchaînement de clavier bas.

Préalable à la création des menus

- Avoir créé tous les articles qui constituent le menu (y compris l'article Menu)
- Avoir créé autant de clavier bas que de groupes constituant le menu (dans ce cas 5 claviers bas Entrées, plats, sauces, accompagnement, desserts). Nommez les claviers bas pour correspondre aux groupes constituant le menu (Entrées, plats, sauces, accompagnement, desserts).

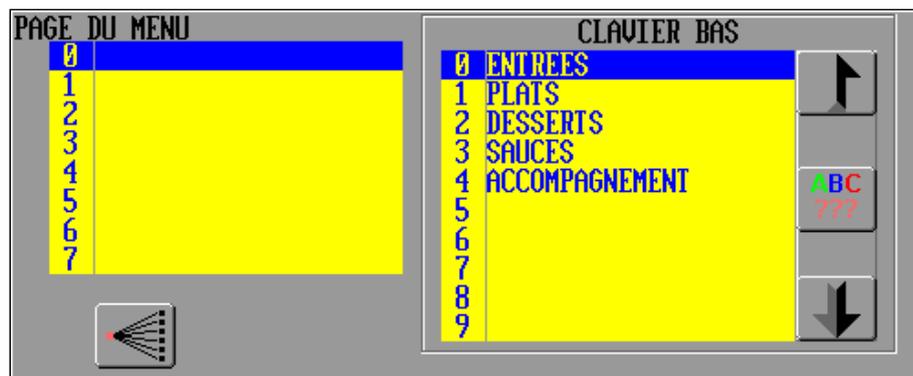
Une fois que les articles et les claviers bas ont été programmés on peut aller dans Menu / Accompagnements.

Le système permet de mémoriser 250 menus (de 0 à 249) de 8 claviers bas.

1- Dans la partie gauche de l'écran on choisi dans la liste un menu que l'on veut programmer (un des 250).

2- En cliquant dans cette zone, on peut changer le nom du menu. Mettre le même nom que celui de l'article menu. Exemple : Menu du jour

MENU		
MENU		
0 MENU	0	
1 MENU	1	
2 MENU	2	
3 MENU	3	
4 MENU	4	
5 MENU	5	
6 MENU	6	
7 MENU	7	
8 MENU	8	
9 MENU	9	
10 MENU	10	ABC
11 MENU	11	???
12 MENU	12	

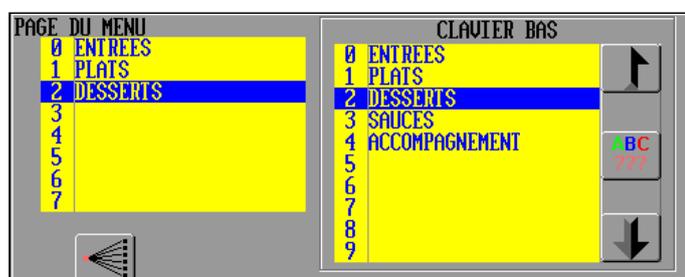


Dans la rubrique, Page du menu on va placer les différents claviers bas que l'on veut enchaîner. Les chiffres 0 à 7 correspondent à l'ordre chronologique d'affichage des claviers bas. Dans la rubrique clavier bas on a la liste de tous les claviers bas programmés dans la caisse.

Pour affecter le clavier bas entrée sur la ligne 0 de la rubrique page du menu il faut, sélectionner la ligne 0 de page du menu, sélectionner la ligne 0 Entrées de la rubrique clavier bas puis il faut cocher la case **actif**. Dès qu'on a coché **actif**, le clavier bas Entrées s'est placé sur la ligne 0 de page du menu.

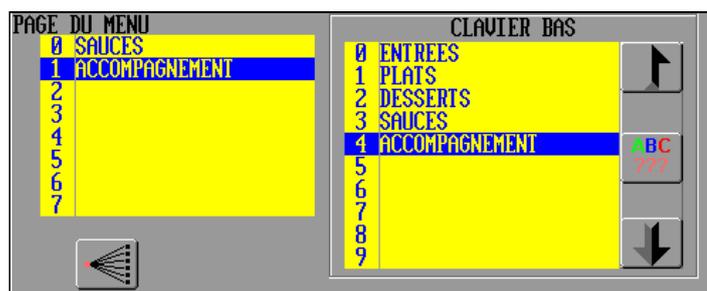
Il faut faire de même en sélectionnant la ligne 1 de page du menu pour le clavier bas Plats et en sélectionnant la ligne 2 pour les Desserts. Ne pas faire ces opérations pour les claviers bas sauces et accompagnements car ceux-ci ne sont directement pas contrôlés par le menu.

Au final on obtient :



Les claviers bas Sauces et accompagnement vont par la suite par la suite être rattachés aux viandes, ce sont les différentes viandes qui vont appeler le clavier bas Sauce et accompagnement. Il faut néanmoins créer un menu pour ces deux claviers.

Pour cela dans la partie gauche de l'écran sélectionnez la ligne 1 (marquée menu 1) dans la zone de saisie tapez sauce+accompagnement, puis dans la partie page du menu vous choisissez sauce et accompagnement, on obtient donc l'écran suivant.



On a donc créé les deux menus, mais pour l'instant ceux-ci ne sont pas affectés aux articles qui doivent les contrôler. Choisir d'abord le menu du jour puis appuyer sur **affectation** un autre écran apparaît dans lequel sur le côté gauche on a la liste des articles. Grâce à cette liste choisissez l'article qui va appeler le menu du jour puis appuyez sur **Affecter** et cochez **Actif**. Dans la liste le nom du menu s'est affiché pour l'article sélectionné.

Il faut faire la même chose sur les sauces et les accompagnements. Avant tout fermer la fenêtre affectation, allez sur le menu sauce+accompagnement puis appuyez sur **Affectation**, choisir le ou les articles qui vont utiliser les sauces+accompagnement et à chaque fois appuyez sur affecter puis cochez **Actif**, terminez par, **Fermer**.

Dans la partie détail de page vous avez l'option quantité qui permet de spécifier pour chaque page du menu (de 0 à 7) combien de choix on peut faire. (utile par exemple pour les glaces 2 ou 3 boules).

Utilisation du menu :

Dès que l'on sélectionne le menu on obtient les différents choix qui ont été programmés à chaque fois que l'on valide une quantité le choix suivant s'affiche.

Grâce à la touche, A suivre vous pouvez choisir des commentaires pour indiquer quand préparer les produits en cuisine. Par défaut ces messages sont 0 = A suivre 1 à 6 = A suivre 7 mais vous pouvez les changer 0 = faire de suite 1 = Plat en attente etc....

Les articles seront triés automatiquement en cuisine dans l'ordre des à suivre.

2-2-4-3 Menus / Accompagnements avec le mode 82

Voir en chapitre 2-4-2-1 (chapitre précédent) pour le principe de création des menus.

Dans ce mode on utilise les fonctions à suivre incrémentés. La TS-1000 possède 7 fonctions à suivre.

Ces fonctions à suivre peuvent être renommées dans **Configurer / Paramètre niveau 2 / Nom fonctions** (lignes 56 à 62).

Fonction 56 Nom (par défaut) : A suivre 1 Nom conseillé : A faire de suite
C'est pour les articles qui sont envoyés directement en cuisine, qui doivent être fait de suite.

Fonction 57 Nom (par défaut) : A suivre 2 Nom conseillé : A suivre Entrée
C'est la première attente pour les envois cuisine. C'est-à-dire que la caisse n'enverra en cuisine les articles qui sont en suivre 2 qu'après avoir appuyé une fois sur la touche **SUITE**.

Fonction 58 Nom (par défaut) : A suivre 3 Nom conseillé : A suivre Plat
C'est la deuxième attente pour les envois cuisine. C'est-à-dire que la caisse n'enverra en cuisine les articles qui sont en suivre 3 qu'après avoir appuyé deux fois sur la touche **SUITE**.

Fonction 59 Nom (par défaut) : A suivre 4 Nom conseillé : A suivre 2^{ème} Plat
C'est la troisième attente pour les envois cuisine. C'est-à-dire que la caisse n'enverra en cuisine les articles qui sont en suivre 4 qu'après avoir appuyé trois fois sur la touche **SUITE**.

Fonction 60 Nom (par défaut) : A suivre 5 Nom conseillé : A suivre Dessert
C'est la quatrième attente pour les envois cuisine. C'est-à-dire que la caisse n'enverra en cuisine les articles qui sont en suivre 5 qu'après avoir appuyé quatre fois sur la touche **SUITE**.

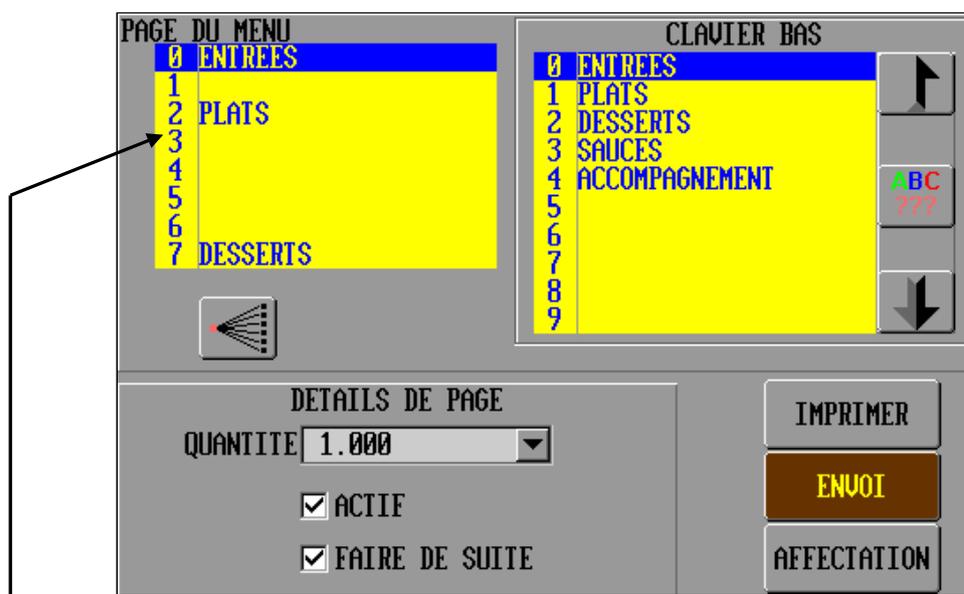
Fonction 61 Nom (par défaut) : A suivre 6 Nom conseillé :
C'est la cinquième attente pour les envois cuisine. C'est-à-dire que la caisse n'enverra en cuisine les articles qui sont en suivre 6 qu'après avoir appuyé cinq fois sur la touche **SUITE**.

Fonction 62 Nom (par défaut) : A suivre 7 Nom conseillé :
C'est la sixième attente pour les envois cuisine. C'est-à-dire que la caisse n'enverra en cuisine les articles qui sont en suivre 7 qu'après avoir appuyé six fois sur la touche **SUITE**.

Nota : Le système donne la possibilité d'avoir jusqu'à 6 attentes mais si sur une table on utilise que le à suivre 1, à suivre 3 et à suivre 6 il ne faudra appuyer qu'une fois sur la touche **SUITE** pour imprimer le à suivre 3 et une fois de plus pour imprimer le à suivre 6. Dans la pratique la touche **SUITE** s'appellera plutôt **JE RECLAME**.

Pour changer le non de la fonction **SUITE** en je réclame allez en **Configurer / Paramètre niveau 2 / Nom fonctions / ligne 27** et à la place de suite mettre **JE RECLAME**.

Si on prend le menu programmé dans le chapitre précédent on va obtenir l'écran suivant :



Dans la partie page du menu

La ligne 0 correspond au « à suivre 1 » que l'on a nommé « Faire de suite »

La ligne 1 correspond au « à suivre 2 » que l'on a nommé « Entrée en Attente »

La ligne 2 correspond au « à suivre 3 » que l'on a nommé « Plat 1 en Attente »
 La ligne 3 correspond au « à suivre 4 » que l'on a nommé « Plat 2 en Attente »
 La ligne 4 correspond au « à suivre 5 »
 La ligne 5 correspond au « à suivre 6 »
 La ligne 6 correspond au « à suivre 7 »
 La ligne 7 correspond à la fonction DIFFERE, celle-ci permet d'arrêter la saisie du menu en cours pour la reprendre plus tard.

Dans la partie détail de la page, pour chaque ligne (de la page du menu) on a une case à cocher différente Faire de suite, Entré en attente, plat 1 en attente etc. Si on ne coche pas ces cases on revient dans le cas où le mode 82 n'est pas coché. Si par contre on coche la case sur le ticket cuisine avant les articles on aura le terme « Faire de suite » « Plat 1 en attente » etc... et en plus on aura la gestion automatique de la fonction JE RECLAME et DIFFERE.

La méthode d'affectation des menus aux articles est identique à celle du chapitre précédent.

Dans l'exemple programmé quand on va vendre le menu la TS1000 va présenter les entrées puis les plats avec sauces et accompagnements le menu va automatiquement s'arrêter à ce niveau. Pour appeler les dessert il faudra soit maintenant soit plus tard appuyer sur la touche **RAPPEL MENU**.

Exemple d'écran quand on saisi le menu

Les lignes, Faire de suite, plat 1 en attente et diffère menu sont automatiquement affichées avant les articles

Nota : Pour les « Diffère » si on saisi 3 x le menu quand on fait le Rappel menu on pourra choisir 3 desserts avant que le clavier bas des desserts ne se ferme, si par contre on saisi 1 menu puis 1 menu puis 1 menu quand on appuiera sur la touche Rappel menu on ne pourra choisir qu'un Dessert, pour les deux restant il faudra appuyer deux fois de plus sur Rappel menu.

Fonctions (touches) utilisées dans les menus

N° Fonction	Nom (de base)	Nom (conseillé)	Fonction
4	A suivre	A suivre	Permet de changer dans un menu le niveau des à suivre. Exemple : passer un plat qui est en « Plat 1 en attente » à « Faire de suite »
27	Suite	Je réclame	Permet d'imprimer en cuisine le « à suivre suivant »

40	Rappel menu	Rappel menu	Permet si des articles de menus ont été programmés en différé de les afficher pour les saisir (ex : les desserts)
----	----------------	----------------	---

Mode de fonctions utiles pour la cuisine.

48 : compilation en cuisine (à cocher)

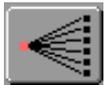
126 : Ne pas envoyer commande complète en cuisine (ne pas cocher)

2-2-5 Tables

100 tables sont programmables de base dans la caisse (de 0 à 99). Ce nombre peut changer suivant les besoins (programmable dans le menu mémoire).

- # : Position de mémorisation de la table dans la mémoire caisse, non modifiable.
- Salle : Dans quel plan de table la table va se trouver (8 plans de tables sont possibles)
- Num : C'est le numéro de la table, c'est celui qui est utilisé pour appeler la table.
- Couverts : Nombre de couvert que possède la table.
- Rang : Si la gestion de rang est utilisée permet de spécifier à quel rang la table appartient.
- Icône : En appuyant sur ce bouton vous pouvez choisir le dessin utilisé pour la table dans le plan de table.

Dans la partie gauche de l'écran vous choisissez la table que vous voulez programmer, dans la partie droite vous avez les champs de la table que vous pouvez modifier.



Programmation en série des tables. Dans cette fonction l'option numéro auto incrémenté vous permet de copier la programmation d'une table plusieurs fois tout en incrémentant son numéro.

Attention : Dans un même plan de table il n'est pas possible d'avoir deux tables avec le même numéro. Cela n'est possible que si les tables appartiennent à deux plans de table.

Attention : Dans une installation avec des caisses en réseau, il est impératif d'avoir la même programmation au niveau des tables.

Bouton Configurer à renseigner pas d'info dans doc

2-2-6 Salles (plan de table)

Permet de changer le plan de salle sur lequel on veut travailler.

#	NUM	COUVER
25	26	4
71	72	4
72	73	4
73	74	4
74	75	4
75	76	4
76	77	4
77	78	4

Liste des tables disponibles pour ce plan de table

2-2-6-1 Bouton configurer

Bouton initialiser Salle 1, efface tout le plan de table déjà programmé.

Tarif : Indique sur quel niveau de prix travail le plan de salle.

Clavier haut : Sélection du clavier haut après utilisation du plan de salle.

Clavier bas : Sélection du clavier bas après utilisation du plan de salle.

Groupe imp. cuisine : Permet d'indiquer sur quel groupe imprimante cuisine on va travailler pour le plan de table.

Font8x16 : Taille de la police de caractère pour les numéros de tables et les couverts 8x16 est la taille la plus courante.

Tarif de la clé : Le plan de table utilise le tarif programmé sur la clef vendeur.

Clavier haut de la clef : Après fermeture du plan de table le clavier haut utilisé sera celui de la clef vendeur.

Clavier bas de la clef : Après fermeture du plan de table le clavier bas utilisé sera celui de la clef vendeur.

Groupe imp. cuisine de la clef : Le plan de table utilise le groupe imp. cuisine utilisé par la clef vendeur.

N'affiche pas les couverts :	Le nombre de couvert programmé par table n'est pas affiché.
Gère des chambres :	Utilisation future.
Gère des comptes :	Utilise des comptes au lieu des tables.
Utiliser mobile table icônes :	Gestion graphique des plans de table. A cocher.

2-2-6-2 Opération

Déplacer / Ajouter :	Mode de fonction où on peut déplacer ou ajouter une table. Pour la déplacer, choisir la table à déplacer sur l'écran de gauche et la déplacer directement sur l'écran. Pour en ajouter une, sélectionner là dans la liste à droite de l'écran, puis appuyer sur Ajouter Table.
Supprimer :	Sélectionnez ce mode, sélectionnez l'objet à supprimer et confirmez.
Changez de forme :	Sélectionnez ce mode, sélectionnez l'objet à modifier et choisir la nouvelle forme.
Afficher numéro :	Sélectionnez ce mode, sélectionnez l'objet les numéros dessus s'affichent et s'effacent à chaque que vous appuyez dessus.
Obstacle couleur :	Permet de changer la couleur d'un obstacle placé dans un plan de table.
Regrouper :	Permet de regrouper deux tables ensembles.

2-2-6-3 Bouton Obstacle

Permet d'ajouter des obstacles.

2-2-6-4 Réservation plan de salle à renseigner.

2-2-7 Claviers haut

200 claviers hauts de 24 touches sont programmables (de 0 à 199). Comme son nom l'indique les claviers hauts se situent dans la partie supérieure de l'écran de vente.

La partie gauche de l'écran permet de sélectionner un des 200 claviers haut que vous pouvez programmer. La partie droite de l'écran permet de sélectionner une des 24 touches d'un clavier haut.



Cette touche permet de copier la programmation d'une touche vers une série de touches. Dans ce cas il est nécessaire de savoir comment sont numérotées les touches.

0	6	12	18
1	7	13	19
2	8	14	20
3	9	15	21
4	10	16	22
5	11	17	23

Numérotation des touches

Libellé : En cliquant dans la zone blanche on édite le nom du clavier pour le changer si nécessaire.

Fonction : Cette ligne permet de sélectionner les différentes fonctions que l'on peut programmer sur une touche. Quand on change de fonction sur la droite on obtient la liste de chaque fonction.

Fonctions disponibles

- 0 Non utilisée
- 1 Articles
- 2 Vendeurs
- 3 Clavier Bas
- 4 Clavier Haut
- 5 Commentaires
- 6 Règlements
- 7 Remises
- 8 Arrangements
- 9 Majorations
- 10 Fonctions
- 11 Pavé numérique
- 12 Macro fonctions

Couleur : Couleur par défaut Dans chaque fonction on peut programmer des couleurs, cette option permet de les utiliser.

Couleur par Famille Ne peut être utilisé qu'avec les articles. Si on sélectionne cette option la touche prendra la couleur programmée dans la famille article.

Couleur élément Ne peut être utilisé qu'avec les articles, les commentaires, les règlements. Si on sélectionne cette option la touche prendra la couleur programmée au niveau de l'article ou du commentaire ou du règlement.

Couleur touche Dans ce cas la couleur est définie de façon individuelle sur chaque touche. Elle se programme grâce au bouton.



Bouton Icône : Permet de sélectionner un icône pour le placer sur la touche. 169 icones sont de bases dans la TS-1000.

N'affiche pas le texte : Si vous cochez cette case, le texte ne sera pas affiché sur la touche.

Manipulations :

Pour changer la programmation d'une touche, appuyez dessus puis modifier vos options.

2X : Permet de doubler la touche en horizontal

2Y : Permet de doubler la touche en vertical

Pour que les fonctions 2X et 2Y soient opérationnelles il faut que les touches à droite (2X) et en dessous (2Y) soient non utilisés.

Si on coche la touche 2X et 2Y on aura une touche quadruple.

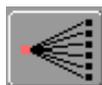
Touche fixe : Permet de placer une touche sur tous les claviers hauts en une seule manipulation.

Attention : Si vous cochez la fonction touche fixe la touche se retrouvera sur tous les claviers, pour l'enlever la réciproque n'est pas vraie. Il faudra enlever la fonction touche fixe sur chaque clavier et remplacer la touche également sur chacun des claviers.

2-2-8 Claviers bas

200 claviers bas de 45 touches sont programmables (de 0 à 199). Comme son nom l'indique les claviers hauts se situent dans la partie supérieure de l'écran de vente.

La partie gauche de l'écran permet de sélectionner un des 200 claviers haut que vous pouvez programmer. La partie droite de l'écran permet de sélectionner une des 45 touches d'un clavier bas.



Cette touche permet de copier la programmation d'une touche vers une série de touches. Dans ce cas il est nécessaire de savoir comment sont numérotées les touches.

0	5	10	15	20	25	30	35	40
1	6	11	16	21	26	31	36	41
2	7	12	17	22	27	32	37	42
3	8	13	18	23	28	33	38	43
4	9	14	19	24	29	34	39	44

Numérotation des touches

Libellé : En cliquant dans la zone blanche on édite le nom du clavier pour le changer si nécessaire.

Fonction : Cette ligne permet de sélectionner les différentes fonctions que l'on peut programmer sur une touche. Quand on change de fonction sur la droite on obtient la liste de chaque fonction.

Fonctions disponibles

- 0 Non utilisée
- 1 Articles
- 2 Vendeurs
- 3 Clavier Bas
- 4 Clavier Haut
- 5 Commentaires
- 6 Règlements
- 7 Remises
- 8 Arrangements
- 9 Majorations
- 10 Fonctions
- 11 Pavé numérique

▪ 12 Macro fonctions

Couleur :	Couleur par défaut	Dans chaque fonction on peut programmer des couleurs, cette option permet de les utiliser.
	Couleur par Famille	Ne peut être utilisé qu'avec les articles. Si on sélectionne cette option la touche prendra la couleur programmée dans la famille article.
	Couleur élément	Ne peut être utilisé qu'avec les articles, les commentaires, les règlements. Si on sélectionne cette option la touche prendra la couleur programmée au niveau de l'article ou du commentaire ou du règlement.
	Couleur touche	Dans ce cas la couleur est définie de façon individuelle sur chaque touche. Elle se programme grâce au bouton.



Bouton Icône : Permet de sélectionner un icône pour le placer sur la touche. 169 icones sont de bases dans la TS-1000.

N'affiche pas le texte : Si vous cochez cette case, le texte ne sera pas affiché sur la touche.

Manipulations :

Pour changer la programmation d'une touche, appuyez dessus puis modifier vos options.

2X : Permet de doubler la touche en horizontal

2Y : Permet de doubler la touche en vertical

Pour que les fonctions 2X et 2Y soient opérationnelles il faut que les touches à droite (2X) et en dessous (2Y) soient non utilisés.

Si on coche la touche 2X et 2Y on aura une touche quadruple.

Touche fixe : Permet de placer une touche sur tous les claviers hauts en une seule manipulation.

<p>Attention : Si vous cochez la fonction touche fixe la touche se retrouvera sur tous les claviers, pour l'enlever la réciproque n'est pas vraie. Il faudra enlever la fonction touche fixe sur chaque clavier et remplacer la touche également sur chacun des claviers.</p>
--

2-2-9 Bouton barre de vente



Par défaut la fonction de chaque touche est celle représentée ci-dessus.

- Table : Pour ouvrir un plan de table ou une table.
Couv : Pour modifier le nombre de couverts.
Eric : Nom du serveur en cours, ou pour changer de serveur.
Compte : Pour ouvrir un compte
Tarif 1 : Permet de changer de tarif manuellement.
Avec Ticket : Pour imprimer ou non le ticket

Fonction : Cette ligne permet de sélectionner les différentes fonctions que l'on peut programmer sur une touche. Quand on change de fonction sur la droite on obtient la liste de chaque fonction.

Fonctions disponibles

- 0 Fonction réservée (les fonctions indiquées ci-dessus)
- 1 Articles
- 2 Vendeurs
- 3 Clavier Bas
- 4 Clavier Haut
- 5 Commentaires
- 6 Règlements
- 7 Remises
- 8 Arrangements
- 9 Majorations
- 10 Fonctions
- 11 Pavé numérique
- 12 Macro fonctions

- Couleur : Couleur par défaut Dans chaque fonction on peut programmer des couleurs, cette option permet de les utiliser.
- Couleur par Famille Ne peut être utilisé qu'avec les articles. Si on sélectionne cette option la touche prendra la couleur programmée dans la famille article.
- Couleur élément Ne peut être utilisé qu'avec les articles, les commentaires, les règlements. Si on sélectionne cette option la touche prendra la couleur programmée au niveau de l'article ou du commentaire ou du règlement.
- Couleur touche Dans ce cas la couleur est définie de façon individuelle sur chaque touche. Elle se programme grâce au bouton.



L'option couleur n'est pas valable avec la fonction réservée. Pour changer la couleur des touches quand la fonction réservée est active aller en **Configuration / Paramètre niveau 1 / Système couleur / Ventes bouton entête** et cliquez sur modifier.

Bouton Icône : Permet de sélectionner un icône pour le placer sur la touche. 169 icones sont de bases dans la TS-1000.

2-2-10 Clavier meca

Inactif sur cette machine.

2-2-11 Codes barres

Ce menu n'est actif que si dans **Configurer / Paramètres niveau 3 / Mémoire** la case code à barre est différente de 0. Vous devez dans cette case avoir un nombre correspondant au nombre de code barre à programmer.

Dans la partie gauche de l'écran vous avez la liste des articles qui sont affectés à un code barre. Dans la partie droite vous avez la liste de tous les articles. Pour changer une affectation il suffit de choisir dans la partie gauche un code barre puis de sélectionner l'article dans la partie droite.

Dans un réseau de plusieurs caisses la configuration mémoire doit être identique sur toutes les caisses.

Différents types de codes pouvant être lus par la TS-1000.

Code barre presse

378	Code article	Prix	Check digit
	5 chiffres	4 chiffres	1 Chiffre

Code barre poids

IDP	Code article	Poids	Check digit
	5 chiffres	5 chiffres	1 Chiffre

Dans le cas d'un code barre poids IDP peut prendre les valeurs 21,23 ,25 ,27 ou 29.
Le poids sur 5 chiffres est indiqué en grammes donc si on a 04986 le poids sera de 4,985 Kg.

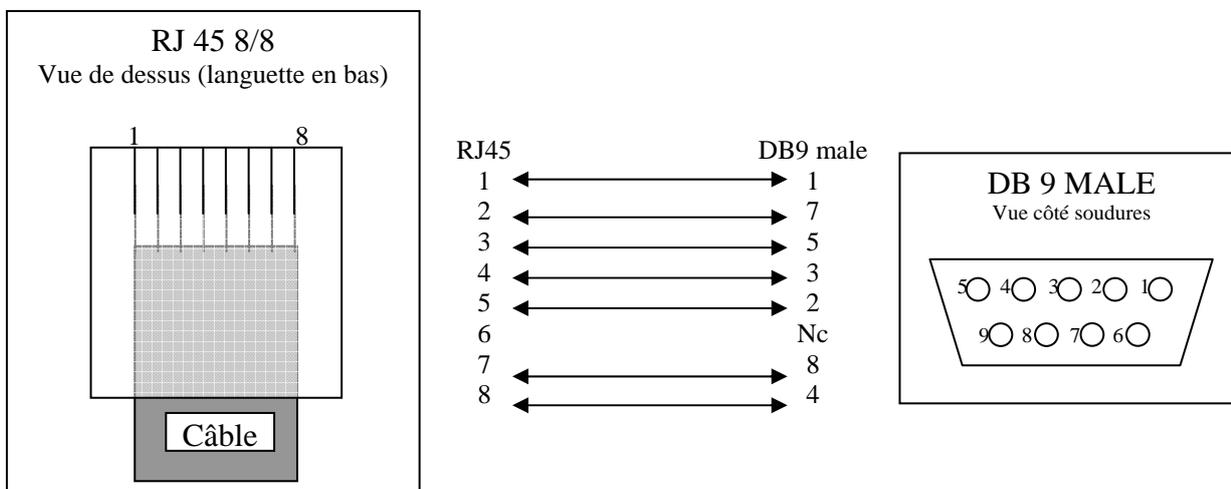
Code barre prix

IDP	Code article	Poids	Check digit
	5 chiffres	5 chiffres	1 Chiffre

Dans le cas d'un code barre prix IDP peut prendre les valeurs 02, 22, 24, 26, 28.
Le prix sur 5 chiffres est indiqué en centimes donc si on a 00456 le prix sera de 4,56€

2-2-11-1 Schéma de câblage pour douchette et scanner

Câble RJ45 vers DB9 Male



2-2-11-2 Paramétrage douchette/scanner sur la TS-1000

Aller dans le menu **Configurer / Paramètres niveau 3 / Sorties série**

Choisir la sortie série numéro 3. Seule la sortie 3 permet de connecter un lecteur code barre.

Nota : La TS-1000 ne fournit pas le +5V nécessaire à l'alimentation des lecteurs codes barre, il faut donc utiliser une alimentation externe.

Mettre les paramètres suivants :

Vitesse : 9600
Bits de données : 8
Bits d'arrêt : 1
Parité : Paire
Contrôle de flux : RTS CTS.

Pour que la caisse puisse utiliser des codes barres aller dans le menu **Configurer / Paramètres niveau 3 / Mémoire** dans la case code barre mettre 1 au minimum, ou le nombre de code barre que vous allez entrer dans la caisse.

2-2-11-3 Paramétrage de la douchette éclipse

Passer les codes barres suivant devant la douchette **dans l'ordre de 1 à 10.**

1. Enter Program Mode



999999

6. Configuration Code 2



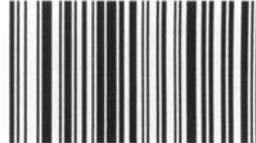
818180

2. Recall Defaults



999998

7. Configuration Code 3



8183480

3. Enable RS232



415554

8. Configuration Code 4



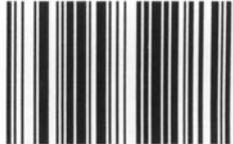
8187880

4. Enable LF



116612

9. Configuration Code 5



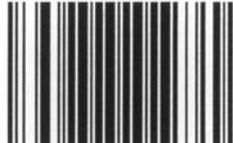
846690

5. Configuration Code 1



8160880

10. Exit Program Mode



999999

- 2- Dans la zone jaune vous choisissez comme précédemment le ou les articles que vous voulez lier à l'article principal.

Quantité qui sera vendu pour l'article lié

Prix de vente de l'article lié

Article lié choisi

Si la case tarif est cochée le prix de vente de l'article lié est celui programmé dans le fichier article, dans le cas contraire c'est le prix programmé ici.

- 3- Type de Tarif : Plusieurs comportements ou types de tarifs sont possibles.

0 Tarif :

En vente l'article principal et les articles liés prendront le tarif qui a été sélectionné sur l'écran de vente. Chaque article sera imprimé avec son prix la TVA sera calculée sur chaque article. Sur les rapports tous les articles apparaîtront avec leur prix.

1 Mode prix fixe :

Ce mode concerne l'article principal seulement. Dans ce cas le prix de l'article principal ne change pas en fonction du tarif sélectionné en vente. Il reste inchangé et il prend la valeur programmé dans la fenêtre de l'arrangement. Chaque article sera imprimé avec son prix la TVA sera calculée sur chaque article. Sur les rapports tous les articles apparaîtront avec leur prix.

2 Prix lignes :

Dans ce mode, le prix de l'article principal n'est pas pris en compte. Sur le ticket les articles liés ne sont pas imprimés. L'article principal sera vendu au prix de la somme des articles liés. Le prix des articles lié est soumis au niveau de prix sélectionné en vente. La TVA est calculée par rapport à l'article principal. Sur les rapports tous les articles apparaîtront mais les articles liés auront un prix à 0.

3 Tarif 2 :

Ce mode de fonctionnement est un peu particulier.

Le prix de l'article principal est fixé dans le fichier article

Le prix de l'article lié 1 =
Prix article principal –
(somme prix articles liés)

Exemple :

$$7 = 12 - (3 + 2)$$

1/2 EAU MINERALE		12.00		PR.
1	ABATILLES	0.00	7.00	<input checked="" type="checkbox"/> TARIF
1	ALCOOL BLANC	3.00	3.00	<input checked="" type="checkbox"/> TARIF
1	AMERICANO	2.00	2.00	<input checked="" type="checkbox"/> TARIF

Le prix des articles dépend de la page prix sélectionnée en vente, la TVA est calculée par rapport aux articles liés. Une autre particularité de ce mode de fonctionnement, si on ne coche pas Tarif sur une ligne l'article sera imprimé sur le ticket avec son prix. (Ce n'est pas valable pour le premier article lié). Les autres articles liés ne sont pas imprimés sur le ticket. Sur les rapports les articles liés sont imprimés avec leur prix mais l'article principal lui n'est pas du tout imprimé.

4- Mode prix fixe 2

Ce mode est identique à Tarif 2 sauf que le prix de l'article principal est fixé dans l'arrangement.

5- Prix lignes 2

Dans ce mode, le prix de l'article principal n'est pas pris en compte. Sur le ticket les articles liés ne sont pas imprimés. L'article principal sera vendu au prix de la somme des articles liés. Le prix des articles lié est soumis au niveau de prix sélectionné en vente. La TVA est calculée par rapport à chaque article lié. Dans ce mode également si on ne coche pas Tarif sur une ligne l'article sera imprimé sur le ticket avec son prix. Sur les rapports les articles liés sont imprimés avec leur prix mais l'article principal lui n'est pas du tout imprimé.

Clavier :

Malgré le fait qu'un arrangement dépende d'un article principal, il ne suffit pas de mettre cet article au clavier pour appeler l'arrangement correspondant. Pour appeler un arrangement il faut sur les claviers hauts ou bas choisir dans fonction la ligne Arrangements.

2-3 Utilisateurs

A partir du menu Utilisateur on a accès aux 3 sous-menus Profils / Clefs / Vendeurs.

2-3-1 Profils

Permet de définir des profils utilisateurs avec autorisations d'accès aux fonctions de la TS-1000. Ces profils seront après affectés aux clés utilisateur.

Vous pouvez avoir par exemple le profil Direction, Chef de rang, serveur etc....

Nom : Pour donner un nom au profil. Donnez un nom explicite.

Lecture : Autorisation du profil à faire des X. (coché autorisé, non coché pas autorisé)
Les niveaux 1 et 2 ne sont pas pris en compte car ils sont utilisés par la TS-1000 en interne.
Le niveau 3 correspond généralement au X jour et le niveau 4 ou X mois.

RAZ : Autorisation du profil à faire des Z. (coché autorisé, non coché pas autorisé)
Les niveaux 1 et 2 ne sont pas pris en compte car ils sont utilisés par la TS-1000 en interne.
Le niveau 3 correspond généralement au Z jour et le niveau 4 ou Z mois.
X/Z général : Coché le profil peut faire un Z de tous les résultats
Non coché le profil ne peut un Z que des résultats vendeurs.

Autorisations du profil : Voici la liste des options que vous pouvez autoriser ou non par profil. Quand la case est coché l'option est autorisé dans le cas contraire elle ne l'est pas.

Page	Nom	Fonction
1	Note offerte	Possibilité d'offrir une table, un compte ou un ticket direct.
1	Offert personnel	Possibilité de faire un offert personnel
1	Offert client	Possibilité de faire un offert client (sur un article)
1	Choix imp. Note	Changement type d'impression
1	Choix imp. Note 2	Changement type d'impression
1	Choix imp. Facture	Changement type d'impression
2	Retour ligne après commande	Peut faire un retour article après envoi de la commande
2	Retour ligne non vendue	Peut faire le retour d'un article qui n'a pas été vendu
2	Annulation ligne	Peut utiliser la touche annule ligne pour supprimer un article avant envoi de commande
2	Touche retour	Peut utiliser la touche Retour
2	+ d'une rem/maj tot/stot sur tck/tbl/cpt	Peut faire plus d'une remise sur sous total
3	Règlement sur table	Peut encaisser une table
3	Règlement sur compte	Peut encaisser un compte
3	Transfert de règlement	Peut changer le mode de paiement après encaissement
3	Règlement autre garçon	Peut encaisser la table ou le compte d'un autre serveur
3	Transfert Table	Peut utiliser la touche transfert table pour transférer une table vers une table ou un compte vers une table ou un ticket vers une table
3	Transfert Compte	Peut utiliser la touche transfert compte pour transférer une table vers un compte ou un compte vers un compte ou un ticket vers un compte

Page	Nom	Fonction
4	Modification d'une note éditée	Peut modifier une note déjà éditée pour ajouter ou annuler un article
4	Réédition table	Peut rééditer plusieurs fois une note table même si celle-ci n'a pas été modifiée
4	Réédition compte	Peut rééditer plusieurs fois une note compte même si celle-ci n'a pas été modifiée
4	Réédition ticket	Peut rééditer plusieurs fois un ticket
4	Touche ticket On/Off	Peut utiliser la touche ticket On / Off
4	Annul. Note 2/facture encaissé	Peut annuler après encaissement des tables ou des comptes qui ont été édités avec les touche note 2 et facture
4	Modif. Note2/facture encaissé	Peut modifier après encaissement des tables ou des comptes qui ont été édités avec les touche note 2 et facture
5	Changement de niveau de tarif	Peut vendre les articles avec différents tarifs
5	Tarif de base après article	Retour automatique au tarif de base après avoir vendu un article. Les tarifs de bases sont affectés dans les salles pour les tables et dans les clefs pour les tickets directs
5	Tarif 1	Peut utiliser le tarif 1
5	Tarif 2	Peut utiliser le tarif 2
5	Tarif 3	Peut utiliser le tarif 3
5	Tarif 4	Peut utiliser le tarif 4
5	Pas passage en tarif de base	Ne retourne pas au tarif de base après une commande ou total. Les tarifs de bases sont affectés dans les salles pour les tables et dans les clefs pour les tickets directs
6	Annulation d'une table avant commande	Peut utiliser la touche annule ticket pour annuler la totalité d'une table avant commande
6	Annulation d'une table non éditée	Peut utiliser la touche annule ticket pour annuler la totalité d'une table après commande mais avant édition de note
6	Annulation table	Peut utiliser la touche annule ticket pour annuler la totalité d'une table après commande et après édition de note
6	Annulation d'un compte avant commande	Peut utiliser la touche annule ticket pour annuler la totalité d'un compte avant commande
6	Annulation d'un compte non édité	Peut utiliser la touche annule ticket pour annuler la totalité d'un compte après commande mais avant édition de note
6	Annulation compte	Peut utiliser la touche annule ticket pour annuler la totalité d'un compte après commande et après édition de note
6	Annulation d'un ticket vide	Peut utiliser la touche annula ticket pour annuler un ticket direct vide.
6	Annulation ticket	Peut utiliser la touche annule ticket pour annuler un ticket direct avant ou après encaissement
7	Aller en vendre	Peut utiliser la touche vendre pour faire des ventes
7	Aller en programmation	Peut faire de la programmation.
7	Aller en programmation des clefs	Peut aller modifier la programmation des clefs
7	Aller en gestion	Peut utiliser le menu Gérer
7	Aller en configurer niveau 1	Peut aller en configurer niveau 1
7	Aller en configurer niveau 2	Peut aller en configurer niveau 2
7	Aller en configurer niveau 3	Peut aller en configurer niveau 3
7	Aller en programmation des profils	Peut aller en programmation des profils
8	Multi vendeurs en ticket	Peut vendre sur le ticket direct d'un autre vendeur
8	Multi vendeurs en table	Peut vendre sur la table d'autre vendeur
8	Multi vendeur en compte	Peut vendre sur le compte d'autre vendeur
8	Multi rang	Si les rangs ont été programmés sur les tables le profil peut vendre sur tous les rangs.
8	Touche vendeur	Peut utiliser la touche vendeur

Page	Nom	Fonction
9	Lecture jour	Peut faire une lecture jour
9	Raz jour	Peut faire un RAZ jour
9	ftp	Peut utiliser la fonction FTP
9	Etat 3	Peut éditer l'état d'impression résultat 3
9	Etat 4	Peut éditer l'état d'impression résultat 4
9	Etat 5	Peut éditer l'état d'impression résultat 5
9	Etat 6	Peut éditer l'état d'impression résultat 6
9	Etat 7	Peut éditer l'état d'impression résultat 7
10	Etat 8	Peut éditer l'état d'impression résultat 8
10	Etat 9	Peut éditer l'état d'impression résultat 9
10	Etat 10	Peut éditer l'état d'impression résultat 10
10	Etat 11	Peut éditer l'état d'impression résultat 11
10	Impression résultats	Peut imprimer des résultats
10	Aperçu écran résultat	Peut afficher des résultats
11	Vente en ticket	Peut faire de la vente directe
11	Vente en table	Peut utiliser des tables pour vendre
11	Touche couverts	Peut utiliser la touche couverts.
11	Création table	Peut ouvrir une table vide. Si l'option n'est pas cochée seul un manager peut ouvrir une table vide après le serveur peut utiliser la table.
11	Contrainte table	
11	Changement clavier bas	Peut changer de clavier bas
11	Changement clavier haut	Peut changer de clavier haut
11	Article avec prix manuel	Peut changer le prix d'un article en vente
12	Vente en compte	Peut faire des ventes sur des comptes
12	Modification en-tête compte	Peut changer la programmation de l'en tête des comptes
12	Touche compte	Peut utiliser la touche compte
12	Création compte	Peut ouvrir un compte vide. Si l'option n'est pas cochée seul un manager peut ouvrir un compte vide après le serveur peut utiliser le compte.
12	Toujours encaisser les comptes	
12	Ne jamais encaisser les comptes	
12	Toujours garder les comptes	
12	Ne jamais garder les comptes	
13	Edit div annul art	Peut éditer les articles annulés
13	Edit div programmation	Peut éditer la programmation des articles
13	Edit div art vendus	Peut éditer le détail des articles vendus
13	Edit historique	Peut éditer l'historique des ventes
14	Modif prog article en vente	Peut modifier la programmation d'un article en vente
14	Modif prog commentaire en vente	Peut modifier la programmation d'un commentaire en vente
14	Affichage du num facture en vente	
14	Dernier clavier haut	
15	Filtre 0	
15	Filtre 1	
15	Filtre 2	
15	Filtre 3	
15	Filtre 4	
15	Filtre 5	
15	Filtre 6	
15	Filtre 7	

2-3-2 Clefs

Le nombre maximum de clef se programme en **Configurer / Paramètres niveau 3 / Mémoire / Clefs**.

Pour programmer une clef choisir dans la partie gauche de l'écran le vendeur que vous voulez programmer. Le code actuel de la clef est 0.



On place la clé sur lecteur Dallas.



Le code de la clef s'affiche dans le bouton gris.

On appui ensuite sur le bouton gris, le code de la clef s'affecte dans le champ code et dans la liste à gauche.



Profil : Spécifie pour ce vendeur quel profil d'autorisation il va utiliser. (cf ch 3.2.1)

Tarif : Spécifie sur quel tarif doit se positionner la clé en vente directe. Si le mode de fonction 73 est coché (ne pas utiliser le plan de salle) il spécifie aussi le tarif pour les tables.

Clavier haut : Spécifie sur quel clavier haut doit se positionner la clé en vente directe. Si le mode de fonction 73 est coché (ne pas utiliser le plan de salle) il spécifie aussi le clavier haut pour les tables.

Clavier bas : Spécifie sur quel clavier bas doit se positionner la clé en vente directe. Si le mode de fonction 73 est coché (ne pas utiliser le plan de salle) il spécifie aussi le clavier bas pour les tables.

Groupe imp cuisine : Spécifie sur quel groupe d'imprimante cuisine la clef doit utiliser.

Tiroirs : Spécifie quel tiroir va être utilisé avec cette clef. Cette option est lié à la programmation des tiroirs sur les règlements. (cf ch 2-1-1)

Tiroir interne 1 et 2 : Tiroirs branchés sur les connecteurs DK1 et DK2 de la caisse.

Tiroir 1 et 2 sur Epson sortie 2 : Tiroir 1 et 2 branché sur imprimante externe sur le COM 1 de la caisse.

Tiroir 1 et 2 sur Epson sortie 3 : Tiroir 1 et 2 branché sur imprimante externe sur le COM 2 de la caisse.

Tiroir 1 et 2 sur Epson sortie 4 : Tiroir 1 et 2 branché sur imprimante externe sur le COM 3 de la caisse.

Mode

Clef école : Les ventes effectuées par une clef école ne se retrouve pas dans l'historique des ventes. En mode école on ne peut pas ouvrir une table ou un compte qui a été ouvert en mode normal et inversement. Pour imprimer le résultat d'une clef école il faut mettre cette clef et imprimer le rapport (à condition que cette clef soit autorisée à imprimer des rapports). Le détail article des ventes école n'est pas possible. Pour remettre un CA d'une clef école il faut faire une initialisation des résultats clef école.

Saisie vendeur obligatoire : En cas d'utilisation de la TS-1000 sans clef et si vous voulez utiliser une contrainte vendeur cochez cette option sur le vendeur 0.

Num table en ventes directes : Sur des tickets directs au moment de la saisie du 1^{er} article la TS-1000 demande un numéro de table. Le ticket client ne change pas par contre en cuisine st indiqué en plus le numéro de table. (num table max 255)

2-3-3 Vendeurs

Ce menu permet de définir le nom du vendeur, les plans de salles utilisés, et les taux de services.

Libellé : Permet de saisir le nom du vendeur

Code : Permet de programmer un code d'accès pour ce vendeur (5 chiffres maxi). Ce code ne sera activé qu'en cas de vente multi vendeur.

Rang : Affecte un rang au vendeur, ce rang correspond à celui programmé dans les tables (cf ch 2-2-5). Si un rang est programmé le vendeur ne verra que les tables de son rang. Les autres seront grisées.

Pourcentage : Le calcul du service se fait au pourcentage.

CA service fixe : Ne fonctionne pas

Points : Ne fonctionne pas

Vendeur bloqué : Ne fonctionne pas

% Service bar : Taux de service pour les tickets directs

% Service table : Taux de service pour les tables

% Service Compte : Taux de service pour les comptes

Salles : Indique quel plan de salle le vendeur peut utiliser.

2-4 Noms caisses

Permet de donner un nom explicite à chaque caisse dans un réseau de caisse.

Cela permet quand on veut imprimer un rapport de savoir quelle caisse on va lire.

2-5 Libellés

Dans la TS-1000 vous pouvez programmer 200 libellés (de 0 à 199). Dans la partie gauche de la fenêtre vous avez le libellé par défaut de la TS-1000. Dans la partie centrale vous avez le libellé actuel.

Grâce au bouton valeur par défaut vous pouvez mettre le libellé par défaut sur le libellé en cours.

Liste des mots et utilisations (les libellés omis ne sont pas encore utilisés)

N°	Nom par défaut	Nom conseillé	Fonction
0	Num consécutif	Facture	Le numéro consécutif permet de tracer toutes les impressions en plus du numéro de ticket ou de facture
1			Non utilisé
2	Plus taxe		Non utilisé
3	Tarif 1		Nom à donner pour le tarif 1 (ex bar)
4	Tarif 2		Nom à donner pour le tarif 2
5	Tarif 3		Nom à donner pour le tarif 3
6	Tarif 4		Nom à donner pour le tarif 4
7	Niveau 1		Non utilisé
8	Niveau 2		Niveau utilisé par Towa manager
9	Niveau 3	Jour	1 ^{er} niveau de rapport (jour par exemple)
10	Niveau 4	Mois	2 ^{ème} niveau de rapport (mois par exemple)
11 à 13			Non utilisé
14	Nom	Nom	
15	Adresse	Adresse	
16	Ville	Ville	En-tête pour les comptes
17	Code postal	Code postal	
18	Text option	Num téléphone	Ce texte est lié à la fonction 77 (appel compte par numéro de téléphone)
19 à 23			Non utilisé
24	GT Ventes		Si ce libellé est programmé, il y aura impression du Grand total sur la balance générale
25	GT Ventes + Annul		Si ce libellé est programmé, il y aura impression du Grand total annulation comprise sur la balance générale
26	GT TVA		Si ce libellé est programmé, il y aura impression du Grand total des tva sur la balance générale
27	GT Annul		Si ce libellé est programmé, il y aura impression du Grand total des annulations sur la balance générale
28	Non utilisé		
29	Entrée du jour	Entrée du jour	Pour avoir un titre sur les coupons que l'on peut avoir dans les menus
30	Plat du jour	Plat du jour	
31	Dessert du jour	Dessert du jour	
32	Menu programmer	Menu programmer	

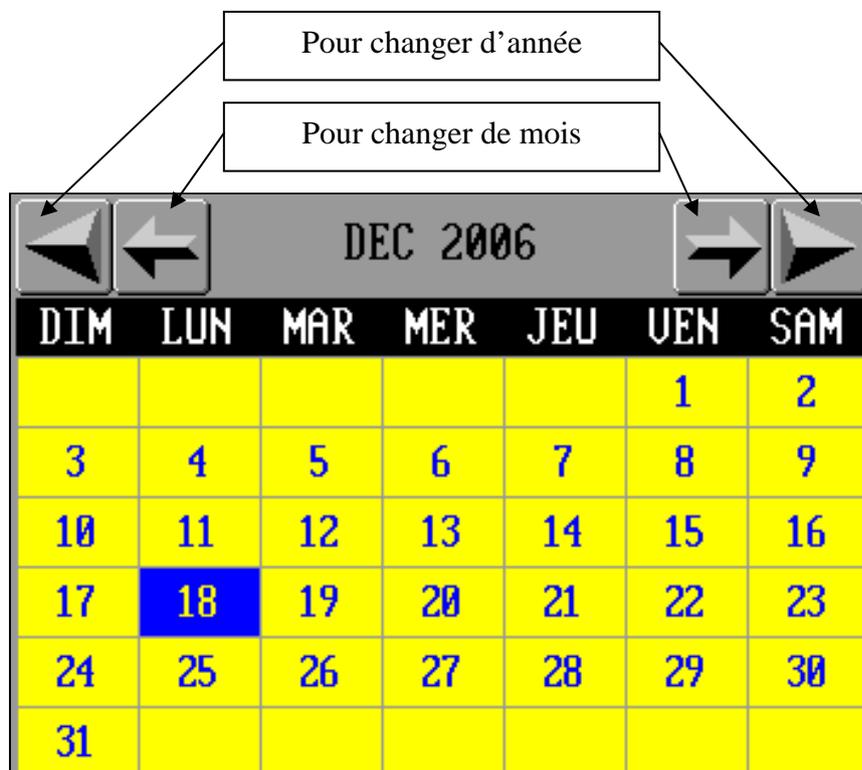
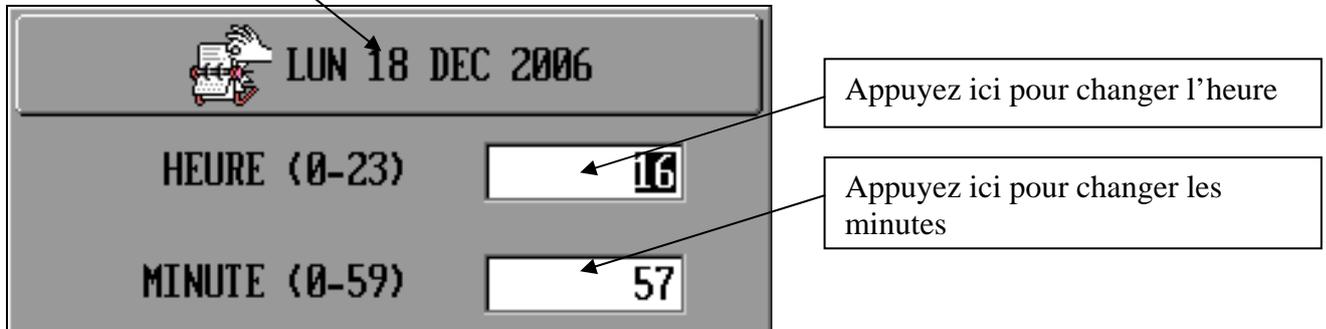
Towa France
Manuel Programmation TS1000

N°	Nom par défaut	Nom conseillé	Fonction	
33	RC4 ¾ ¼	Repas + boisson	6 textes différents sont disponibles pour la fonction repas complet.	
34	Repas complet 5	Menu complet		
35	Repas complet 6	Repas complet 6		
36	Repas complet 7	Repas complet 7		
37	Repas complet 8	Repas complet 8		
38	Repas complet 9	Repas complet 9		
39 à 51	Non utilisé			
52	M.	M.		Titres pour les comptes clients
53	MME	MME		
54	MELLE	MELLE		
55	MME & M.	MME & M.		
56	STE	STE		
57 à 60	Non utilisé			
61	Commande	Commande	Si le libellé existe, en impression cuisine on a le numéro de commande qui s'imprime	
62	Total Ventes	Total Ventes	Sur les RAZ imprime le total des ventes	
63	Duplicata cuisine	Duplicata cuisine	Imprime duplicata en cuisine si on travaille en impression double	
64	PLU	PLU	Si les codes articles sont imprimés sur l'imprimante cuisine ce texte est imprimé.	
65	Suite passée à	Je réclame mes plats	En fonction suite le texte est imprimé sur le ticket	
66	Renvoi cuisine	Renvoi cuisine	Imprimé quand on appui sur la touche renvoi cuisine	
67	Total €uro	Total €uro	Impression du total en bas du ticket	
68	€ur	€ur	Symbole monnaie locale qui s'imprime sur les rapports	
69	€uro	€uro	Monnaie locale utilisé lors d'encaissement en devises étrangères.	
70	Net	Net		
71	Brut	Brut		
72	Service	Service		
73	TTC	TTC		
74	Ratio %	Ratio %		
75	Ecart Arrondi		Si mode 122 activé = arrondi 5 centimes, si ce libellé est utilisé alors sur la balance générale on a la différence positive ou négative de cet arrondi	
76	../..	../..		
77 à 79				
80	Unités	Unités		
81	Centilitres	Centilitres		
82	Kilogrammes	Kilogrammes		
83	Grammes	Grammes		
84	Mètres	Mètres		
85	Centimètres	Centimètres		
86	Cartons	Cartons		
87	Cartouches	Cartouches		
88	Paquets	Paquets		
89	Litres	Litres		
90	Morceaux	Morceaux		
91	Pallets	Pallets		
92	Bouteilles	Bouteilles		
93	Boites	Boites		
94	Futs	Futs		
95	Caisses	Caisses		
96 à 99				

N°	Nom par défaut	Nom conseillé	Fonction
100	** Rendu **		
101	Reste à payer		
102	Total TVA		
103	Total règlements		
104	Total remises		
105	Total majoration		
106	Proforma		
107	Facture		
108	Duplicata		
109	HT		
110	CA remise		
111	CA majeure		
112	Couverts		
113	Pax		
114	Ancien solde		
115	Nouveau solde		
116 à 139	Non utilisés		
140	En-tête résultat 1		
141	En-tête résultat 2		
142	En-tête résultat 3		
143	En-tête résultat 4		Raison sociale du client pour l'impression des lectures et de remises à zéro jours et mois.
144	En-tête résultat 5		
145	En-tête résultat 6		
146	En-tête résultat 7		On a 10 lignes de 20 caractères
147	En-tête résultat 8		
148	En-tête résultat 9		
149	En-tête résultat 10		
150	CA HT	CA HT	
151	CA TVA	CA TVA	
152	CA TTC	CA TTC	
153	Quantité	Quantité	
154	Stock d'alerte	Stock d'alerte	
155	Stock actuel	Stock actuel	
156	Stockage	Stockage	
157	Quantité exploitable	Quantité exploitable	
158	Quantité déstockée	Quantité déstockée	
159	Dose / Pièce	Dose / Pièce	
160	Société	Société	
161	Adresse 1	Adresse 1	
162	Adresse 2	Adresse 2	
163	Code postal et ville	Code postal et ville	Raison sociale utilisée pour les tickets, les tables et les comptes. De base on a 6 lignes de 20 caractères. La ligne société est imprimée en double large.
164	Téléphone	Téléphone	
165	Fax	Fax	
166	1 euro = 6.55957	1 euro = 6.55957	
167	Remerciement	Remerciement	4 lignes de 20 caractères sont imprimables pour le pied de ticket.
168	Remerciement 2	Remerciement 2	
169	A bientôt	A bientôt	
170 à 199		Textes libres	Ces textes peuvent être ajoutés sur les tickets pour en modifier l'apparence.

2-6 Date

En appuyant ici, un calendrier apparaît pour changer la date.



2-7 Suggestion du jour

Ce menu permet d'imprimer des tickets coupons pour placer sur les cartes des menus

On obtient un sous menu avec entrée du jour, plat du jour, dessert du jour, menu programme.

2-7-1 Entrée du jour



Appuyez sur  pour afficher la liste des articles. Choisissez votre article et appuyez sur OK.

Dans le champ nombre d'édition indiquez le nombre de coupon que vous voulez imprimer.

Appuyez sur imprimer pour imprimer le nombre de coupon désiré.

L'imprimante imprime le nombre de coupons indiqué.

2-7-2 Plat du jour

Identique à l'entrée du jour sauf que l'en-tête du coupon sera plat du jour.

2-7-3 Dessert du jour

Identique à l'entrée du jour et au plat du jour sauf que l'en-tête du coupon sera dessert du jour.

2-7-4 Menu programme

Permet d'imprimer sur un ticket un menu pour le placer sur une carte ou sur un présentoir.

Contrairement à l'entrée du jour, au plat du jour, et au dessert du jour on ne choisit pas d'article dans le fichier, ici on entre un texte libre.

On peut entrer jusqu'à 15 lignes de 35 caractères au maximum. Pour chaque ligne on peut spécifier sa position (gauche, centré, droite) et sa taille d'écriture (taille normale, double large, double haut, double large et double haut).

La case fin d'impression permet d'indiquer à quel endroit le ticket doit se terminer.

Une fois le ticket renseigné il suffit en bas d'écran de spécifier le nombre de ticket voulu et d'appuyer sur imprimer pour les imprimer.

2.8 Clavier Alpha

Permet de modifier le clavier alphanumérique qui apparaît à chaque fois que l'on doit faire une saisie.

3 Configurer

3.1 Paramètres niveau 1

3.1.1 Ports d'impression

Dans ce menu on spécifie pour chaque opération quelle imprimante on va utiliser.

Type	Type d'édition
Vente Directe	
Table	Edition normale
Compte	
Vente Directe	
Table	Impression de secours
Compte	
Vente Directe	
Table	Impression Note 2
Compte	
Vente Directe	
Table	Historique
Compte	
Vente Directe	
Table	Facture
Compte	
Repas complet	
Débitur	
Lecture	
RAZ	

3.1.2 Anglais / Français

Permet de changer la langue utilisée dans la TS-1000, Français ou Anglais.

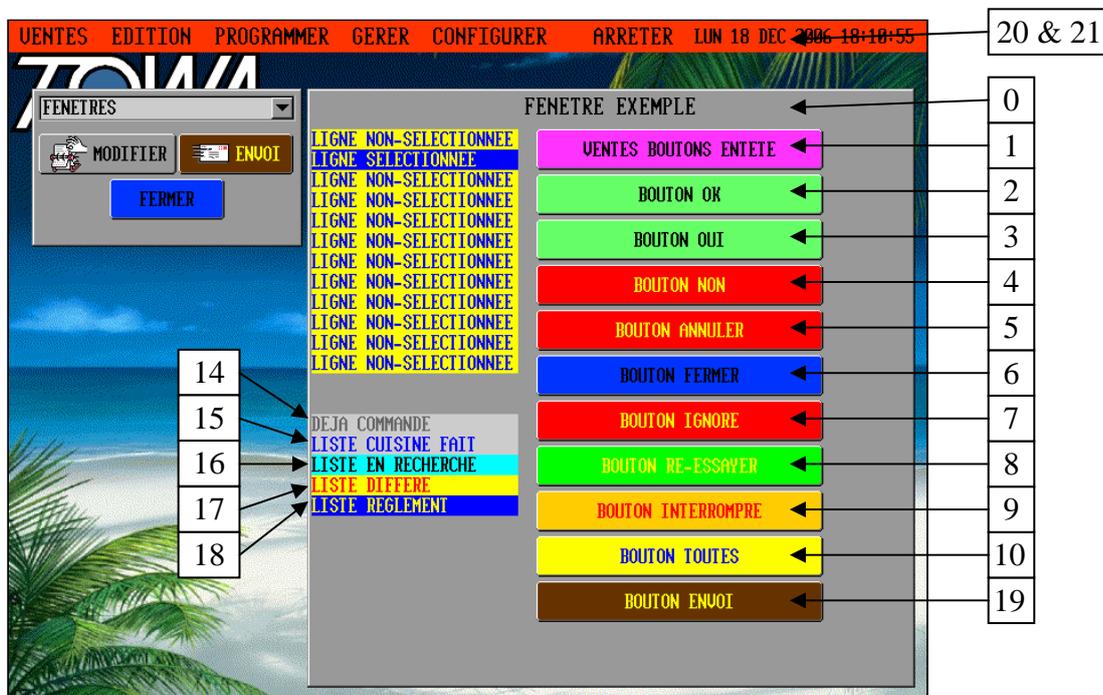
3.1.3 Clavier Alpha

Permet de spécifier le type de clavier PC externe que l'on va utiliser.

3.1.4 Système de couleur

Ce menu permet de spécifier les couleurs pour les éléments suivants :

Numéro	Nom	Commentaire
0	Fenêtre	Couleur des fenêtres de programmation.
1	Ventes boutons en-têtes	Couleur des boutons de la barre dans l'écran de vente
2	Bouton OK	Couleurs du bouton OK
3	Bouton Oui	Couleurs du bouton Oui
4	Bouton Non	Couleurs du bouton Non
5	Bouton annuler	Couleurs du bouton Annuler
6	Bouton Fermer	Couleurs du bouton Fermer
7	Bouton ignore	Couleurs du bouton Ignore
8	Bouton réessayer	Couleurs du bouton Réessayer
9	Bouton interrompre	Couleurs du bouton interrompre
10	Bouton toutes	Couleurs du bouton Toutes
11	Listbox non sélectionné	Couleurs de la liste des articles vendus
12	Listbox sélectionné	Couleurs de la liste des articles vendus sélectionnés
13	Réservé	
14	Déjà Commandé	Couleurs des articles déjà envoyés en cuisine dans la listbox
15	Liste cuisine fait	Couleurs des articles déjà envoyés et déjà fait en cuisine dans la listbox
16	Liste en recherche	Couleurs des articles en mode recherche dans la listbox
17	Liste différé	Couleurs des articles différés dans les menus dans la listbox
18	Liste règlement	Couleurs des modes de paiement dans la liste box
19	Bouton envoi	Couleurs du bouton Envoi
20	Menu non-sélectionné	Couleurs de la barre de menu Vendre / Edition / Programmer
21	Menu sélectionné	Couleurs de la barre de menu Vendre / Edition / Programmer quand on sélectionne un élément



Après avoir sélectionné l'élément que vous voulez modifier appuyez sur modifier pour accéder au menu de sélection des couleurs.

3.1.5 Graphisme situation actuel

Ce menu permet de programmer 20 types de graphiques (type camembert ou histogramme)

Nom : Nom du graphique

Type : Type de rapport représenté dans le graphique

- * Vendeur
- * Règlements
- * Salles
- * Familles
- * Sous familles
- * Groupes
- * Caisses

Niveau de lecture : * Jour
* Mois

Caisses : * Toutes (toutes les caisses du réseau)
* Locale (uniquement la caisse où on affiche les graphiques)
* A l'exécution demande la (les) caisses à prendre en compte.

Vendeur * Toutes (tous les vendeurs sont pris en compte)
* Opérateur (celui qui visualise le graphique)
* A l'exécution (Demande le (les) vendeurs)

Pour afficher les graphiques aller dans édition puis graphisme situation actuel.

3.1.6 Graphismes périodes (à définir)

3.2 Paramètres niveau 2

3.2.1 Modes de fonctions

Les modes de fonctions permettent de modifier le comportement de la TS-1000.

N°	Nom mode fonction
----	-------------------

AFFICHAGE

- | | |
|-----|--|
| 59 | Utiliser Afficheur arrière |
| 132 | Activer écran de contrôle |
| 148 | Utiliser surveillance stock comme fenêtre de préparation |
| 153 | En ventes, afficher pave numérique après total |
| 171 | Vider l'écran lors de l'insertion de la clef |

ANNULATION

- | | |
|-----|--|
| 43 | Pas d'impression des annulations sur la bande de contrôle |
| 51 | Annulation ligne interdit si CA = 0 (en recherche) |
| 57 | Pas d'impression du ticket Annule lors d'une annulation |
| 160 | Annulation menus sans contrainte |
| 163 | Remettre en stock les articles si ticket annule avant encaissement |

- 164 Remettre en stock les articles si ticket annule après encaissement
- ARTICLE**
- 14 Affiche prix 1 sur recherche alpha en vente
- 45 Tri des articles par famille en ventes directes
- 82 Utilisation des a suivre incrémentés
- 96 Saisie quantité obligatoire lors d'une vente article
- 107 Les articles hors CA ne sont pas additionnés sur le ticket
- 116 Affiche le nombre d'articles vendus (zone info)
- 127 Ne pas imprimer prix unitaire dans les formats d'impression si qté=1
- 144 Compilation des articles au poids
- 145 Raz des montants fin happy hour sur Z niveau 3
- 146 Bloquer Raz si envoi mail ou FTP non effectué
- 147 Ne pas afficher avancement table (tables mobiles et a suivre auto)
- 148 Utiliser surveillance stock comme fenêtre de préparation
- 149 En ventes, afficher nom du vendeur sur ligne date
- 150
- 151 Demande coordonnées client pour toutes éditions supérieures (A voir mode chiffrés)
- 152 Demande coordonnées client sur éditions factures
- 153 En ventes, afficher pave numérique après total
- 154 Ne pas envoyer les comptes commandes en cuisine
- 155 Ne pas compiler article si article suivant avec mode suivre precedent en cuisine
- 156 Pas de plan de salle en télécommande
- 157 Ne pas recalculer la TVA sur liste des comptes occupés
- 158 Mode saisie du vendeur obligatoire : Saisir vendeur avant d'ouvrir le plan de salle
- 159 Liste comptes et saisie vendeur : Afficher toujours tous les comptes
- 160 Annulation menus sans contrainte
- 161 Ne pas tenir compte du hors CA dans total vendeur (résultats)
- 162 Pas de tri par numéro article en cuisine
- 163 Remettre en stock les articles si ticket annule avant encaissement
- 164 Remettre en stock les article si ticket annule après encaissement
- 165 Renvoyer les comptes commandes en cuisine à l'encaissement
- 166 Imprimer numéro de RAZ et numéro de proforma sur code à barre compte
- 167 Imprimer code barre en format TK sur comptes ou tables encaissés
- 168 Affiche couleur famille article en ventes
- 169 Toujours rendre en devise
- 170 Toujours rendre en monnaie locale
- 171 Vider l'écran lors de l'insertion de la clef
- 172 Mode supplément : Qté article = supplément = Qté article maitre

CAFETARIA

- 40 Mode cafétéria

CAISSE

- 113 Afficher le nom de la caisse sur l'écran principal
- 115 Image de fond à la place de l'écran de veille

CLAVIER

- 54 Utiliser clavier alpha mécanique (Esterel) ou clavier PC (TS-1000)
- 94 Pas d'appel clavier bas depuis clavier haut si menu en cours
- 101 Faire apparaitre pavé numérique à l'écran sur zone de saisie
- 121 Inversion ecran de vente

CLE DALLAS

- 31 Identification clef dallas par contact

CODE BARRE

- 123 Le prix dans le code barre poids variable est exprimé en devise secondaire

COMMENTAIRE

- 80 Impression des commentaires libres sur la note

COMMISSION

33 Le service est calculé sur sur le hors taxe

COMPTE

- 6 Double impression des notes compte
- 11 Pas de compilation des articles en ventes compte
- 19 Encaissement automatique du compte lors de l'édition
- 22 Edition automatique de la facture compte à l'encaissement
- 25 Compilation article par date en ventes comptes
- 26 Trier par numéro dans la fenêtre des comptes occupés
- 35 Dernière clef dans compte
- 44 En-tête des comptes complet
- 47 Tri des articles par famille en ventes comptes
- 78 Impression du solde à chaque commande (Compte)
- 119 Numéro de proforma différent pour les comptes
- 134 Recalculer le solde compte à chaque Appel
- 135 Ne pas imprimer en double (mode 17) avec la clef école
- 136 Faire commande quand la caisse passe en veille
- 137 Utiliser la stat annul ligne a la place de la stat perte
- 138 Ne pas imprimer les annul. Ligne a la place de la stat perte num 4
- 139 Insérer les ouvertures tiroir dans la bande de contrôle
- 140 Sauvegarder toutes les caisses du reseau lors d'une raz
- 141 Autoriser l'encaissement des comptes non édités
- 142 Ne pas bloquer les caisses sur lecture X
- 143 Raz num commande sur Raz historique
- 173 Afficher plus de 1000 comptes sur fenêtre comptes occupés
- 174 En compte : Afficher S-total commande sur afficheur client

COUPON

- 16 Impression logo sur talon article
- 24 Impression en-tête sur talon article

CUISINE

- 48 Compilation en cuisine
- 84 Impression en cuisine seulement si article en gras
- 95 Cuisine séparée par client sur note séparée
- 118 Repasse en 'Avec cuisine' à la fin de la vente
- 126 Ne pas envoyer la commande complete en cuisine

DEBITEUR

- 114 Trier listes débiteurs alphabétiquement

DEVICES EURO

- 13 Affiche une devise secondaire
- 41 Devise placée avant chiffres

ENCAISSEMENT

- 79 Impression d'un avoir sur règlement sans rendu monnaie
- 93 Bloquer la caisse si tiroirs ouverts
- 97 Ne pas afficher Sous-Total en cours à l'écran et sur afficheur arrière
- 122 Arrondi à 5 centimes

IMPRESSION

- 92 Bloquer la caisse si imprimante hors service (suivant type imprimante)
- 109 Ne pas proposer de basculer sur secours si imprimante en erreur

NOTE 2

- 62 Edition déclaration de caisse sur imprimante note 2
- 63 Numerotation proforma différent en note 2
- 69 Edition entree et sortie de caisse sur imprimante note 2
- 70 Edition de ticket ouverture tiroir sur imprimante note 2 (si mode 139 actif)
- 83 Inversion note et note 2 pour ticket télécommande

NUMERO

- 108 Incrémenter le numéro de proforma à chaque édition
- 117 Numerotation séparée des ticket/table/compte annulés

PROGRAMMATION

- 105 Fenêtre d'initialisation trié par ordre alphabétique
- 110 Interdire selection du type de clavier alpha

RAPPORTS

- 0 Trier résultats article par famille
- 3 Trier les résultats articles alphabétiquement
- 4 Pas d'impression résultats vendeurs sur lecture générale et RAZ
- 12 Impression de l'heure sur les résultats
- 15 La raz niveau 3 vide l'historique des ventes
- 23 Les lectures et RAZ sont sans le détail article
- 27 Utilisation du recul fiscal
- 42 Raz du numéro de ticket sur RAZ niveau 2
- 56 Imprimer balance générale sur RAZ
- 64 Obligation de renseigner la déclaration caisse sur Z niveau 3
- 68 Obligation de renseigner la déclaration caisse sur X niveau 3
- 72 Imprimer numéro de X sur lecture et RAZ
- 75 Utilisation des résultats niveau 4
- 77 Pas de copie fichiers résultats ASCII sur disquette (lecture)
- 86 Remise à zéro du numéro de reçu fiscal sur raz deuxième niveau
- 90 Imprimer balance générale sur lecture
- 91 Ne pas tester s'il y a des tables ouvertes sur RAZ
- 102 Transfert RAZ sur débiteur
- 106 Envoi chaque commande vers imprimante fiscale
- 111 Bloquer RAZ si sauvegarde sur disquette non effectuée
- 177 Statistique 59 = Retour après note

RESEAU

- 49 Mirroring (Maj dernière caisse)

SON

- 100 Ne jamais émettre de bip

TABLE

- 5 Double impression des notes restaurant
- 7 Contrainte table
- 8 Impression d'un ticket talon sur encaissement table
- 10 Pas de compilation des articles en ventes table
- 18 Encaissement automatique de la table lors de l'édition
- 21 Edition automatique de la facture table à l'encaissement
- 32 Demander s'il faut garder la table ouverte après l'encaissement
- 36 Dernière cle dans table
- 46 Tri des articles par famille en ventes tables
- 52 Pas de demande couvert à l'ouverture de la table
- 53 Refuser 0 couverts à l'ouverture de la table
- 60 Le passage du badge appelle une table
- 61 Autoriser des versements sur les tables
- 73 Ne pas utiliser le plan de salle
- 81 Obligation d'éditer la note table avant encaissement
- 103 Impression du solde à chaque commande (Table)
- 125 Annuler table vide lors de la commande

TABLE/COMPTE

- 17 Impression d'un double sur imprimante historique lors de l'édition de note
- 29 Les prix des articles sont hors taxes en table et en compte
- 50 Double impression des factures

- 58 Pas d'impression du ticket transfère lors d'un transfère
- 98 Touche Sous-Total = validation de la commande
- 120 Pas de réédition de note à l'encaissement si le profil n'y est pas autorisé
- 175 Toujours supprimer client vide à la fin d'une séparation
- 176 Jamais supprimer client vide à la fin d'une séparation

TICKET

- 9 Pas de compilation des articles en ventes directe
- 20 Compiler les articles pour la commande jusqu'au changement de clef (ventes directes)
- 28 Le ticket d'une vente directe est édité deux fois
- 30 Les prix des articles sont hors taxes en vente directe
- 34 Affiche Total en géant
- 55 Ticket en attente
- 87 Travaille avec numéro de proforma
- 88 Ne pas imprimer les tickets sans numéro de facture (sur historique)
- 89 Sans ticket par défaut en vente
- 104 Impression du solde à chaque commande (Ticket)
- 133 Rechercher dernier ticket en local

TIROIR

- 1 Ouvrir le tiroir lors du premier règlement
- 2 Ne pas ouvrir le tiroir si le montant=0
- 99 Emettre un beep lorsque le tiroir est ouvert
- 128 Tester si tiroirs ouverts sur TM88 sortie 1
- 129 Tester si tiroirs ouverts sur TM88 sortie 2
- 130 Tester si tiroirs ouverts sur TM88 sortie 3

TOWA MANAGER

- 15 Le raz niveau 3 vide l'historique des ventes

TVA

- 38 TVA 3 = 1/3 TVA 1 et 2/3 TVA 2
- 39 TVA 4 = 1/4 TVA 1 et 3/4 TVA 2
- 71 Taux de TVA sur 5 décimales
- 76 Pas d'impression des TVAs en cours sur résultats
- 85 Toujours arrondir la TVA au centime supérieur
- 131 Multiple TVAs par article

VENDEUR

- 37 Maintient du numéro de vendeur sélectionné
- 74 Le passage du badge appelle un vendeur
- 124 Clef simulée lors de l'appel d'un vendeur

3.2.2 Modes de fonctions chiffrés

3.2.2.1 Général

Temps / Délai / Heure

Minutes avant mise en veille : Délai avant déclenchement de la veille (en minutes)

Heure changement de date : Permet de définir l'heure de changement de date pour les rapports.

Cette fonction est pratique pour les restaurants qui restent ouvert après minuit le soir. Car avec cette fonction même si on imprime les rapports après minuit le rapport sera daté de la veille.

Secondes avant beep si tiroir ouvert :	Délai de déclenchement de l'alarme tiroir ouvert.
Article utilisé pour repas complet :	Numéro de l'article utilisé pour les repas complet
Saisie quantité art limité à :	
Article unique pour la presse :	Si on coche la case on utilisera un seul article pour la presse, cet article sera également désigné ici.
Contenu maxi tiroir (espèces) :	Seuil de déclenchement de l'alarme trop d'espèces dans le tiroir caisse.
Prix mini sans facture (si mode 151) :	Seuil à partir duquel on doit demander les coordonnées du client (si mode 151 coché).
Tva sur place :	Sélection de la TVA sur place
TVA à emporter :	Sélection de la TVA à Emporter
Filtre pour mode 17 :	Sélection du filtre pour l'impression des notes en double sur imprimante historique.
Logo :	Position en X et Y du logo TOWA sur l'écran principal.

Débiteurs

Remise utilisée pour les remises sur les débiteurs : Choix de la remise

Débiteur pour transfert : Choix du débiteur.

Déclaration caisse : Quand doit on faire la déclaration de caisse.

3.2.2.2 Règlements

Dans ce menu on choisit les règlements par défaut pour les différentes opérations.

3.2.2.3 Périphériques

Afficheur SVGA :	Ne fonctionne pas
Imprimante fiscale :	Type d'imprimante fiscale et port utilisé
Balance :	Marque de balance, Dibal, Exa, Dina, Bizerba et port utilisé
Terminal bancaire :	Marque de TPE connecté CKD S3000, Ingenico
Télécommande :	Type de module radio choisir SIMENES MD 32.
Afficheur externe :	Numéro de port utilisé pour l'afficheur externe (type Epson ou autre).

3.2.3 Formats d'impression

3.2.4 Etat d'impression résultats

3.2.5 Filtres historique

3.2.6 Outils disquette

Plusieurs options sont utilisables pour le lecteur de disquettes.

3.2.6.1 Sauvegarde multi-disquette

Cette option n'est plus utilisée, elle permettait de faire une sauvegarde sur plusieurs disquettes (environ 3).

3.2.6.2 Sauvegarde compressée

Cette option permet de sauvegarder l'intégralité de la caisse, programme, résultats, configurations etc...

Quand vous choisissez cette option au bout d'un moment le clavier alphanumérique apparaît pour que vous puissiez saisir le nom du fichier (maximum 8 caractères).

Conseil : Nous vous conseillons après transfert sur disquette de copier les fichiers vers un PC pour plus de sécurité.

3.2.6.3 Restauration compressée

Cette option permet de faire la restauration (lecture) d'une sauvegarde compressée.

Un écran s'affiche pour que vous puissiez choisir la sauvegarde à restaurer. La restauration se fait de façon globale, toute la programmation et les résultats sont écrasés par les données présentes dans la disquette.

Sélectionnez un fichier puis appuyer sur **OK** pour le charger, si vous ne désirez plus charger de fichier appuyez sur **Annuler**, si vous voulez changer de disquette, remplacez là puis appuyez sur **Actualiser**.

3.2.6.4 Restaure programmation compressée

Cette option permet de ne restaurer qu'un élément d'une sauvegarde compressée.

Un écran s'affiche pour que vous puissiez choisir la sauvegarde à restaurer en partie.

Sélectionnez un fichier puis appuyer sur **OK** pour le charger, si vous ne désirez plus charger de fichier appuyez sur **Annuler**, si vous voulez changer de disquette, remplacez là puis appuyez sur **Actualiser**.

Après avoir sélectionné votre fichier et avoir appuyé sur **OK** vous obtenez l'écran suivant qui vous permet de choisir un ou plusieurs éléments à restaurer.

RESTAURE PROGRAMMATION COMPRESSEE		
<input type="checkbox"/> ARTICLES	<input type="checkbox"/> HAPPY HOUR	<input type="checkbox"/> PORTS D'IMPRESION
<input type="checkbox"/> CHAMBRES	<input type="checkbox"/> IMPRIMANTES	<input type="checkbox"/> PROFILS
<input type="checkbox"/> CLAVIER MECA.	<input type="checkbox"/> LIBELLES	<input type="checkbox"/> REGLEMENTS
<input type="checkbox"/> CLAVIERS BAS	<input type="checkbox"/> LOGO	<input type="checkbox"/> REMISES
<input type="checkbox"/> CLAVIERS HAUT	<input type="checkbox"/> MACRO FONCTIONS	<input type="checkbox"/> RESERVATIONS CHAMBRES
<input type="checkbox"/> CLEFS	<input type="checkbox"/> MAJORATIONS	<input type="checkbox"/> RESERVATIONS DE TABLES
<input type="checkbox"/> COMMENTAIRES	<input type="checkbox"/> MENU QUANTITES	<input type="checkbox"/> SALLES
<input type="checkbox"/> CONTACTS	<input type="checkbox"/> MENUS	<input type="checkbox"/> SCANNERS / LECTEURS
<input type="checkbox"/> COULEUR PERSONALISEE	<input type="checkbox"/> MODE	<input type="checkbox"/> SORTIES SERIE
<input type="checkbox"/> CUISSONS	<input type="checkbox"/> MODES DE FONCTION CHIFFRES	<input type="checkbox"/> SOUS FAMILLES
<input type="checkbox"/> DEUISE SECONDAIRE	<input type="checkbox"/> NOM FONCTIONS	<input type="checkbox"/> STATISTIQUES
<input type="checkbox"/> ETATS D'IMPRESION RESULTATS	<input type="checkbox"/> NOMS CAISSES	<input type="checkbox"/> SYSTEME COULEURS
<input type="checkbox"/> ETATS STOCK	<input type="checkbox"/> OBJET DEFAUT COULEURS	<input type="checkbox"/> TABLES
<input type="checkbox"/> FAMILLES	<input type="checkbox"/> OCCUPANTS	<input type="checkbox"/> TARIFS CHAMBRES
<input type="checkbox"/> FICHES CUISINE	<input type="checkbox"/> PAVE NUMERIQUE COULEURS	<input type="checkbox"/> TVAS
<input type="checkbox"/> FONCTION TOUCHE COULEURS	<input type="checkbox"/> PILOTE 80 COLONNES	<input type="checkbox"/> VENDEURS
<input type="checkbox"/> FORMATS D'IMPRESION	<input type="checkbox"/> PILOTE FICHE	
<input type="checkbox"/> GROUPES	<input type="checkbox"/> PILOTE TICKET	

Cochez le ou les éléments que vous voulez restaurer. Appuyez sur **AUCUN** pour enlever toutes les sélections, appuyez sur **TOUTES** pour tous choisir. Appuyez sur **OK** pour valider et charger les choix appuyez sur **FERMER** pour annuler les choix.

Nota : Si la configuration mémoire de la TS-1000 est différente de la sauvegarde chargée certaines fonctions ne pourront pas être chargées.

3.2.6.5 Chargement Logo

Dans ce menu vous pouvez charger un logo graphique pour le mettre dans la caisse puis l'imprimante. Le logo doit être au format BMP en noir et blanc 2 couleurs. Son format peut être 192 x 192 pixels ou 384 x 192.

Sélectionnez un fichier puis appuyer sur **OK** pour le charger, si vous ne désirez plus charger de fichier appuyez sur **Annuler**, si vous voulez changer de disquette, remplacez là puis appuyez sur **Actualiser**.

3.2.6.6 Vider disquette

Cela correspond au formatage de la disquette, nous vous conseillons néanmoins d'utiliser le formatage de la disquette sur PC.

3.2.6.7 Nettoyage disquette

Ce menu vous permet d'effacer certains fichiers sur la disquette.

Sélectionnez un fichier puis appuyer sur **OK** pour l'effacer, si vous ne désirez plus effacer de fichier appuyez sur **Annuler**, si vous voulez changer de disquette, remplacez là puis appuyez sur **Actualiser**.

3.2.6.8 Nettoyage disquette

Permet de renommer le fichier présent sur la disquette.

Sélectionnez un fichier puis appuyer sur **OK** pour le renommer, le clavier alphanumérique s'affiche renommez votre fichier. Si vous ne désirez plus renommer de fichier appuyez sur **Annuler**, si vous voulez changer de disquette, remplacez là puis appuyez sur **Actualiser**.

3.2.7 Happy hour

3.3 Paramètres niveau 3

4 Edition

4-1 Lecture

Au niveau des lectures, elles s'effectuent toujours sur imprimantes mais vous avez le choix entre

- générale
- articles
- règlements
- tvas
- statistiques
- vendeurs

Pour la rubrique vendeur, si la clef n'a pas « règlement autre garçon » autorisé dans son profil, vous n'aurez pas le choix de sélectionner un vendeur particulier. Le système fera directement la lecture du vendeur correspondant à la clef.

4-2 Raz

4-3 Historique des ventes

4-3-1 Complète

La TS-1000 imprime l'historique des ventes de façon intégrale. Vous pouvez choisir pour quel vendeur vous voulez imprimer l'historique des ventes.

4-3-2 Condensée

Sur condensée, le système vous imprime le détail de vos tickets, tables et comptes, sans les entêtes, sans les interlignes et toutes les écritures en taille normale. Vous pouvez choisir pour quel vendeur vous voulez imprimer l'historique des ventes.

4-3-3 Non détaillée

Sur non détaillée, le système vous imprime seulement le montant du ticket, de la table ou du compte, le ou les modes de règlements, le n° de facture, le n° de table ou le n° de compte si besoin. Vous pouvez choisir pour quel vendeur vous voulez imprimer l'historique des ventes.

4-3-4 Filtres historiques

5 Programmation avancée

5-1 Gestion des avoirs sur ticket restaurant avec code barre

Grâce à cette programmation si on encaisse avec des tickets restaurant et que le montant de ceux-ci dépasse le montant de la transaction, la caisse va générer un ticket d'avoir qui sera mémorisé et imprimé sur un ticket avec un code barre.

Configurer / Paramètres niveau 3 / Mémoire

Il faut créer des débiteurs et il faut aussi affecter un nombre de factures débiteurs.
Le nombre de factures débiteur correspond aux nombres d'avoir ou de factures pour tous les débiteurs.

Configurer / Paramètres niveau 2 / Mode de fonction chiffré / Règlement

Règlement pas rendu monnaie	AVOIR
Règlement Reprise avoir	REPRISE AVOIR

Configurer / Paramètres niveau 2 / Mode de fonction

Activer le mode 79 = Impression d'un avoir sur règlement sans rendu de monnaie.

Configurer / Paramètres niveau 3 / Imprimantes

Vérifiez dans le pilote imprimante qui sert à imprimer les tickets que l'option :
imprime code barre Esc-PII soit cochée.

Gérer / Débiteurs

Créer un débiteur nommé Avoir ticket restaurant.
Cocher la case Ticket restaurant situé à droite du nom.

Programmer / Financier / Règlements

Il faut programmer ou modifier les 3 règlements ci-dessous.

Règlements	Pas rendu monnaie	Transfert débiteur	DEBITEUR	FAMILLE
T.RESTAURANT	X			T.RESTO
AVOIR		X	Avoir ticket restaurant	Avoir
REPRISE AVOIR	X		Avoir ticket restaurant	Avoir

Si vous désirez ne pas rendre la monnaie et gérer un avoir sur un autre mode de règlement, cochez : **Pas de rendu monnaie**

Pour lire le montant de l'avoir vous pouvez soit installer un scanner soit affecter la touche Référence sur un clavier et ressaisir le code barre grâce au clavier.

5.2 Mode cafétéria

Mode de fonctions à activer pour une utilisation cafétéria.

9 : Pas de compilation des articles en ventes directe

Mode de fonction à ne pas cocher

45 : tri des articles par famille en vente directe

5.3 Compte avec détail jour par jour

Mode de fonction à activer

11 : Pas de compilation des articles en ventes compte

Ne pas cocher

47 : tri des articles par famille en vente compte

Par contre si votre client désire avoir sur l'édition des comptes la facture avec les articles cumulés sur la date de l'ouverture du compte, il faut activer le mode 47 et ne pas activer le mode 11, de plus dans votre format d'impression des comptes, il faut enlever dans le détail section 5, la ligne date.

Peut être utile

Le mode 44 : entête des comptes complet

Sur entête complet vous avez, le nom, l'adresse, le code postal, la ville et le titre.

Au niveau du titre ce sont les libellés de 52 à 56.

5.4 Ticket direct

Mode de fonctions utiles

45 : tri des articles par famille en vente directe

Si vous activez ce mode, le système vous imprimera le ticket dans l'ordre de vos familles.

5.5 Table

Mode de fonctions utiles

46 : tri des articles par famille en vente table

Si vous activez ce mode, le système vous imprimera la table dans l'ordre de vos familles.

5.6 Cuisine

Mode de fonctions utiles

48 : compilation en cuisine.

5.7 Repas complet

Si vous avez une table ou un compte à l'écran et que vous appuyez sur la fonction repas complet, le système reprend automatiquement le montant, le nombre de repas correspondant au nombre de couvert, le numéro de la table ou du compte, le numéro de facture, et vous coche automatiquement table ou compte suivant votre encours.