



# **TX 500**

## **MANUEL DE PROGRAMMATION ET D'UTILISATION**

TX 500 Ver 1.50  
Du 11/03/2008



# TX 500

## Suivi des modifications

Date modification	Version	Modification	Observations
	1.0	Documentation provisoire en cours de modification	
22/06/2001	1.1	Documentation 1 série de livraison	
09/07/2001	1.15	Correction programmation alpha des départements. Ajout dans la partie utilisation de l'utilisation Euro	
13/11/2001	1.20	Conversion automatique Francs / Euro Codes barres poids prix, corrections diverses. Saisie d'un prix sur un article, programmation d'un article en R	Modifications valables sur caisses livrées à partir de Novembre 2001
25/01/2002	1.25	Nouvelles langues Touches d'accès directes aux vendeurs Ajout fonction bit 7 instruction 20 : Journal électronique Ajout instruction 23 : Journal électronique Sélection de la parité sur le port de communication Contrôle de la version de programme	
04/03/2002	1.30	Sélection symbole du prix converti Sélection symbole de la quantité Impression numéro consécutif sur les rapports Remise a zéro des rapports après remonté par PC Envoi du compteur de Z au PC	Disponible sur version de production de février 2002
28/10/2002	1.35	Clavier RK	
29/11/2002	1.36	Modification prix article sans changement du nom	
20/01/2003	1.37	Modification page de garde Ajout programmation du clavier RK	
08/10/2003	1.38	Ajout instruction 25	
30/03/2004	1.39	Programmation département au clavier	
07/09/2004	1.40	Effacement de la programmation des articles	
14/11/2005	1.45	Modifications diverses	
11/03/2008	1.50	Corrections diverses / Ajout mot de passe en vente / Interrogation prix code barre en vente	

# SOMMAIRE

<b>INTRODUCTION : A LIRE, TRES IMPORTANT.....</b>	<b>9</b>
<b>1 PRESENTATION DE LA CAISSE ENREGISTREUSE.....</b>	<b>11</b>
<b>1.1 Spécifications techniques .....</b>	<b>11</b>
<b>1.2 Précautions à prendre .....</b>	<b>11</b>
<b>1.3 Description des fonctions .....</b>	<b>12</b>
1.3.1 Vue extérieure.....	12
1.3.2 Clé de contrôle .....	13
1.3.3 Imprimante.....	14
1.3.4 Clavier FK.....	15
1.3.5 Clavier RK .....	15
<b>1.4 Afficheur .....</b>	<b>17</b>
1.4.1 Exemple de symbole affiché .....	18
1.4.2 Affichage d'un vendeur en attente .....	20
1.4.3 Affichage de l'heure ou du vendeur utilisé .....	20
<b>2 INSTALLATION DE LA CAISSE.....</b>	<b>21</b>
<b>2.1 Installation de la caisse enregistreuse .....</b>	<b>21</b>
<b>2.2 Purge Totale de la caisse enregistreuse .....</b>	<b>21</b>
2.2.1 Purge totale de la caisse .....	21
<b>2.3 Mise en place et retrait du rouleau de papier .....</b>	<b>22</b>
2.3.1 Précautions :.....	22
2.3.2 Installation du rouleau de papier.....	22
2.3.3 Retrait d'un rouleau de papier (en bande de contrôle).....	24
<b>3 PROGRAMMATION.....</b>	<b>25</b>
<b>3.1 Conseils avant de commencer .....</b>	<b>25</b>
3.1.1 Pour faire la purge partielle :.....	25
<b>3.2 Liste des touches utilisées pour la programmation et claviers de programmation .....</b>	<b>25</b>
3.2.1 Liste des touches pour la programmation .....	25
3.2.2 Claviers de programmation RK et FK .....	26
<b>3.3 Saisie Alphanumérique .....</b>	<b>27</b>
3.3.1 Table de caractère alphanumérique (table ASCII).....	27
3.3.2 Saisie des caractères par codes ASCII .....	27
3.3.3 Que peut t'on programmer en Alphanumérique.....	27
3.3.4 Symboles à l'afficheur lors de la saisie Alphanumérique .....	28
<b>3.4 Réglage de la date, de l'heure, du numéro de machine et du numéro de ticket.....</b>	<b>30</b>
3.4.1 Réglage de la date .....	30
3.4.2 Réglage de l'heure .....	30
3.4.3 Réglage du numéro de machine .....	30
3.4.4 Réglage du numéro de ticket.....	30
<b>3.5 Programmation des départements.....</b>	<b>31</b>
3.5.1 Programmation d'un prix et d'un nom.....	31
3.5.2 Programmation uniquement d'un prix .....	31
3.5.3 Programmation uniquement d'un nom.....	31
3.5.4 Programmation des instructions des départements .....	32
<b>3.6 Programmation des articles.....</b>	<b>33</b>
3.6.1 Programmation du prix et du nom .....	33
3.6.2 Programmation du nom uniquement .....	33
3.6.3 Programmation du prix uniquement.....	34
3.6.4 Programmation d'un article par lecteur code barre clé en P .....	34

3.6.5 Programmation d'un article par lecteur code barre clé en R .....	34
3.6.6 Effacement de la programmation d'un article par lecteur code barre. ....	34
3.6.7 Interrogation du prix d'article code barre en vente .....	34
<b>3.7 Programmation de la TVA .....</b>	<b>35</b>
3.7.1 Programmation du taux de TVA .....	35
3.7.2 Programmation du système de TVA .....	35
<b>3.8 Programmation des touches de remise et de rabais .....</b>	<b>36</b>
3.8.1 Programmation de la touche de rabais [-] .....	36
3.8.2 Programmation de la touche de rabais [-2] .....	36
3.8.3 Programmation des touches [+%], et [-%] .....	37
3.8.4 Programmation des touches [+%2], et [-%2] .....	38
<b>3.9 Programmation du temps de mise en attente du ticket automatique .....</b>	<b>39</b>
<b>3.10 Instructions générales .....</b>	<b>40</b>
3.10.1 Instructions conseillées .....	40
Instruction n°1 : nombre de décimales à l'afficheur et sur l'imprimante .....	41
Instruction n°2 : Format d'impression de la date .....	41
Instruction n°3 : Arrondi sur le pourcentage et sur les multiplications .....	41
Instruction n°4 : Arrondi sur le Calcul des taxes .....	42
Instruction n°5 : Utilisation des arrondis .....	42
Instruction n°6 : Eléments imprimés sur ticket client et journal (TVA, date heure, numéro de ticket) .....	42
Instruction n°7 : Eléments imprimés et contraintes sur les rapports .....	43
Instruction n°8 : Bip touche, ticket client ou bande de contrôle, vendeur croisé .....	43
Instruction n°9 : Alarmes, paiement mixte, rendu monnaie, symbole taxe, prix à 0 .....	44
Instruction n°10 : Ouverture tiroir, numéro de rapport .....	44
Instruction n°11 : Rendu monnaie, symbole taxe, prix à 0, Rappel ticket ON/OFF .....	45
Instruction n°12 : Contrainte vendeur, Année, Rapport, Page département, RAZ numéro consécutif .....	45
Instruction n°13 : Ticket en attente, mode école .....	46
Instruction n°14 : Autorisation création code barre en R, compteur ventes nettes et mode de paiements .....	46
Instruction n°15 : Non utilisé .....	46
Instruction n°16 : Fonction Euro .....	47
Instruction n°17 : Fonction Euro .....	47
Instruction n°18 : Rapport annulations – retours, Symbole taux de conversion, Touches vendeurs .....	48
Instruction n°19 : Fonction pointeuse, format heure, impression logo, lecteur code barre .....	48
Instruction n°20 : Journal électronique .....	49
Instruction n°21 : Lecture code barre poids prix .....	49
Instruction n°22 : Lecture code barre poids prix (suite) .....	50
Instruction n°23 : Journal électronique : nombre de lignes mémorisables, symbole multiplication .....	50
Instruction n°24 : Mots de passes en vente (voir chapitre 3.13.8) .....	51
Instruction n°25 : Paiement mixte avec CB 1 et CB 2, Mots de passes en vente (voir chapitre 3.13.8) .....	51
<b>3.11 Programmation des fonctions spéciales .....</b>	<b>52</b>
3.11.1 Blocage de la fonction VOID (annulation) et RET et (retour) .....	52
3.11.2 Programmation de la touche Ticket ON / OFF .....	52
3.11.3 Retrait des arrondis après mode de paiement .....	52
<b>3.12 RAZ du NRG T et RAZ des numéros de rapport .....</b>	<b>53</b>
3.12.1 Programmation du numéro de départ des Rapports X et Z .....	53
3.12.2 Programmation ou RAZ du Grand Total .....	53
<b>3.13 Programmation des mots de passes .....</b>	<b>54</b>
3.13.1 Programmation des mots de passe et des noms des vendeurs .....	54
3.13.2 Mot passe manager .....	54
3.13.3 Non affichage du mot de passe lors de la saisie .....	54
3.13.6 Mot de passe Ecole .....	55
3.13.7 Mot de passe rapport financier en R .....	55
3.13.8 Mots de passe fonction de correction .....	56
<b>3.14 Programmation des alarmes .....</b>	<b>57</b>
3.14.1 Programmation du délai avant déclenchement de l'alarme tiroir ouvert .....	57
3.14.2 Programmation de l'alarme pour dépassement d'argent dans le tiroir .....	57
3.14.3 Délai avant mise en attente automatique d'un ticket .....	57
<b>3.15 Programmation de la fonction page de départements .....</b>	<b>58</b>
<b>3.16 Programmation du numéro d'article de départ pour les codes barres .....</b>	<b>58</b>

<b>3.17 Programmation du clavier RK et FK .....</b>	<b>59</b>
3.17.1 Disposition des numéros de touches clavier FK (clavier plat) .....	59
3.17.2 Disposition des numéros de touches clavier RK (clavier à touche) .....	59
3.17.3 Programmation.....	60
3.17.4 Exemple .....	60
3.17.5 Tableau des codes fonctions .....	61
<b>3.18 TAUX DE L'€URO .....</b>	<b>62</b>
3.18.1 Programmation du taux de l'euro.....	62
3.18.2 Programmation des taux de change.....	62
<b>3.18.3 Programmation du symbole du montant converti.....</b>	<b>63</b>
<b>3.19 Mots de la caisse .....</b>	<b>64</b>
3.19.1 Programmation des mots de la caisse.....	64
3.19.2 Liste des mots .....	64
3.19.3 Listing de contrôle des mots de la caisse .....	65
<b>3.20 Logo et message commercial .....</b>	<b>65</b>
<b>3.20 Logo et message commercial .....</b>	<b>66</b>
3.20.1 Programmation du logo texte .....	66
3.20.2 Programmation du message commercial.....	67
<b>3.21 Vérification des programmations .....</b>	<b>69</b>
3.21.1 Rapport de programmation n°1 : Appuyer sur la touche ESPECES .....	69
3.21.2 Rapport de programmation n°2 : Appuyer sur la touche PLU .....	70
3.21.3 Rapport de programmation n°3 : Appuyer sur la touche CHRG.....	70
3.21.4 Rapport de programmation n°4 : Appuyer sur la touche RET .....	71
3.21.5 Rapport de programmation n°5.....	71
3.21.6 Rapport de programmation n°6 : .....	71
3.21.7 Rapport de programmation n°7.....	71
3.21.7 Version de programme dans la caisse enregistreuse .....	71
<b>3.22 Modification automatique de la caisse en €uro.....</b>	<b>72</b>
<b>3.23 Modification des mots de la caisse pour le passage en €uro (Année 2002) .....</b>	<b>72</b>
<b>3.24 Sélection de la parité pour le port de communication.....</b>	<b>72</b>
<b>3.24 Récapitulatif des séquences de programmation .....</b>	<b>73</b>
<b>4 UTILISATION DE LA CAISSE ENREGISTREUSE.....</b>	<b>76</b>
<b>4.1 Avant d'utiliser la caisse enregistreuse.....</b>	<b>76</b>
<b>4.2 Opérations de base .....</b>	<b>76</b>
4.2.1 Vente d'un département ou d'un article .....	76
4.2.2 Vente d'un article ou d'un département unique .....	77
4.2.3 Vente de plusieurs articles .....	77
4.2.4 Vente de plusieurs articles identiques .....	77
4.2.5 Affichage du total .....	77
<b>4.3 Ticket client Marche / Arrêt.....</b>	<b>78</b>
4.3.1 Ticket client Marche / Arrêt.....	78
4.3.2 Second ticket (rappel ticket) .....	78
<b>4.4 Chèque, CB et Crédit.....</b>	<b>78</b>
4.4.1 Vente avec des chèques.....	78
4.4.2 Vente avec des CB .....	78
4.4.3 Vente à crédit .....	79
<b>4.5 Fonction rendu monnaie.....</b>	<b>79</b>
<b>4.6 Fonction paiement mixte .....</b>	<b>80</b>
<b>4.7 Fonction rabais avec les touches [-1], [-2], [-3], [-4].....</b>	<b>80</b>
4.7.1 Remise sur un article.....	80
4.7.2 Remise après le sous-total du ticket .....	80
<b>4.8 Fonction remise ou majoration avec les touches [+ %], [- %].....</b>	<b>81</b>
4.8.1 Remise sur un article.....	81
4.8.2 Remise après un sous-total.....	81
<b>4.9 Utilisation des TVAs.....</b>	<b>82</b>
4.9.1 TVA manuelle et TVA programmée.....	82

## TOWA France

4.9.2 Vente d'un article soumis à TVA et d'un article sans TVA.....	82
4.9.3 Changement de TVA en cours de ticket .....	82
4.9.4 Suppression de la TVA du département 4.....	83
<b>4.10 Retour d'un article vendu.....</b>	<b>83</b>
<b>4.11 Entrée et Sortie d'argent .....</b>	<b>83</b>
4.11.1 Rentrée d'argent.....	83
4.11.2 Sortie d'argent.....	83
<b>4.12 Ouverture du tiroir .....</b>	<b>84</b>
<b>4.13 Calcul du rendu monnaie après clôture de la vente .....</b>	<b>84</b>
<b>4.14 Modification du prix d'un article ou entrée du prix libre d'un article.....</b>	<b>84</b>
<b>5 POUR LES CORRECTIONS .....</b>	<b>85</b>
5.1 Correction en cours de vente.....	85
5.2 Annulation de la dernière entrée .....	85
5.3 Annulation d'un article n'importe où dans le ticket .....	85
<b>6 FONCTION VENTE EN ATTENTE (5 VENTES) .....</b>	<b>86</b>
<b>7 OPERATIONS EURO.....</b>	<b>88</b>
7.1 Encaissement prix en francs avec équivalence en euro et rendu monnaie en FF .....	88
7.2 Prix en francs et paiement en Espèces euro .....	88
7.3 Caisse en francs, encaissement en francs, rendu monnaie en Euro .....	88
7.4 Prix en francs et paiement panaché Francs / Euro .....	89
7.5 Prix en francs et paiement en chèque euro .....	89
7.6 Entrée d'argent en euro.....	89
7.7 Sortie d'argent en euro .....	90
7.8 Prix en Euro et paiement en Euro.....	90
7.9 Prix en Euro, paiement en Euro et rendu Euro.....	90
<b>8 FONCTIONS SPECIALES .....</b>	<b>91</b>
8.1 Mode école.....	91
8.1.1 Pour entrer dans le mode école .....	91
8.1.2 Pour sortir du mode école .....	91
<b>9 LES RAPPORTS X ET Z.....</b>	<b>92</b>
9.1 Affichage des différents totaux.....	92
9.2 Les différents types de rapport .....	92
9.2.1 Rapports X1 et Z1 .....	92
9.2.2 Rapports X2 et Z2.....	93
9.3 Exemple de rapports .....	94
9.3.1 Rapport général.....	94
9.3.2 Rapport Articles.....	96
9.3.3 Rapport horaire .....	96
9.3.4 Rapport tiroir.....	96
9.3.4 Rapport tiroir.....	97
9.3.5 Rapport vendeur.....	97
9.3.6 Rapport sur les groupes.....	98
9.3.7 Rapport école .....	98
9.4 Comparaison du contenu des espèces du tiroir caisse et du rapport.....	99
9.5 Le journal électronique.....	99
<b>10 INTERFACE RS 232C .....</b>	<b>100</b>

<b>10.1 Utilisation des interfaces .....</b>	<b>100</b>
<b>10.2 Brochage .....</b>	<b>100</b>
<b>10.3 Schéma de câblage adaptateur scanner / douchette .....</b>	<b>100</b>
<b>11 MAINTENANCE .....</b>	<b>101</b>
<b>11.1 Nettoyage.....</b>	<b>101</b>
<b>11.2 Ouverture manuelle du tiroir caisse .....</b>	<b>101</b>
<b>11.3 Verrouillage du tiroir caisse .....</b>	<b>101</b>
<b>11.4 Nettoyage du bloc imprimeur.....</b>	<b>102</b>
11.4.1 Précautions.....	102
11.4.2 Procédure .....	102
<b>11.5 Problème de fonctionnement .....</b>	<b>103</b>
11.5.1 Pas d'affichage.....	103
11.5.2 Les ventilations d'article ne sont pas possibles.....	103
11.5.3 L'impression du ticket client ne se fait pas .....	103



**INTRODUCTION : A LIRE, TRES IMPORTANT.**

Le clavier de vente / programmation (feuille de papier) qui est fourni dans la caisse étant en anglais vous pouvez trouver dans cette notice des termes anglais ou des termes français pour décrire les différentes fonctions du clavier. Voir en pages 15 et 16 la liste des équivalences français / anglais.

Si vous déplacez une touche de fonction vous déplacez également la touche de programmation correspondante.

**PARTIE**

**INSTALLATION**

**ET**

**PROGRAMMATION**

## **1 PRESENTATION DE LA CAISSE ENREGISTREUSE**

### **1.1 Spécifications techniques**

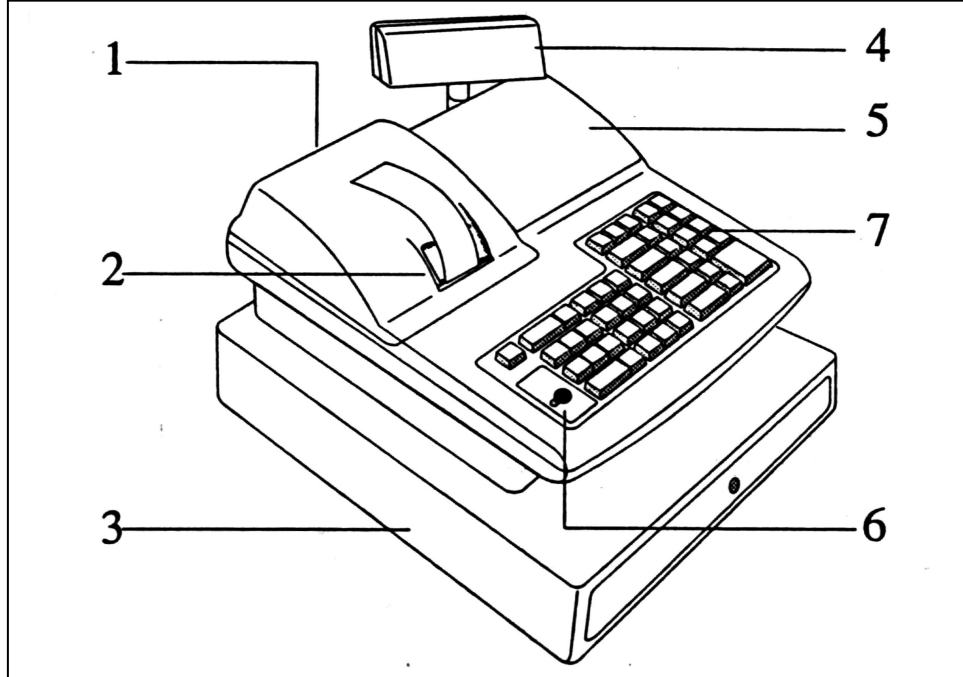
<b>Alimentation</b>	220 VAC $\pm$ 10%
<b>Consommation</b>	26 W
<b>Température de fonctionnement</b>	0°C à +40°C
<b>Type de mémoire</b>	RAM CMOS
<b>Durée de sauvegarde mémoire</b>	1 mois environ
<b>Imprimante</b>	1 station d'impression thermique
<b>Vitesse d'impression</b>	Environ 10 lignes par secondes
<b>Rouleau de Papier</b>	Largeur 57.5mm Diamètre maxi 70mm
<b>Dimension externe</b>	410mm x 415mm x 321mm (largeur x profondeur x hauteur)
<b>Poids</b>	10 Kg

### **1.2 Précautions à prendre**

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

### 1.3 Description des fonctions

#### 1.3.1 Vue extérieure



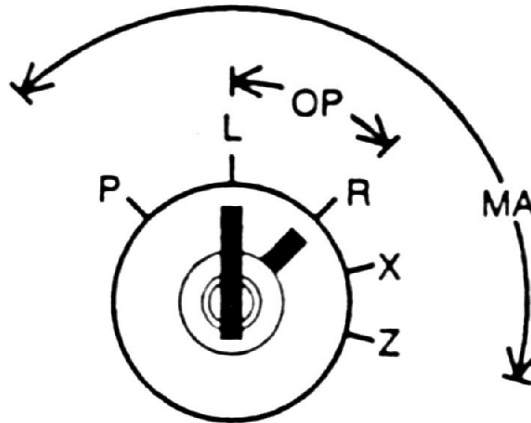
N°	Nom	Fonction	Voir page
1	Capot imprimeur	Ce couvercle protège l'imprimante	
2	Réceptacle ticket	Sortie du ticket client ou de la bande de contrôle	
3	Tiroir caisse monnayeur	Le tiroir caisse permet de stocker l'argent liquide, les chèques, et les tickets CB etc.... Il est commandé par la caisse et peut être fermé par clé	
4	Afficheur client	Permet au client de voir le prix des articles vendu ainsi que le total payé en francs ou en €uro. Cet afficheur est numérique	
5	Afficheur utilisateur	Permet à l'utilisateur de voir le prix des articles vendu ainsi que le total payé en francs ou en €uro. Cet afficheur est numérique	
6	Clé de contrôle	Permet de changer le mode d'utilisation de la caisse	
7	Clavier	Permet d'enregistrer les ventes et les transactions	

### 1.3.2 Clé de contrôle

La clé de contrôle permet de changer le mode d'utilisation de la caisse enregistreuse. La caisse enregistreuse comporte 5 modes de fonctionnement. La caisse enregistreuse est toujours dans l'un des 5 modes de fonctionnement. Pour changer un mode, il faut utiliser les clés MA ou OP qui sont fournies avec la caisse enregistreuse.

La clé MA permet de sélectionner les modes suivants  
**P, L, R, X, Z**

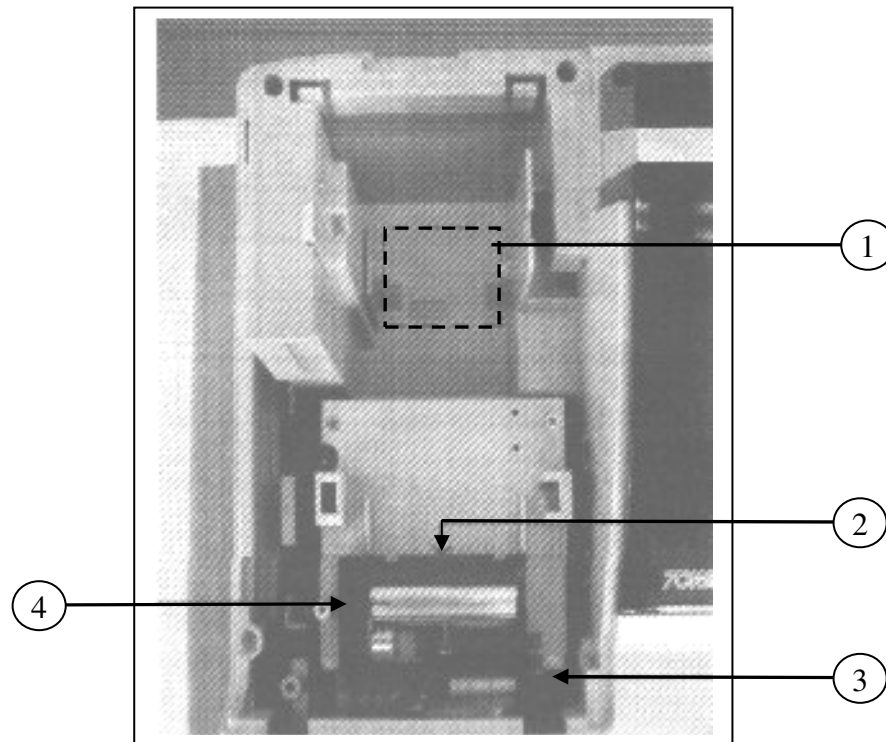
La clé R permet de sélectionner les modes suivants  
**L, R**



Le tableau ci-dessous indique l'utilisation des différents modes.

<b>P</b>	Position Programme	Utilisée pour programmer les différentes fonctions de la caisse
<b>L</b>	Position Arrêt de la caisse	Utilisée pour arrêter la caisse → pas d'affichage, pas d'accès au clavier, mais la caisse est allumée.
<b>R</b>	Position Encaissement	Utilisée pour faire des encaissements (mode de fonctionnement normal)
<b>X</b>	Lecture rapport financier 1 ou 2	Utilisée pour imprimer le journal des ventes 1 ou 2
<b>Z</b>	Remise à zéro rapport financier 1 ou 2	Utilisée pour imprimer le journal des ventes 1 et pour le remettre à zéro

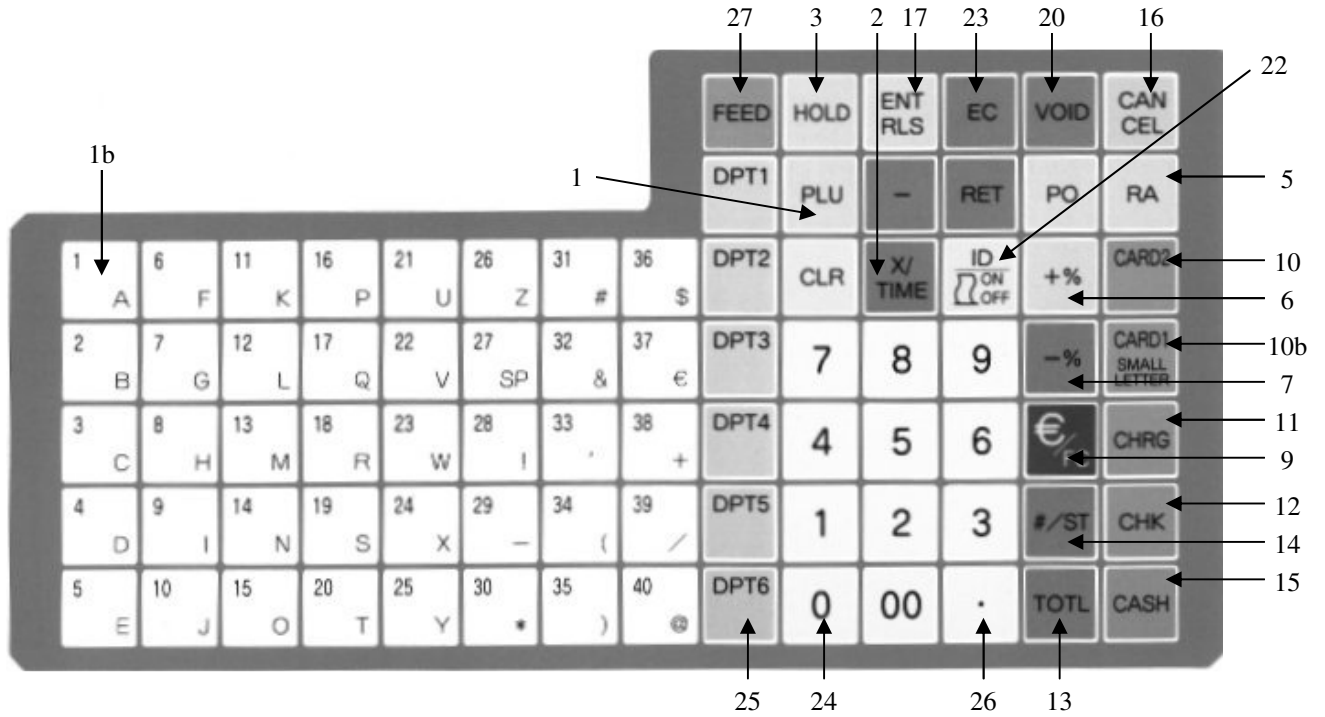
1.3.3 Imprimante



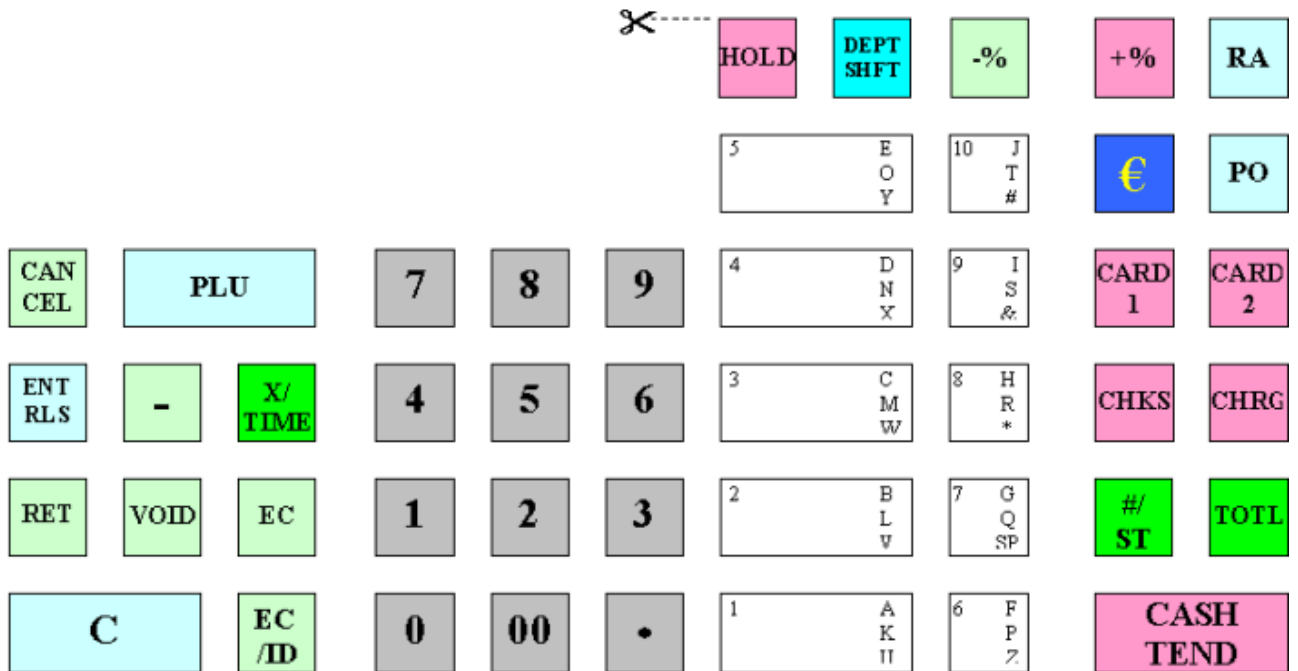
N°	Nom	Fonction
1	Réceptacle papier	Emplacement du rouleau de papier
2	Entrée papier	Emplacement où le papier doit être inséré
3	Levier de la tête d'impression	Permet de soulever la tête d'impression
4	Tête thermique	

# TOWA France

## 1.3.4 Clavier FK



## 1.3.5 Clavier RK



## TOWA France

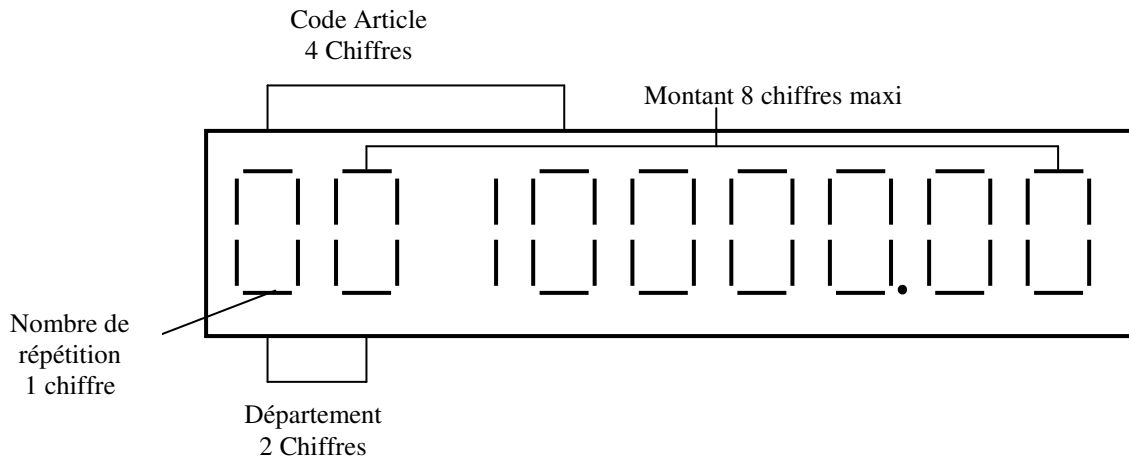
N°	Nom	Fonction
1	<b>PLU (ARTICLE)</b>	Utilisé pour entrer un numéro d'article 3000 articles maximums sont utilisables
1b	<b>PLUs</b>	Touches directe d'appel article (40 touches par défaut)
2	<b>Touche multiplication / Affichage Horloge Affichage numéro vendeur</b>	3 fonctions : Multiplication de plusieurs articles ou départements Affichage de l'heure Affichage du numéro de vendeur Utilisée aussi en programmation sur les claviers RK pour passer le clavier alpha sur les trois niveaux (bas moyen haut)
3	<b>HOLD (ATTENTE)</b>	Permet de mettre et de rappeler un ticket en attente avec vendeurs
5	<b>RA</b>	Permet de faire une entrée d'argent Permet de masquer la saisie du mot de passe Utilisé aussi en programmation
6	<b>PO (S/A)</b>	Permet de faire une sortie d'argent Utilisé aussi en programmation
7	<b>-%</b>	Remise en pourcentage
8	<b>+%</b>	Majoration en pourcentage
9	<b>€/Fc</b>	Touche permettant de changer le type de monnaie encaissée (Francs ou Euro)
10	<b>CARD2</b>	CB 2
10b	<b>CARD1</b>	CB 1 En programmation permet de passer les caractères en minuscules
11	<b>CHRG (CREDIT)</b>	Permet de faire du crédit au client
12	<b>CHKS (CHEQUES)</b>	Permet d'encaisser en chèque
13	<b>TOTL (TOTAL)</b>	Permet d'afficher le sous-total à l'afficheur En programmation permet d'imprimer le contrôle de la programmation
14	<b>#/ST</b>	Permet d'imprimer un article non additionné et d'afficher un sous-total Permet aussi de faire le rappel ticket. Utilisée en programmation
15	<b>CASH TEND (ESPECES)</b>	Permet d'encaisser en espèces
16	<b>CANCEL (ANNULATION TICKET)</b>	Permet d'annuler un ticket en cours
17	<b>ENT RLS</b>	Permet d'entrer le prix d'un article même s'il est préprogrammé Utilisée en programmation
18	<b>-</b>	Utilisé pour faire une remise en montant
19	<b>RET (RETOUR)</b>	Permet de faire le retour d'un article
20	<b>VOID (ANNULATION ARTICLE)</b>	Permet d'annuler un montant entré
21	<b>CLR (EFFACER)</b>	Permet d'effacer une erreur à l'afficheur, permet d'effacer une saisie en cours de frappe
22	<b>ID – ON/OFF</b>	Permet d'entrer un numéro de vendeur Permet aussi de bloquer le ticket client
23	<b>EC</b>	Permet d'annuler un article qui vient d'être entré
24	<b>1 à 00</b>	Clavier numérique
25	<b>DPT1 à DPT6</b>	Touches de départements de 1 à 6
26	<b>.</b>	Permet d'entrer un nombre avec décimale
27	<b>FEED</b>	Permet de faire monter le papier



## 1.4 Afficheur

Votre caisse enregistreuse possède deux afficheurs sept segments un pour l'utilisateur et un pour le client. Ces afficheurs permettent d'afficher le prix, le sous-total, le rendu monnaie etc. Chaque afficheur possède 9 digits (9 chiffres).

Position des informations.



Exemples d'affichages

Vente du département 10 à 5F00 ou 5€00



Vente d'un deuxième département 10 à 5F00 ou 5€00



1.4.1 Exemple de symbole affiché

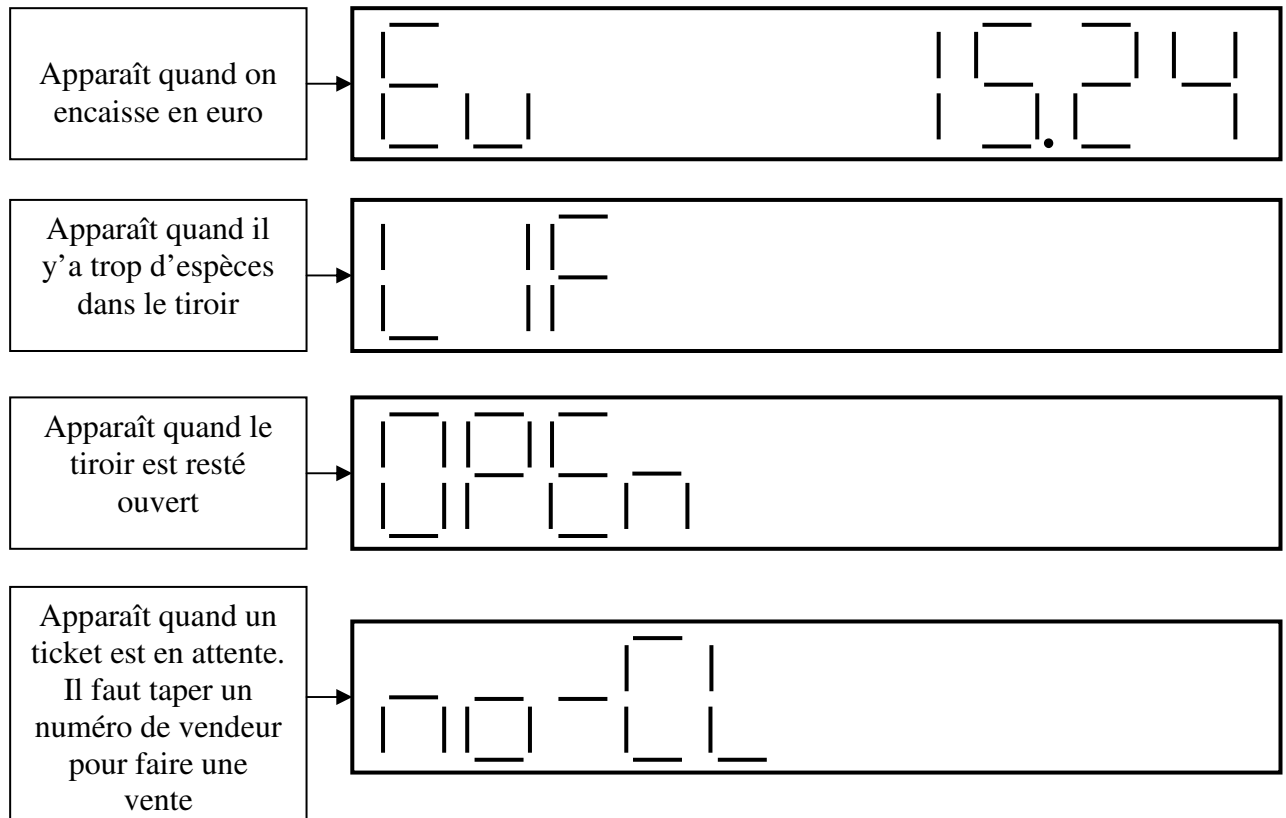
Votre caisse enregistreuse dispose de 10 symboles de statut affichable.

<p><b>ERREUR</b> Apparaît lors d'un dépassement de capacité ou d'une mauvaise entrée</p>	
<p><b>RIX</b> Apparaît lors de la programmation des prix des articles ou des départements</p>	
<p><b>TETE IMPRIMANTE</b> La tête d'impression est soulevée la remettre en place.</p>	
<p>Apparaît lors d'une remise</p>	
<p>Apparaît lors d'une sortie d'argent</p>	
<p>Apparaît quand le montant reçu est supérieur au montant à payer (rendu monnaie)</p>	
<p>Plus de papier Il n'y a plus de papier dans le bloc imprimeur</p>	

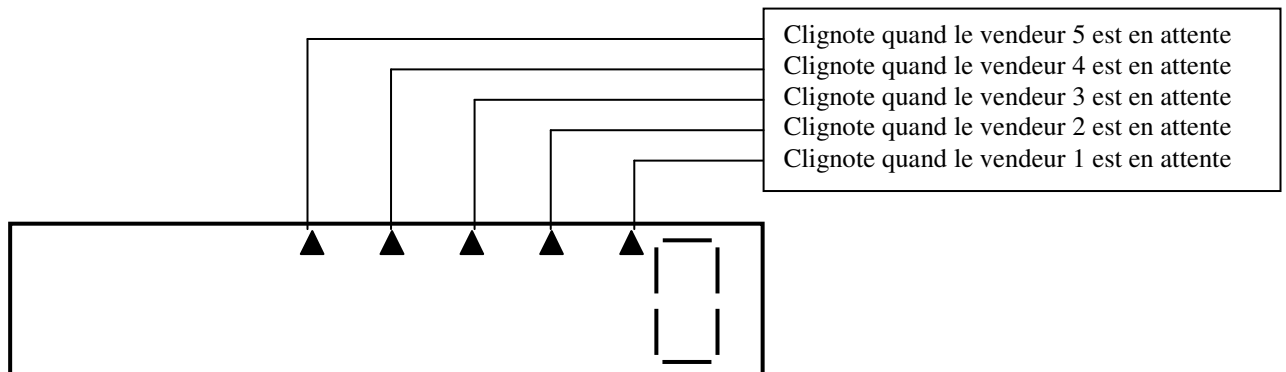
## TOWA France

<p>Apparaît quand la caisse a calculé le Sous-total ou quand le montant encaissé est inférieur au montant à payer</p>	
<p>Apparaît quand on fait une annulation ou un retour</p>	
<p>Apparaît quand la touche DEPT/SHIFT est utilisée</p>	
<p>Apparaît quand le ticket client est désactivé</p>	
<p>Apparaît quand un ticket est encaissé en espèce</p>	
<p>Apparaît quand un ticket est encaissé en chèque</p>	
<p>Apparaît quand un ticket est encaissé en crédit</p>	
<p>Apparaît quand on encaisse des devises</p>	
<p>Journal Electronique presque plein. Le journal a atteint 2400 lignes</p>	

Ces trois points clignotent



#### 1.4.2 Affichage d'un vendeur en attente



#### 1.4.3 Affichage de l'heure ou du vendeur utilisé

Pour afficher l'heure appuyer une fois sur la touche **X/TIME** pour afficher le vendeur utilisé appuyer deux fois sur la touche **X/TIME**.

Attention : Il faut avoir la clé en position R. Ne pas appuyer sur une touche numérique avant d'utiliser **X/TIME** sinon cela correspondra à une multiplication d'article ou de département.

## 2 INSTALLATION DE LA CAISSE

### 2.1 Installation de la caisse enregistreuse

Pour installer la caisse enregistreuse

Placer la caisse à proximité d'une prise de courant murale

**Attention :** Vérifier que les conditions requises au paragraphe 1.2 soient remplies.

Pour faire la programmation insérer la clé (marquée MA) dans la serrure fonction et tourner la en position P.

Brancher le cordon d'alimentation sur le secteur.

A l'afficheur vous devez avoir un 0.

Tourner la clé en position L pour éteindre l'afficheur.

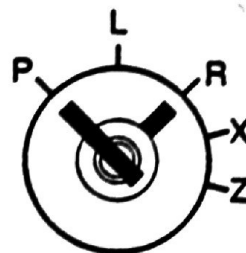
### 2.2 Purge Totale de la caisse enregistreuse

Avant de programmer la caisse enregistreuse vous devez faire la purge complète de la caisse

**Attention :** Ne pas faire cette opération si la caisse est en fonctionnement normal. Cette opération effaçant totalement la mémoire de la caisse.

#### 2.2.1 Purge totale de la caisse

- Mettre la clé en position L
- Débrancher le cordon secteur de la prise de courant
- Mettre la clé en position P
- Appuyer sur la touche 3 et laisser la touche appuyée tout en rebranchant la caisse sur le secteur. Garder la touche appuyée deux secondes puis relâcher. Un zéro apparaît à l'afficheur, la caisse est alors initialisée.



La touche 3 permet de mettre la caisse en français pour les autres langues voir le tableau ci-dessous.

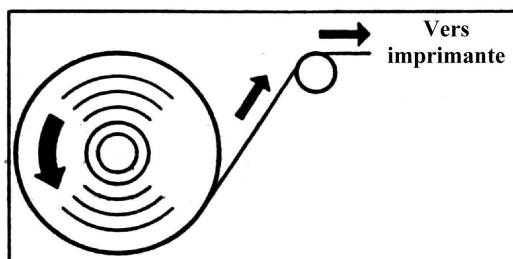
Pays / Langue	Touche
Angleterre	1
Espagnol	2
France	3
Allemagne	4
Hollande	5
Danemark	6
Portugal	7
Suède	8
Finlande	9
Norvège	0
Croatie	00
Slovénie	.

## 2.3 Mise en place et retrait du rouleau de papier

### 2.3.1 Précautions :

Afin d'éviter de provoquer des bourrages papier suivre les indications ci-dessous.

- Vérifier que le rouleau de papier tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre



- Vérifier que la fin du papier insérée dans le bloc imprimeur ressemble à la figure n°2 et non pas à la figure n°3



fig. 2

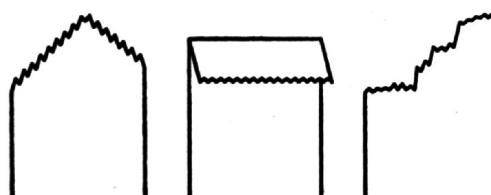


fig. 3

### 2.3.2 Installation du rouleau de papier

Pour installer un rouleau de papier

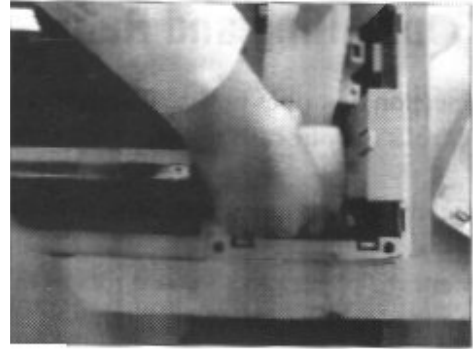
- Soyez certain que la clé fonction est en position R
- Retirer le couvercle de protection en le soulevant par l'arrière.



fig. 4

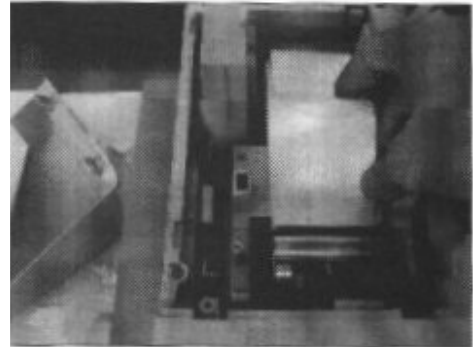
- Placer le rouleau de papier comme indiqué en figure 5

fig. 5



- Placer le papier comme indiqué en figure 6
- Utiliser la touche « FEED » pour faire avancer le papier

fig. 6



- Mettre le papier dans l'enrouleur de bande de contrôle pour l'utilisation en bande de contrôle



- En cas d'utilisation de rouleau en ticket client faire sorti le papier par le couvercle de l'imprimeur.



**2.3.3 Retrait d'un rouleau de papier (en bande de contrôle)**

Le rouleau de papier doit être changé quand une ligne rouge apparaît sur les tickets.

Pour retirer le rouleau de papier

Faire monter le papier avec la touche « **FEED** » (figure 9)



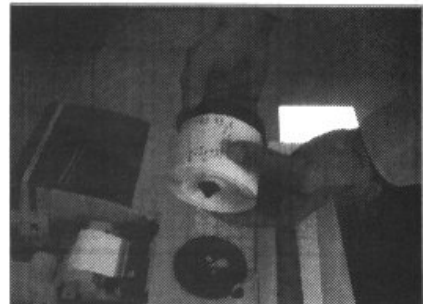
Fig.9

Couper le papier (figure 10)



Fig.10

Retirer le papier du mandrin (figure 11)





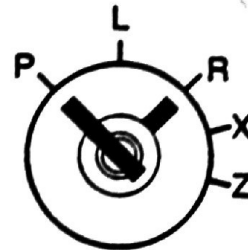
### 3 PROGRAMMATION

#### 3.1 Conseils avant de commencer

Avant de commencer à utiliser la caisse il est nécessaire de la programmer.

Lors de la première programmation il est nécessaire de faire la purge totale de la caisse (voir section 2.2).

Pour passer en mode programmation il est nécessaire d'utiliser la clé MA en position P. Pour plus d'information sur la serrure fonction voir la section 1.3



Si la caisse enregistreuse se bloque pendant la programmation il est nécessaire de faire une purge partielle.

##### 3.1.1 Pour faire la purge partielle :

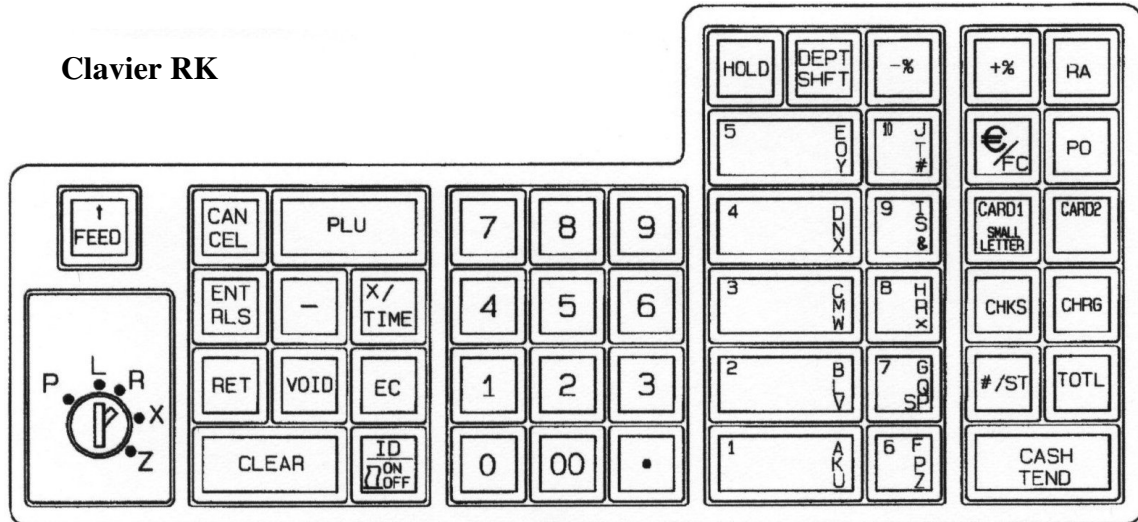
- Laisser la clé en position P
- Débrancher la caisse du secteur
- Attendre 5 secondes
- Puis rebrancher la caisse

#### 3.2 Liste des touches utilisées pour la programmation et claviers de programmation

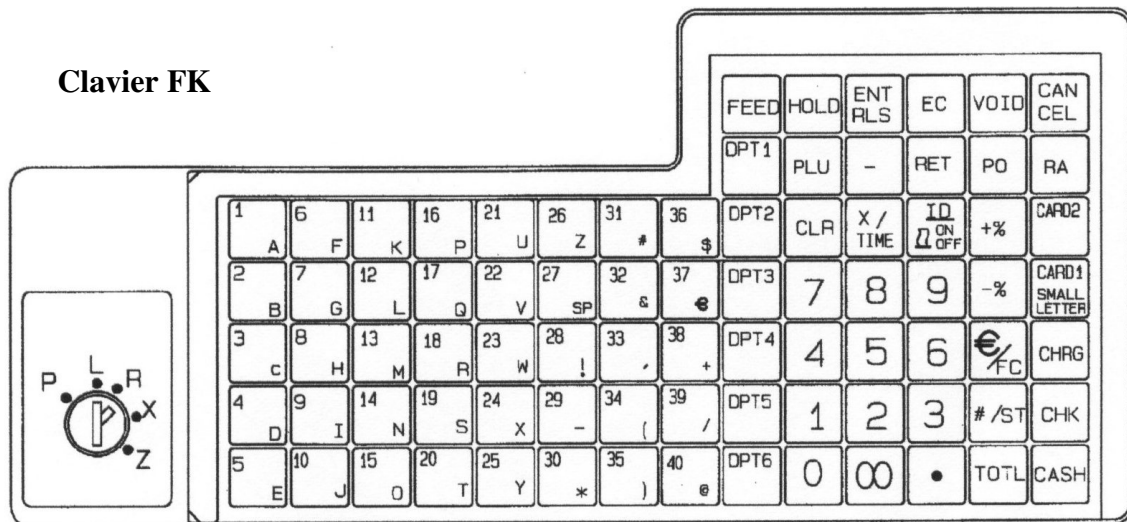
##### 3.2.1 Liste des touches pour la programmation

X/ TIME	Utilisée pour programmer la date, l'heure etc... Sur les claviers RK cette touche est utilisée pour passer des caractères alphanumériques qui sont en bas des touches à ceux qui sont au milieu à ceux qui sont en haut des touches et inversement.		
ENT RLS	Utilisée pour programmer les instructions des départements		
CAN CEL	Utilisée pour sélectionner le mode entrée lettre ou code ASCII pour les noms		
—	Utilisée pour sélectionner le mode double taille pour les caractères		
CARD	Utilisée pour sélectionner le mode minuscule / majuscule		
PO	Utilisée pour programmer les taxes	RA	Utilisée pour programmer les instructions générales
VOID	Utilisée pour programmer les mots de passe etc...		
CASH	Utilisée pour valider les modifications et les programmations		
# / ST	Utilisée pour finaliser la programmation	DEPT SHFT	Utilisée pour changer de page de département sur les modèles RK

3.2.2 Claviers de programmation RK et FK



La touche X/Time permet sur le clavier RK d'accéder aux différents niveaux de clavier alphanumériques.



### 3.3 Saisie Alphanumérique

#### 3.3.1 Table de caractère alphanumérique (table ASCII)

La touche CANCEL permet d'entrer les codes ASCII.

CHARACTER TABLE																
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0			SP	0	@	P	`	p	Ç	É	á	§	Á	Č	α	≡
1			!	1	A	Q	a	q	ü	æ	í	È	Í	č	β	±
2		AD	"	2	B	R	b	r	é	Æ	ó	▼	Ú	Ć	Γ	≥
3			#	3	C	S	c	s	â	ô	ú	▫	Ó	ć	π	≤
4			\$	4	D	T	d	t	ä	ö	ñ	Ã	Ä	Ð	Σ	
5			%	5	E	U	e	u	à	ò	Ñ	Ë	Ö	đ	σ	
6			&	6	F	V	f	v	å	û	ä	Õ	ä	Š	μ	÷
7			^	7	G	W	g	w	ç	ù	ø	À	o	š	τ	≈
8			(	8	H	X	h	x	ê	ÿ	¿	È	~	Ž	Φ	°
9			)	9	I	Y	I	y	ë	Ö	Γ	Ü	Ü	ž	Θ	•
A			*	:	J	Z	j	z	è	Ü	⌋	Ò	Ö		Ω	I
B			+	;	K	[	k	{	ï	φ	½	Ã	ü		δ	II
C			,	<	L	\	l		î	£	¼	Ê	ö		∞	III
D			-	=	M	]	m	}	ì	€	ı	Î	FE		∅	IV
E			.	>	N	^	n	~	Å	Pt	«	Û	Û		∈	V
F			/	?	O	_	o		Å	f	»	Ô			∩	VI

AD (code 12) = code pour le double caractère

SP (code 20) = code pour un espace

Les lettres A à Z peuvent être entrées directement au clavier, les autres codes sont entrés uniquement par codes. Les chiffres ne peuvent pas être saisis directement sur le pavé numérique, il faut les saisir avec les codes ASCII.

Utilisation du tableau ci dessus

Exemple : Le code à taper pour le symbole € est 9D.  
Le code à taper pour le chiffre 4 est 34.

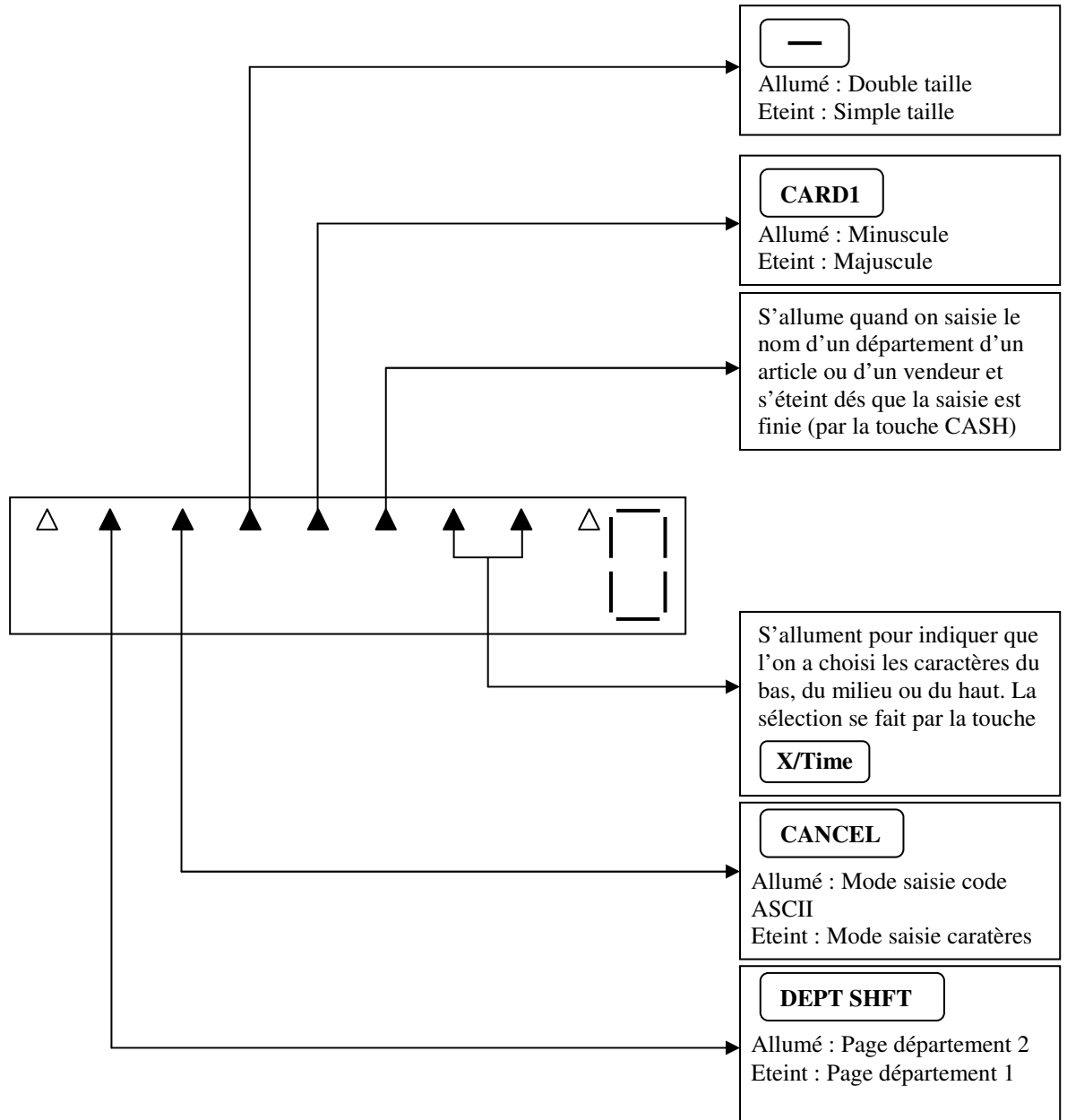
#### 3.3.2 Saisie des caractères par codes ASCII

Pour entrer les codes ASCII ci dessus il suffit de taper le code au clavier. Les chiffres se sélectionnent sur le pavé numérique. Les lettres A à F se sélectionnent respectivement sur les touches de départements de 1 à 6.

#### 3.3.3 Que peut t'on programmer en Alphanumérique

- Le nom des départements
- Le nom des articles
- Le nom des vendeurs
- Les mots de la caisse
- Le logo texte
- Le message commercial

3.3.4 Symboles à l'afficheur lors de la saisie Alphanumérique



Détail des fonctions

CANCEL

**Permet de passer du mode de saisie caractère au mode de saisie code ASCII sur les claviers RK**

**Mode de saisie caractère :** Le symbole numéro 7 est éteint, les lettres A à Z peuvent être entrées directement sur le clavier. Les lettres tapées sont affichées en code ASCII sur deux digits.

**Mode de saisie code ASCII :** Le symbole numéro 7 est allumé, tous les caractères doivent être entrés sur deux digits en codage ASCII avec les 10 chiffres de 0 à 9 et avec les lettres de A à F. (Voir la table ASCII chapitre 3.3.1)

**Concernant les claviers FK,** la touche CANCEL n'est pas active car la saisie des codes ASCII se fait directement en tapant sur les chiffres de 0 à 9 et sur les DPT1 à DPT6 qui sont respectivement les lettres A à F pour les codes ASCII.

X/TIME

Sur les clavier RK les lettres sont imprimées sur le clavier de programmation sur la partie haute, centrale et basse des touches de département. Cette touche est utilisée pour passer de la partie basse, à la partie centrale, à la partie haute et inversement.

Caractère sélectionné	Symbole sur l'afficheur	
	Symbole numéro 3	Symbole numéro 2
Haut	Eteint	Eteint
Milieu	Allumé	Eteint
Bas	Allumé	Allumé

—

Cette touche permet de passer du mode simple taille au mode double taille. Quand la caisse est dans le mode double taille la flèche numéro 6 est allumée. En mode double taille tout appui sur un caractère provoquera l'affichage d'un code 12 (double taille) puis le code du caractère tapé.

CARD1

Permet de passer du mode minuscule au mode majuscule.

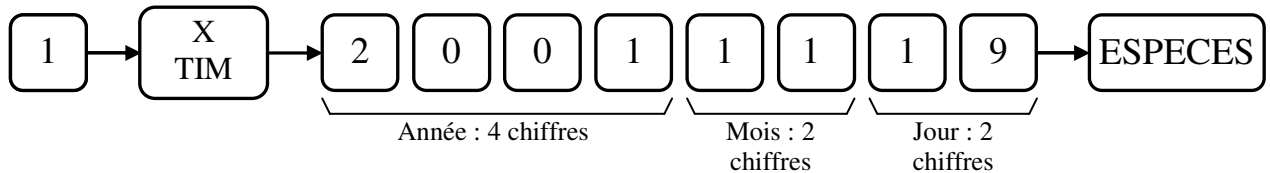
A l'affichage la flèche numéro 5 est allumée quand la caisse est dans le mode minuscule.

### 3.4 Réglage de la date, de l'heure, du numéro de machine et du numéro de ticket



#### 3.4.1 Réglage de la date

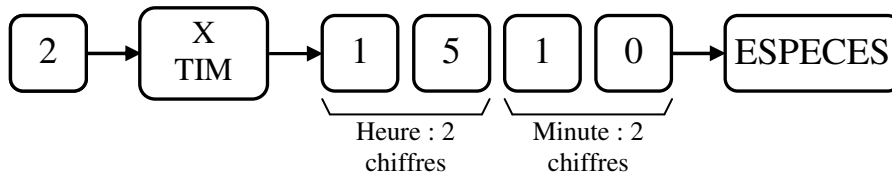
Exemple : 19 Novembre 2001



Note : Dans tous les cas il faut entrer la date dans cet ordre.

#### 3.4.2 Réglage de l'heure

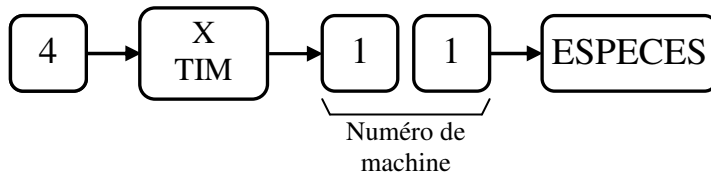
Exemple : 15H10



Note : Pour contrôler l'heure mettre la clé en position R et appuyer sur la touche X/TIME

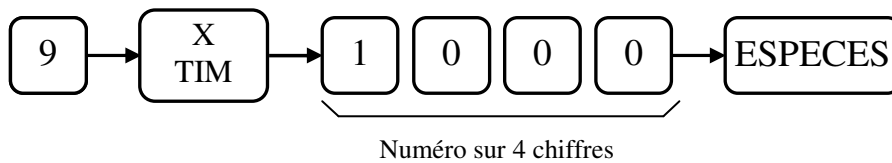
#### 3.4.3 Réglage du numéro de machine

Pour différencier plusieurs caisses dans un magasin on peut donner un numéro de machine sur deux chiffres.



#### 3.4.4 Réglage du numéro de ticket

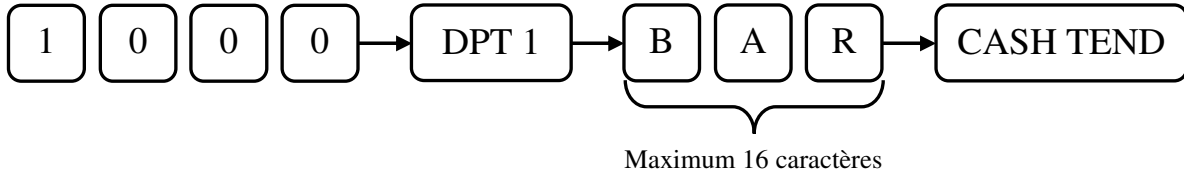
Pour changer le numéro de départ du ticket faire :



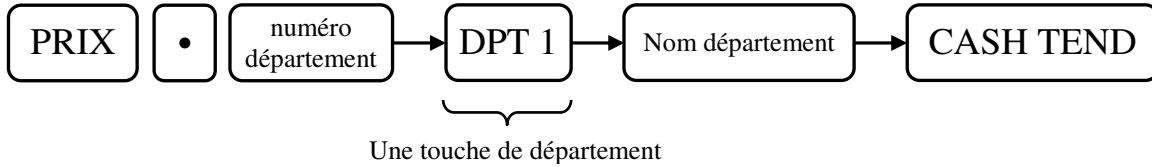
### 3.5 Programmation des départements



#### 3.5.1 Programmation d'un prix et d'un nom

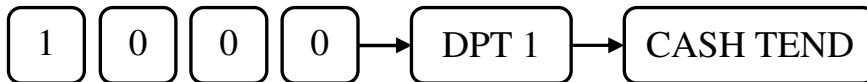


Nota : Si vous désirez programmer un département qui n'est pas sur le clavier de programmation il faut faire la séquence suivante.

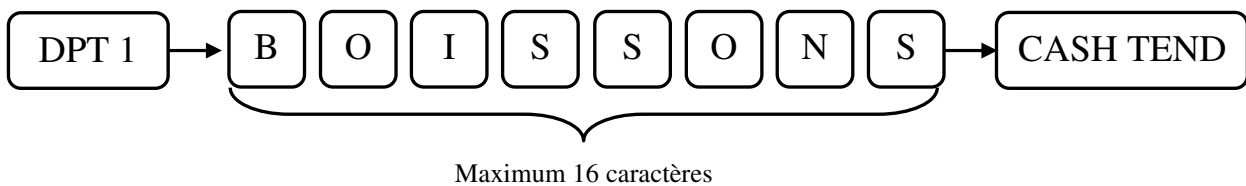


#### 3.5.2 Programmation uniquement d'un prix

Exemple : 10F00 dans le département 1



#### 3.5.3 Programmation uniquement d'un nom



**Attention :** Sur les anciennes versions de programme quand on modifiait l'implantation du clavier de vente, on modifiait également l'implantation du clavier de programmation. Sur les versions actuelles le clavier de programmation est figé.

### 3.5.4 Programmation des instructions des départements



Les instructions sur les départements comportent 5 chiffres.

Chaque chiffre correspond à une fonction particulière pour les départements.

#### Chiffre 1 : (N1)

- Fonction écrasement prix programmé\* \* Disponible fin 2001

#### Chiffre 2 : (N2)

- Fonction département unique  
- Fonction département négatif

#### Chiffre 3 : (N3)

- Fonction montant limite

#### Chiffre 4 : (N4)

- Assigne le département à un groupe

#### Chiffre 5 : (N5)

- Assigne le département à la TVA 4

#### Chiffre 6 : (N6)

- Assigne le département à la TVA 1, 2 ou 3

Pour entrer une instruction sur un département il faut d'abords appuyer sur la touche ENT/RLS puis taper la valeur de l'instruction souhaitée à 5 chiffres et enfin appuyer sur la touche du département. Cette opération doit être répétée pour chaque département. L'instruction par défaut pour chaque département est 00000.



Chiffre	Valeur	Fonction
N1	0	Non utilisé
	2	Interdiction d'écrasement du prix programmé
N2	0	Département normal
	1	Département unique (fermeture ticket après ventilation)
	2	Département négatif
	3	Département négatif et unique
N3	0 à 6	Limite le nombre de chiffre pour le montant : 0 = 7 chiffres et de 1 à 6 = de 1 à 6 chiffres
N4	0 à 9	Affecte le département à un des 9 groupes
N5	0	N'affecte pas le département à la TVA 4
	1	Affecte le département à la TVA 4
N6	0	N'affecte le département à aucune des TVAs 1, 2, 3
	1	Affecte le département à la TVA 1
	2	Affecte le département à la TVA 2
	3	Affecte le département à la TVA 1 et à la TVA 2
	4	Affecte le département à la TVA 3
	5	Affecte le département à la TVA 1 et à la TVA 3
	6	Affecte le département à la TVA 2 et à la TVA 3
7	Affecte le département à la TVA 1, à la TVA 2 et à la TVA 3	

INFORMATION : Si vous voulez qu'un département soit affecté à la TVA 4 par exemple, il vous suffit de taper 10, il n'est pas nécessaire de taper 00010. Les zéros de gauches sont placés par défaut.



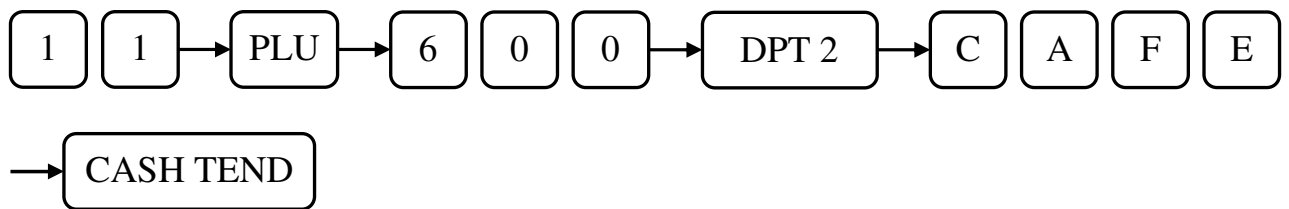
### 3.6 Programmation des articles.



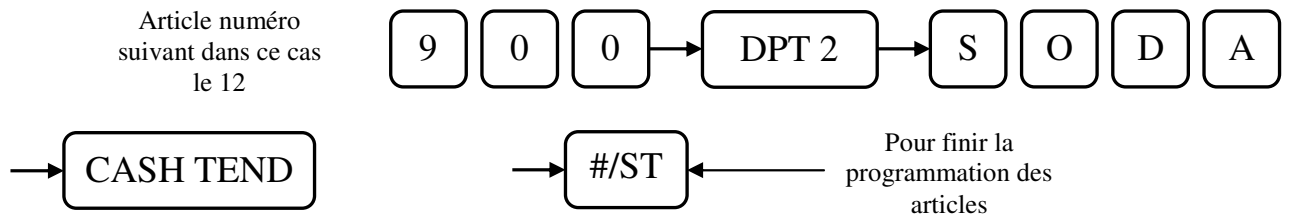
En plus des départements la caisse est capable d'utiliser des articles. Un article doit être rattaché à un département et doit posséder un prix. Un maximum de 3000 articles peut être entré dans la caisse enregistreuse. Lors de l'utilisation d'un article le prix pré programmé est automatiquement rappelé.

#### 3.6.1 Programmation du prix et du nom

Exemple programmation : d'un article N°11 CAFE à 6F00 sur le département 2



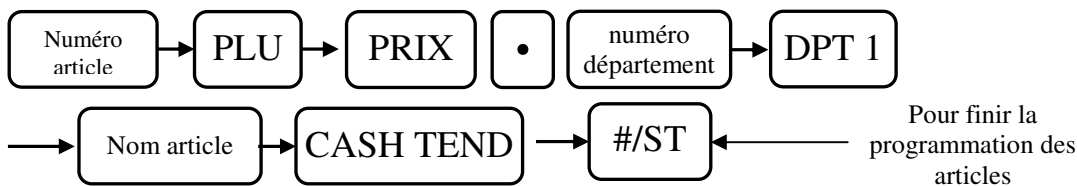
Note : En appuyant sur la touche **CASH TEND** la caisse passe par défaut à la programmation de l'article suivant



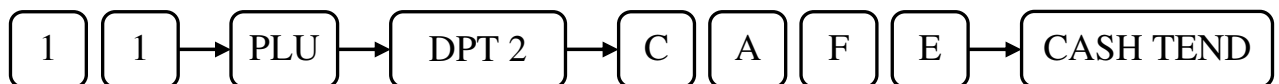
#### INFORMATION :

Pour effacer un article il faut entrer le code article suivi de la touche PLU puis appuyer sur la touche **ESPECES** et enfin sur la touche **#/ST**

Nota : Si vous désirez programmer un article dont le département n'est pas sur le clavier de programmation il faut faire la séquence suivante.



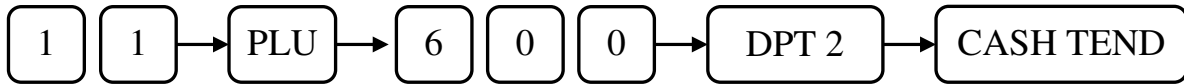
#### 3.6.2 Programmation du nom uniquement



**Attention :** Si on modifie l'implantation du clavier de vente, on modifie également l'implantation du clavier de programmation. Dans ce cas certains caractères alphanumériques peuvent ne plus être accessibles ce qui peut engendrer une erreur lors de la saisie du nom de l'article.



### 3.6.3 Programmation du prix uniquement



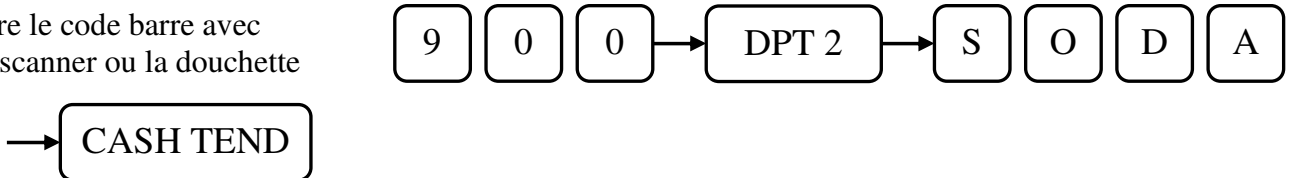
**Attention :** Ceci ne peut fonctionner que si l'instruction 19 bit 4 est à 0. Dans ce cas la caisse ne peut pas être utilisée avec des codes barre.

### 3.6.4 Programmation d'un article par lecteur code barre clé en P

Clé en P

Vérifier que l'instruction 19 bit 4 soit à 1

Lire le code barre avec le scanner ou la douchette



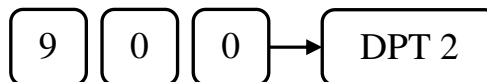
Vous pouvez entrer directement le code barre au clavier à la place du numéro de l'article.

### 3.6.5 Programmation d'un article par lecteur code barre clé en R

Clé en R

Vérifier que l'instruction 19 bit 4 soit à 1 et que l'instruction 14 bit 1 soit à 0

Lire le code barre avec le scanner ou la douchette



La programmation du nom de l'article se fera en programmation.

Si en cours de programmation vous voulez annuler la création de l'article appuyer sur la touche ENT RLS puis sur la touche CLEAR.

Nota : Lors de l'utilisation de code barre poids prix il suffit simplement de taper sur le département voulu.

**Attention :** Ceci ne peut fonctionner que si l'instruction 19 bit 4 est à 1.

### 3.6.6 Effacement de la programmation d'un article par lecteur code barre.

Mettre la clé en P, passer l'article au scanner puis appuyer sur ESPECES et enfin sur #/ST.

### 3.6.7 Interrogation du prix d'article code barre en vente

Appuyez sur la touche X/Time puis passez votre code barre le prix s'affiche sans être vendu.

### 3.7 Programmation de la TVA



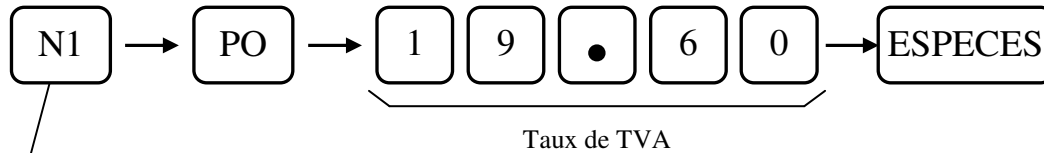
Il est possible de programmer 4 taux de TVA.

Pour programmer la caisse correctement avec la TVA il est nécessaire de faire 4 étapes de programmation

- 1) Programmation du taux de TVA
- 2) Programmation du système de TVA (TTC ou HT)
- 3) Affectation des TVAs aux départements (voir section 3.5)
- 4) Programmation des instructions générales pour l'impression de la TVA (voir section 3.9)

*!!!! Ces 4 étapes doivent être faites pour que la caisse fonctionne correctement avec la TVA !!!!*

#### 3.7.1 Programmation du taux de TVA

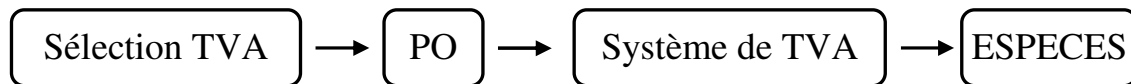


N1	Fonction
1	Sélectionne la TVA 1 pour la programmation du taux de TVA
2	Sélectionne la TVA 2 pour la programmation du taux de TVA
3	Sélectionne la TVA 3 pour la programmation du taux de TVA
4	Sélectionne la TVA 4 pour la programmation du taux de TVA

#### 3.7.2 Programmation du système de TVA

Il existe 2 systèmes de fonctionnement pour la TVA

- Ajout de TVA : Dans ce mode les prix dans la caisse sont considérés comme du Hors TVA.
- TTC dont TVA : Dans ce mode les prix dans la caisse sont considérés comme du TTC. La caisse calcule alors le montant de la TVA. C'est le mode le plus utilisé.



Sélection TVA	
5	Système pour la TVA 1
6	Système pour la TVA 2
7	Système pour la TVA 3
8	Système pour la TVA 4

Système de TVA	
0	Ajout de TVA
1	TTC dont TVA

**Attention :** Lors de l'utilisation des TVA's avec les remises il est impératif de programmer les instructions des remises. (Voir pages suivantes)

### 3.8 Programmation des touches de remise et de rabais



#### 3.8.1 Programmation de la touche de rabais [-]

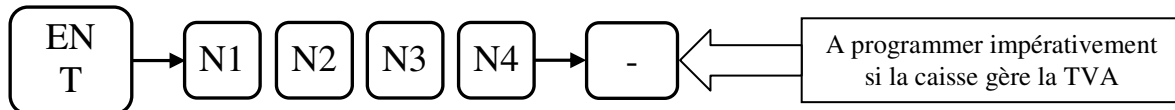
La touche [-] est utilisée pour faire un rabais d'un certain montant. Vous pouvez pré définir un montant de rabais ou entrer ce montant en cours de vente. Il est possible aussi de programmer une instruction pour la touche de rabais.

Programmation du montant de rabais

Programmation du rabais [-] à 10F00



Programmation de l'instruction du rabais [-]



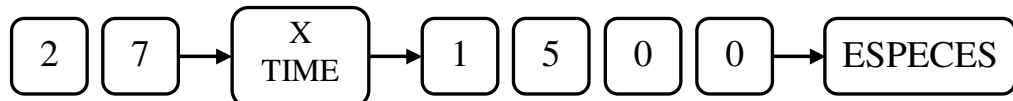
Chiffre	Valeur	Fonction
N1	0 à 6	Limite le nombre de chiffres entré pour la limite (0 = 7 chiffres et 1 à 6 pour 1 à 6 chiffres)
N2	0	Toujours à 0
N3	0	N'utilise pas la TVA 4
	1	Utilise la TVA 4
N4	0	N'utilise aucune TVA 1, 2 ou 3
	1	Utilise la TVA 1
	2	Utilise la TVA 2
	3	Utilise la TVA 1 et la TVA 2
	4	Utilise la TVA 3
	5	Utilise la TVA 1 et la TVA 3
	6	Utilise la TVA 2 et la TVA 3
	7	Utilise la TVA 1, la TVA 2 et la TVA 3

#### 3.8.2 Programmation de la touche de rabais [-2]

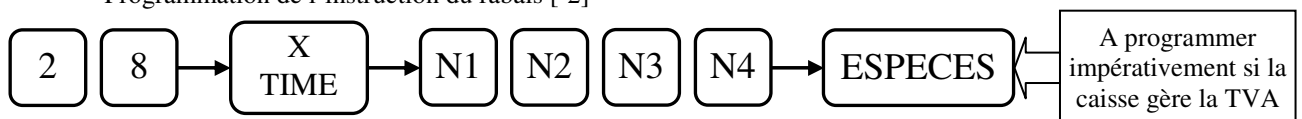
Même fonction que précédemment mais la façon de la programmer est différente

Programmation du montant de rabais

Programmation du rabais [-2] à 15F00



Programmation de l'instruction du rabais [-2]



Pour me détail des chiffres N1, N2, N3, N4 voir ci-dessus.



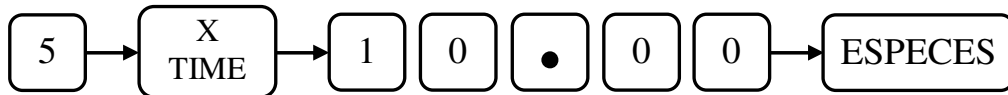
### 3.8.3 Programmation des touches [%], et [-%]

La touche [%], est utilisée pour faire une majoration en pourcentage.

La touche [-%], est utilisée pour faire une remise en pourcentage.

Pour chaque touche il est possible de pré programmer un taux et de paramétrer une instruction.

Programmation du pourcentage touche [%] exemple : 10.00 %

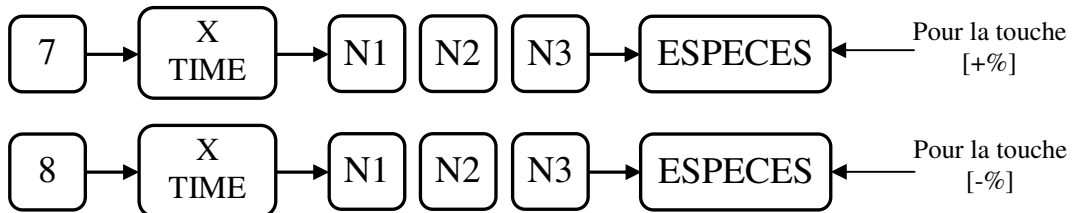


Programmation du pourcentage touche [-%] exemple 3.50 %



Programmation instruction des touches [%] et [-%]

**Attention :** A programmer impérativement si la caisse gère la TVA.



Chiffre	Valeur	Fonction
N1	0	Le calcul de la TVA se fait sur le montant avant la remise dans ce cas N2 et N3 sont ignorés
	1	Le calcul de la TVA se fait sur le montant après remise à condition que N2 ou N3 soient paramétrés
N2	0	N'utilise pas la TVA 4
	1	Utilise la TVA 4
N3	0	N'utilise aucune TVA 1, 2 ou 3
	1	Utilise la TVA 1
	2	Utilise la TVA 2
	3	Utilise la TVA 1 et la TVA 2
	4	Utilise la TVA 3
	5	Utilise la TVA 1 et la TVA 3
	6	Utilise la TVA 2 et la TVA 3
	7	Utilise la TVA 1, la TVA 2 et la TVA 3



### 3.8.4 Programmation des touches [+%2], et [-%2]

La touche [+%2], est utilisée pour faire une majoration en pourcentage.

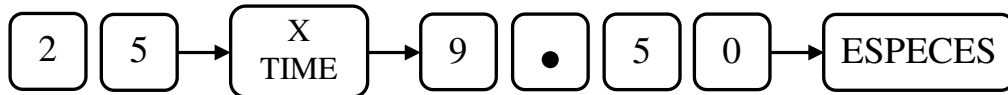
La touche [-%2], est utilisée pour faire une remise en pourcentage.

Pour chaque touche il est possible de pré programmer un taux et de paramétrer une instruction.

Programmation du pourcentage touche [+%2] exemple : 15.00 %

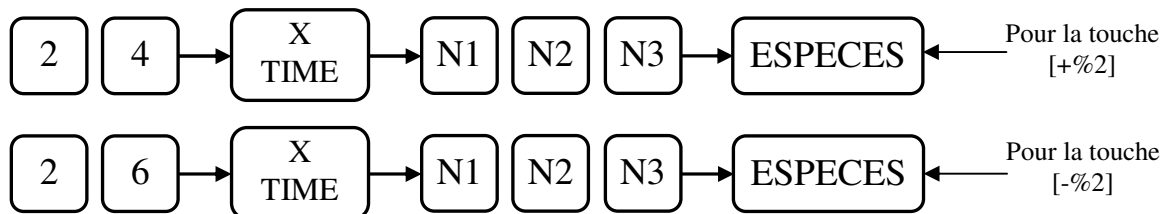


Programmation du pourcentage touche [-%2] exemple 9.50 %



Programmation instruction des touches [+%2] et [-%2]

**Attention :** A programmer impérativement si la caisse gère la TVA.



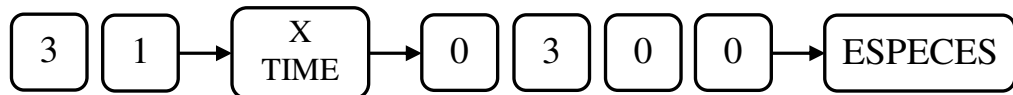
Chiffre	Valeur	Fonction
N1	0	Le calcul de la TVA se fait sur le montant avant la remise dans ce cas N2 et N3 sont ignorés
	1	Le calcul de la TVA se fait sur le montant après remise à condition que N2 ou N3 soient paramétrés
N2	0	N'utilise pas la TVA 4
	1	Utilise la TVA 4
N3	0	N'utilise aucune TVA 1, 2 ou 3
	1	Utilise la TVA 1
	2	Utilise la TVA 2
	3	Utilise la TVA 1 et la TVA 2
	4	Utilise la TVA 3
	5	Utilise la TVA 1 et la TVA 3
	6	Utilise la TVA 2 et la TVA 3
	7	Utilise la TVA 1, la TVA 2 et la TVA 3



### 3.9 Programmation du temps de mise en attente du ticket automatique

Il est possible de mettre automatiquement en attente un ticket qui est en cours après un certain temps.  
(maxi 9999 secondes)

Exemple : 300 secondes soit 5 minutes.





### 3.10 Instructions générales

#### 3.10.1 Instructions conseillées

N° instruction	Touche	Valeur	Touche	
1	RA	6	ESPECES	
2	RA	1	ESPECES	
3	RA	5	ESPECES	
4	RA	5	ESPECES	
5	RA	0	ESPECES	
6	RA	100000	ESPECES	
7	RA	0	ESPECES	
8	RA	0	ESPECES	
9	RA	0	ESPECES	
10	RA	0	ESPECES	
11	RA	0	ESPECES	
12	RA	0	ESPECES	
13	RA	10001100	ESPECES	
14	RA	0	ESPECES	
15	RA	0	ESPECES	
16	RA	1000111	ESPECES	Pour Année 2001 (FF)
		1100011		Pour Année 2002 (€uro)
		0		<b>Pour 2008</b>
17	RA	10100	ESPECES	Pour Année 2002 (€uro)
		0		<b>Pour 2008</b>
18	RA	1	ESPECES	Pour Année 2002 (€uro)
		0		<b>Pour 2008</b>
19	RA	0	ESPECES	
20	RA	0	ESPECES	avec journal électronique
	RA	1101100		sans journal électronique
21	RA	0	ESPECES	
22	RA	0	ESPECES	
23	RA	0	ESPECES	

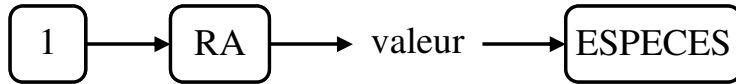
Si en entrant les instructions ci-dessus le fonctionnement de la caisse ne vous satisfait pas, regarder le détail de chaque instruction.





**Instruction n°1 : nombre de décimales à l’afficheur et sur l’imprimante**

Séquence

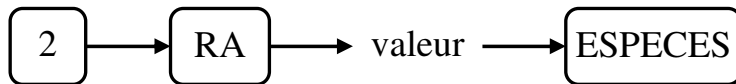


Valeur	Fonction
4	0 Pas de décimale à l’afficheur et sur l’imprimante
5	0.0 1 décimale à l’afficheur et sur l’imprimante
6	0.00 2 décimales à l’afficheur et sur l’imprimante
7	0.000 3 décimales à l’afficheur et sur l’imprimante

**Valeur conseillée : 6**

**Instruction n°2 : Format d’impression de la date**

Séquence

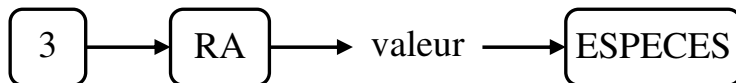


Valeur	Fonction
0	Format date AAAA MM JJ (Année Mois Jour)
1	Format date JJ MM AAAA (Jour Mois Année)
2	Format date MM JJ AAAA (Mois Jour Année)

**Valeur conseillée : 1**

**Instruction n°3 : Arrondi sur le pourcentage et sur les multiplications**

Séquence



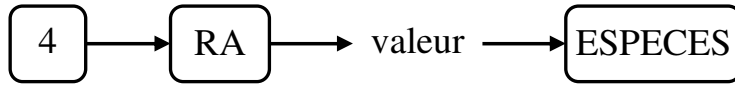
Valeur	Fonction
0	De 0.1 à 0.9 arrondi à 0.0
5	De 0.1 à 0.4 arrondi à 0.0 De 0.5 à 0.9 arrondi à 1.0
9	De 0.1 à 0.9 arrondi à 1.0

**Valeur conseillée : 5**

**Instruction n°4 : Arrondi sur le Calcul des taxes**



Séquence



Valeur	Fonction
0	De 0.1 à 0.9 arrondi à 0.0
5	De 0.1 à 0.4 arrondi à 0.0 De 0.5 à 0.9 arrondi à 1.0
9	De 0.1 à 0.9 arrondi à 1.0

**Valeur conseillée : 5**

**Instruction n°5 : Utilisation des arrondis**

Séquence



Bit	Valeur	Fonction
1	0	Arrondi par la touche <b>Total</b>
2	0	Arrondi par la touche <b>Crédit</b>
3	0	Arrondi par la touche <b>Chèque</b>
4	0	Arrondi par la touche <b>Espèce</b>
5	0	Toujours à 0
6	0	Toujours à 0
7	0	Toujours à 0
8	0	Toujours à 0

**Valeur conseillée : 00000000**

**Instruction n°6 : Eléments imprimés sur ticket client et journal (TVA, date heure, numéro de ticket)**

Séquence



Bit	Valeur	Fonction
1	Oui = 1	Impression du montant des taxes individuelles sur ticket et journal
2	Oui = 1	Impression du hors taxe sur ticket et journal
3	Oui = 1	Impression de la TVA sur ticket et journal
4	Oui = 1	En mode TTC dont TVA impression du montant hors taxes sur ticket et journal
5	Oui = 0	Impression de la quantité de chaque article vendu sur ticket et journal
6	Oui = 0	Impression du numéro de ticket sur ticket et journal
7	Oui = 0	Impression de la date sur ticket et journal
8	Oui = 0	Impression de l'heure sur ticket et journal

**Valeur conseillée : 00100000**

Instruction n°7 : Eléments imprimés et contraintes sur les rapports



Séquence



Bit	Valeur	Fonction
1	Oui = 1	Contrainte déclaration tiroir pour sortir un rapport Z
2	Oui = 1	Contrainte déclaration tiroir pour sortir un rapport X
3	Oui = 1	Impression des articles dont les prix ont été entrés à zéro sur les rapports
4	Oui = 1	Impression des articles dont les prix sont à zéro sur les rapports
5	Oui = 0	Rapport tiroir en X et en Z
6	Oui = 0	Impression des ventes brutes en X et en Z
7	Oui = 0	Impression du NRGT en X et en Z
8	Oui = 0	Impression des annulations en X et en Z

Valeur conseillée : 00000000

Instruction n°8 : Bip touche, ticket client ou bande de contrôle, vendeur croisé

Séquence



Bit	Valeur	Fonction
1	Oui = 0	Bip sonore sur appui d'une touche
2	En haut = 1 En bas = 0	Impression de l'heure, du numéro de ticket, du numéro de machine, et du vendeur
3	Virgule = 1 Point = 0	Impression du symbole de la décimale
4	<b>Ticket client = 0 Journal = 1</b>	<b>Fonctionnement bloc imprimeur (Si fonction ticket client : impression du logo graphique ou texte et du message commercial)</b>
5	Oui = 1	Utilisation automatique de la fonction +% à chaque ticket (Majoration automatique)
6	Brut = 1 Net = 0	Impression du total brut ou net des ventes sur les rapports Touche [-]
7	Brut = 0 Net = 1	Impression du total brut ou net des ventes sur les rapports Touche [ +% ] et [ - % ]
8	Oui = 1	Vendeurs Croisés

Valeur conseillée : 00000000 en ticket client et 00010000 en journal (bande de contrôle)

**Instruction n°9 : Alarmes, paiement mixte, rendu monnaie, symbole taxe, prix à 0**



Séquence



Bit	Valeur	Fonction
1	Oui = 1	Active la fonction alarme pour dépassement d'espèces dans le tiroir. Affichage de « LIF » et émission d'un signal sonore quand le montant programmé est atteint. (voir chapitre 3.10)
2	Oui = 1	Active l'affichage de « OPEn » et l'émission d'un signal sonore quand le tiroir est resté ouvert trop longtemps après un encaissement. (le délai est programmable voir chapitre 3.10)
3	Oui = 1	Contrainte de fermeture tiroir avant un ticket Affichage de « OPEn » et émission d'un signal sonore si tiroir ouvert
4	Oui = 0	Paiement mixte
5	Oui = 0	Calcul du rendu monnaie
6	Oui = 1	Contrainte de composer le montant reçu
7	Oui = 1	Autorisation d'entrer un prix à zéro
8	Oui = 0	Impression des symboles « I, II, III, IV » pour les taxes

**Valeur conseillée : 00000000**

**Instruction n°10 : Ouverture tiroir, numéro de rapport**

Séquence



Bit	Valeur	Fonction
1	0	Toujours à 0
2	Oui = 0	Ouverture tiroir par la touche <b>Crédit</b>
3	Oui = 0	Ouverture tiroir par la touche <b>Chèque</b>
4	Oui = 0	Ouverture tiroir par la touche <b>Espèce</b>
5	Oui = 0	Impression du numéro de rapport périodique (Z2)
6	Oui = 0	Impression du numéro de rapport quotidien (Z1)
7	Oui = 0	Impression du numéro de rapport périodique (X2)
8	Oui = 0	Impression du numéro de rapport quotidien (X1)

**Valeur conseillée : 00000000**

Instruction n°11 : Rendu monnaie, symbole taxe, prix à 0, Rappel ticket ON/OFF



Séquence



Bit	Valeur	Fonction
1	Net = 0 Brut = 1	Impression du NRGT sur les rapports en net ou brut
2	0 1	Impression du nombre de transactions sur les rapports horaires Impression du nombre d'articles sur les rapports horaires
3	Oui = 0	Fonction « <b>Sous-Total</b> » en marche (dans ce cas plus d'ouverture tiroir par <b>Sous-total</b> )
4	Oui = 0	La touche « <b>Sous-Total</b> » peut être utilisée après avoir appuyé sur une touche numérique
5	Oui = 0	Autorisation fonction remises
6	Oui = 0	Autorisation fonction Entrée et Sortie argent
7	Oui = 1	Fonction Second ticket impossible
8	0 1	Fonction Second ticket (touche <b>Total</b> ) possible en ticket client « OFF » uniquement Fonction second ticket (touche <b>Total</b> ) possible dans tous les cas

Valeur conseillée : 00000000

Instruction n°12 : Contrainte vendeur, Année, Rapport, Page département, RAZ numéro consécutif

Séquence



Bit	Valeur	Fonction
1	0 = 1 =	Impression du ticket client article par article Impression du ticket client après touche d'encaissement
2	Oui = 1	Mise en attente d'un ticket automatiquement quand un nouveau code vendeur est entré.
3	0 =	Toujours à 0
4	0 = 1 =	Impression du total horaire sur les rapports X et Z par appui sur touche X/TIME Impression du total journalier sur les rapports X et Z par appui sur touche X/TIME
5	Oui = 1	RAZ du numéro consécutif après un Z
6	0 = 1 =	Retour à la page de département 1 à 10 après clôture du ticket Page de département fixe
7	Oui = 1	Changement de vendeur à chaque changement de la clé fonction
8	Oui = 1	Changement de vendeur après chaque fin de transaction (Contrainte vendeur)

Valeur conseillée : 00000000

**Instruction n°13 : Ticket en attente, mode école**



Séquence



Bit	Valeur	Fonction
1	0	Impression du ticket quand un ticket est en <b>attente</b>
	1	Impression du détail du ticket quand un ticket est en <b>attente</b>
2	0	Toujours à 0
3	0	Toujours à 0
4	0	Toujours à 0
5	Oui = 0	Impression du mode école sur le ticket
		Voir instruction 20
6	Oui = 0	Impression du mot école sur le ticket
7	Oui = 0	Historique du mode école (Net Total uniquement)
8	Oui = 1	Incrémente le numéro consécutif en mode école

**Valeur conseillée : 10001100**

**Instruction n°14 : Autorisation création code barre en R, compteur ventes nettes et mode de paiements**

Séquence

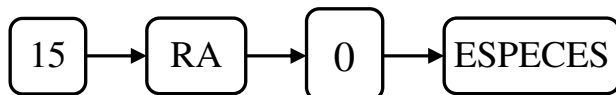


Bit	Valeur	Fonction
1	Oui = 0	Autorise la création des articles par code barre en position R
2	Oui = 1	Impression symbole # avant le numéro de code barre* *Disponible fin 2001
3	Oui = 1	Impression du numéro de code barre avant l'article* *Disponible fin 2001
4	Oui = 1	Impression du numéro de code barre après l'article* *Disponible fin 2001
5	0	Toujours à 0
6	0	Toujours à 0
7	Oui = 0	Impression du compteur d'utilisation de chaque mode de paiement sur le rapport général
8	Oui = 0	Impression du compteur des ventes nettes sur le rapport général et sur le rapport vendeur

**Valeur conseillée : 00000000**

**Instruction n°15 : Non utilisé**

Séquence



Valeur	Fonction
0	Toujours à 0

**Valeur conseillée : 00000000**

Instruction n°16 : Fonction Euro



Séquence



Bit	Valeur	Fonction
1	0	Toujours à 0
2	0	Fonction devises uniquement en ESPECES mais 4 devises
	1	Fonction Euro
3	0	Impression du symbole € pour l'impression du montant converti
	1	Impression du symbole # pour l'impression du montant converti (Si bit 5 de l'inst 17 à 1)
4	Oui = 1	Impression des rapports en francs et en Euro
5	Oui = 1	Rendu monnaie en Euro sur encaissement en francs
6	Oui = 1	Impression taux Euro sur le ticket
7	Oui = 1	Impression Total du ticket en francs et en Euro
8	Oui = 1	Impression de chaque département en francs et en Euro sur le ticket

**Valeur conseillée :** 01000111 encaissement et rendu monnaie en francs (pour 2001)  
 01100011 encaissement et rendu monnaie en Euro (pour 2002)  
 00000000 pour 2008

Instruction n°17 : Fonction Euro

Séquence



Bit	Valeur	Fonction
1	0	Toujours à 0
2	0	Toujours à 0
3	Oui = 0	Affichage Eu ou FC sur le côté gauche de l'afficheur
4	0	Calcule, affiche et imprime le rendu monnaie en francs sur encaissement en francs
	1	Calcule, affiche et imprime le rendu monnaie en Euro sur encaissement en francs
5	0	Voir instruction 16 bit 3
	1	N'imprime aucun symbole devant le montant converti
6	Oui = 1	Impression de la TVA et du montant taxable en francs et en Euro sur le ticket
7	Oui = 1	Permet d'inverser le type de rendu monnaie par appui sur la touche PO
8	0	Non utilisé

**Valeur conseillée :** 00010010 rendu monnaie Euro possible par la touche PO (pour 2001)  
 00000000 pour 2008

Pour l'année 2001		A partir de 2002	
Instruction 16	1000111	Instruction 16	1100011
Instruction 17	10010	Instruction 17	10010
22 X TIME 52 ESPECES		22 X TIME 56 ESPECES	
Prix en francs, rendu monnaie par défaut en francs Encaissement Euro possible par la touche €/Fc Rendu monnaie Euro possible par la touche PO		Prix en Euro, rendu monnaie par défaut en Euro Encaissement francs possible par la touche €/Fc Rendu monnaie francs possible par la touche PO	



**Instruction n°18 : Rapport annulations – retours, Symbole taux de conversion, Touches vendeurs**

Séquence



Bit	Valeur	Fonction
1	Oui = 0	Imprime le total des annulations sur le rapport général et sur le rapport vendeur
2	Oui = 0	Imprime le total des retours sur le rapport général et sur le rapport vendeur
3	0	Toujours à 0
4	Oui = 1	Fonctions clavier 44, 45, 46, 47 affectées au Vendeur1, Vendeur2, Vendeur3, Vendeur4
5	0	Toujours à 0
6, 7, 8	000	Imprime le symbole € avant le taux de conversion (Ex : € 6.55957)
	001	Imprime le symbole # après le taux de conversion (Ex : 6.55957 #)
	010	Imprime le symbole * après le taux de conversion (Ex : 6.55957 *)
	011	N'imprime aucun symbole pour le taux de conversion (Ex : 6.55957)

**Valeur conseillée : 00000000 pour 2008**

**Instruction n°19 : Fonction pointeuse, format heure, impression logo, lecteur code barre**

Séquence



Bit	Valeur	Fonction
1	Oui = 0	Imprime l'heure de la première et de la dernière transaction des vendeurs
2	0 = AM/PM 1 = 24 Heures	
3	0 = Logo texte 1 = Logo graphique	
4	Oui = 1	Utilisation lecteur code barre
5	0 = En haut 1 = En bas	Position d'impression du message commercial
6	0	Toujours à 0
7	0	Toujours à 0
8	0	Toujours à 0

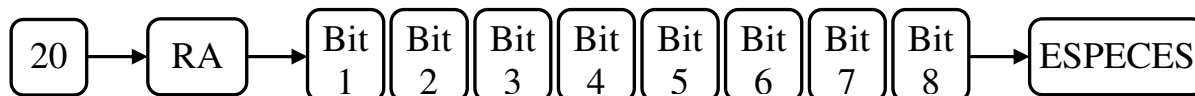
**Valeur conseillée : 00000000**



**Instruction n°20 : Journal électronique**



Séquence



Bit	Valeur	Fonction
1	0	Toujours à 0
2	Oui = 0	Mémorisation des ventes dans le journal Electronique même lors de l'utilisation de remises
3	Oui = 0	Mémorisation des ventes dans le journal Electronique du mode Ecole
4	Oui = 0	Effacement du journal Electronique après un rapport Z
5	Oui = 0	Impression du journal Electronique avec le rapport général quotidien Z1
6	Oui = 0	Mémorisation des ventes dans le journal Electronique
7	0	Mémorise le détail des ventes dans le journal électronique
	1	Mémorise uniquement le total des ventes dans le journal électronique
8	0	Toujours à 0

**Valeur conseillée : 00000000**

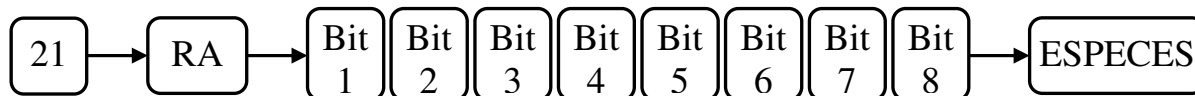
**pour utilisation en journal électronique**

**Valeur conseillée : 01101100**

**pour utilisation sans journal électronique (pas de mémorisation et pas d'impression)**

**Instruction n°21 : Lecture code barre poids prix**

Séquence



Bit	Valeur	Fonction
1	0	Toujours à 0
2	0	Toujours à 0
3	0	Toujours à 0
4	0	Toujours à 0
5	Oui = 1	Code barre type 1
6	Oui = 1	Code barre type 2
7	Oui = 1	Code barre type 3
8	Oui = 1	Code barre type 4

**Valeur conseillée : 00000100**

**code barre français**

Type #	UPC/EAN/JAN (13 digits)	Référence Article (Digit)	Prix (Digit)
1	02AAAPPPPPPC	2AAA (4)	PPPPPPP (7)
2	02AAAAAPPPPPC	2AAAAA (6)	PPPPP (5)
3	02AAAAAYPPPPC	2AAAAA (5)	PPPPP (5)
4	02AAAAAYPPPPC	2AAAAA (6)	PPPP (4)

A = Référence article      P = Prix      C = Check Digit      Y = Bit de parité

Attention un seul type ne peut (et ne doit) être sélectionné

**Instruction n°22 : Lecture code barre poids prix (suite)**



Séquence



Bit	Valeur	Fonction
1	0	Toujours à 0
2	0	Toujours à 0
3	0	Toujours à 0
4	Oui = 1	Code barre type 5
5	Oui = 1	Code barre type 6
6	Oui = 1	Code barre type 7
7	Oui = 1	Code barre type 8
8	Oui = 1	Code barre type 9

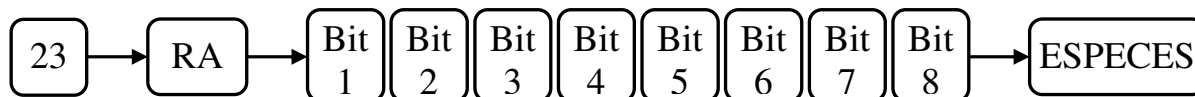
**Valeur conseillée : 00000100 code barre français**

Type #	UPC/EAN/JAN (13 digits)	Référence Article (Digit)	Prix (Digit)
5	2XAAAPPPPPPC	2XAAA (5)	PPPPPPP (7)
6	2XAAAAPPPPPPC	2XAAAA (6)	PPPPPP (6)
7	2XAAAAAPPPPPC	2XAAAAA (7)	PPPPP (5)
8	2XAAAAAYPPPPC	2XAAAA (6)	PPPPP (5)
9	2XAAAAAYPPPPC	2XAAAAA (7)	PPPP (4)

A et X = Référence article P = Prix C = Check Digit Y = Bit de parité  
 Attention un seul type ne peut (et ne doit) être sélectionné

**Instruction n°23 : Journal électronique : nombre de lignes mémorisables, symbole multiplication**

Séquence



Bit	Valeur	Fonction
	0	Si le journal électronique est plein, il est impossible de faire des ventes et il faut l'imprimer pour le vider (par la touche -%)
1	1	Si le journal électronique est plein, les ventes peuvent continuer mais la mémorisation des ventes dans le journal se fait au début du journal (écrasement des anciennes valeurs)
2	0	Toujours 0
3	0	Symbole multiplication X
	1	Symbole multiplication Q
4	0	
5	0	Toujours 0
6	000	Nombre d'articles maximums : 3000 Nombre de lignes du journal électronique : 2500
7	100	Nombre d'articles maximums : 2000 Nombre de lignes du journal électronique : 3200
	010	Nombre d'articles maximums : 1000 Nombre de lignes du journal électronique : 3800
8	001	Nombre d'articles maximums : 500 Nombre de lignes du journal électronique : 4200

**Valeur conseillée : 00000000**

**Instruction n°24 : Mots de passes en vente (voir chapitre 3.13.8)**



Séquence



Bit	Valeur	Fonction
1	Oui = 1	CANCEL nécessite un mot de passe
2	Oui = 1	-%2 nécessite un mot de passe
3	Oui = 1	-%1 nécessite un mot de passe
4	Oui = 1	-1 nécessite un mot de passe
5	Oui = 1	-2 nécessite un mot de passe
6	Oui = 1	RETOUR nécessite un mot de passe
7	Oui = 1	VOID nécessite un mot de passe
8	Oui = 1	EC nécessite un mot de passe

**Valeur conseillée : 00000000**

**Instruction n°25 : Paiement mixte avec CB 1 et CB 2, Mots de passes en vente (voir chapitre 3.13.8)**

Séquence



Bit	Valeur	Fonction
1	Oui = 1	Paiement panaché en commençant par les CB1 et CB2 (si paiement mixte autorisé voir instruction 9 bit 4)
2	Oui = 1	Impression des TVA à droite sur le ticket
3	0	Toujours à 0
4	0	Toujours à 0
5	Oui = 0	Impression du message commercial sur les rapports X et Z
6	Oui = 1	PO nécessite mot de passe
7	Oui = 1	ENT/RLS nécessite un mot de passe
8	Oui = 1	Les départements négatifs nécessitent un mot de passe

**Valeur conseillée : 10000000**



### **3.11 Programmation des fonctions spéciales**

#### **3.11.1 Blocage de la fonction VOID (annulation) et RET et (retour)**

Pour désactiver la fonction **RET** et la fonction **VOID** faire ce qui suit :

- 1) Tourner la clé sur la position **X**
- 2) Appuyer sur le chiffre **1** puis appuyer sur la touche **VOID**.

Pour activer la fonction **RET** et la fonction **VOID**

- 1) Tourner la clé en position **X**
- 2) Appuyer sur le chiffre **9** puis appuyer sur la touche **VOID**

#### **3.11.2 Programmation de la touche Ticket ON / OFF**

Sur la caisse il n'existe pas de touche particulière pour arrêter ou mettre en marche le ticket. C'est la touche **ID** (vendeur) qui remplit cette fonction.

Pour désactiver la touche **ID** en tant que ticket **ON/OFF** et pour désactiver la sortie ticket faire :

- 1) Tourner la clé en position **P**
- 2) Appuyer sur le chiffre **2** puis appuyer sur la touche **EC**

Pour désactiver la touche **ID** en tant que ticket **ON/OFF** et pour laisser le ticket sortir normalement faire :

- 1) Tourner la clé en position **P**
- 2) Appuyer sur le chiffre **3** puis appuyer sur la touche **EC**

Pour activer la touche **ID** en tant que ticket **ON/OFF** faire :

- 1) Tourner la clé en position **P**
- 2) Appuyer sur le chiffre **8** puis appuyer sur la touche **EC**

#### **3.11.3 Retrait des arrondis après mode de paiement**

Clé en **P** faire la manipulation suivante :

**11 X/TIME 0 ESPECES**



### 3.12 RAZ du NRGT et RAZ des numéros de rapport

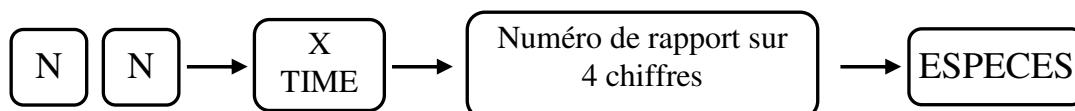
#### 3.12.1 Programmation du numéro de départ des Rapports X et Z

Il est possible de programmer le numéro de départ de chaque rapport.

Une fois programmé le numéro de rapport est automatiquement incrémenté.

Séquence de programmation

Mettre la clé en position P et faire :



NN	Fonction
12	Numéro de départ pour le rapport X1
13	Numéro de départ pour le rapport X2
14	Numéro de départ pour le rapport Z1
15	Numéro de départ pour le rapport Z2

#### 3.12.2 Programmation ou RAZ du Grand Total

Vous pouvez entrer le grand total dans la caisse dans le cas où la caisse a été initialisée par erreur ou pour cause de problème technique. Une fois entré le grand total s'incrémentera automatiquement en fonction des ventes.

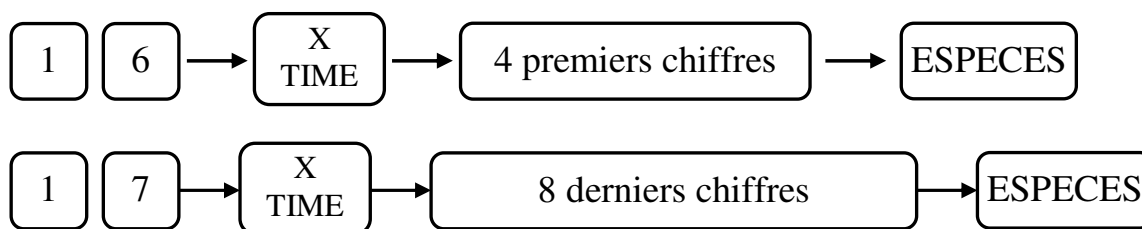
La programmation se fait en deux parties.

4 premiers chiffres d'abords

8 derniers chiffres ensuite

Séquence de programmation

Mettre la clé en position P et faire :



#### **ATTENTION :**

Lors du passage à l'euro il sera nécessaire de remettre à zéro le grand total de la caisse enregistreuse. Sinon il sera faux.

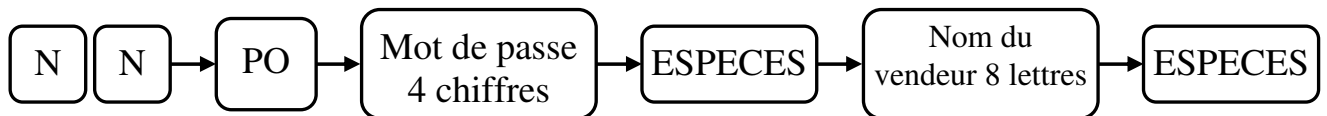


### 3.13 Programmation des mots de passes

#### 3.13.1 Programmation des mots de passe et des noms des vendeurs

La caisse peut utiliser jusqu'à 10 vendeurs. Chaque vendeur peut avoir un mot de passe. Si les mots de passe vendeurs sont activés personne ne pourra utiliser la caisse sans entrer de mot de passe. Le mot de passe peut contenir quatre chiffres. Pour entrer le mot de passe en R il faudra taper le mot de passe suivi de la touche ID.

Programmation clé en P

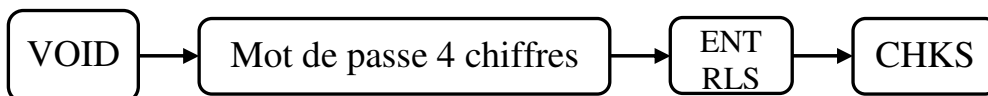


De 13 à 22 pour les vendeurs de 1 à 10

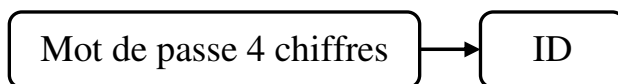
#### 3.13.2 Mot passe manager

Vous pouvez entrer un mot de passe manager qui va permettre de contrôler l'accès au mode de programmation P. Une fois que le mot de passe est programmé, la caisse ne peut être utilisée sans avoir entré un mot de passe et cela aussi bien en P qu'en R.

Programmation (clé en P)



Accès (clé en P)



#### 3.13.3 Non affichage du mot de passe lors de la saisie

Un mot de passe peut ne pas être affiché lors de la saisie pour cela appuyer sur la touche RA avant de taper le mot de passe.

L'afficheur restera à zéro pendant la saisie du mot de passe.

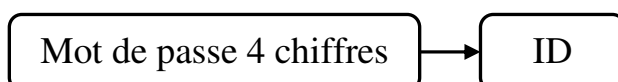
#### 3.13.4 Mot de passe Rapports X

Vous pouvez programmer un mot de passe pour limiter l'accès aux rapports X.

Programmation (clé en P)



Accès (clé en X)

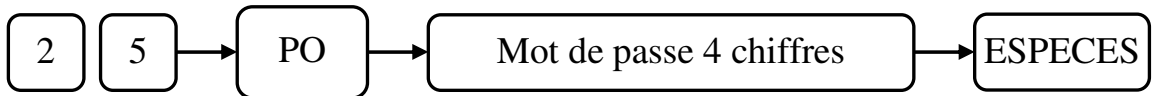




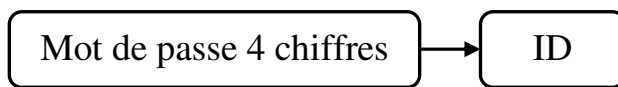
### 3.13.5 Mot de passe Rapports Z

Vous pouvez programmer un mot de passe pour limiter l'accès aux rapports Z.

Programmation (clé en P)



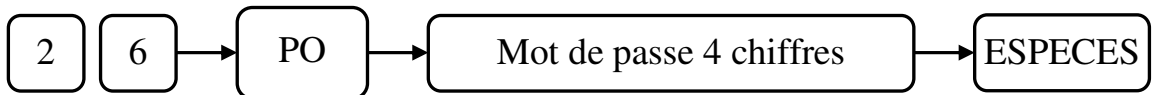
Accès (clé en Z)



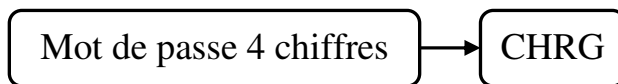
### 3.13.6 Mot de passe Ecole

Vous pouvez programmer un mot de passe pour limiter l'accès au mode Ecole

Programmation (clé en P)



Accès (clé en X)

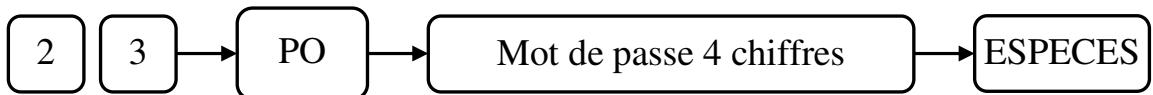


Nota : Pour arrêter le mode école refaite l'opération clé en X.

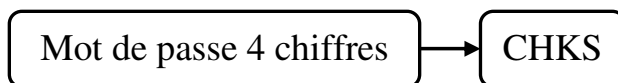
### 3.13.7 Mot de passe rapport financier en R

Vous pouvez programmer un mot de passe pour limiter l'accès au rapport financier en R

Programmation (clé en P)



Accès (clé en X)



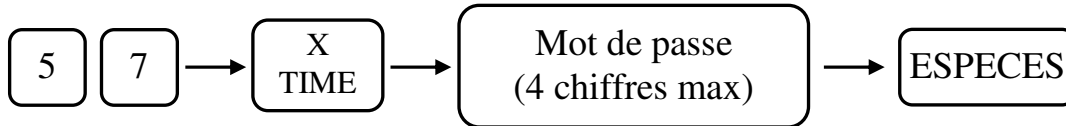


**3.13.8 Mots de passe fonction de correction**

Un mot de passe unique peut être programmé pour les fonctions suivantes.

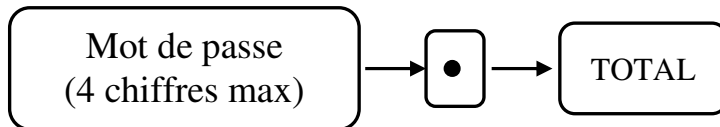
**EC, VOID, -1, -2, -%1, -%2, RETOUR, CANCEL, Département négatif, ENT/RLS, PO, RA**

Programmation



La sélection des fonctions qui vont utiliser le mot de passe se fait par les instructions 24 et 25.

En vente pour entrer le mot de passe il faut :



Instruction n°24

24 **RA** Valeur **ESPECES**

Bit	Valeur	Fonction
1	Oui = 1	CANCEL nécessite un mot de passe
2	Oui = 1	-%2 nécessite un mot de passe
3	Oui = 1	-%1 nécessite un mot de passe
4	Oui = 1	-1 nécessite un mot de passe
5	Oui = 1	-2 nécessite un mot de passe
6	Oui = 1	RETOUR nécessite un mot de passe
7	Oui = 1	VOID nécessite un mot de passe
8	Oui = 1	EC nécessite un mot de passe

Instruction n°25 :

25 **RA** Valeur **ESPECES**

Bit	Valeur	Fonction
6	Oui = 1	PO nécessite mot de passe
7	Oui = 1	ENT/RLS nécessite un mot de passe
8	Oui = 1	Les départements négatifs nécessitent un mot de passe



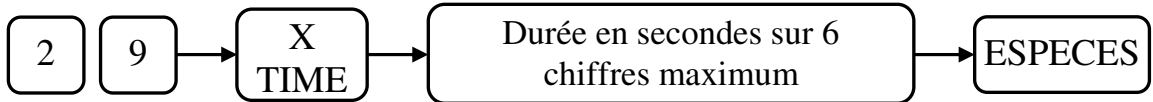


### 3.14 Programmation des alarmes

#### 3.14.1 Programmation du délai avant déclenchement de l'alarme tiroir ouvert.

Pour programmer le délai avant le déclenchement de l'alarme quand le tiroir est resté ouvert.

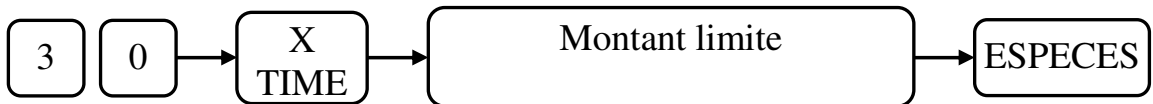
Programmation (clé en P)



#### 3.14.2 Programmation de l'alarme pour dépassement d'argent dans le tiroir

Pour indiquer à la caisse que vous voulez qu'une alarme se déclenche quand le montant total de l'argent dans le tiroir dépasse une certaine limite.

Programmation



Pour valider cette fonction il faut mettre l'instruction 9 bit 1 à 1. (voir chapitre 3.10).

Utilisation

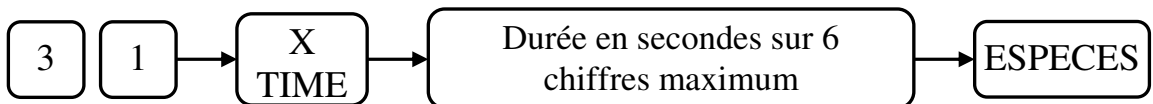
Quand le montant des espèces dans le tiroir est supérieur à la limite le message LIF apparaît.



Pour pouvoir continuer à utiliser la caisse il faut faire une sortie d'argent en espèces car sinon la caisse continuera à afficher LIF.

#### 3.14.3 Délai avant mise en attente automatique d'un ticket

Programmation (clé en P)

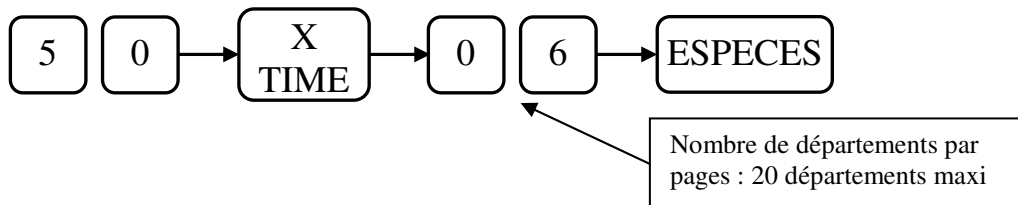




### 3.15 Programmation de la fonction page de départements

Le clavier de base possède 6 départements sur un niveau de clavier. Il est possible de paramétrer la caisse pour avoir 2 niveaux de départements et donc dans ce cas d'avoir 12 départements (6 par pages).

La programmation suivante permet de programmer 6 départements par pages.

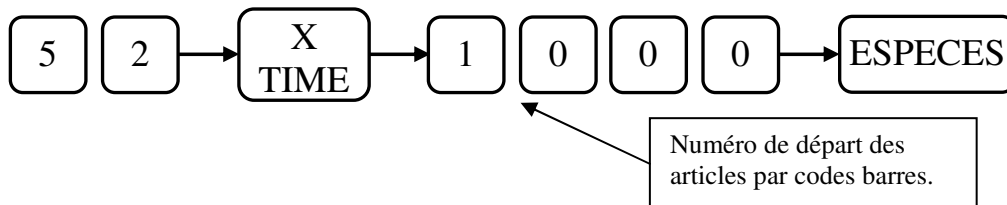


### 3.16 Programmation du numéro d'article de départ pour les codes barres

Le numéro de départ des articles est utilisé pour la création des articles par codes barres.

Exemple :

Les articles par codes barres sont programmés à partir de l'article 1000.



### 3.17 Programmation du clavier RK et FK

#### 3.17.1 Disposition des numéros de touches clavier FK (clavier plat)



								FEED	1	2	3	4	5
								6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53
54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67
68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81

Toutes les touches sauf la touche **FEED** (Montée papier) peuvent être reprogrammées.

#### 3.17.2 Disposition des numéros de touches clavier RK (clavier à touche)

									1	2	3	4	5
									6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21			
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32			
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43			
44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54			

Toutes les touches sauf la touche **FEED** (Montée papier) peuvent être reprogrammées.

### 3.17.3 Programmation

Mettre la clé en position P

Rechercher sur la figure ci-dessus quel est le numéro de touche que vous voulez reprogrammer et taper-le.

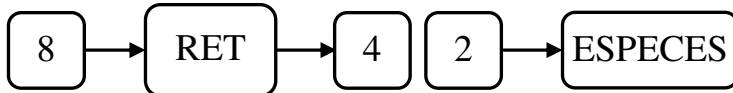
Appuyer sur la touche RET

Rechercher dans le tableau ci-dessous le nouveau code fonction que vous voulez programmer et taper-le.

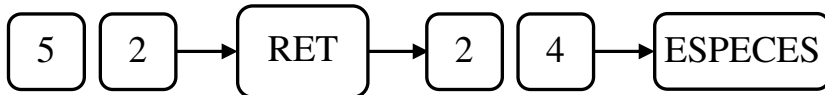
Appuyer enfin sur la touche Espèces. La touche est alors programmée

### 3.17.4 Exemple

Programmation de la touche n°8 avec la fonction Crédit 2



Programmation de la touche €uro sur la touche numéro 52



**ATTENTION :** La modification du clavier en R entraîne la modification du clavier de programmation.

### Clavier FK

								FEED	1	2	3	4	5
								6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53
54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67
68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81

### Clavier RK

									1	2	3	4	5
									6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21			
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32			
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43			
44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54			

## TOWA France

### 3.17.5 Tableau des codes fonctions

N°	Fonction	N°	Fonction	N°	Fonction	N°	Fonction
1	Chiffre 0	37	#/ST	73	DEPT18	109	ARTICLE14
2	Chiffre 1	38	TOTAL	74	DEPT19	110	ARTICLE 15
3	Chiffre 2	39	CASH TEND	75	DEPT20	111	ARTICLE 16
4	Chiffre 3	40	CHKS	76	DEPT21	112	ARTICLE 17
5	Chiffre 4	41	CHRG1	77	DEPT22	113	ARTICLE 18
6	Chiffre 5	42	CHRG2	78	DEPT23	114	ARTICLE 19
7	Chiffre 6	43	HOLD (ATTENTE)	79	DEPT24	115	ARTICLE 20
8	Chiffre 7	44	VENDEUR 1 (*)	80	DEPT25	116	ARTICLE 21
9	Chiffre 8	45	VENDEUR 2 (*)	81	DEPT26	117	ARTICLE 22
10	Chiffre 9	46	VENDEUR 3 (*)	82	DEPT27	118	ARTICLE 23
11	Chiffre 00	47	VENDEUR 4 (*)	83	DEPT28	119	ARTICLE 24
12	Décimale [.]	48		84	DEPT29	120	ARTICLE 25
13	CLR	49	CARD1	85	DEPT30	121	ARTICLE 26
14	X/TIME	50	CARD2	86	DEPT31	122	ARTICLE 27
15	VOID	51	VOID2	87	DEPT32	123	ARTICLE 28
16	EC	52	RET2	88	DEPT33	124	ARTICLE 29
17	ID	53		89	DEPT34	125	ARTICLE 30
18	RET	54		90	DEPT35	126	ARTICLE 31
19	NTX	55		91	DEPT36	127	ARTICLE 32
20	TVA 1	56	DEPT1	92	DEPT37	128	ARTICLE33
21	TVA 2	57	DEPT2	93	DEPT38	129	ARTICLE34
22	TVA 3	58	DEPT3	94	DEPT39	130	ARTICLE35
23	TVA 4	59	DEPT4	95	DEPT40	131	ARTICLE36
24	€URO	60	DEPT5	96	ARTICLE1	132	ARTICLE37
25	CANCEL	61	DEPT6	97	ARTICLE2	133	ARTICLE38
26	ENT/RLS	62	DEPT7	98	ARTICLE3	134	ARTICLE39
27	DEPT SHIFT	63	DEPT8	99	ARTICLE4	135	ARTICLE40
28	+%1	64	DEPT9	100	ARTICLE5	136	ARTICLE41
29	+%2	65	DEPT10	101	ARTICLE6	137	ARTICLE42
30	-%1	66	DEPT11	102	ARTICLE7	138	ARTICLE43
31	-%2	67	DEPT12	103	ARTICLE8	139	ARTICLE44
32	[-]	68	DEPT13	104	ARTICLE9	140	ARTICLE45
33	[-2]	69	DEPT14	105	ARTICLE10	141	ARTICLE46
34	ARTICLE	70	DEPT15	106	ARTICLE11	142	ARTICLE47
35	RA	71	DEPT16	107	ARTICLE12	143	ARTICLE48
36	PO	72	DEPT17	108	ARTICLE13	144	ARTICLE49

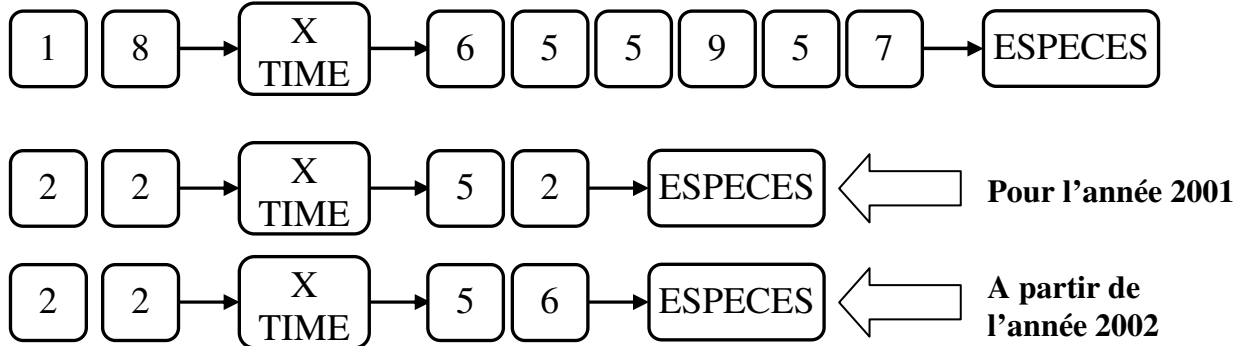
(\*) Valable uniquement si instruction générale 18 bit 4 à 1

3.18 TAUX DE L'EURO



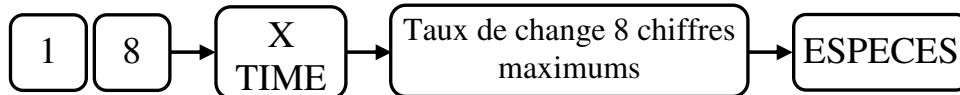
Quand la caisse fonctionne avec l'euro, il n'est pas possible d'utiliser d'autres taux de change.

3.18.1 Programmation du taux de l'euro

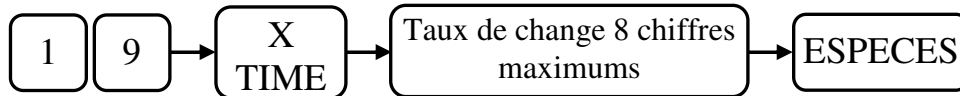


3.18.2 Programmation des taux de change

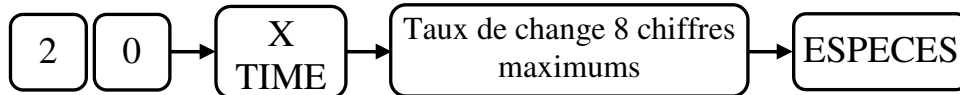
Taux de change 1



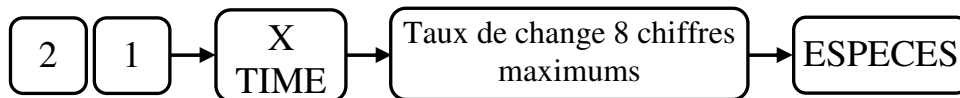
Taux de change 2



Taux de change 3



Taux de change 4

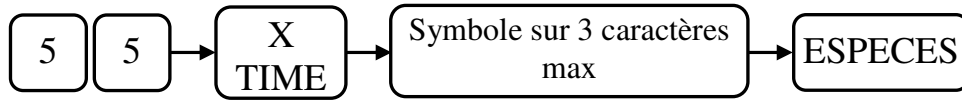


Programmation du nombre de décimale pour le calcul du taux de change et du nombre de décimale imprimée



N1	Nombre de décimale pour le calcul du change	Taux de change 4
N2	Nombre de décimale imprimée	
N3	Nombre de décimale pour le calcul du change	Taux de change 3
N4	Nombre de décimale imprimée	
N5	Nombre de décimale pour le calcul du change	Taux de change 2
N6	Nombre de décimale imprimée	
N7	Nombre de décimale pour le calcul du change	Taux de change 1
N8	Nombre de décimale imprimée	

3.18.3 Programmation du symbole du montant converti



3.19 Mots de la caisse



3.19.1 Programmation des mots de la caisse



3.19.2 Liste des mots

	N° de mot	Mot	Fonction		N° de mot	Mot	Fonction
1	27	TTL DEPT	Total des départements	45	71	FC3 (CB 1)	Crédit en Euro
2	28	NON TXBL	Non taxable	46	72	FC4 (CB 2)	Crédit 2 en Euro
3	29	TXBL-1	Montant Taxable 1	47	73	+% BRUT	+% BRUT
4	30	TXBL-2	Montant Taxable 2	48	74	+%2B BRT	+%2B BRT
5	31	TXBL-3	Montant Taxable 3	49	75	-% BRUT	-% BRUT
6	32	TXBL-4	Montant Taxable 4	50	76	-%2B BRT	-%2B BRT
7	33	TVA1	Montant TVA 1	51	77	- B BRUT	- B BRUT
8	34	TVA2	Montant TVA 2	52	78	- 2B BRT	- 2B BRT
9	35	TVA3	Montant TVA 3	53	79	NON/VENT	Non vente
10	36	TVA4	Montant TVA 4	54	80	ANNUL	Annule
11	37	+%NET	+%NET	55	81	PREMIER	Heure Première Vente
12	38	+%NET2	+%NET2	56	82	DERNIER	Heure Dernière Vente
13	39	BRUT	Vente brut	57	83	NRGT	NRGT Grand Total
14	40	-%NET	-%NET	58	84	ESPECE	Total des Espèces
15	41	-%2NET	-%2NET	59	85	CHEQUE	Total des chèques
16	42	-NET	-NET	60	86	RENDU	Rendu monnaie
17	43	-NET2	-NET2	61	87	SOUS TTL	Sous Total
18	44	ARRONDI	Arrondi	62	88	TOTAL	Total
19	45	ESPECES	Mode de paiement Espèces	63	89	NBRE ART	Nombre d'articles
20	46	CHEQUE	Mode de paiement Chèque	64	90	R/A	Entrée d'argent
21	47	CREDIT	Mode de paiement Crédit	65	91	S/A	Sortie d'argent
22	48	CREDIT2	Mode de paiement Crédit2	66	92	EURO RA	Entrée d'argent Euro
23	49	TTL NET	Total net	67	93	EURO PO	Sortie d'argent Euro
24	50	R/A ESP	Entrée d'argent en Francs	68	94	GRP DEPT	Groupe de départements
25	51	S/A ESP	Sortie d'argent en Francs	69	95	NO.RAPPO	Compteur de Rapport
26	52	R/A CHEQ	Entrée d'argent en Chèque	70	96	TVA	TVA
27	53	S/A CHEQ	Sortie d'argent en Chèque	71	97	TXBL NET	Montant taxable net
28	54	EURO ID	Euro Espèces dans Tiroir	72	98	ANNULE	Annule
29	55	FC2 IN D	Euro Chèque dans Tiroir	73	99	RETOUR	Retour
30	56	FC3 IN D	Euro Crédit dans Tiroir	74	100	EURO ESP	Espèces Euro
31	57	FC4 IN D	Euro Crédit2 dans Tiroir	75	101	FC2 TEND	Chèques Euro
32	58	NUL	Annulation	76	102	FC3 TEND	Crédit Euro
33	59	ANNULE	Annulation	77	103	FC4 TEND	Crédit 2 Euro
34	60	RETOUR	Retour	78	104	EURO CH	Rendu Espèces Euro
35	61	CORRECT	Correction	79	105	FC2 CHNG	Rendu Chèques Euro
36	62	CORRECTR	Correction	80	106	FC3 CHNG	Rendu Crédit 1 Euro
37	63	TTL TVA	Total des TVAs	81	107	FC4 CHNG	Rendu Crédit 2 Euro
38	64	NET H.T	Net Hors taxes	82	108	TVA	
39	65	ESP/TIR	Espèces dans le tiroir	83	109	CB 1	Carte 1
40	66	CHEQ/TIR	Chèques dans le tiroir	84	110	CB 2	Carte 2
41	67	CREDIT	Crédit dans le tiroir	85	111	CB 1 TIR	Carte 1 dans tiroir
42	68	CREDIT2	Crédit2 dans le tiroir	86	112	CB 2 TIR	Carte 2 dans tiroir
43	69	EURO	Euro	87	113	RETOUR 2	Retour 2
44	70	FC2 (CHEQUE)	Chèque Euro	88	114	NUL 2	Annulation



## 3.19.3 Listing de contrôle des mots de la caisse

Ce listing s'obtient en appuyant sur le chiffre 1 puis sur la touche TOTAL

MOT		44	FC2
01	TTL DEPT	45	FC3
02	NON TXBL	46	FC4
03	TXBL-1	47	+%B BRUT
04	TXBL-2	48	+%2B BRT
05	TXBL-3	49	-% BRUT
06	TXBL-4	50	-%2 BRUT
07	TVA1	51	-B BRUT
08	TVA2	52	-2B BRUT
09	TVA3	53	NON/VENT
10	TVA4	54	AN NUL
11	+%NET	55	PREMIER
12	+%NET2	56	DERNIER
13	BRUT	57	NRGT
14	-%NET	58	CA/ESPEC
15	-%2NET	59	CA/CHED.
16	-NET	60	RENDU
17	-NET2	61	SOUS TTL
18	ARRONDI	62	TOTAL
19	ESPECES	63	NBRE ART
20	CHEQUE	64	R/A
21	CREDIT	65	S/A
22	CREDIT2	66	EURO RA
23	TTL NET	67	EURO PO
24	R/A ESP.	68	GRP DEPT
25	S/A ESP.	69	NO.RAPPO
26	R/A CHEQ	70	TVA
27	S/A CHEQ	71	TXBL NET
28	EURO ID	72	ANNULE
29	FC2 IN D	73	RETOUR
30	FC3 IN D	74	EURO ESP
31	FC4 IN D	75	FC2 TEND
32	NUL	76	FC3 TEND
33	ANNULE	77	FC4 TEND
34	RETOUR	78	EURO CH
35	CORRECT	79	FC2 CHNG
36	CORRECTR	80	FC3 CHNG
37	TTL TVA	81	FC4 CHNG
38	NET H.T	82	TVA
39	ESP/TIR	83	CB1
40	CHED/TIR	84	CB2
41	CREDIT	85	CB1 TIR
42	CREDIT2	86	CB2 TIR
43	EURO	87	RETOUR 2
		88	NUL 2

**ATTENTION:** La numérotation du listing de contrôle ne correspond pas à la numérotation des mots pour la programmation. Ce n'est pas une erreur. Pour faire la programmation utilisez la numérotation de programmation (3.19.2)

### 3.20 Logo et message commercial



Il est possible d'imprimer un logo et un message commercial de 5 lignes de 24 caractères (12 caractères en double largeur).

Il est aussi possible d'imprimer un logo graphique à la place du logo texte.

#### 3.20.1 Programmation du logo texte

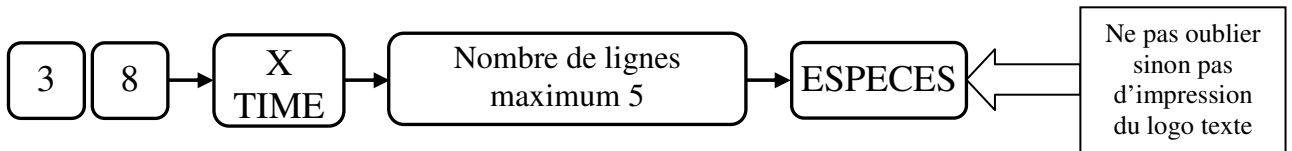
Vérifier l'instruction 19 bit 3  
 Si bit 3 à 0 logo texte  
 Si bit 3 à 1 logo graphique

Exemple :

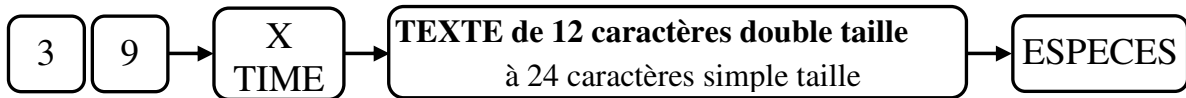


Programmation :

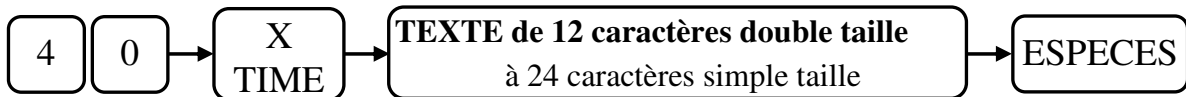
Nombre de lignes à imprimer pour le logo texte (maxi 5)



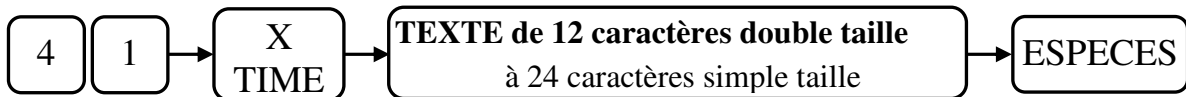
Saisie de la ligne n°1 du logo texte



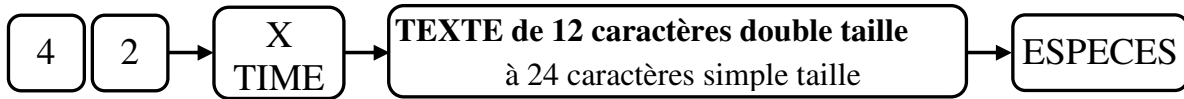
Saisie de la ligne n°2 du logo texte



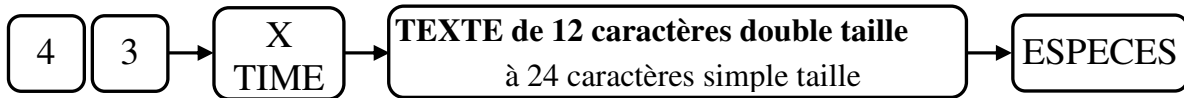
Saisie de la ligne n°3 du logo texte



Saisie de la ligne n°4 du logo texte



Saisie de la ligne n°5 du logo texte



Pour taper un caractère en double taille il faut le faire précéder du code 12.

**ATTENTION :** Pour entrer des chiffres dans le logo il faut le faire impérativement par les codes ASCII.

	Chiffre 0	Chiffre 1	Chiffre 2	Chiffre 3	Chiffre 4	Chiffre 5	Chiffre 6	Chiffre 7	Chiffre 8	Chiffre 9
Code ASCII à taper	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39

**NOTA :** Le logo texte étant imprimé par avance, il faut faire deux tickets pour contrôler votre programmation.



### 3.2.0.2 Programmation du message commercial

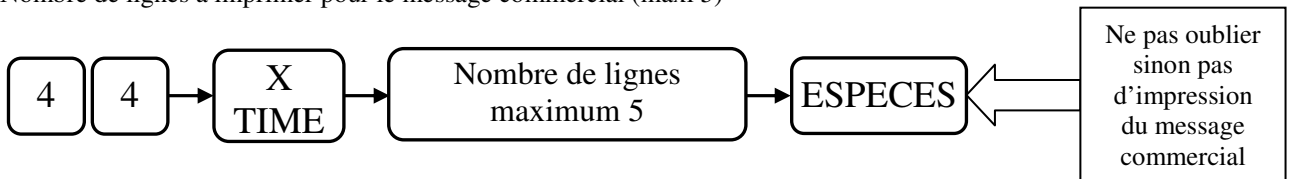
Vérifier l'instruction 19 bit 3

Si bit 3 à 0 logo texte

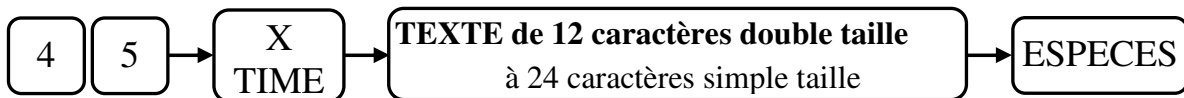
Si bit 3 à 1 logo graphique

Programmation :

Nombre de lignes à imprimer pour le message commercial (maxi 5)

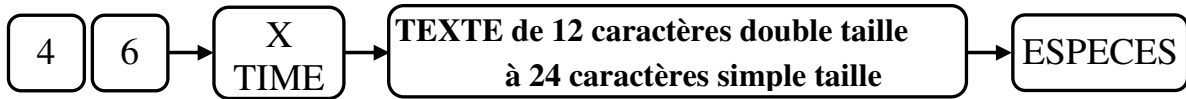


Saisie de la ligne n°1 du message commercial

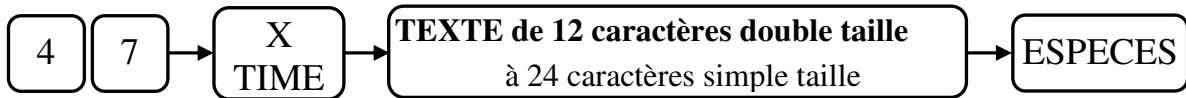


## TOWA France

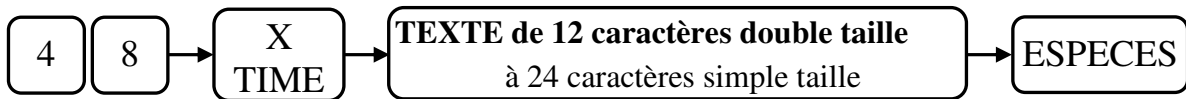
Saisie de la ligne n°2 du message commercial



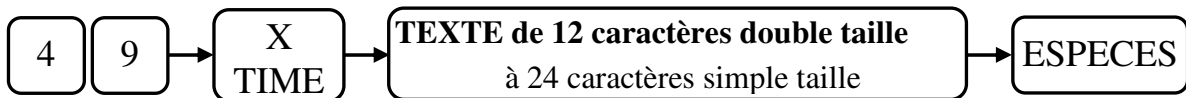
Saisie de la ligne n°3 du message commercial



Saisie de la ligne n°4 du message commercial



Saisie de la ligne n°5 du message commercial



Pour taper un caractère en double taille il faut le faire précéder du code 12.

**ATTENTION :** Pour entrer des chiffres dans le logo il faut le faire impérativement par les codes ASCII.

	Chiffre 0	Chiffre 1	Chiffre 2	Chiffre 3	Chiffre 4	Chiffre 5	Chiffre 6	Chiffre 7	Chiffre 8	Chiffre 9
Code ASCII à taper	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39

**NOTA :** Le logo texte étant imprimé par avance, il faut faire deux tickets pour contrôler votre programmation.



### 3.21 Vérification des programmations

Une fois la programmation de la caisse achevée vous avez la possibilité d'éditer la configuration de votre caisse enregistreuse pour la conserver.

Plusieurs rapports sont possibles.

#### 3.21.1 Rapport de programmation n°1 : Appuyer sur la touche ESPECES

01	6	
02	1	
03	5	
04	0	
05	00000000	
06	00000000	
07	00000000	
08	00000000	
09	00000000	
10	00000000	
11	00000000	
12	00000000	
13	00000000	
14	00000000	
15	00000000	
16	00000000	
17	00000000	
18	00000000	
19	00000000	
20	00000000	
-----		
+%1	000	
	000.0000%	
-%1	000	
	000.0000%	
+%2	000	
	000.0000%	
-%2	000	
	000.0000%	
-----		
TVA1	00000 0	
	00.0000%	
TVA2	00000 0	
	00.0000%	
TVA3	00000 0	
	00.0000%	
TVA4	00000 0	
	00.0000%	
-----		
N°CSN	0001	
CAISSEN°	00	
ANNEE	00	
MAX PLU	0000	
PAGEDEPT	06	
ARRONDI	0000	
ALARM	0000	
TIMER	0000	
MAXALARM	0.00	
PLU#SCAN	0000	
-----		
COUPON1		
INST.	0000	
PRIX	0.00	
COUPON2		
INST.	0000	
PRIX	0.00	

Instructions générales

Programmation des remises

Programmation des TVAs

**NOTA :**

Si des départements sont programmés ils apparaîtront juste après les instructions générales.



3.21.2 Rapport de programmation n°2 : Appuyer sur la touche PLU

Numéro article	ART0011	ORANGE	Nom de l'article
	LIE#	01	Lien département
	AGE TBL	0	
	PRIX	10.00	Prix de l'article

**NOTE:**  
Si l'article possède un code barre il s'imprimera sous le prix

3.21.3 Rapport de programmation n°3 : Appuyer sur la touche CHR

X1 NBRE	0001	} Numéros de rapports
X2 NBRE	0001	
Z1 NBRE	0001	
Z2 NBRE	0001	
-----		
VENDEU01	VENDEU01	} Programmation des vendeurs
	0001	
VENDEU02	VENDEU02	
	0002	
VENDEU03	VENDEU03	
	0003	
VENDEU04	VENDEU04	
	0004	
VENDEU05	VENDEU05	
	0005	
VENDEU06	VENDEU06	} Programmation des mots de passes
	0006	
VENDEU07	VENDEU07	
	0007	
VENDEU08	VENDEU08	
	0008	
VENDEU09	VENDEU09	
	0009	
VENDEU10	VENDEU10	
	0010	
-----		
LECT.X	0000	} Taux Euro ou taux de change
PASSE X	0000	
PASSE Z	0000	
ECOLE	0000	
MOT PASS	0000	
VOID2 PS	0000	
-----		
NRGT	000000000000	
-----		
FC1 TAUX	00000000	
FC2 TAUX	00000000	
FC3 TAUX	00000000	
FC4 TAUX	00000000	
FC POSI	00000000	



**3.21.4 Rapport de programmation n°4 : Appuyer sur la touche RET**

Pour visualiser la liste des codes programmés au clavier appuyer sur la touche RET.

**3.21.5 Rapport de programmation n°5**

En appuyant sur la touche 1 suivie de la touche TOTAL vous imprimerez la liste des mots de la caisse.

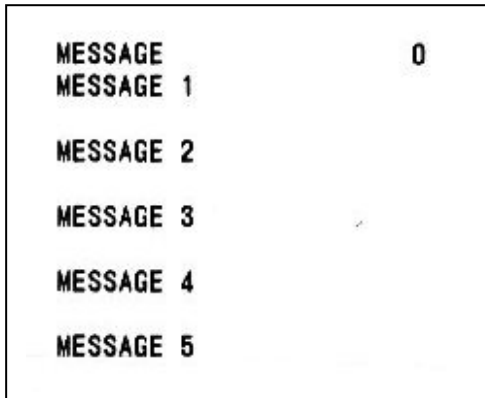
**3.21.6 Rapport de programmation n°6 :**

Pour visualiser la programmation du logo texte appuyer sur la touche 2 suivie de la touche TOTAL



**3.21.7 Rapport de programmation n°7**

Pour visualiser la programmation du message commercial appuyer sur la touche 3 suivie de la touche TOTAL



**3.21.7 Version de programme dans la caisse enregistreuse**

Mettre la clé en position P

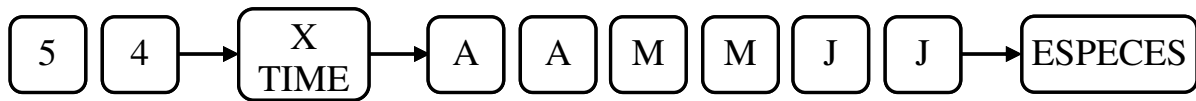
Taper 12345677 puis sur la touche RET

On obtient à l'écran par exemple

Fr 011108      pour langue : Français      Version : 08 / 11 / 2001

### 3.22 Modification automatique de la caisse en €uro

Programmation



AA = Année sur deux ou quatre chiffres

MM = Mois sur deux chiffres

JJ = Jour sur deux chiffres

Utilisation

La caisse enregistreuse convertira automatiquement le prix des articles et des départements dans la caisse enregistreuse après la date programmée et après la sortie des rapports généraux en Z1 et Z2.

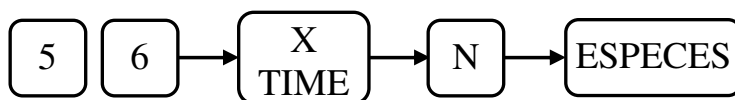
### 3.23 Modification des mots de la caisse pour le passage en €uro (Année 2002)

Après modification automatique il est nécessaire de modifier les mots suivants :

N° de mot	Mot par défaut	Nouveau mot
28	EURO ID	ESP F TI
29	FC2 ID	CHQ F TI
30	FC3 ID	CB1 F TI
31	FC4 ID	CB2 F TI
43	EURO	ESPECE F
44	FC2	CHEQUE F
45	FC3	CB1 F
46	FC4	CB2 F
74	EURO ESP	ESPECE F
75	FC2 TEND	CHEQUE F
76	FC3 TEND	CB1 F
77	FC4 TEND	CB2 F
78	EURO CH	RENDU F
79	FC2 CHNG	RENDU F
80	FC3 CHNG	RENDU F
81	FC4 CHNG	RENDU F

### 3.24 Sélection de la parité pour le port de communication

Programmation



N = 0 : Parité paire. Par défaut. Utiliser ce paramétrage pour communiquer avec le loader TX 500

N = 1 : Pas de parité.



3.24 Récapitulatif des séquences de programmation



Séquence		Fonction
1	X/TIME	DATE
2	X/TIME	HEURE
4	X/TIME	NUMERO DE MACHINE
5	X/TIME	+%
6	X/TIME	-%
7	X/TIME	INSTRUCTION +%
8	X/TIME	INSTRUCTION -%
9	X/TIME	NUMERO DE TICKET
12	X/TIME	NUMERO DE RAPPORT X1
13	X/TIME	NUMERO DE RAPPORT X2
14	X/TIME	NUMERO DE RAPPORT Z1
15	X/TIME	NUMERO DE RAPPORT Z2
16	X/TIME	PROGRAMMATION / RAZ GRAND TOTAL (NRGT)
17	X/TIME	PROGRAMMATION / RAZ GRAND TOTAL (NRGT) suite
18	X/TIME	TAUX EURO
19	X/TIME	TAUX DE CHANGE 2
20	X/TIME	TAUX DE CHANGE 3
21	X/TIME	TAUX DE CHANGE 4
22	X/TIME	DECIMALE POUR TAUX DE CONVERSION
23	X/TIME	+%2
24	X/TIME	INSTRUCTION +%2
25	X/TIME	-%2
26	X/TIME	INSTRUCTION -%2
27	X/TIME	-2
28	X/TIME	INSTRUCTION -2
29	X/TIME	délai avant déclenchement de l'alarme tiroir ouvert
30	X/TIME	alarme pour dépassement d'argent dans le tiroir
31	X/TIME	délai avant mise en attente automatique d'un ticket
38	X/TIME	NOMBRE DE LIGNES POUR LE LOGO TEXTE
39	X/TIME	SAISIE LIGNE 1
40	X/TIME	SAISIE LIGNE 2
41	X/TIME	SAISIE LIGNE 3
42	X/TIME	SAISIE LIGNE 4
43	X/TIME	SAISIE LIGNE 5
44	X/TIME	NOMBRE DE LIGNES POUR LE LOGO TEXTE
45	X/TIME	SAISIE LIGNE 1
46	X/TIME	SAISIE LIGNE 2
47	X/TIME	SAISIE LIGNE 3
48	X/TIME	SAISIE LIGNE 4
49	X/TIME	SAISIE LIGNE 5
50	X/TIME	NOMBRE DE DEPARTEMENTS PAR PAGES
52	X/TIME	NUMERO DE DEPART POUR PROGRAMMATION ARTICLE PAR CODE BARRE
54	X/TIME	PASSAGE EN EURO AUTOMATIQUE
56	X/TIME	PARITE PORT DE COMMUNICATION
1 à 20	RA	INSTRUCTIONS GENERALES
1	PO	Programmation taux de TVA 1
2	PO	Programmation taux de TVA 2
3	PO	Programmation taux de TVA 3
4	PO	Programmation taux de TVA 4



Séquence		Fonction			
5	PO	Programmation système de taxe TVA 1			
6	PO	Programmation système de taxe TVA 2			
7	PO	Programmation système de taxe TVA 3			
8	PO	Programmation système de taxe TVA 4			
13 à 22	PO	Programmation mot de passe Vendeur 1 à 10			
23	PO	Programmation mot de passe rapport en R			
24	PO	Programmation mot de passe rapport X			
25	PO	Programmation mot de passe rapport Z			
26	PO	Programmation mot de passe mode école			
27 à 114	PO	NOUVEAU MOT		PROGRAMMATION DES MOTS DE LA CAISSE	
Numéro de touche	RET	NOUVELLE FONCTION		PROGRAMMATION DES TOUCHES AU CLAVIER	
VOID	MOT DE PASSE	ENT RLS	CHK	PROGRAMMATION MOT DE PASSE MANAGER	
Prix	TOUCHE DPT	NOM DEPARTEMENT		PROGRAMMATION PRIX ET NOM D'UN DEPARTEMENT	
ENT RLS	instruction	TOUCHE DPT		PROGRAMMATION INSTRUCTION DEPARTEMENT	
Numéro Article	PLU	Prix	TOUCHE DPT	NOM	PROGRAMMATION NUMERO PRIX ET NOM D'UN ARTICLE
Rabais	[-]	PROGRAMMATION DU RABAIS			
ENT RLS	instruction	[-]		PROGRAMMATION INSTRUCTION DU RABAIS	

# **PARTIE**

# **UTILISATION**

## 4 UTILISATION DE LA CAISSE ENREGISTREUSE

### 4.1 Avant d'utiliser la caisse enregistreuse

- ◆ Vérifier que la caisse est correctement programmée (voir partie programmation)
- ◆ Vérifier que le rouleau de papier est correctement installé dans logement. (voir mise en place du papier)
- ◆ Vérifier que les piles sont installées. (voir installation des piles)
- ◆ Pour pouvoir utiliser la caisse il faut mettre la clé fonction en position R. (voir serrure fonction)
- ◆ Si une contrainte d'utilisation d'un vendeur a été activée, il est nécessaire d'entrer un numéro de vendeur suivi de la touche ID sinon une erreur apparaîtra.
- ◆ Si une erreur apparaît appuyer sur la touche C et refaite l'opération. Si l'erreur persiste faites une purge partielle.

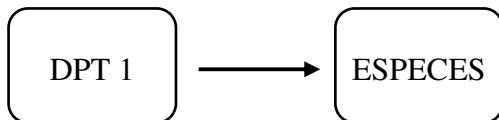
### 4.2 Opérations de base

Pour utiliser les fonctions de base de la caisse enregistreuse tel que vendre un article unique ou de multiples articles.

#### 4.2.1 Vente d'un département ou d'un article

Quand vous voulez encaisser dans un département, entrer un prix et appuyer sur la touche du département. Si le prix est préprogrammé dans le département vous n'avez pas besoin d'entrer un prix appuyer simplement sur la touche du département. L'exemple suivant montre que l'on vend 10F00 dans le département 1.

Paiement en espèces



Prix préprogrammé 10F00

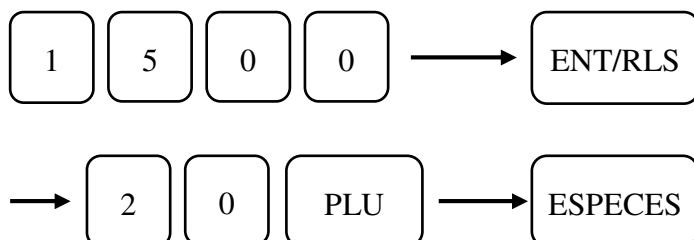
```

DEPT01          10.00
NBRE ART        1
ESPECES 10.00
15:03          31-05-2001
VENDEU01 0019
  
```

Note : Si vous voulez utiliser les pages de département appuyer sur la touche [DEPT/SHIFT] code 27 (voir chapitre programmation du clavier) avant d'appuyer sur la touche du département. Un symbole ▼ apparaîtra sur l'afficheur au-dessus de la page sélectionnée. Tant que le symbole ▼ est affiché, les touches départements qui seront appuyées seront des départements de la page sélectionnée.

Si vous vendez un article qui est programmé par un code article, taper le code de l'article et appuyer sur la touche [PLU] (touche article). Le prix préprogrammé est automatiquement appelé, vous pouvez aussi changer temporairement le prix pour un code article donné. Pour changer le prix préprogrammé taper le prix, appuyer sur la touche [PLU ENT], tapez le code de l'article et enfin appuyer sur la touche [PLU].

Exemple : Vente de l'article 20 préprogrammé à 10F00 vendu 15F00



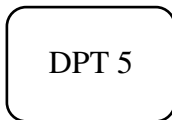
```

BOISSON          15.00
NBRE ART        1
ESPECES 15.00
15:04          31-05-2001
VENDEU01 0020
  
```

#### 4.2.2 Vente d'un article ou d'un département unique

La vente d'un article ou d'un département unique consiste à limiter le nombre de touches à taper au clavier. Le fait d'appuyer sur la touche d'un article ou d'un département qui possède la fonction vente article unique provoque la fin du ticket sans avoir à appuyer sur la touche [ESPECES].

La programmation de cette fonction se fait soit au niveau des instructions des départements soit au niveau des instructions des articles. (Voir programmation instruction des articles ou des départements du manuel de programmation)



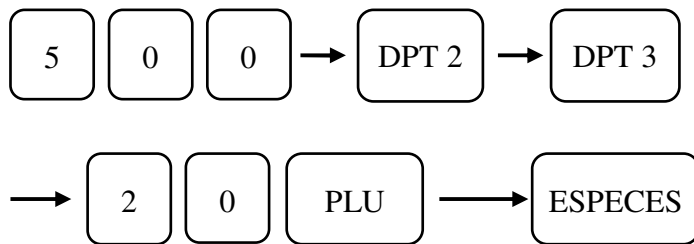
```

DEPT05          36.00
NBRE ART        1
ESPECES36.00
15:04          31-05-2001
VENDEU01 0021
    
```

#### 4.2.3 Vente de plusieurs articles

Pour encaisser plusieurs articles ou départements pour une seule transaction.

Exemple : Vente du département 2 à 5F00, du département 3 avec un prix préprogrammé de 40F00 et de l'article 20 ayant un prix préprogrammé de 15F00.



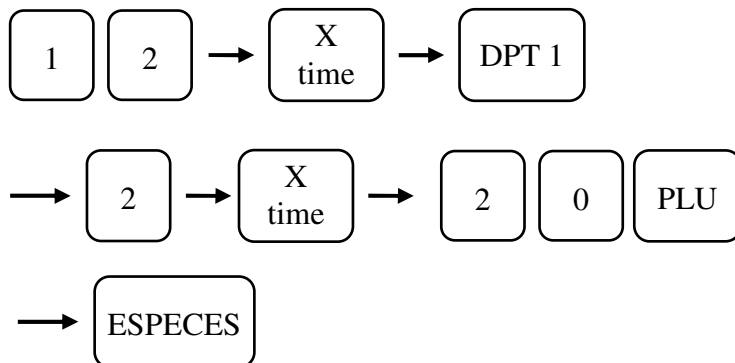
```

DEPT02          5.00
DEPT03          40.00
BOISSON         15.00
NBRE ART        3
ESPECES60.00
15:05          31-05-2001
VENDEU01 0022
    
```

#### 4.2.4 Vente de plusieurs articles identiques

Pour effectuer la multiplication d'article identique.

L'exemple : Vente de 12 fois le département n°1 avec prix préprogrammé à 2F00 et de 2 articles n° 20 avec prix préprogrammé à 15F00.



```

      120          02.00
DEPT01          24.00
      20          015.00
BOISSON         30.00
NBRE ART        14
ESPECES54.00
15:06          31-05-2001
VENDEU01 0023
    
```

#### 4.2.5 Affichage du total

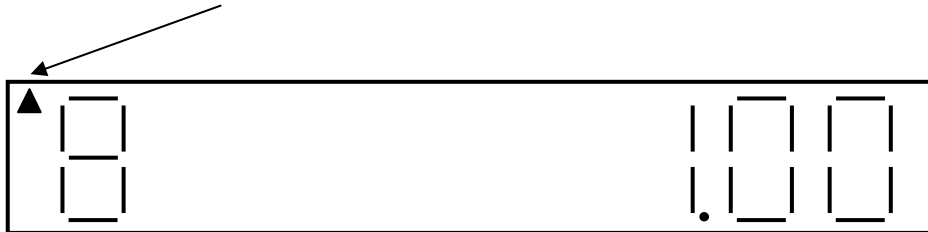
Pour afficher et imprimer le total en cours de ticket appuyer simplement sur la touche [# / ST]

### 4.3 Ticket client Marche / Arrêt

Vous pouvez si vous le voulez arrêter l'impression du ticket client. Pour cela il est nécessaire d'appuyer sur la touche **ID** sans avoir appuyé avant sur une touche numérique.

#### 4.3.1 Ticket client Marche / Arrêt

Quand le ticket client est désactivé, une flèche apparaît dans le coin supérieur gauche de l'afficheur.



Attention : Si vous appuyez sur une touche numérique avant d'appuyer sur la touche ID cette touche sera considérée comme touche identification Vendeur.

#### 4.3.2 Second ticket (rappel ticket)

Si vous avez arrêté le ticket et que vous voulez quand même donner un ticket au client appuyer sur la touche **TOTAL** après avoir terminé votre transaction.

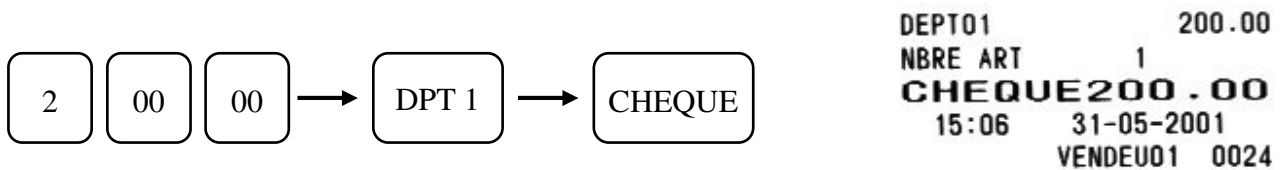
La fonction rappel ticket peut imprimer 31 lignes au maximum.

### 4.4 Chèque, CB et Crédit

#### 4.4.1 Vente avec des chèques

Pour encaisser une vente avec paiement par chèque, utiliser la touche **[CHKS]** (Chèque).

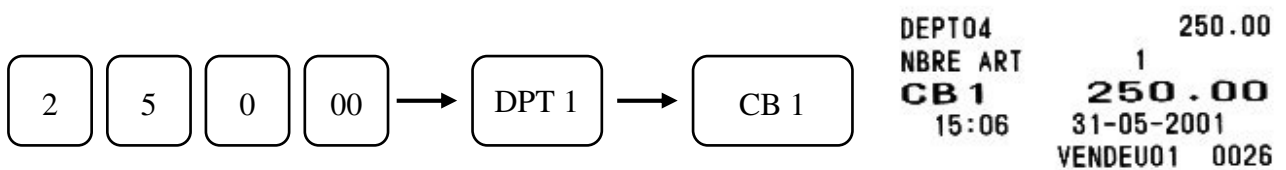
Exemple :



#### 4.4.2 Vente avec des CB

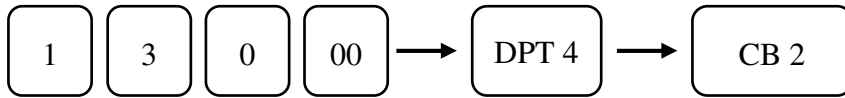
Pour encaisser une vente avec paiement par CB, utiliser la touche **[CARD1]** ou **[CARD2]** (CB1 ou CB2).

Exemple : CB 1



## TOWA France

Exemple : CB 2

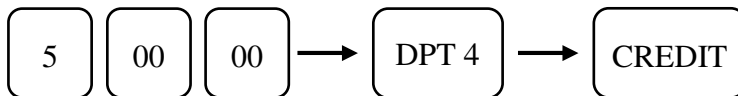


```
DEPT04          130.00
NBRE ART        1
CB2           130.00
15:09           31-05-2001
VENDEU01 0027
```

### 4.4.3 Vente à crédit

Vous voulez faire du crédit, utiliser la touche [CHRG] (Crédit).

Exemple :

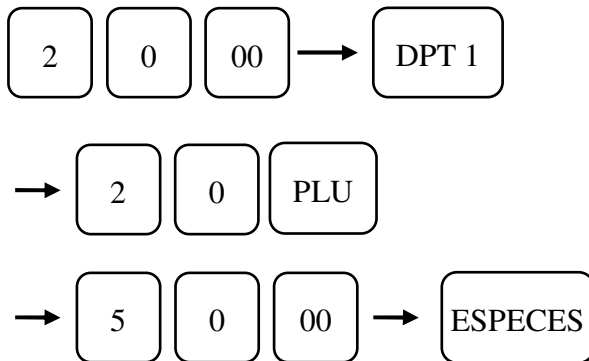


```
DEPT04          500.00
NBRE ART        1
CREDIT       500.00
15:06           31-05-2001
VENDEU01 0025
```

### 4.5 Fonction rendu monnaie

La caisse calcule le montant du rendu monnaie après un encaissement en espèces.

Exemple :

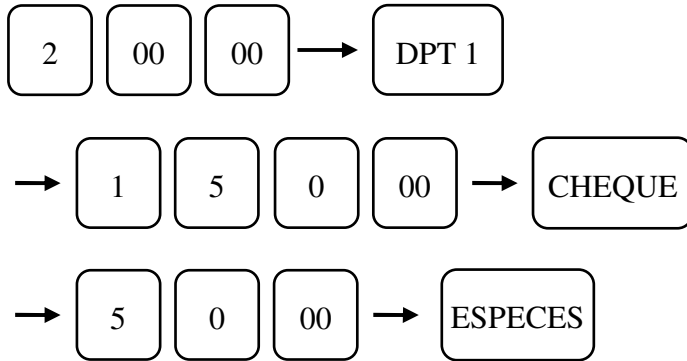


```
DEPT01          20.00
BOISSON         15.00
NBRE ART        2
TOTAL         35.00
CA/ESPEC        50.00
RENDU           15.00
15:09           31-05-2001
VENDEU01 0028
```

### 4.6 Fonction paiement mixte

Pour encaisser une transaction avec différents modes de paiement, exemple chèque, espèces.

Exemple :



```

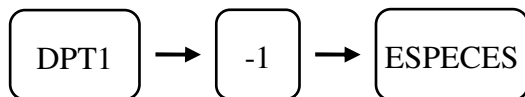
DEPT01          200.00
NBRE ART        1
TOTAL 200.00
CA/CHEQ.        150.00
CA/ESPEC        50.00
RENDU           0.00
10:42          07-06-2001
VENDEU01 0034
  
```

### 4.7 Fonction rabais avec les touches [-1], [-2], [-3], [-4]

Pour utiliser les fonctions [-1], [-2], [-3], [-4], vous pouvez utiliser un montant de remise préprogrammé ou alors d'entrer le montant de la remise. (Voir partie programmation)

#### 4.7.1 Remise sur un article

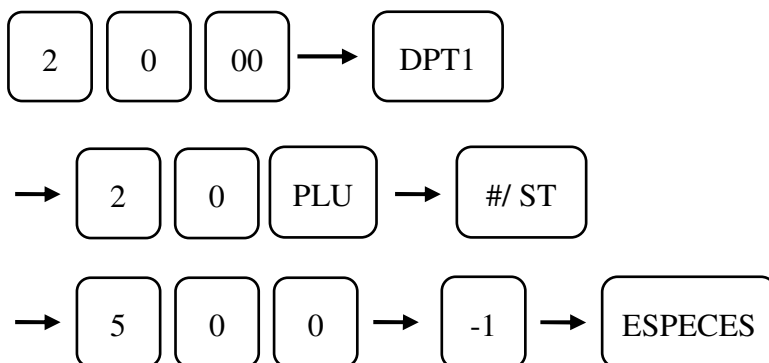
Exemple : Manipulation pour une remise préprogrammée de 3F00 sur le département 1 à 10F00



```

DEPT01          10.00
COUPON1         3.00
NBRE ART        1
ESPECES 7.00
10:43          07-06-2001
VENDEU01 0035
  
```

#### 4.7.2 Remise après le sous-total du ticket



```

DEPT01          20.00
BOISSON         15.00
SOUS TTL        35.00
COUPON1         5.00
NBRE ART        2
ESPECES 30.00
10:43          07-06-2001
VENDEU01 0036
  
```



#### 4.8 Fonction remise ou majoration avec les touches [+ %], [- %]

Pour faire une remise en pourcentage sur un article ou sur un ticket. Vous avez la possibilité d'utiliser un pourcentage de remise préprogrammé ou alors d'entrer le pourcentage de la remise. (Voir manuel de programmation)

##### 4.8.1 Remise sur un article

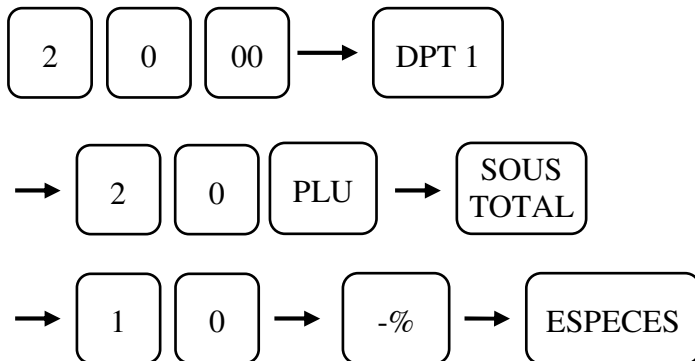
Exemple : Manipulation pour une remise préprogrammée de 10% sur le département 1 à 150F00



```

DEPT01          150.00
 10 -%NET        -15.00
NBRE ART         1
ESPECES
                135.00
10:44           07-06-2001
VENDEU01 0037
  
```

##### 4.8.2 Remise après un sous-total



```

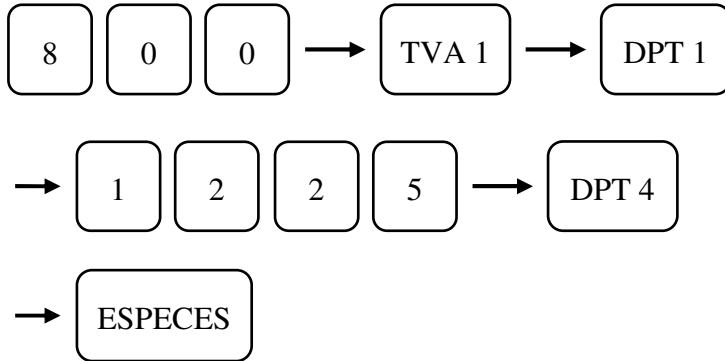
DEPT01          20.00
BOISSON         15.00
SOUS TTL        35.00
 10 -%2 BRUT    -3.50
NBRE ART         2
ESPECES31.50
10:44           07-06-2001
VENDEU01 0038
  
```

### 4.9 Utilisation des TVAs

Pour utiliser la gestion des TVAs avec votre caisse enregistreuse.

#### 4.9.1 TVA manuelle et TVA programmée

Pour gérer la TVA1 (à 19.6%) manuellement sur le département 1 et gérer la TVA4 préprogrammée à 5,5% sur le département 4.

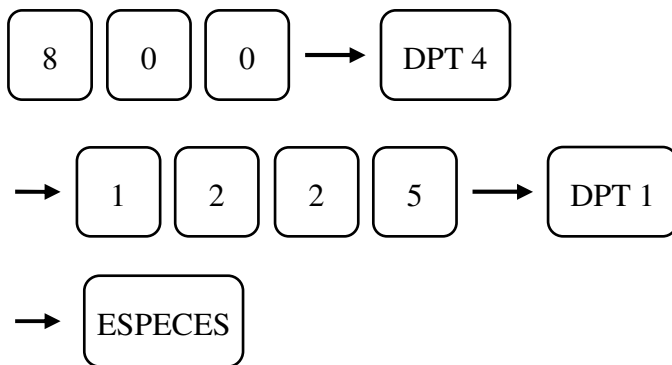


```

DEPT01 I          8.00
DEPT04 N          12.25
NBRE ART         2
TVA              0.67
ESPECES20.92
10:52 07-06-2001
VENDEU01 0039
  
```

#### 4.9.2 Vente d'un article soumis à TVA et d'un article sans TVA

Pour gérer le département n°4 qui est soumis à la TVA 4 (à 5.5 %) et vendre un article qui n'est pas soumis à la TVA.



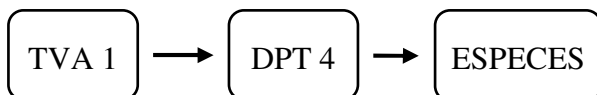
```

DEPT04 N          8.00
DEPT01           12.20
NBRE ART         2
TVA              0.42
ESPECES20.20
11:03 07-06-2001
VENDEU01 0045
  
```

#### 4.9.3 Changement de TVA en cours de ticket

Vous pouvez changer temporairement la TVA affectée par défaut à un article ou à un département.

Changement de la TVA du département 4 qui a par défaut la TVA 4.



```

DEPT04 I          520.00
NBRE ART         1
TVA              85.22
ESPECES
520.00
11:05 07-06-2001
VENDEU01 0046
  
```

#### 4.9.4 Suppression de la TVA du département 4

Avec la touche [NTX] vous pouvez annuler la TVA préprogrammée sur un département.

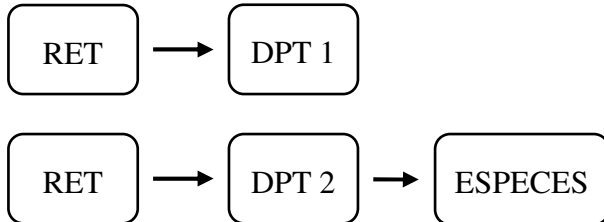


```

DEPT04          520.00
NBRE ART        1
ESPECES
                520.00
11:05          07-06-2001
                VENDEU01 0047
  
```

#### 4.10 Retour d'un article vendu

Pour effectuer un retour d'une ou de plusieurs marchandises qui ont été vendues.



```

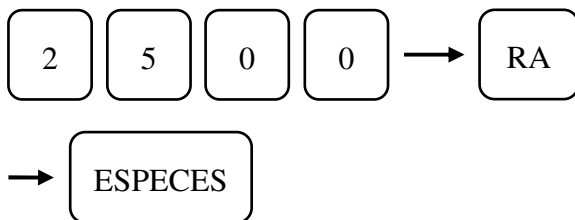
                RETOUR
DEPT01          150.00
                RETOUR
DEPT05          50.00
NBRE ART        0
ESPECES
                -200.00
11:15          07-06-2001
                VENDEU01 0049
  
```

#### 4.11 Entrée et Sortie d'argent

Pour faire une entrée ou une sortie d'argent.

##### 4.11.1 Rentrée d'argent

Exemple : Vous rentrez 25F00 en espèces pour le fond de caisse.

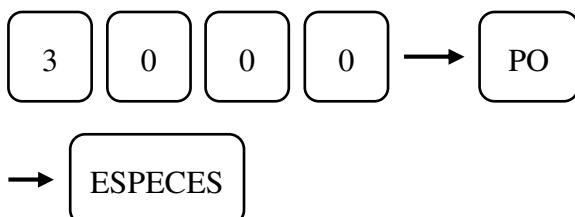


```

R/A            25.00
R/A ESP.
                25.00
11:15          07-06-2001
                VENDEU01 0049
  
```

##### 4.11.2 Sortie d'argent

Exemple : Vous sortez 30 F00 en espèces pour donner un pourboire



```

S/A            30.00
S/A ESP.
                30.00
11:16          07-06-2001
                VENDEU01 0049
  
```

#### 4.12 Ouverture du tiroir

Vous pouvez ouvrir le tiroir sans avoir à faire une vente.

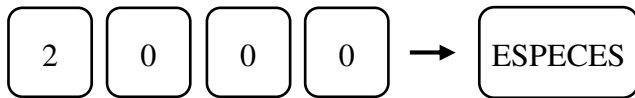
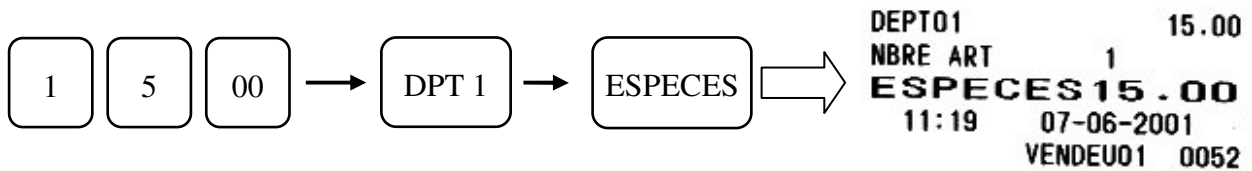


NON/VENT 0  
11:16 07-06-2001  
VENDEU01 0049

Note : En cas de panne électrique, vous pouvez ouvrir le tiroir en actionnant le levier qui se trouve sous le tiroir.

#### 4.13 Calcul du rendu monnaie après clôture de la vente

Le rendu monnaie peut être calculé et affiché même après avoir terminé la vente par une touche de paiement



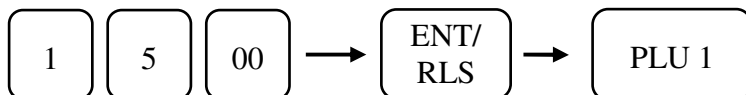
Le montant du rendu monnaie est affiché à l'écran, 5 francs dans le cas présent. (Il n'y a pas de sortie de ticket)

#### 4.14 Modification du prix d'un article ou entrée du prix libre d'un article

Pour entrer le prix sur un article (si l'article à un prix à zéro) ou pour modifier le prix d'un article sur un ticket il faut utiliser la touche **ENT RLS**.

Exemple :

Si un article a un prix à zéro francs, pour taper le prix en vente faire :

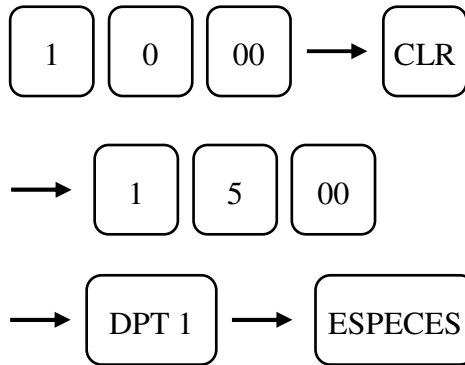


Nota : pour des prix inférieurs à 99,99 la touche ENT/RLS n'est pas obligatoire.

## 5 POUR LES CORRECTIONS

### 5.1 Correction en cours de vente

Pour corriger le prix que vous êtes en train de taper, pour corriger un prix erroné, appuyer sur la touche [C] immédiatement après avoir tapé le nombre.



```

DEPT01                15.00
NBRE ART              1
ESPECES 15.00
11:19      07-06-2001
VENDEU01 0052
    
```

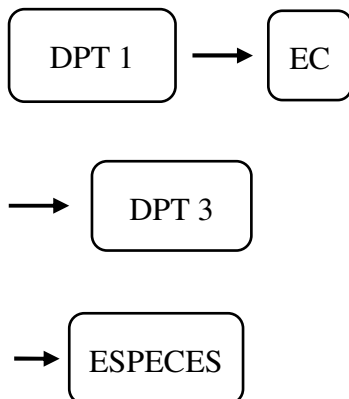
Note : Vous ne pouvez pas corriger avec la touche [C] après avoir validé sur le département

### 5.2 Annulation de la dernière entrée

Pour annuler un article ou un département que vous venez d'enregistrer, appuyez sur la touche [EC]

Exemple : (Si impression au paiement)

Vous vendez le département n°1, mais ce n'est pas celui-là que vous vouliez mais le département n°3 vous faites donc :



```

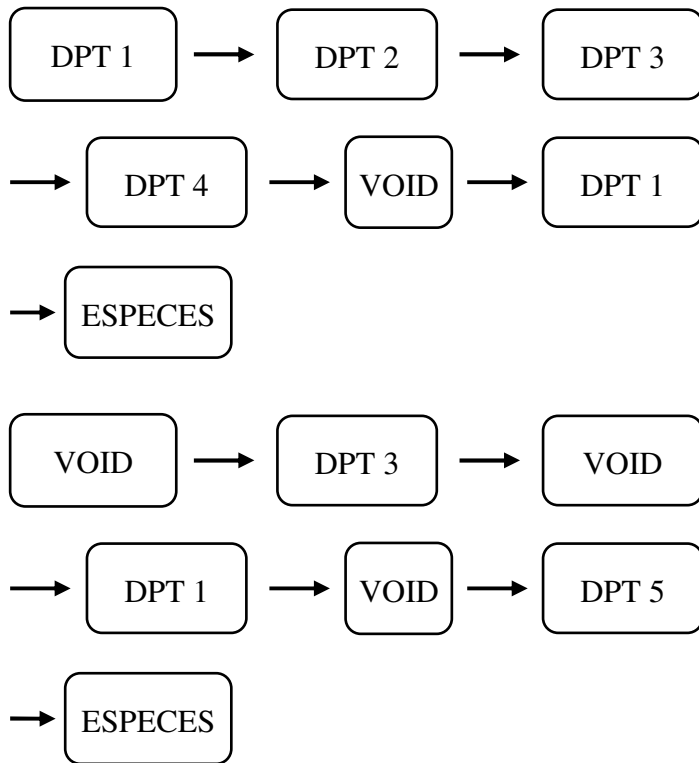
DEPT01                20.00
ANNULE
DEPT01                20.00
DEPT03                30.00
NBRE ART              1
ESPECES 30.00
11:20      07-06-2001
VENDEU01 0053
    
```

### 5.3 Annulation d'un article n'importe où dans le ticket

Pour annuler un article ou un département que vous avez validé et cela à n'importe quel moment du ticket appuyer sur la touche [VOID].

Exemple :

Vous validez les départements 1, 2, 3, et 4, il y a une erreur dans le département n°1, vous faites donc :



```

DEPT01      10.00
DEPT02      20.00
DEPT03      30.00
DEPT04      40.00
          ANNULE
DEPT01      10.00
NBRE ART    3
ESPECES90.00
  11:20    07-06-2001
          VENDEU01 0054

DEPT03      ANNULE      150.00
          ANNULE
DEPT01      10.00
          ANNULE
DEPT05      52.00
NBRE ART    -3
ESPECES
          -212.00
  11:25    07-06-2001
          VENDEU01 0056
  
```

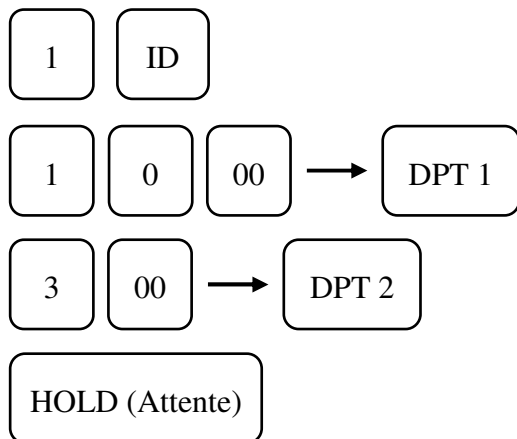
## 6 FONCTION VENTE EN ATTENTE (5 VENTES)

La fonction attente permet de commencer un ticket avec un vendeur, de l'arrêter et de le recommencer plus tard. La caisse peut mettre 5 vendeurs en attente. Quand un vendeur est en attente une flèche correspondante clignote à l'afficheur.

Exemple :

L'utilisateur de la caisse commence à ventiler le département n°1 à 10F00 et le département n°2 à 3F00. L'utilisateur met le ticket en cours, en attente et peut s'occuper d'autres clients. Quand le premier client revient, on continue son ticket.

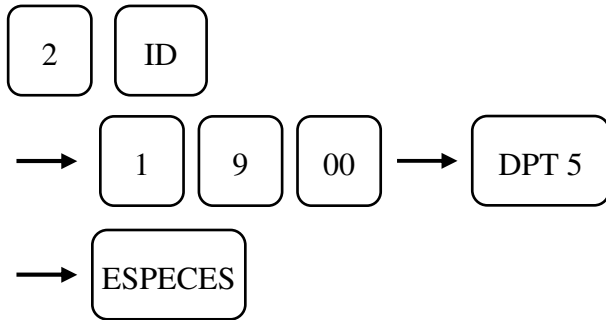
Manipulation



```

DEPT01      10.00
DEPT02      3.00
SOUS TTL    13.00
-----1--
  11:27    07-06-2001
          VENDEU01 0057
  
```

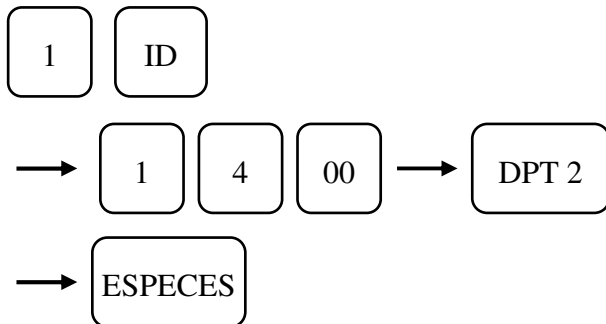
Pour faire un ticket avec un deuxième client faire



```

DEPT05                19.00
NBRE ART              1
ESPECES19.00
  11:28      07-06-2001
                        VENDEU02 0058
    
```

Quand le premier client revient :

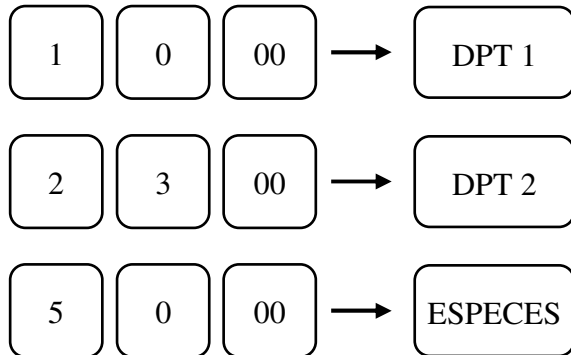


```

SOUS TTL              13.00
DEPT02                14.00
NBRE ART              3
ESPECES27.00
  11:28      07-06-2001
                        VENDEU01 0057
    
```

7 OPERATIONS EURO

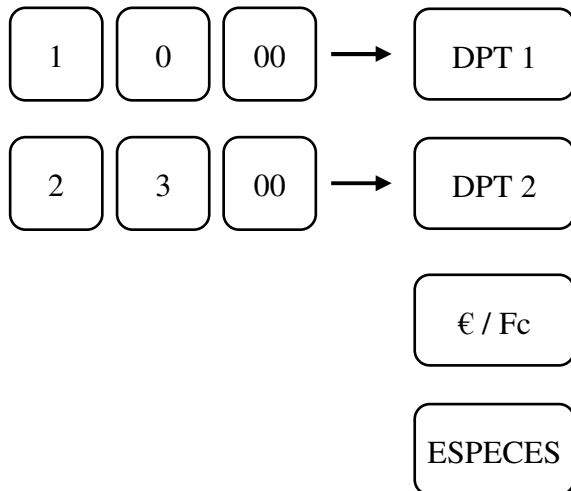
7.1 Encaissement prix en francs avec équivalence en euro et rendu monnaie en FF



```

DEPT01      10.00
              €1.52
DEPT02      23.00
              €3.51
NBRE ART      2
TOTAL    33.00
              €5.03
CA/ESPEC      50.00
RENDU        17.00
              €= 6.55957
16:31      07-06-2001
              VENDEU01 0073
    
```

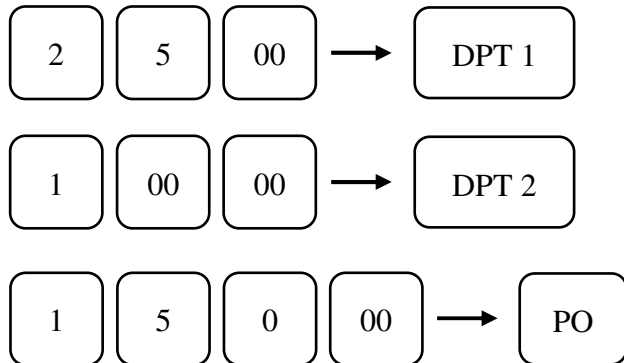
7.2 Prix en francs et paiement en Espèces euro



```

DEPT01      10.00
              €1.52
DEPT02      23.00
              €3.51
NBRE ART      2
TOTAL    33.00
EURO         5.03
              €= 6.55957
16:31      07-06-2001
              VENDEU01 0074
    
```

7.3 Caisse en francs, encaissement en francs, rendu monnaie en Euro

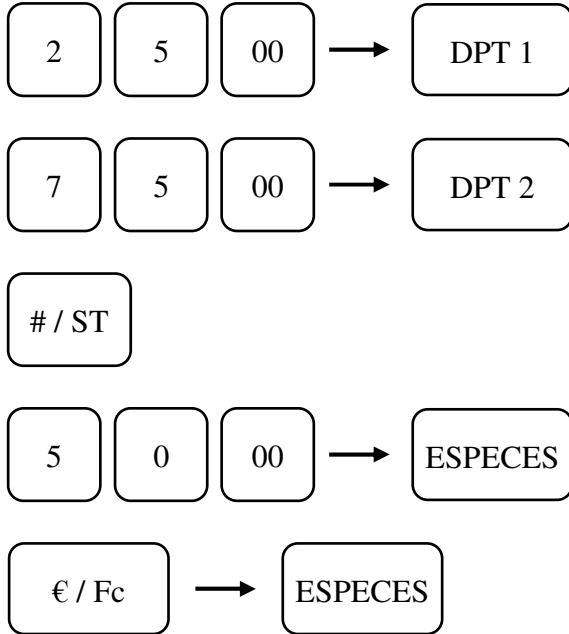


```

DEPT01      25.00
              €3.81
DEPT02      100.00
              €15.24
NBRE ART      2
TOTAL    125.00
              €19.06
CA/ESPEC      150.00
FC4 CHNG      3.81
              €= 6.55957
04:34PM    00-00-0000
              VENDEU01 0016
    
```



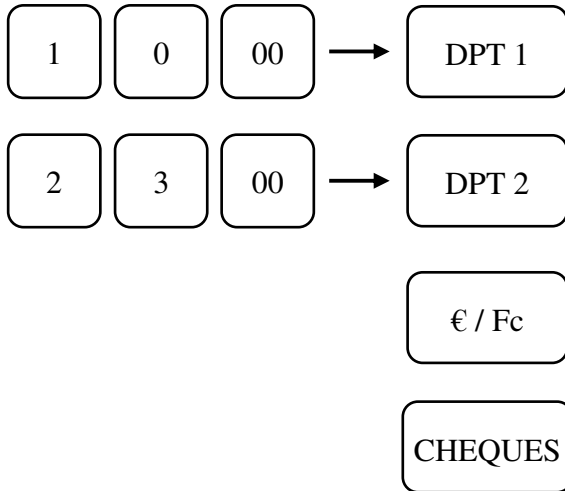
7.4 Prix en francs et paiement panaché Francs / €uro



```

DEPT01          25.00
                 €3.81
DEPT02          75.00
                 €11.43
SOUS TTL       100.00
NBRE ART        2
TOTAL 100.00
                 €15.24
CA/ESPEC        50.00
EURO             7.62
    €= 6.55957
16:28          07-06-2001
                VENDEU01 0069
    
```

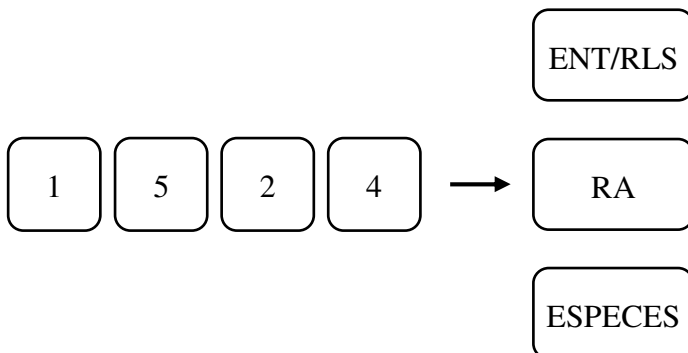
7.5 Prix en francs et paiement en chèque euro



```

DEPT01          10.00
                 €1.52
DEPT02          23.00
                 €3.51
NBRE ART        2
TOTAL 33.00
FC2             5.03
    €= 6.55957
16:31          07-06-2001
                VENDEU01 0075
    
```

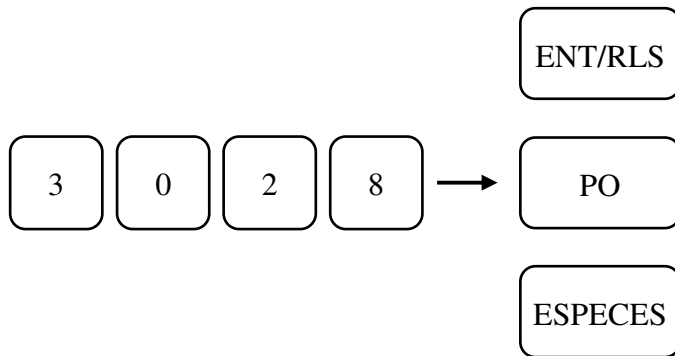
7.6 Entrée d'argent en euro



```

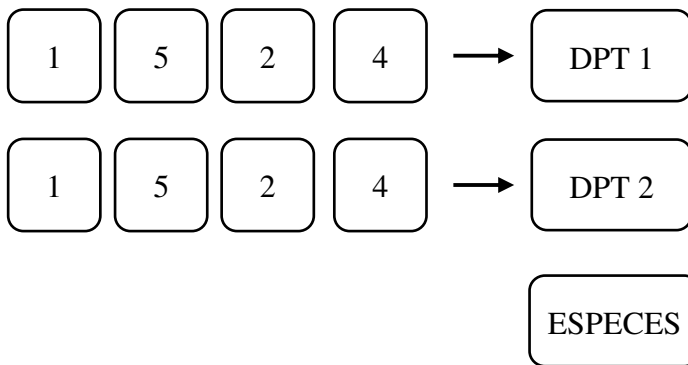
R/A             15.24
EURO RA 15.24
    €= 6.55957
16:32          07-06-2001
                VENDEU01 0075
    
```

7.7 Sortie d'argent en euro



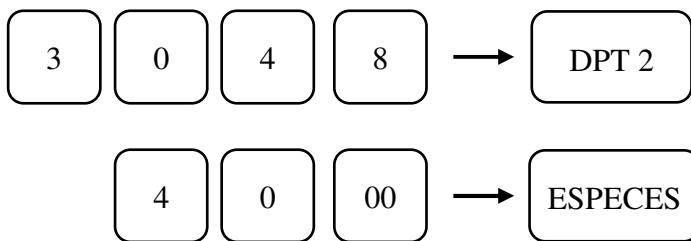
S/A 30.28  
**EURO P030.28**  
 €= 6.55957  
 16:32 07-06-2001  
 VENDEU01 0075

7.8 Prix en €uro et paiement en €uro



DEPT01 15.24  
 #99.97  
 DEPT02 15.24  
 #99.97  
 NBRE ART 2  
**ESPECES30.48**  
 #199.94

7.9 Prix en €uro, paiement en €uro et rendu €uro



DEPT02 30.48  
 #199.94  
 NBRE ART 1  
**TOTAL 30.48**  
 #199.94  
 CA/ESPEC 40.00  
 RENDU 9.52

## **8 FONCTIONS SPECIALES**

### **8.1 Mode école**

La caisse enregistreuse possède un mode de fonctionnement école qui permet à un utilisateur novice de se former.

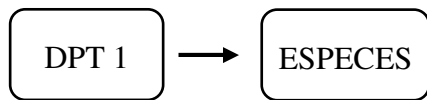
#### **8.1.1 Pour entrer dans le mode école**

Mettre la clé en X

Taper le mot de passe Ecole (à programmer) et appuyer sur la touche **[CHRG]** (**[CREDIT]**).

Remettre la clé en position R

Commencez la formation en mode école.



#### **8.1.2 Pour sortir du mode école**

Remettre la clé en X

Taper le mot de passe Ecole et appuyer sur la touche **[CHRG]** (**[CREDIT]**).

Mettre la clé en position R

Commencez l'encaissement normal.

## 9 LES RAPPORTS X ET Z

### 9.1 Affichage des différents totaux

Il est possible d'afficher différents totaux sur la caisse en X uniquement.

	Manipulation	Fonction
1	X / TIME	Affiche le montant net total des ventes
2	X / TIME	Affiche le montant total des espèces
3	X / TIME	Affiche le montant total du crédit
4	X / TIME	Affiche le montant total des chèques
5	X / TIME	Affiche le montant total des non-ventes
6	X / TIME	Affiche le montant total des rentrées d'argent
7	X / TIME	Affiche le montant total des sorties d'argent
8	X / TIME	Affiche le montant total des espèces tiroir
9	X / TIME	Affiche le montant total des devises 1 (€uro) dans le tiroir
10	X / TIME	Affiche le montant total des devises 2
11	X / TIME	Affiche le montant total des devises 3
12	X / TIME	Affiche le montant total des rentrées d'argent en €uro
13	X / TIME	Affiche le montant total des sorties d'argent en €uro
14	X / TIME	Affiche le montant total des crédits 2
15	X / TIME	Affiche le montant total des CB 1
16	X / TIME	Affiche le montant total des CB 2

### 9.2 Les différents types de rapport

#### 9.2.1 Rapports X1 et Z1

Type de rapport	Touche	X1	Z1	Fonction
Général et journal électronique	CASH TEND	Oui	Oui	Rapport de toutes les ventes et du financier
Article	PLU	Oui	Oui	Ventes articles
Horaire	X/TIME	Oui	Oui	Ventes classées par heures
Argent dans le tiroir	PO	Oui		Rapport argent dans le tiroir
Vendeur	N° vendeur puis CHKS	Oui	Oui	Rapport individuel de chaque vendeur
Groupe	Une touche département	Oui		Ventes de chaque groupe
Rapport général seulement	1 puis CB 1	Oui	Oui	
Journal Electronique	-%	Oui	Oui	
Ecole	TOTL / PRNT	Oui	Oui	Ventes en mode école

Les rapports de niveau 1 (X1 ou Z1) sont utilisés pour faire des rapports journaliers.

Les rapports X permettent de faire uniquement une lecture des résultats.

Les rapports Z permettent de faire une lecture et un effacement des résultats.

**9.2.2 Rapports X2 et Z2**

La serrure de contrôle de la caisse ne comporte de niveau 2 pour le X ou le Z donc pour faire les rapports en X2 ou Z2 il faut faire ce qui suit.

Type de rapport	Touche	X2	Z2	Fonction
Général et journal électronique	ENT RLS puis CASH TEND	Oui	Oui	Rapport de toutes les ventes et du financier
Article	ENT RLS puis PLU	Oui	Oui	Ventes articles
Horaire	ENT RLS puis X/TIME	Oui	Oui	Ventes classées par heures
Argent dans le tiroir	ENT RLS puis PO	Oui		Rapport argent dans le tiroir
Vendeur	ENT RLS puis N° vendeur puis CHKS	Oui	Oui	Rapport individuel de chaque vendeur
Groupe	ENT RLS puis Une touche département	Oui		Ventes de chaque groupe
Rapport général seulement	ENT RLS puis CB 1	Oui	Oui	
Ecole	ENT RLS puis TOTL / PRNT	Oui	Oui	Ventes en mode école

Les rapports de niveau 2 (X2 ou Z2) sont utilisés pour faire des rapports mensuels.

Les rapports X permettent de faire uniquement une lecture des résultats.

Les rapports Z permettent de faire une lecture et un effacement des résultats.

### 9.3 Exemple de rapports

#### 9.3.1 Rapport général

Ce rapport est obtenu en appuyant sur **ESPECE** avec la clé en X

" X 1 "		TS RESULTATS		
Nom du département	DEPT01	210	382.60	Quantité vendue pour ce département
	DEPT02	220	684.00	Montant total vendu pour ce département
	DEPT03	30	75.00	
	DEPT04	10	40.00	
	DEPT05	50	302.50	
	DEPT06	10	62.00	Quantité totale vendue pour les départements
	TTL DEPT	530	1,546.10	Montant total vendu pour les départements
	-----			
	NON TXBL		1,321.00	
Non soumis à taxe	TXBL-1		119.60	
Montant taxable TVA 1	TVA1		19.60	
Total de la TVA 1	TXBL-4		105.50	
	TVA4		5.50	
	-----			
	BRUT		1,798.10	Total brut
	ESPECES	31N	1,298.07	Nombre de vente en espèces
	CHEQUE	3N	247.00	Total des espèces
	TTL NET	30N	1,546.10	Nombre de vente en chèques
	EURO RA	2N	30.48	Total des chèques
	EURO PO	2N	60.56	Nombre total des ventes
	-----			Total net
	NUL	5N	232.00	Nombre de rentré d'argent en Euro
	CORRECT	1N	20.00	Total rentré argent en Euro
	TTL TVA		25.10	Nombre de sortie d'argent en Euro
	NET H.T		1,521.00	Total sortie argent en Euro
	-----			
	ESP/TIR		937.79	Nombre d'annulation
	EURO ID		24.99	Total des annulations
	FC2 IN D		37.65	Nombre de correction
	NON/VENT	1N	0.00	Total des corrections
				Total des TVA's
				Espèces dans le tiroir
				Espèces Euro dans le tiroir
				Chèques Euro dans le tiroir
				Nombre de non vente
				Total des non ventes

**TOWA France**

Rapport général (suite)

-----		
	VENDEU01	
TTL NET	29N	
	1,527.10	
NON/VENT	1N	← Nombre de non vente
	0.00	← Total des non ventes
NUL	5N	← Nombre d'annulation
	232.00	← Total des annulations
CORRECT	1N	← Nombre de correction
	20.00	← Total des corrections
TTL TVA		
ESPECES	30N	← Nombre de vente en espèces
	1,280.07	← Total des espèces
CHEQUE	3N	← Nombre de vente en chèques
	247.00	← Total des chèques
PREMIER	11:18	← Heure de la première vente
DERNIER	17:50	← Heure de la dernière vente
-----		
	VENDEU02	
TTL NET	1N	
	19.00	
ESPECES	1N	
	19.00	
PREMIER	11:28	
DERNIER	11:28	
-----		
NO. RAPPO		0005
	€= 6.55957	
17:59	07-06-2001	
	VENDEU01	0080

### 9.3.2 Rapport Articles

Pour sortir ce rapport il faut appuyer sur la touche **PLU**

	" X 1 "	← Type de rapport
Nom de l'article →	TOUS ART VENTES BOISSON	
	160	← Nombre d'articles vendu
	215.00	← Montant total des ventes sur cet article
	€= 6.55957	
	08:18 19-06-2001	
	VENDEU01 0084	

### 9.3.3 Rapport horaire

Pour sortir ce rapport il faut appuyer sur la touche **X/TIME**

	" X 1 "	← Type de rapport
Heure de départ →	VENTES NETTES HORAIRES 10:00	
	11N	← Nombre de ventes
	541.92	← Montant total des ventes
	11:00 16N 1,429.50	
	15:00 16N 1,687.30	
	16:00 17N 777.00	
	17:00 22N 2,176.40	
	18:00 2N 672.43	
	€= 6.55957	
	08:18 19-06-2001	
	VENDEU01 0084	



9.3.4 Rapport tiroir

Pour sortir ce rapport il faut appuyer sur la touche PO

" X 1 "	←	Type de rapport
<b>NET DANS TIROIR</b>		
ESP/TIR	740.50	← Espèces dans le tiroir
CHEQ/TIR	15.00	← Chèques dans le tiroir
CREDIT	75.00	← Montant du crédit
CB1 TIR	74.00	← CB1 dans le tiroir
CB2 TIR	62.00	← CB2 dans le tiroir
EURO ID	22.87	← Espèces €uro dans le tiroir
FC2 IN D	17.53	← Chèques €uro dans le tiroir
FC3 IN D	32.17	← CB1 €uro dans le tiroir
FC4 IN D	33.84	← CB2 €uro dans le tiroir
	€= 6.55957	
08:20	19-06-2001	
	VENDEU01 0092	

9.3.5 Rapport vendeur

Pour obtenir ce rapport entrez le numéro de vendeur suivi de la touche CHKS (chèque)

<b>VENDEU01</b>		
TTL NET	29N	1,527.10
NON/VENT	1N	← 0.00
		← Total des non ventes
NUL	5N	← 232.00
		← Total des annulations
CORRECT	1N	← 20.00
		← Total des corrections
TTL TVA		25.10
ESPECES	30N	← 1,280.07
		← Total des espèces
CHEQUE	3N	← 247.00
		← Total des chèques
PREMIER		11:18
DERNIER		17:50
		← Heure de la première vente
		← Heure de la dernière vente

9.3.6 Rapport sur les groupes

Pour obtenir ce rapport il faut appuyer sur une touche de département

" X 1 "			
TOUS	GROUP	DEPT	VTES
GRP DEPT 0	←		
DEPT01		20	165.00
DEPT02		30	812.50
DEPT03		40	263.00
DEPT04		20	149.00
DEPT05		30	160.00
DEPT06		30	115.00
GROUP TTL		170	1,664.50
			€= 6.55957
08:21		19-06-2001	VENDEU01 0092

Numéro de groupe

Départements ou Articles vendus dans le groupe.

9.3.7 Rapport école

Pour obtenir ce rapport appuyez sur la touche TOTAL

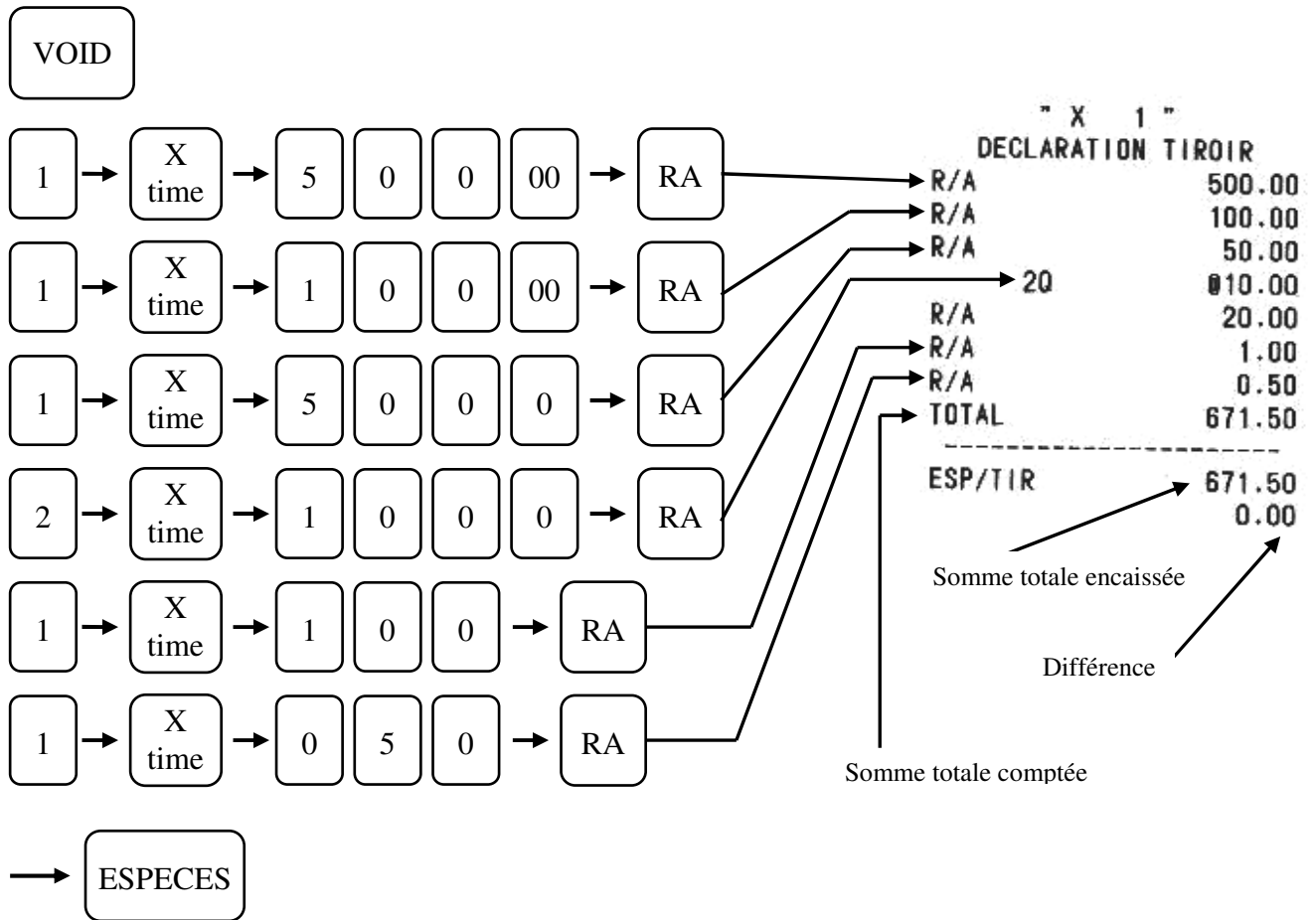
" X 1 "			
TS RESULTATS	MODE	ECOLE	
TTL NET		1N	←
			67.00 ←
			€= 6.55957
08:20		19-06-2001	VENDEU01 0092

Nombre de ventes en mode Ecole

Montant total du mode Ecole

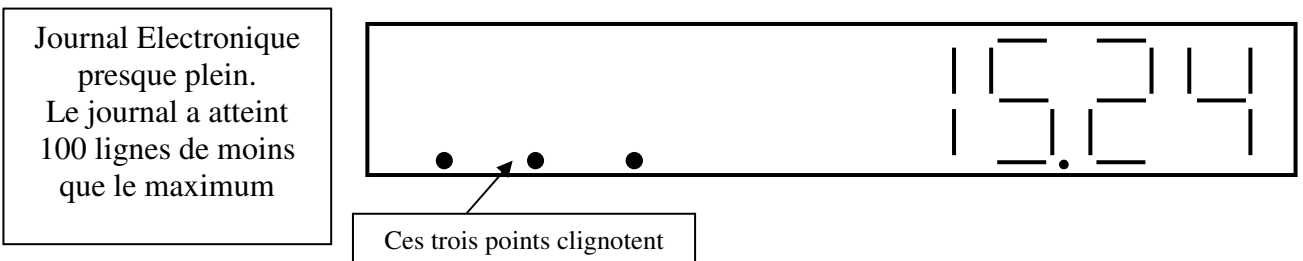
### 9.4 Comparaison du contenu des espèces du tiroir caisse et du rapport

Avant de tirer un rapport général il est possible d'entrer les quantités de billets et de pièces dans le tiroir pour cela il faut faire:



### 9.5 Le journal électronique

Il peut mémoriser de 2500 à 4200 lignes au maximum (dépend de l'instruction 23)



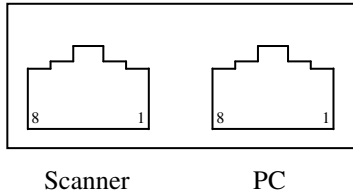
Lorsque le journal atteint le nombre maximum de lignes les trois points ne clignotent plus et deviennent fixes. Il n'est plus possible alors de faire de ventes. Il faut sortir le journal électronique (touche -% en Z). **On ne peut l'effacer sans l'imprimer.**

## 10 INTERFACE RS 232C

### 10.1 Utilisation des interfaces

La caisse est équipée de deux interfaces RS 232C.  
 Une utilisée pour un lecteur code barre (scanner ou douchette)  
 Une utilisée pour une connection avec un PC

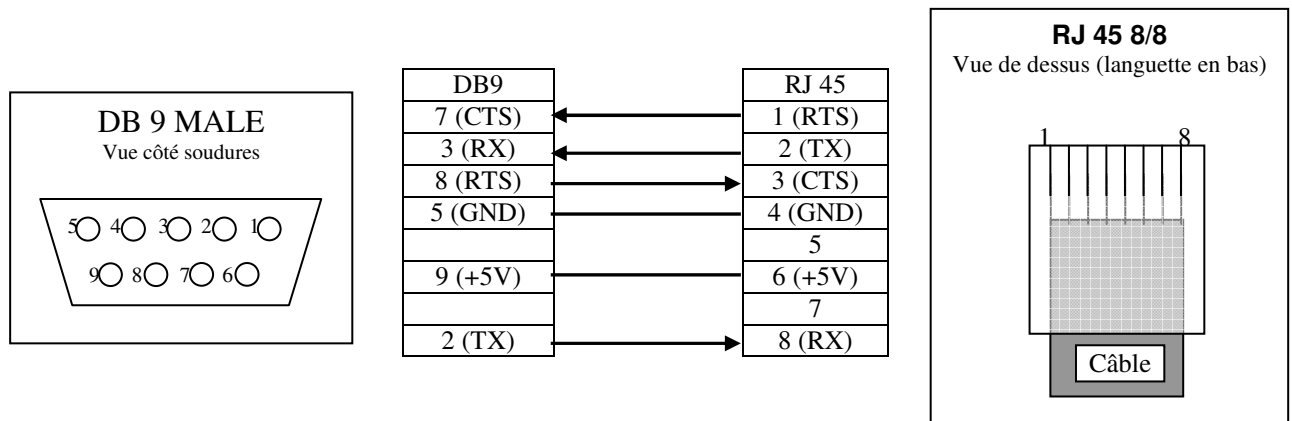
### 10.2 Brochage



Numéro de broche	Nom du signal	Entrée / Sortie
1	RTS	Sortie
2	TXD	Sortie
3	CTS	Entrée
4	GND	
5	(DTR)	Connecté
6	+5V	
7	(DSR)	
8	RXD	Entrée

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

### 10.3 Schéma de câblage adaptateur scanner / douchette



## 11 MAINTENANCE

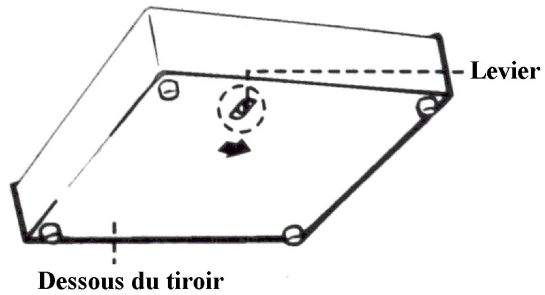
### 11.1 Nettoyage

Nettoyer la caisse enregistreuse avec un chiffon sec. Ne pas la nettoyer avec des produits agressifs qui pourraient détériorer la carrosserie de votre caisse enregistreuse. Entretenez régulièrement votre caisse enregistreuse.

### 11.2 Ouverture manuelle du tiroir caisse

En cas de problème, (panne d'électricité ou panne de la caisse enregistreuse), vous serez obligé d'ouvrir manuellement le tiroir caisse.

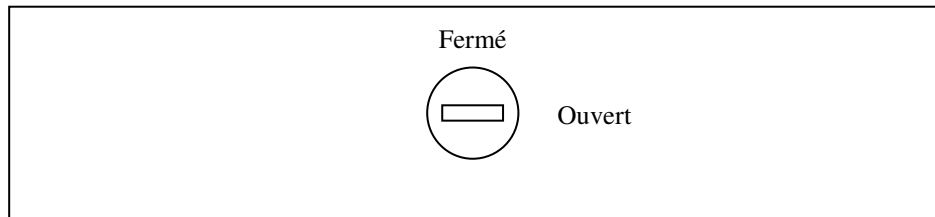
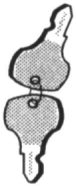
Pour cela poussez le levier qui se trouve sous le tiroir vers l'arrière de la caisse enregistreuse comme le montre le schéma suivant.



Nota : Si le tiroir est fermé à clé cette méthode ne pourra fonctionner.

### 11.3 Verrouillage du tiroir caisse

Avec les clés qui vous sont fournies vous pouvez verrouiller le tiroir caisse. Il n'est alors plus possible d'ouvrir le tiroir.



## **11.4 Nettoyage du bloc imprimieur**

### **11.4.1 Précautions**

Ne pas nettoyer la tête d'impression juste après avoir imprimé car la tête d'impression est chaude et il y a un risque de choc thermique.

N'utiliser que de l'alcool pour le nettoyage de la tête thermique

Ne pas utiliser de papier rugueux ou d'objets coupants lors du nettoyage.

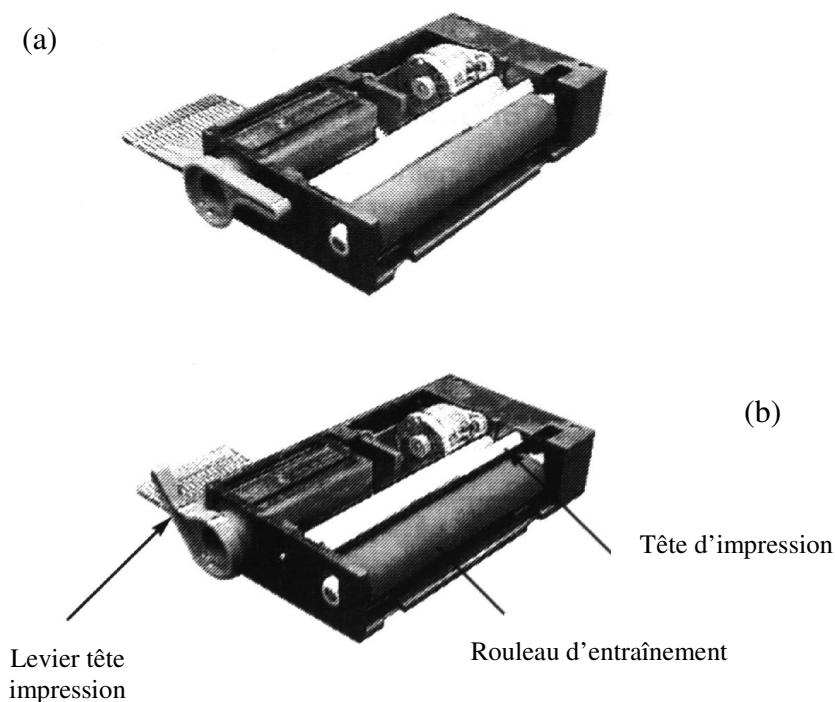
Ne pas imprimer tant que l'alcool n'est pas évaporé.

### **11.4.2 Procédure**

Faire tourner le levier de la tête d'impression de la position (a) à la position (b).

Nettoyer la tête d'impression en utilisant un coton tige et de l'alcool.

Après nettoyage replacer le levier dans la position (a).



## **11.5 Problème de fonctionnement**

Si vous rencontrez des problèmes pendant l'utilisation de la caisse enregistreuse, voici des informations qui peuvent vous aider.

### **11.5.1 Pas d'affichage**

Vérifier que le cordon secteur est branché correctement  
Vérifier que la clé de commande est dans une position autre que la position L

### **11.5.2 Les ventilations d'article ne sont pas possibles**

Vérifier que la clé de contrôle est en position R

Si vous avez entré des mots de passe sur les vendeurs vous devez entrer un mot de passe valide pour utiliser la caisse.

### **11.5.3 L'impression du ticket client ne se fait pas**

Vérifier que le ticket client n'est pas désactivé. Si le ticket client est désactivé, il y a à l'afficheur une flèche qui apparaît (dans le coin supérieur gauche de l'afficheur). Pour remettre le ticket en marche appuyer sur la touche **ID**.

Vérifier que le ticket n'est pas bloqué. (Bourrage papier)

### **11.5.4 Supprimer la vérification de l'âge sur un PLU:**



