

1. PROGRAMMATIE

- Hoe wijzig ik een artikel (prijs), of voeg ik er een nieuwe bij ?
 - Dit doet u met de **Manager**
 - Toets '**BETAALFUNCTIE**'
 - Toets "**MGR**-scherm"
 - Toets "**WIJZIG ARTIKEL**"
U komt in het vertrouwde Hoofdscherm of Tafelplan terecht
Indien je op het tafelplan komt , druk dan eerst op KAART
 - Toets onderaan op uw scherm op de gewenste **PLU-menu** ,
waar je iets wil gaan veranderen.
 - Druk op een blanco toets als je een nieuw artikel wil
aanmaken of op een bestaand artikel om dit te veranderen.
 - Nu zit je in het desbetreffende artikelscherm – je hoeft
slechts 4 velden in te vullen, de rest is reeds door ons
voorgeprogrammeerd.
 1. "PRIJS 1" Vul de prijs in 1,50€ (150 intikken)
 2. Druk op TEKST 1, dan op 'clear' en op 'CAPS'
(hoofdletters) vul de tekst in
Deze tekst wordt automatisch gekopieerd naar de
TOETS TEKST
 3. Druk op "Toets tekst"(key text) en druk op de toets
"Plakken"
(dit is niet nodig vanaf versie 1.50)
Met de toets "**preview**" zie je hoe de tekst op de toets
zal staan
Opgepast : toetstekst max 2 lijnen van 6 karakters, de 2^olijn
wordt gescheiden door de toets underscore (plat lijntje- dit
zie je rechts op je qwerty klavier door op de shift-toets te
drukken , naast het cijfer 0)
 4. Toetskleur veranderen
 - a. VOOR = de tekstkleur
 - b. ACHTER = achtergrondkleurBevestigen met OK
 - De wijzigingen bevestigen door te drukken op "**volgende**"
of
"**exit + bewaren**"
 - Je kunt nu de volgende PLU invullen op dezelfde manier
 - Of eindigen door te drukken op "**exit + home + exit**"

2. ALLEEN PRIJS AANPASSEN (hier kan je alleen de prijs wijzigen)

- Dit doet u met de **Manager**- Sleutel
- "**BETAALSCHERM**"
- "**MGR**-scherm"
- "**WIJZIG PRIJS**"
- Kies het te veranderen artikel (idem als wijzig artikel)
- Prijs invullen
- EXIT – BEWAREN
- EV.NIEUW ARTIKEL KIEZEN

3. FOUTEN CORRIGEREN

- FOUT
 - annulatie laatste artikel(s)
 - toets op artikel in rekening (kleurt blauw) + **fout**
 - toets op het artikel (kleurt blauw) en geef het aantal te corrigeren stuks op en druk **fout**
 - annulatie volledige rekening : **subtotaal + fout + subtotaal**
- RETOUR
 - is een terugname nadat u totaal gedrukt heeft
 - druk aantal + terug + plu/ean
 - druk bedrag + terug + groep (vb divers)

4. DAGTOTALEN AFDrukKEN

- X – TOTAAL
 - EEN LEZING VAN UW VERKOCHTE HOEVEELHEDEN
 - BETAALFUNCTIE
 - MGR-scherm
 - ALG X-RAPPORT (= printen) of X ALG.SCHERM (= op scherm kijken)
- Je kan hier ook X-lezingen maken van :
 - alle bedienden
 - plu-rapport detail (vb : jupiler 25cl : 25stuks verkocht)
 - top-20 rapport (20 meest verkochte artikelen van de dag)
- NULZET DAGTOTAAL
 - EEN NULSTELLING VAN UW DAGTOTALEN (avond)
 - BETAALFUNCTIE
 - MGR-scherm
 - ALG Z-RAPPORT

5. WIJZIGEN VAN UUR&DATUM

- Toets "**BETAALFUNCTIE**"
- Toets "**MGR**-scherm"
- Toets nu " **WIJZIG UUR&DATUM**"
- Druk nu op het "tijd-veld"
- Breng de huidige tijd in – vb.: 17u30 = 1730
- Bevestig met **ENTER**
- Druk vervolgens op **HOME – EXIT**

6. LOGOTEKST AANPASSEN

- Toets "**BETAALFUNCTIE**"
- Toets "**MGR**-scherm"
- Toets "**WIJZIG LOGOTEKST**"
- Bovenste 3 lijnen staan bovenaan je ticket, de volgende 3 onderaan
- Met de hulp van de pijltjestoetsen ga je naar de desbetreffende regel die je wil aanpassen

7. WIJZIG BEDIENDE EN BEDIENDE NAAM

- Toets "**BETAALFUNCTIE**"
- Toets "**MGR**-scherm"
- Toets nu "**WIJZIG BEDIENDE**"
- Kies de te veranderen bediende en verander de naam + OK
- **Exit – Bewaren – Exit –Exit**

Indien je met bediendetoetsen werkt , doe je volgende stap extra :

- Kies (13) **FUNCTIE TOETS**
- Kies (2) **FUNCTIE TOETS**
- Kies **(+)PERSONEEL**
- Kies **(+)CLERK**
- Verander de aan te passen naam van de bediende (toetstekst) + toetskleur is ook aan te passen
- **Exit – Bewaren – Exit – Home - Exit**

8. TOETS VERANDEREN OP HOOFDSCHERM = QUICKSCHERM

Toets **BETAAL FUNCTIE – MGR**-scherm

Toets **MODE**

Toets (2)**PGM2 functie**

Toets (2)**INSTELLEN**

Toets (2)**DIRECTE TOETS**

Vb. : in hoofdscherm (quick) keuzescherm maken

Toets (1) **INSTELLEN**

Tik op positie waar je een ander artikel wil leggen

Kies **WIJZIG TOETS** – nu zie je betreffende artikelnummer op level 1

Druk op **LIJST** – nu kom je in de volledige artikellijst terecht

Maak hier uw keuze door deze aan te klikken

Druk op **DOORGAAN**

Nu kan je nog artikelen gaan aanpassen op dezelfde manier

Klaar ? druk op **Exit – exit – exit – home – exit**

TOETSGROOTTE VERANDEREN

Idem als hierboven maar ipv 'wijzig toets' → **NIEUWE TOETS MAKEN +**
PLU invullen

9. PGM VRIJE TEKST

(dit moet op 2 plaatsen geprogrammeerd worden)

STAP 1

- "BETAALSCHERM"
- "MGR-scherm"
- "PGM"
- (12) MESSAGE
- (2) VRIJE TEKST

vb.: TEKST10 invullen = tekst op ticket

Verlaten = OK ; Nu vul je een ander in of **exit – exit**

STAP 2

- "(13)FUNCTIE TOETS"
- "(2) FUNCTIE TOETS"
- "[+] FUNCTIE (openklikken)
- "[+] VRIJE TEKST (openklikken)

Hier vind je de tekst terug die je in Message hebt ingevuld. Dit is de toetstekst, die je kan aanpassen naargelang de lengte van het woord dmv een *underscore*.

Exit – Home - Exit

10. CONDIMENT TABEL & PLU'S

- "BETAALSCHERM"
- "MGR-scherm"
- "WIJZIG ARTIKEL"
- "LIST MENU" (groene toets linksboven)

Maak een nieuwe plu aan met dezelfde sorteergroep als het hoofdartikel waar je een vraag wil laten stellen.

Omzetgroep te kiezen uit de lijst vb.: meldingen

Noteer de plu's die je hebt aangemaakt.

Exit – bewaren – exit

- "(9)CONDIMENT TABEL"
- Maak nieuw nr aan = tik nieuw nr in vb. 5
- Geef naam aan de condiment, kies toets grootte, en vul de bijhorende plu's in

Exit = bewaren

Het nr van de condiment (vb.5) ga je invullen bij het gerecht waar de vraag moet gesteld worden

Dit vul je in bij 'condiment tbl#'

(artikel en condiment artikels moeten dezelfde sorteergroep hebben)

Toets op artikel waar je een vraag wil stellen

11. WISSEL TAFEL

- **Open de tafel die je wilt verplaatsen**
- Toets "**FUNCTIESCHERM**"
- Toets "**WISSEL TAFEL**"
- Geef nieuw tafelnummer in (vb. 1 + Tafel) of maak keuze tafel via tafelplan
- Sluit af met "**VOORL.TOTAAL**"

12. SPLITS ARTIKEL ook voor het verplaatsen van artikelen naar andere tafel

- **Open de tafel**
- Toets "**FUNCTIESCHERM**"
- Toets "**SPLITS/STOP ARTIKEL**"
- Duid in de linkerkolom de artikels aan die je wilt splitsen (komen in het blauw te staan) en druk op **ENTER**
- om artikelen naar andere tafel te zetten, geef je een nieuw tafelnummer in op de rechterkolom en na ingave artikelen 2* op voorlopig totaal te drukken
- Artikels verschijnen nu in de rechterkolom
- Toets "**TOTAAL REKENING**" – rechterkolom wordt afgerekend
- Toets "**SPLITS/STOP ARTIKEL**" om af te sluiten
(resterende artikels blijven in tafelgeheugen staan)
- OF Toets "**SPLITS VERVOLG**" om de rest van de rekening ook af te rekenen
(zelfde werkwijze als eerste splits)
- Sluit af met "**SPLITS/STOP ARTIKEL**"

13. HAPPY HOUR

- Betaalfunctie
- MGR-Scherm
- HAPPY HOUR PGM
- Keuze uit 9 happy hour instellingen
- Kies bv 1
- Geef de begin- en eindtijd in
- Bij Wissel level vul je 2 in = prijs 2 van artikel; dit kan goedkopere prijs zijn dan de normale of 0€
- Geef ook aan welke dagen deze happy hour geldt
- Als dit alles is ingevuld druk je op exit – bewaren – exit
- Ga nu naar (2) plu/ean en bepaal nu bij het artikel of dit een happy hour krijgt
- Hiervoor ga je op het artikel drukken , ga je naar BLZ 3 en daar kan je bepalen welke happy hour van toepassing is.
- Indien nodig meerdere artikelen aanpassen
- Eind = Exit –bewaren – exit – home - exit

VASTE KLANTEN GEBRUIKEN

- GEEF DE BESTELLING IN NA KIEZEN VAN DE NAAM OF VOORDAT JE DE NAAM KIEST
- DRUK OP VASTE KLANTEN
- KIES NAAM
 - DRUK OK EN ZOEK IN DE LIJST
 - GEEF EERSTE LETTER IN OM SNELLER TE ZOEKEN
- SLUIT AF MET DE TOETS “OP REKENING”
- BIJ VOORSCHOT DOE JE KLANTREKENING OPEN VIA “OPENSTAAND” , JE GEEFT HET BEDRAG IN EN DRUKT OP “VOORSCHOT”

NIEUWE KLANTEN PROGRAMMEREN

- DRUK OP “NAAM KLANT INGAVE”
- DRUK OP “OK”
- DRUK OP “NIEUW”
- VUL DE NAAM IN EN BEVESTIG MET OK
- DRUK NOGMAALS OP “NAAM KLANT INGAVE” OM NIEUWE NAAM TE PROGRAMMEREN OF CASH ALS JE STOPT MET PROGRAMMEREN