

**OPROGRAMOWANIE DLA GASTRONOMII**

# ***PC-Gastronom***

wersja 7

**Instrukcja użytkownika i serwisanta**  
**Redakcja 7.2.50.0**



**© 2012 Insoft sp. z o.o.**  
**31-227 Kraków**  
**ul. Jasna 3a**  
**tel. (12) 415-23-72**  
e-mail: [market@insoft.com.pl](mailto:market@insoft.com.pl)  
<http://www.insoft.com.pl>



## Spis treści

|  |    |
|--|----|
| Jak czytać tę instrukcję? .....                                    | 6  |
| Więcej informacji? .....   | 6  |
| PC-Gastronom .....   | 8  |
| Czym jest PC-Gastronom ? .....                                     | 8  |
| Modele pracy .....   | 8  |
| Samodzielne stanowisko PC-Gastronom Standard .....                 | 9  |
| PC-Gastronom z zapleczem magazynowym PC-Market 7 Gastronom ..      | 10 |
| PC-Gastronom Premium .....   | 11 |
| Praca w sieci lokali gastronomicznych .....                        | 12 |
| Sieć oparta na centrali PC-Market 7 .....                          | 13 |
| Sieć oparta na centrali Konsola Kupca .....                        | 14 |
| Opis ogólny programu .....   | 15 |
| Pierwsze uruchomienie .....  | 15 |
| Tworzenie zamówienia – praca na rachunku .....                     | 17 |
| Zamrażanie rachunków .....   | 18 |
| Interfejs użytkownika w PC-Gastronom .....                         | 21 |
| Parametry gastronomiczne .....                                     | 21 |
| Przepisywanie rachunków innym operatorom .....                     | 23 |
| Dzielenie rachunków .....  | 25 |
| Rachunek wstępny dla klienta .....                                 | 27 |
| Atrybuty gastronomiczne produktów .....                            | 28 |
| Czym są atrybuty gastronomiczne? .....                             | 28 |
| Jak używać atrybutów ? .....                                       | 29 |
| Zestawy gastronomiczne .....                                       | 31 |
| Czym są zestawy gastronomiczne ? .....                             | 31 |
| Komponowanie zestawu podczas sprzedaży .....                       | 32 |
| Tworzenie wzorca zestawu .....                                     | 33 |
| Sprzedaż w różnych poziomach cenowych – funkcja happy hours ! .... | 36 |
| Panele szybkiej sprzedaży – panele użytkownika .....               | 38 |
| Panele „ręczne” i „automatyczne” .....                             | 39 |
| Wywoływanie paneli podrzędnych .....                               | 41 |
| Projektowanie i konfiguracja paneli .....                          | 43 |
| Włączanie wyświetlania paneli w programie PC-POS i PC-Gastronom .. | 46 |
| Zmiana wymiarów siatki paneli .....                                | 46 |
| Projektowanie panelu „ręcznego” .....                              | 48 |
| Przesuwanie i zmiana rozmiaru klawiszy .....                       | 49 |
| Właściwości klawisza .....   | 50 |
| Projektowanie panelu automatycznego .....                          | 54 |
| Wzorzec listy klawiszy .....                                       | 55 |
| Automatyczne układanie klawiszy .....                              | 56 |
| Odstęp między klawiszami .....                                     | 57 |
| Właściwości klawiszy na panelu automatycznym .....                 | 58 |
| Inne, prostsze metody tworzenia skrótów do paneli .....            | 60 |

|  |    |
|--|----|
| Zapis konfiguracji paneli .....                                | 61 |
| Serwer Kuchenny - Obsługa zamówień kuchennych.....             | 62 |
| Serwer Kuchenny – instalacja oraz konfiguracja .....           | 62 |
| Zawartość katalogu aplikacji .....                             | 63 |
| Konfiguracja.....  | 64 |
| PC-Gastronom – konfiguracja do pracy z serwerem kuchennym..... | 66 |
| Praca z zamówieniami .....                                     | 70 |
| Wysyłanie zamówień na kuchnię.....                             | 71 |
| Ekran Kuchenny.....  | 75 |




## Jak czytać tę instrukcję?


PC-Gastronom jest programem przeznaczonym do branży gastronomicznej. Aplikacja w wersji standard stanowi samodzielne stanowisko typu POS. Podczas tworzenia aplikacji jego bazowa funkcjonalność została zaczerpnięta ze sprawdzonych już rozwiązań programu Pc-Pos7. Dlatego poniższa instrukcja stanowi dodatek do instrukcji PC-Pos7, którą należy traktować jako instrukcję bazową i zawiera opis tylko tych funkcji które dotyczą gastronomii.

**Instrukcja obsługi** została napisana łatwym językiem i wyjaśnia krok po kroku, jak pewne operacje mają być wykonane. Jest przeznaczona dla osoby, która będzie obsługiwała program.



Znaczkiem  zostały oznaczone akapity „**Uwaga!!!**”, które np. ostrzegają przed jakąś niefortunną akcją, którą można wykonać.



Znaczkiem  zostały oznaczone akapity, które wnoszą jakąś mniej lub bardziej odkrywczą informację do omawianego akapitu.

## Więcej informacji?

Aktualna dokumentacja techniczna dostępna jest dla Autoryzowanych Partnerów – na naszej stronie <http://www.insoft.com.pl> w Strefie dla Partnerów.



## PC-Gastronom

### Czym jest PC-Gastronom ?

**PC-Gastronom** jest prostym, intuicyjnym i funkcjonalnym programem kasowym dedykowanym dla stanowisk realizujących sprzedaż w branży gastronomicznej. Został zbudowany bazując na aplikacji kasowej PC-Pos7 dzięki czemu dziedziczy całą jego funkcjonalność związaną ze sprzedażą i obsługą klientów. Takie podejście pozwoliło wykorzystać sprawdzone rozwiązania i wieloletnie doświadczenie w procesie tworzenia aplikacji. Efektem tego było elastyczne, a jednocześnie nowatorskie przystosowanie go do branży gastronomicznej. Został stworzony tak aby w pełni realizował wymagania niezbędne do pracy w gastronomii.

Aplikacja w wersji standard stanowi samodzielne stanowisko typu POS do obsługi punktu gastronomicznego, natomiast we współpracy z programem PC-Market 7 i Konsolą Kupca jest kompleksowym rozwiązaniem do zarządzania restauracją i siecią placówek.

### Modele pracy

PC-Gastronom – oferowany jest w 3 wersjach:

**PC-Gastronom Standard** – samodzielne stanowisko do obsługi punktu gastronomicznego.

**PC-Gastronom Net** - stanowisko przystosowane do pracy w sieci restauracji.

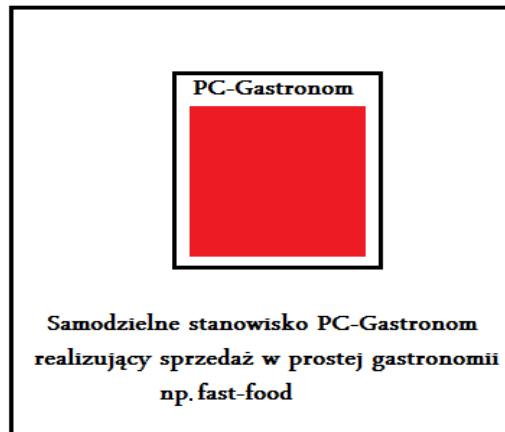
**PC-Gastronom Premium** – stanowisko przystosowane do pracy w lokalnej sieci kas z modułem zarządzania PosAdmin

Każde z powyższych rozwiązań może pracować z zapleczem w oparciu o PC-Market 7 Gastronom lub Konsolę Kupca tworząc przez to rozbudowany system sieciowy. Każdy z tych systemów charakteryzuje się pewnymi indywidualnymi cechami, które zostaną przedstawione i omówione w dalszej części instrukcji.



## Samodzielne stanowisko PC-Gastronom Standard

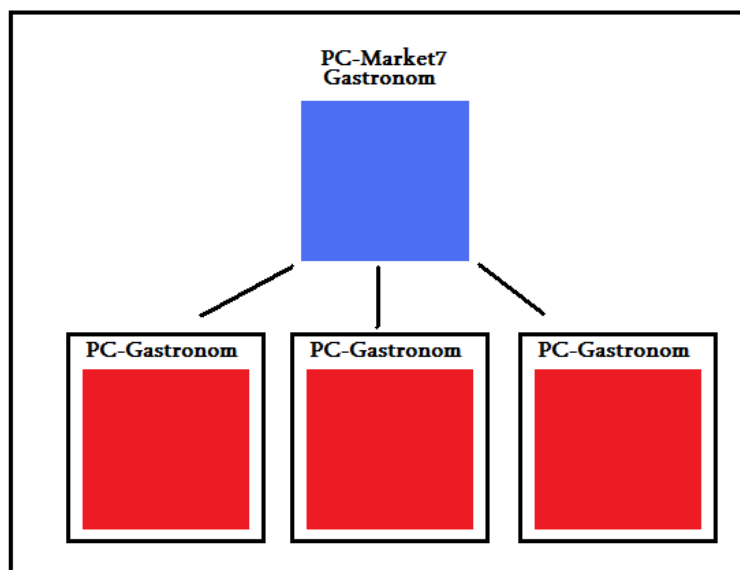
1. PC-Gastronom Standard – może pracować jako samodzielne stanowisko lub w połączeniu z programem PC-Market 7 Gastronom.



Samodzielne stanowisko **PC-Gastronom Standard** zalecane jest do małych punktów jedno stanowiskowych np. typu Fast-food. W zakresie obsługi klienta oraz sprzedaży stanowisko takie w pełni będzie realizować wymagania takiego lokalu, gdzie w wielu przypadkach będą one wystarczające. Należy jednak mieć świadomość z ograniczeń jakie wynikają z uruchomienia takiego stanowiska, bez zaplecza PC-Market 7. PC-Gastronom jako samodzielne stanowisko sprzedaży nie posiada wielu funkcji, które do właściwej pracy mogą okazać się niezbędne, a dostępne są tylko z poziomu zaplecza PC-Market 7. W szczególności dotyczy to obsługi magazynu – tj. prowadzenie dostaw, rozliczeń z kontrahentami, analiz oraz raportów. Można powiedzieć, że PC-Gastronom Standard w pełni zrealizuje potrzeby takiego punktu w zakresie sprzedaży i obsługi klienta, natomiast obsługa magazynu oraz wszelkiego rodzaju raporty i analizy będą wymagały wykupienia zaplecza PC-Market 7. Sugeruje to, że przeznaczenie takiego stanowiska najlepiej wpasowuje się w jedno stanowiskowe punkty prowadzone przez właścicieli. Należy jednak od razu zaznaczyć, że **samodzielne stanowiska sprzedaży PC-Gastronom** (małe punkty gastronomiczne) idealnie nadają się do połączenia w sieć zarządzaną bezpośrednio z centrali (PC-Gastronom Net). Specyfika działania takiego modelu oraz jego zalety zostaną przedstawione w dalszej części.

## PC-Gastronom z zapleczem magazynowym PC-Market 7 Gastronom

Rysunek przedstawia model pracy PC-Gastronom Standard w połączeniu z zapleczem magazynowy PC-Market 7 Gastronom.



**PC-Gastronom przy współpracy z PC-Market 7 umożliwia m.in.:**

**Szczegółowe analizy on-line na podstawie danych o sprzedaży:**

- raporty o liczbie klientów w każdej godzinie funkcjonowania
- analiza wartości zamówień i rachunków
- szczegółowa analiza rachunków w rozbiciu na pozycje
- rejestry sprzedaży

**Rozliczanie kasjerów, barmanów i kelnerów:**

- z ilości gotówki w każdej z walut,
- z potwierdzeń transakcji kartami płatniczymi, bonów, czeków itd.,
- z ilości stornowanych pozycji i anulowanych paragonów.

**Pełna obsługa zaplecza magazynowego restauracji:**

- sporządzanie ponad 40 typów dokumentów magazynowych,
- sporządzanie ponad 80 różnych raportów,
- eksport do systemów FK (ponad 70 interfejsów),
- elektroniczna wymiana dokumentów (ponad 40 interfejsów),
- projektowanie wydruków dokumentów.

### **System lojalnościowy:**

- rozbudowany system reguł rabatowych oraz lojalnościowych
- możliwość definiowania limitów ilościowych, wartościowych, miesięcznych, tygodniowych.
- centralny system zarządzania regułami dla kas pracujących w sieci.
- system zarządzania oparty na interfejsie www

### **Co zatem powinno decydować o zakupie modułu zaplecza PC-Market 7.**

1. Do prowadzenia lokalu niezbędna jest pełna magazynówka (dostawy towarów, analizy, raporty)
2. Lista menu nie jest stała – często zmieniają się produkty, składniki, zestawy, promocje – szybka konfiguracja menu oraz zarządzanie produktami jest znacznie łatwiejsze z zaplecza i nie wymaga wstrzymywania pracy na kasie.
3. Posiadamy zaplecze kuchenne (drukarki kuchenne/Ekran Kuchenny) – takie instalacje z reguły dotyczą większych lokali, gdzie zaplecze w postaci PC-Market 7 znacznie ułatwi zarządzanie produktami gastronomicznymi - receptury, zestawy, atrybuty.
4. W lokalu istnieje hierarchia personelu – kierownik nadzoruje pracę kelnerów i barmanów z zaplecza – jednocześnie prowadzi nadzór nad pracą restauracji od strony logistycznej.

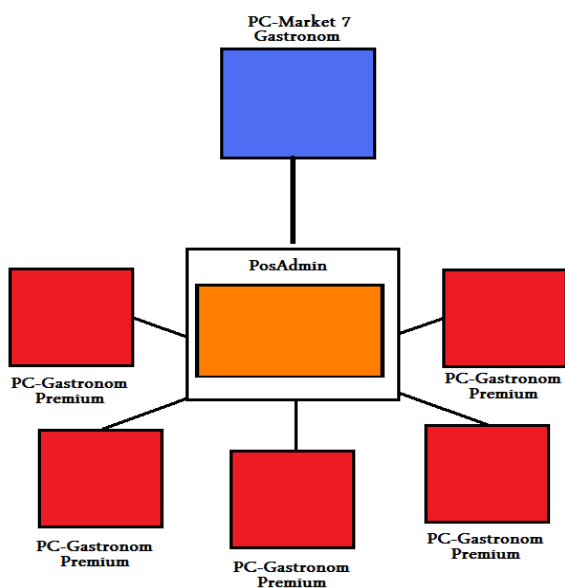
Odpowiedź twierdząca na przynajmniej jedno z powyższych punktów powinna skłonić do rozważenia decyzji o instalacji zaplecza PC-Market 7 Gastronom. Należy mieć świadomość, że jest to tylko przykładowa lista a ostateczna decyzja będzie zawsze indywidualna i ściśle uzależniona od konkretnego wdrożenia.

Wydaje się więc, że instalacja PC-Market 7 Gastronom zalecana jest w większości lokalów gastronomicznych. Nawet jeśli istnieje możliwość pracy bez zaplecza – jego zastosowanie znacznie ułatwia pracę, a w przypadku awarii systemu stanowi dodatkowe zabezpieczenie danych oraz umożliwia szybką reaktywację stanowiska.

## **PC-Gastronom Premium**

**PC-Gastronom Premium** – to specyficzny model pracy kas w lokalu gastronomicznym. Wszystkie stanowiska połączone są do jednego serwera gdzie gromadzone są informacje związane z pracą tych kas i kasjerów. Praca w tym trybie umożliwia ciągły i bezpośredni nadzór nad pracą kasjerów oraz wykonywanie szczegółowych analiz kasjerskich. Dodatkowo umożliwia zlecanie zadań do kas i kasjerów.

Rysunek przedstawia schemat pracy w trybie PC-Gastronom Premium.



Więcej informacji na temat pracy w systemie kas znajduje się w szczegółowej instrukcji poświęconej systemowi PC-Pos Premium, która dostępna jest na naszej stronie internetowej [www.insoft.com.pl](http://www.insoft.com.pl)

Wszystkie powyższe modele można wyposażyć w centralę tworząc przy tym sieć punktów gastronomicznych. Istnieje możliwość stworzenia dwóch różnych modeli pracy sieci. Jeden z nich będzie oparty na centrali Konsola Kupca, drugi natomiast na centrali PC-Market 7.

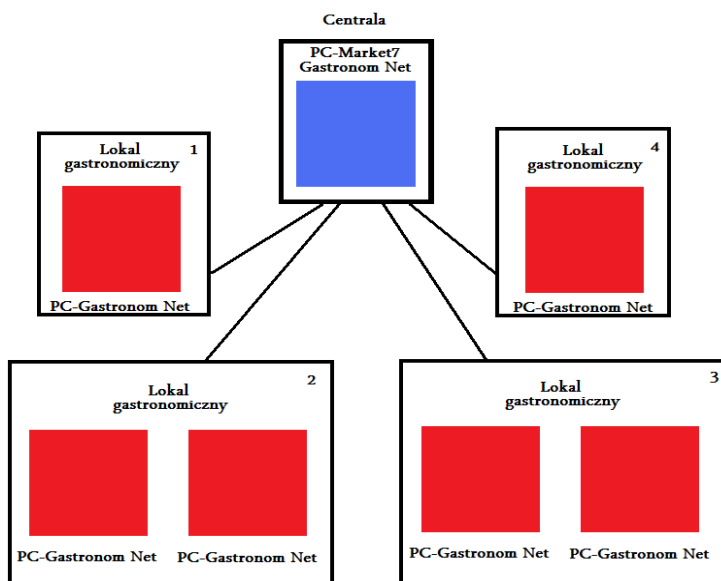
## **Praca w sieci lokali gastronomicznych**

Decydując się na uruchomienie sieci lokali gastronomicznych mamy do wyboru dwa modele.

- 1) Sieć oparta na Centrali PC-Market 7
  - lokale wyposażone w stanowiska PC-Gastronom Net
- 2) Sieć oparta na Centrali Konsola Kupca
  - lokale wyposażone w zestaw PC-Gastronom standard + PC-Market 7 Gastronom

## Sieć oparta na centrali PC-Market 7

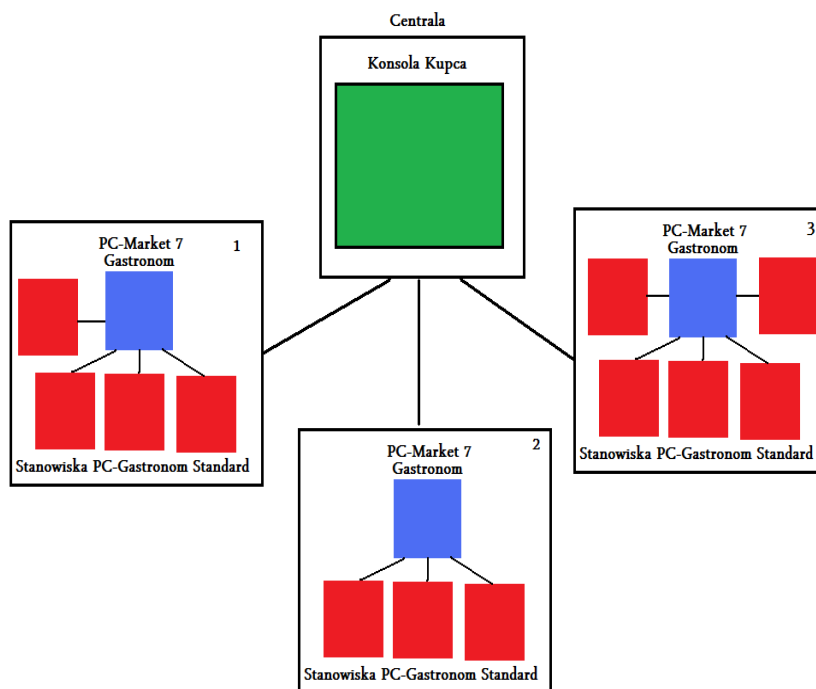
Poniższy obrazek przedstawia pierwszy z wspomnianych modeli pracy



W przypadku tego modelu w punktach instalowany jest tylko PC-Gastronom Net, w centrali natomiast PC-Market 7. PC-Gastronom Net został stworzony do pracy w sieci tak, aby w punktach docelowych spełniał swoje zadania jako samodzielne stanowisko - umożliwia zatem prowadzenie prostej magazynówki. Posiada podstawowe dokumenty niezbędne do obsługi magazynu, a jednocześnie zawiera całą funkcjonalność PC-Gastronom Standard. Założeniem tego modelu jest taki typ pracy sieci, gdzie autonomia punktów ograniczona jest do minimum. Centrala prowadzi ścisłe zarządzanie placówkami oraz przeprowadza szczegółowe analizy i raporty. Centrala w dużym zakresie troszczy się o właściwe zaopatrywanie punktów oraz umowy i kontrakty z dostawcami. Wszelkiego rodzaju zlecenia oraz dostawy są nadzorowane z centrali. Jednocześnie konfiguracja umożliwia wytworzenie modelu pośredniego, gdzie placówki częściowo będą mogły decydować o dostawach i zamówieniach u dostawców. PC-Gastronom Net został wyposażony w taki zakres funkcji, które umożliwiają realizację powyższych założeń. Model ten dedykowany jest dla placówek w sieciach własnych.

## Sieć oparta na centrali Konsola Kupca

### Drugi model działa w oparciu o centralę Konsola Kupca



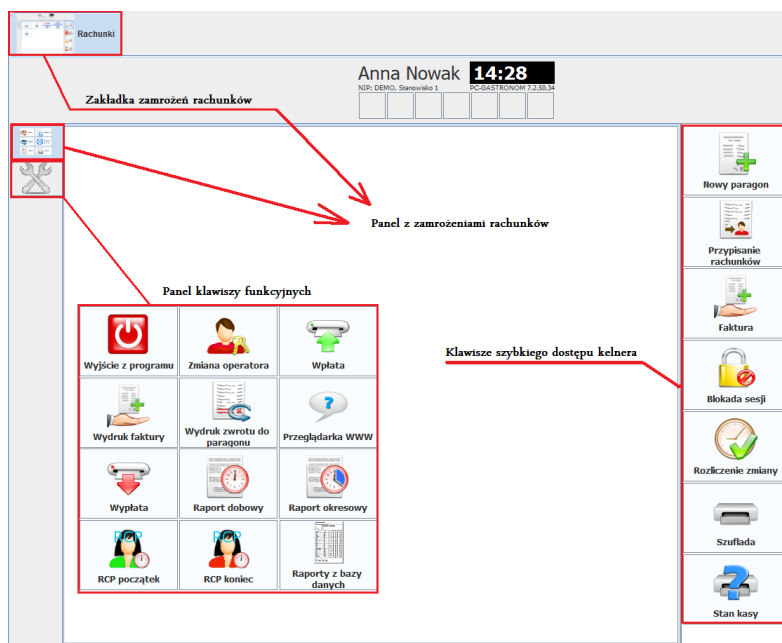
W tym wypadku punkty gastronomiczne oparte są na zestawie PC-Gastronom Standard + PC-Market 7 Gastronom i charakteryzują się dużą niezależnością. Mogą same podejmować kluczowe decyzje oraz wdrażać modele pracy umożliwiające optymalny rozwój placówki. Ponieważ posiadają większą niezależność i elastyczność można powiedzieć, że każdy punkt w sieci może rządzić się swoimi prawami – co jest niemożliwe do uzyskania przypadku sieci opartej na PC-Gastronom Net. Poprzez właściwą konfigurację istnieje możliwość stworzenia takiego modelu który pod względem autonomii będzie zbliżony do modelu pierwszego – jednak nigdy nie uzyska on tych samych cech, a do optymalnej i wydajnej pracy zawsze będzie wymagał większego zaangażowania personelu w punkcie obsługi klienta. Model ten dedykowany jest dla sieci punktów własnych i franczyzowych.

Więcej informacji na temat pracy w sieciach sklepów znajdą Państwo na naszej stronie internetowej [www.insoft.com.pl](http://www.insoft.com.pl)

## Opis ogólny programu

### Pierwsze uruchomienie

Po zalogowaniu na kasjera pojawi się interfejs użytkownika różniący się od znanego już standardowego okna paragonu PC-Pos7:

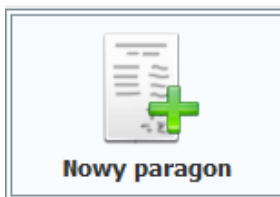


Standardowa konfiguracja PC-Gastronom uruchamia okno kasjera w domyślnej zakładce rachunków, na której możemy wyróżnić:

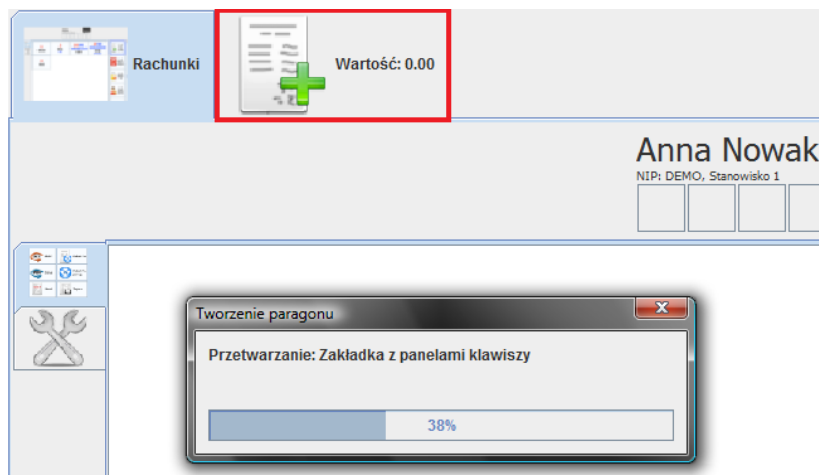
- **po lewej stronie** pasek z zakładkami do panelu rachunków oraz klawiszy funkcyjnych
- **po prawej stronie** lista przycisków szybkiego dostępu operatora (kasjera/kelnera/barmana)
- **górny pasek** z zakładkami rachunków.

Domyślnie uruchomiana jest 1 zakładka z zamrozeniami rachunków. Lista klawiszy szybkiego dostępu oraz klawiszy funkcyjnych jest definiowana i udostępniana w zależności od uprawnień danego operatora.

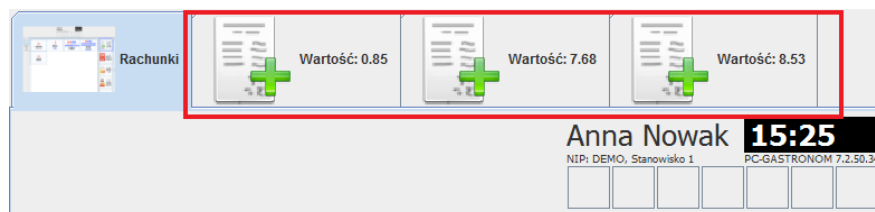
Chcąc rozpocząć nowy rachunek należy wcisnąć przycisk „**Nowy paragon** – domyślnie umiejscowiony na klawiszach szybkiego dostępu po prawej stronie”



Po kliknięciu w przycisk, na górnym pasku zakładek, zostanie utworzona zakładka z nowym rachunkiem.



Ilość zakładek z otwartymi rachunkami będzie adekwatna do ilości otwartych i aktywnych rachunków:

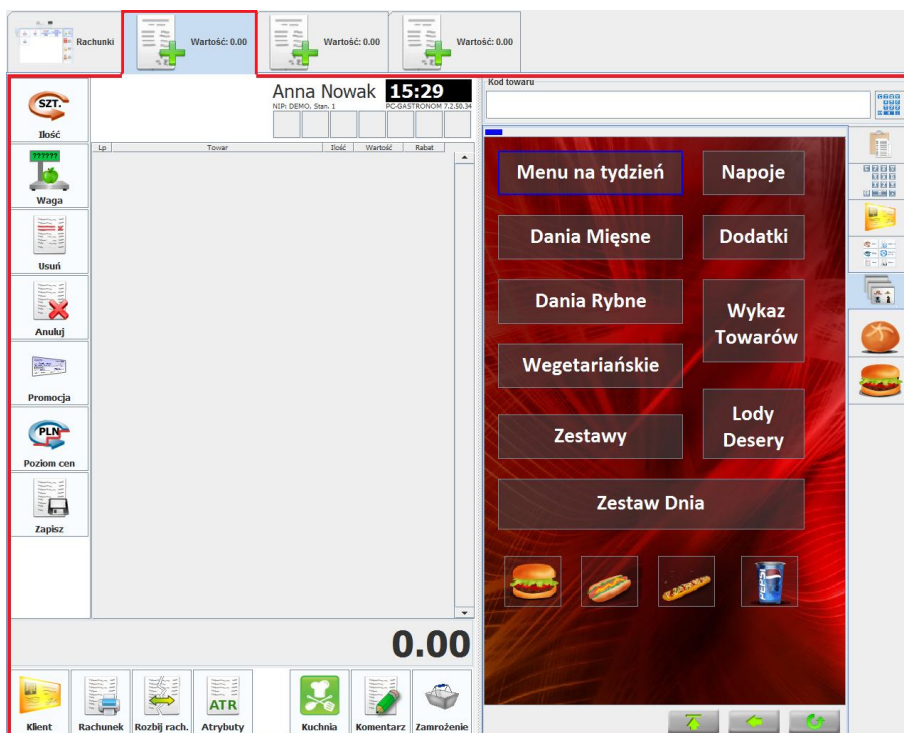


Pomiędzy rachunkami przełączamy się klikając w wybraną zakładkę rachunku.



## Tworzenie zamówienia – praca na rachunku

Poniższe okno przedstawia standardową i przykładową konfigurację okna rachunku – podczas jego edycji.



W standardowej konfiguracji ekran podzielony jest na dwie połówki . Po jednej stronie ( w tym przykładzie po lewej) mamy paragon wraz z klawiszami najczęściej używanych funkcji – po drugiej stronie są zakładki umożliwiające dostęp do wybranych funkcji programu. W PC-Gastronom jako domyślna zakładka ustawiona została zakładka z panelami klawiszy, umożliwiającą intuicyjne i wielopoziomowe przemieszczanie się pomiędzy grupami i zestawami towarów oraz błyskawiczną sprzedaż wybranych produktów. Sposób konfiguracji oraz możliwości paneli szybkiej sprzedaży został przedstawiony w rozdziale dotyczącym paneli.

Aby wprowadzić towar na rachunek – możemy skorzystać z:

- listy towarów z kategoriami,
- klawiszy szybkiej sprzedaży,
- paneli szybkiej sprzedaży ,
- użyć czytnika kodów kreskowych
- lub wprowadzić kod ręcznie.

Gotowy rachunek – możemy zamknąć kończąc paragon klawiszem „Zapisz” lub wykonać zamrożenie co spowoduje odłożenie rachunku na panel z zamrożeniami.

| Lp | Towar                        | Ilość | Wartość | Rabat |
|----|------------------------------|-------|---------|-------|
| 1  | Pomidorowa + Schabowy        | 1     | 14.99   |       |
| 2  | Pieczarkowa + Gulasz         | 1     | 14.99   |       |
| 3  | Brokułowa + Pieczeń z Indyk. | 1     | 14.99   |       |
| 4  | Rosół + Kurczak              | 1     | 14.99   |       |
| 5  | Pepsi 0.25L                  | 1     | 0.85    |       |
| 6  | Hot-Dog FVZ                  | 1     | 3.84    |       |
| 7  | Hamburger FVZ                | 1     | 3.84    |       |

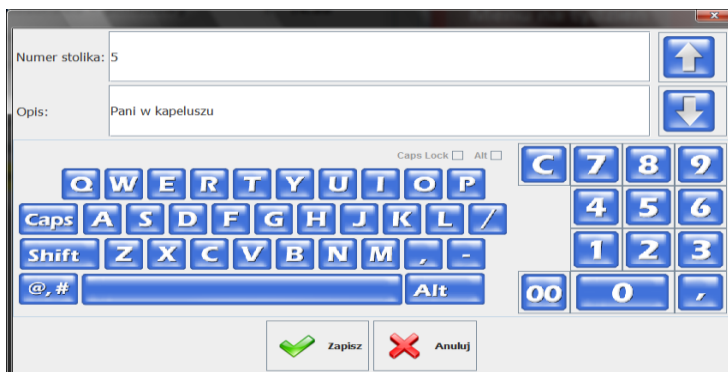
**68.49**

Buttons: Waga, Usuń, Anuluj, Promocja, Poziom cen, Zapisz, Klient, Rachunek, Rozbij rach., Atrybuty, Kuchnia, Komentarz, Zamrożenie

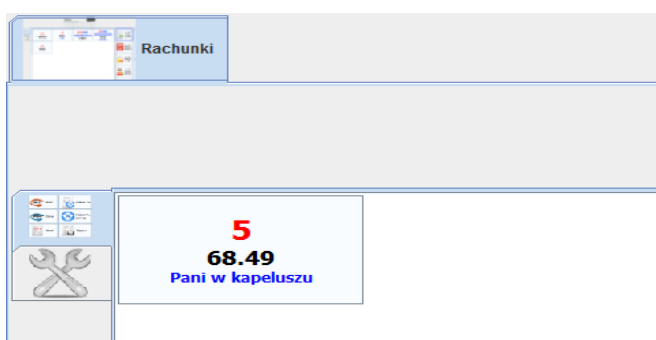
## Zamrażanie rachunków

Zamrożenia są to otwarte rachunki klientów odłożone na specjalnie przygotowanej zakładce. Można je porównać do tymczasowego konta klienta w naszym systemie kasowym, na którym rejestrowane są wszystkie operacje związane z zamówieniem dla tego klienta. Rachunki takie mogą być otwierane i modyfikowane wiele razy – do momentu ostatecznej transakcji (płatności). Zamrożenie wykonujemy korzystając z przycisku „Zamrożenie” znajdującego się na paragonie. Zamrożenie możemy wykonać tylko na rachunku na którym znajdują się już jakieś pozycje.

Podczas zamrażania, program poprosi o podanie numeru stolika oraz komentarza, który w tym wypadku jest opcjonalny.



Po zatwierdzeniu okna rachunek zostanie zamrożony i odłożony na zakładkę z zamrożonymi rachunkami.



**Uwaga:** W zależności od ustawień program może automatycznie wylogować kasjera i zablokować ekran po akcji:

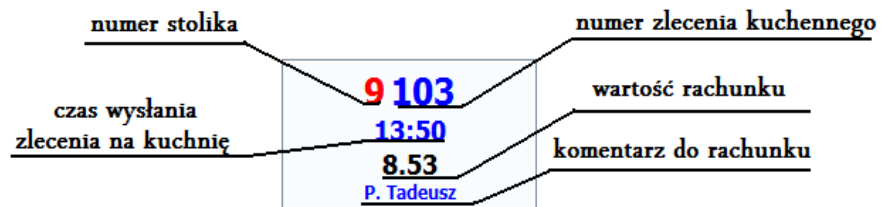
- zamrożenia rachunku
- zapisu rachunku
- anulowania rachunku.

Parametr sterujący tym ustawieniem omówiony jest w dalszej części instrukcji dotyczącej parametrów gastronomicznych.

Wraz z kolejnymi zamrożeniami na zakładce będą pojawiać się kolejne otwarte rachunki.

| Rachunki                                    |  | Anna Nowa<br>NIP: 000-000-00-00, Stanowisko |  |
|---|--|---|--|
| <b>5</b><br>68.49<br>Pani w kapeluszu       | <b>8</b><br>44.97<br>Pan w garniturze              | <b>4</b><br>44.97<br>Rezerwacja             |  |
| <b>9 103</b><br>13:50<br>8.53<br>P. Tadeusz | <b>2 102</b><br>13:47<br>74.95<br>Pani z dzieckiem | <b>1</b><br>89.94<br>Zamówienie pilne       |  |

Co przedstawia klawisz zamrożonego rachunku



Rachunki które nie zostały wysłane na kuchnię, będą pozbawione w opisie numeru zlecenia oraz czasu wysłania do kuchni.

## Interfejs użytkownika w PC-Gastronom

Ze względu na interfejs użytkownika możemy wyróżnić 3 tryby pracy PC-Gastronom:

- 1) **Jako typowe stanowisko sprzedaży** – bez zakładki z zamrożeniami  
- w takim trybie okno sprzedaży będzie identyczne jak typowe okno PC-Pos7, jednak dodatkowo mamy do dyspozycji wszystkie funkcje niezbędne do obsługi gastronomii.
- 2) **Praca z zakładką zamrożeń i domyślnym rachunkiem** – w tym trybie oprócz zakładki z zamrożeniami rachunków mamy cały czas otwartą zakładkę z paragonem na którym prowadzimy sprzedaż. Po zamrożeniu rachunku – zakładka z domyślnym paragonem nie znika umożliwiając dalszą sprzedaż.
- 3) **Praca z zakładką zamrożeń bez domyślnego rachunku** – w tym trybie otwartą mamy tylko jedną zakładkę z rachunkami. Każdy nowy rachunek otwiera swoją zakładkę i zamyka się po zapisaniu, anulowaniu lub zamrożeniu rachunku. Jest to typowe ustawienie dla gastronomi i takim trybem posługujemy się w tej instrukcji.

Parametr sterujący opisanymi trybami:

|  |                               |
|--|-------------------------------|
| Czy pokazywać panel z zamrożonymi rachunkami | Tak bez domyślnego rachunku ▼ |
|  | Nie                           |
|  | Tak z domyślnym rachunkiem    |
|  | Tak bez domyślnego rachunku   |

## Parametry gastronomiczne

Wszystkie parametry dotyczące stricte funkcjonalności gastronomicznej zostały pogrupowane i umieszczone w jednej sekcji. Aby je wyświetlić należy zalogować się na użytkownika serwisowego (domyślnie login: 999 hasło: 999) – wybrać menu konfiguracja i odszukać sekcję „ Parametry gastronomiczne” znajdującą się w dolnej części listy konfiguracyjnej.

| Parametry gastronomiczne:                              |                                    |
|--|------------------------------------|
| Parametry związane z zestawem                          | Otwórz edytor                      |
| Przycisk "Faktura gastronomiczna" na fakturze          | Tak                                |
| Przypisanie towarów typu "Usługa gastronomiczna"       | Otwórz edytor                      |
| Czy pokazywać panel z zamrożonymi rachunkami           | Tak bez domyślnego rachunku        |
| Czy wczytywać także zamrożone rachunki innych kasjerów | Nie                                |
| Czy pytać o numer stolika przed otwarciem paragonu     | Nie                                |
| Lista przycisków na panelu z zamrożonymi rachunkami    | Nowy paragon Przypisanie rachun... |
| <b>Klient połączenia z kuchnią :</b>                   |                                    |
| Parametry pracy  | Otwórz edytor                      |
| Edycja parametrów połączenia                           | Otwórz edytor                      |

**Uwaga:** Pozostała część funkcji gastronomicznych nie zawarta w powyższej liście dostępna jest poprzez dodanie klawiszy w programie wywołujących poszczególne akcje – każda z nich omówiona jest w dalszej części instrukcji.

Przy tej okazji warto zwrócić uwagę na możliwość wyświetlania bądź ukrywania wybranych klawiszy w zależności od uprawnień danego operatora.

W tym celu należy skorzystać z ustawień profili operatora znajdujących się w ustawieniach serwisowych w menu: Wykazy -> Wykaz profili operatorów: Edytując dowolny profil: np. Kasjer wyświetli nam się lista uprawnień wraz z parametrem sterującym możliwością urywania klawiszy:

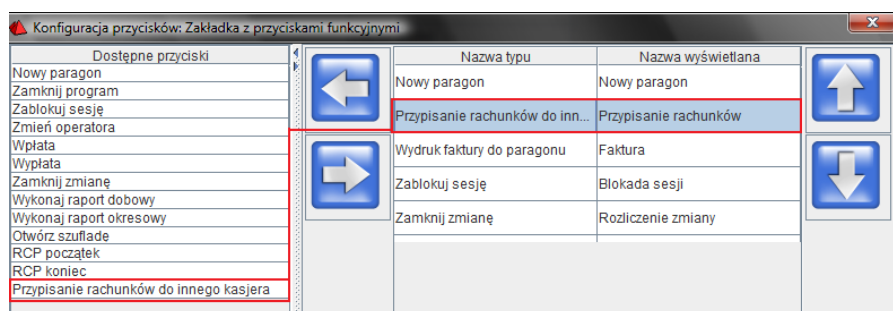
| Rola: Kasjer  |                         |
|---|-------------------------|
| <b>Parametry:</b>                                       |                         |
| Nazwa   | Wartość                 |
| Czy ukrywać przyciski niedostępnych akcji               | Tak                     |
| <b>Uprawnienia</b>                                      |                         |
| Nazwa   | Wartość                 |
| Sprzedaż  | dostępne                |
| Stornowanie ostatniej wprowadzonej pozycji              | niedostępne             |
| Stornowanie dowolnej pozycji na paragonie               | dostępne                |
| Anulowanie paragonu                                     | dostępne po autoryzacji |
| Udzielenie z góry zdefiniowanego rabatu na cały paragon | dostępne                |
| Udzielenie dowolnego rabatu na cały paragon             | dostępne                |
| Udzielenie z góry zdefiniowanego rabatu na towar        | dostępne                |
| Udzielenie dowolnego rabatu na towar                    | dostępne                |

Jeśli parametr "Czy ukrywać przyciski niedostępnych akcji „ będzie ustawiony na tak – spowoduje to ukrywanie wszystkich klawiszy niedostępnych akcji danego operatora.

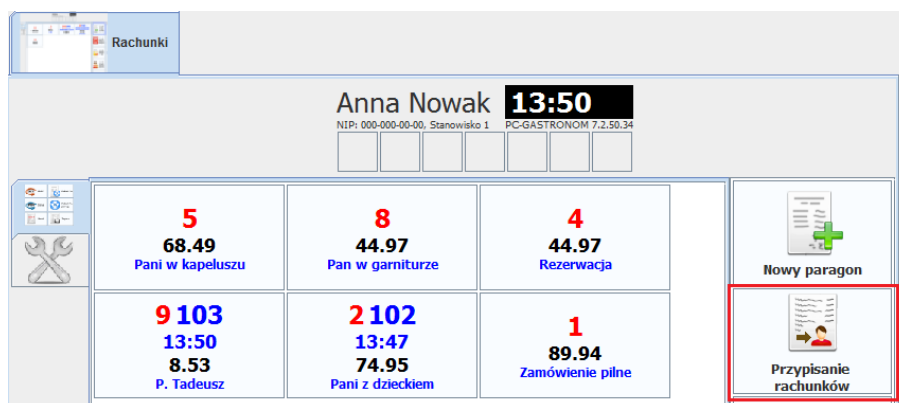
**Uwaga:** Należy mieć świadomość, że parametr nie jest uprawnieniem tylko parametrem sterującym uprawnieniami – dlatego jest niezależny od profili i jest on globalny dla wszystkich profili.

## Przepisywanie rachunków innym operatorom

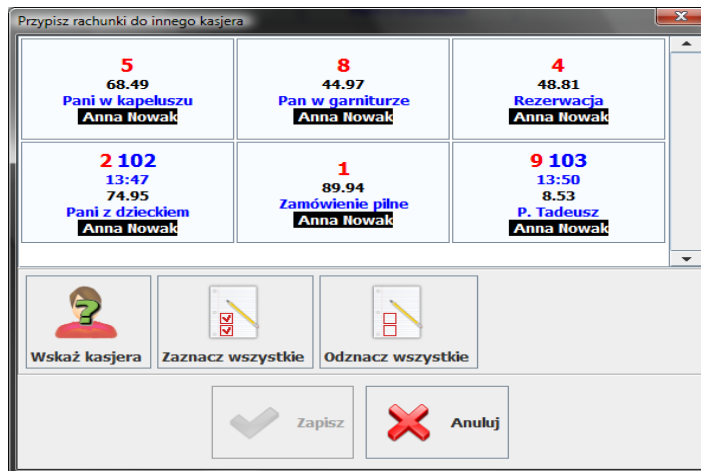
W celu przekazania swoich rachunków innym operatorom należy dodać przycisk wywołujący tą funkcję. Istnieje możliwość dodania go na paragonie – jednak wtenczas jego działanie będzie ograniczało się do przepisania bieżącego rachunku z otwartego paragonu. Jeśli pracujemy na rachunkach zamrożonych najlepsze miejsce na ten przycisk to klawisze szybkiego dostępu na zakładce rachunków. Możliwość dodawania przycisków na tym pasku uzyskujemy poprzez parametr: „Lista przycisków na panelu z zamrożonymi rachunkami” Wchodząc w edytor tego parametru pojawi nam się lista możliwych przycisków do dodania:



Po przelogowaniu przycisk pojawi nam się na zakładce rachunków:



Użycie tego przycisku spowoduje wyświetlenie okna umożliwiającego wybór własnych rachunków i określenie operatora któremu należy je przepisać.



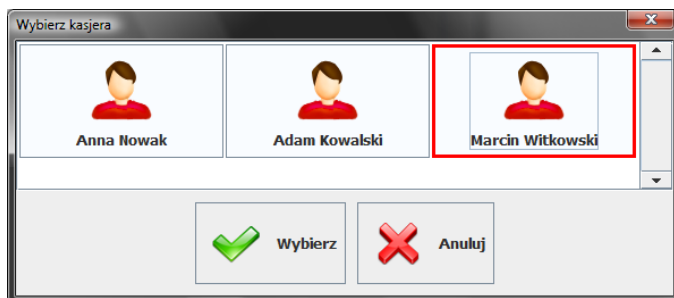
Okno pozwala na przepisywanie i wielokrotne zmiany podczas edycji. Wybrane rachunki możemy przepisywać danym operatorom a później wycofywać zmiany i ponownie wskazywać innego operatora. Zmiany nie zostaną wprowadzone do momentu ostatecznego zatwierdzenia okna.

O wprowadzonych zmianach informują nas opisy operatorów i kolory na wskazanych rachunkach.





Po wybraniu rachunków należy wskazać operatora któremu chcemy przepisać wybrane rachunki:



Po ostatecznym zatwierdzeniu rachunki zostaną przepisane innym operatorom i znikną z panelu zamrożeń operatora.

**Uwaga:** Istnieje możliwość wczytywania rachunków innych kasjerów – jednak będą to rachunki w obrębie jednej kasy. Aby możliwe było wczytywanie rachunków także z innych kas, instalację należy uruchomić w sieciowym systemie kas – wersja Premium

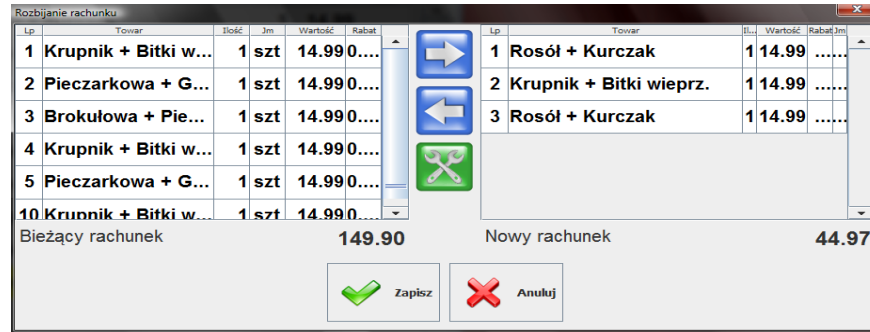
## Dzielenie rachunków

Podział rachunku wywoływany jest z okna otwartego rachunku (paragonu). W tym celu na klawiszach akcji paragonu musi znaleźć się odpowiedni przycisk „Rozbij rachunek”

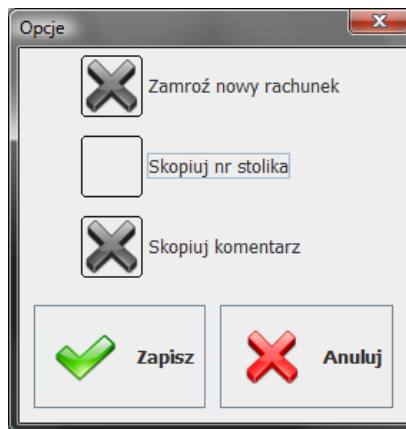


Wywołując akcję na otwartym rachunku, otworzy nam się okno umożliwiające przenoszenie wybranych pozycji na nowych rachunek.

Okno przedstawia edytor w trakcie dzielenia rachunku



Po lewej stronie znajdują się pozycje bieżącego rachunku – po prawej są to pozycje już przeniesione, które utworzą nowy rachunek. Przed ostatecznym zatwierdzeniem okna możemy określić sposób utworzenia nowego rachunku – w tym celu należy kliknąć w klawisz konfiguracji (skrzyżowane klucze)

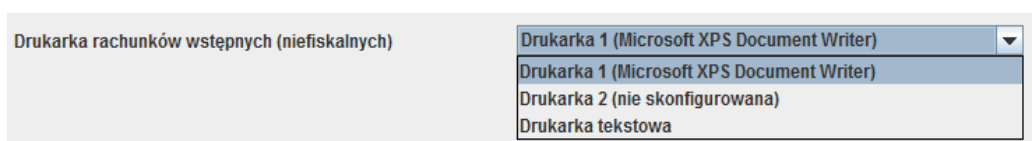


Okno konfiguracji umożliwia nam operowanie trzeba własnościami. Jeśli zdecydujemy się na zamrożenie nowego rachunku – automatycznie mamy możliwość skopiowania komentarza oraz przepisania numeru stolika. Jeśli natomiast nie będziemy zamrażać nowego rachunku, program automatycznie otworzy kolejną zakładkę z nowo utworzonym rachunkiem. W zależności od wyboru parametrów program utworzy nową zakładkę z rachunkiem, lub powróci na zakładkę z zamrożeniami gdzie pojawi się nowo utworzony rachunek.

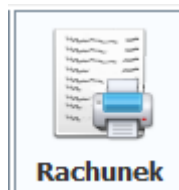
## Rachunek wstępny dla klienta

Przed ostatecznym rozliczeniem rachunku przez klienta – istnieje możliwość wydrukowania tzw. rachunku wstępnego. Funkcja umożliwia wielokrotny wydruk aktualnego stanu rachunku – jest to wierna kopia rachunku jaki zostanie wydrukowany przy ostatecznej transakcji. Klient może podjąć decyzję o zakończeniu rachunku dopiero po przekroczeniu określonej kwoty.

Aby móc wydrukować rachunek wstępny należy określić drukarkę na której rachunek taki będzie drukowany. W tym celu z poziomu użytkownika serwisowego należy otworzyć okno lokalnych parametrów programu i wybrać zakładkę Drukarki dokumentów. Na tej zakładce znajduje się pozycja "Drukarka rachunków wstępnych (niefiskalnych) „



Do wyboru mamy drukarki systemowe lub drukarkę tekstową. Zarówno w przypadku drukarki systemowej jak i drukarki tekstowej może one jednocześnie pełnić funkcje drukarki zamówień kuchennych. Po określeniu drukarki wystarczy dodać przycisk akcji paragonu „Rachunek wstępny” który wywoła funkcję wydruk rachunku.



Przykład rachunku wstępnego - paragonu niefiskalnego dla klienta

|  |
|--|
| <b>KLON</b><br><b>Sklep Spożywczo Monopolowy</b><br>Stokrotki 7<br>31-701 Kraków<br>NIP: 171-140-47-93 |
|--|

**PARAGON**

|                                       |               |             |
|---------------------------------------|---------------|-------------|
| Data wystawienia: 2012-02-02 12:14:57 |               |             |
| Numer paragonu:                       |               | 20          |
| Numer kasy:                           |               | 1           |
| Kasjer:                               | Ania Ankowska |             |
| <hr/>                                 |               |             |
| Budyń śmietankowy 60g. z cuk Win      |               | 7%          |
| 1 x 0.57                              |               | 0.57        |
| <hr/>                                 |               |             |
| SP. OP. 7%                            | 0.57          | 0.04        |
|                                       | Suma PTU:     | 0.04        |
| <hr/>                                 |               |             |
| <b>DO ZAPŁATY:</b>                    |               | <b>0.57</b> |
| Gotówka:                              |               | 0.57        |
| <hr/>                                 |               |             |
| NIP:                                  |               | 000-000-00  |

## Atrybuty gastronomiczne produktów

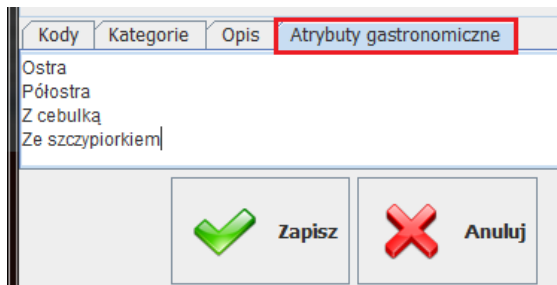
### Czym są atrybuty gastronomiczne?

Mówiąc najprościej, atrybuty to pewne cechy opisujące dany produkt. Przykładowo w przypadku gastronomii atrybutami mogą być takie cechy jak: ostre, łagodne, z lodem, bez lodu, bez tłuszczu, na ciepło, na zimno itp. Można powiedzieć, że jest to z góry zdefiniowana lista cech dla danego produktu lub grupy produktów, przy czym dla każdego z nich lista może być inna. Atrybuty używane są w celu poinformowania kucharza w jaki sposób należy wykonać poszczególne dania z zamówienia. O ile komentarz do zamówienia dotyczy całego zamówienia i może być dowolny, o tyle atrybuty są przypisane poszczególnym pozycjom z osobna i stanowią ściśle określoną listę. W zależności od preferencji atrybuty mogą być wymagane lub opcjonalne.

## Jak używać atrybutów ?

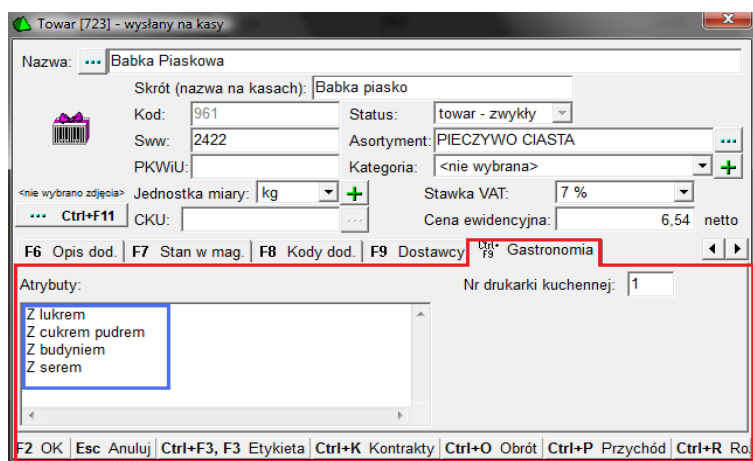
Chcąc skorzystać z atrybutów należy dla wybranego produktu zdefiniować listę możliwych atrybutów. Możemy zrobić to z poziomu edycji kartoteki – zarówno w PC-Market 7 Gastronom jak i bezpośrednio w PC-Gastronom.

PC-Gastronom w kartotece produktu posiada zakładkę „Atrybuty Gastronomiczne”



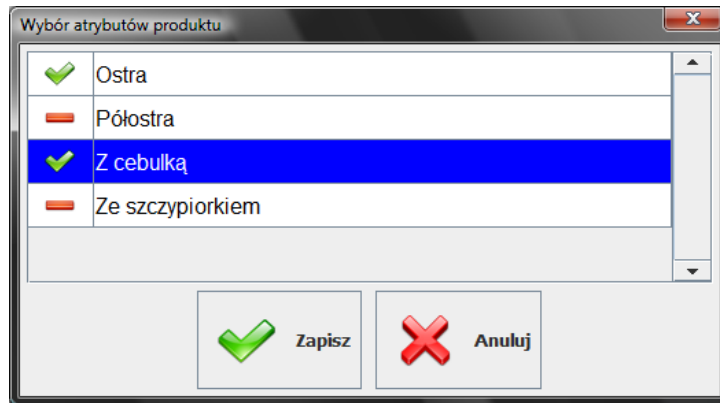
Listę atrybutów określamy wprowadzając kolejne pozycje – przy czym każda linia będzie stanowiła oddzielny atrybut.

W Przypadku PC-Market 7 Gastronom listę atrybutów dodajemy z poziomu kartoteki produktu na zakładce Gastronomia (Ctrl +F9)



Dodanie jakiegokolwiek atrybutu w kartotece towaru spowoduje, że przed wprowadzeniem produktu na rachunek i wysłaniem go do kuchni wyświetli się okno wyboru tych atrybutów .

Okno przedstawiające wybór atrybutów:



Wybór atrybutów nie jest obowiązkowe – można zaznaczyć wszystkie albo nie zaznaczyć żadnego. W efekcie na Ekranie lub wydruku kuchennym pojawi się zlecenie z atrybutami określającymi daną pozycję.

Atrybuty produktu wprowadzonego na rachunek możemy w każdej chwili zmienić korzystając z przycisku „Edycja atrybutów”



Po zaznaczeniu pozycji na rachunku i wybraniu klawisza wyświetli się okno z listą atrybutów – przy czym lista ta będzie przedstawiała wybrane już wcześniej atrybuty. Po zmodyfikowaniu listy można rachunek ponownie wysłać do kuchni.

## Zestawy gastronomiczne

### Czym są zestawy gastronomiczne ?

Zestawy gastronomiczne to gotowe zestawy dań, w których poszczególne produkty - w zależności od preferencji klienta - mogą być zastępowane innymi. Dla przykładu zestaw może składać się z czterech składników:

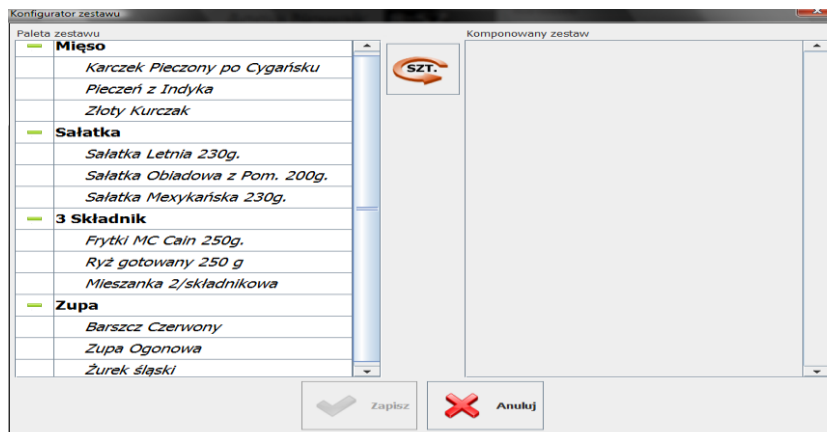
ZESTAW OBIADOWY:

|   |                                      |
|---|--------------------------------------|
| <b>(Składnik 1) Zupa:</b>                   | <b>(Składnik 3) Sałatka:</b>         |
| - Pomidorowa<br>- Pieczarkowa<br>- Ogórkowa | - buraczki<br>- marchewka<br>- seler |
| <b>(Składnik 2) Mięso:</b>                  | <b>(Składnik 4) Dodatek:</b>         |
| - schabowy<br>- mielony<br>- pieczeń        | - ziemniaki<br>- frytki<br>- ryż     |

Składniki to zupa, mięso, sałatka i dodatek. Każdy z nich (w tym przykładzie) ma zdefiniowane 3 produkty, które podczas tworzenia zestawu mogą zostać zmieniane w ramach danego składnika. Po wybraniu wszystkich wymaganych produktów można zakończyć komponowanie zestawu co spowoduje automatyczne wprowadzenie zestawu na paragon z wybranymi produktami. W trakcie sprzedaży, po wybraniu produktu typu zestaw – wyświetli się okno umożliwiające skomponowanie zestawu wg określonego wzorca.

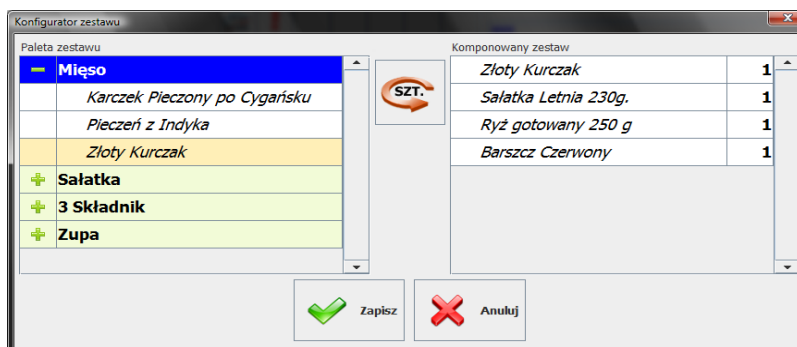
## Komponowanie zestawu podczas sprzedaży

Poniższy obrazek przedstawia okno podczas tworzenia przykładowego zestawu:



Po lewej stronie jest tzw. paleta zestawu przedstawiająca listę wszystkich produktów dostępnych dla tworzonego zestawu. Okno po prawej stronie przedstawia pozycje, które zostały już wybrane w trakcie komponowania zestawu. Kliknięcie w produkt danego składnika powoduje przesunięcie go na prawą stronę. Chcąc przesunąć określoną ilość danego produktu, najpierw należy wprowadzić ilość klikając w przycisk „Szt.” a następnie wprowadzić wymaganą wartość i wskazać na produkt.

Kolejne okno przedstawia przykładowy zestaw:



Wraz z przenoszonymi pozycjami zmienia się tło produktów sugerując które z pozycji zostały już wybrane, a które należy jeszcze wybrać aby skompletować zestaw. Nie jest możliwe zatwierdzenie zestawu jeśli nie wybierzemy wszystkich **wymaganych** produktów.



Po zatwierdzeniu okna – stworzony zestaw pojawi się na paragonie:

| Lp | Towar                         | Ilość | Wartość | Rab |
|----|-------------------------------|-------|---------|-----|
| 1  | Zestaw Wegetariański          | 1     |         |     |
| 2  | Salatka Obiadowa z Pom. 200g. | 1     | 4.00    |     |
| 3  | Oscypek z żurawiną            | 1     | 7.00    |     |
| 4  | Ryż gotowany 250 g            | 1     | 2.00    |     |
| 5  | Zupa Pieczarkowa              | 1     | 3.99    |     |

16.99

### Tworzenie wzorca zestawu

Aby móc korzystać z zestawów wcześniej należy stworzyć szablon/wzorec zestawu. Tworzymy go poprzez dodanie towaru typu zestaw i określenie dla niego składników i produktów. Z poziomu PC Market 7 tworzymy nową kartotekę towaru o typie „zestaw” i wchodzimy w edycję składników dla tego zestawu poprzez klawisz znajdujący się na zakładce gastronomia.

Nazwa: ... Zestaw Big

Skrót (nazwa na kasach):

Kod: 432432

Sw: ...

PKWU: ...

Status: towar - zestaw

Asortyment: Zestawy

Kategoria: <nie wybrana>

<nie wybrano zdjęcia>

Jednostka miary: szt

Stawka VAT: 23 %

Cena ewidencyjna: 0,00 netto

Ctrl+F11

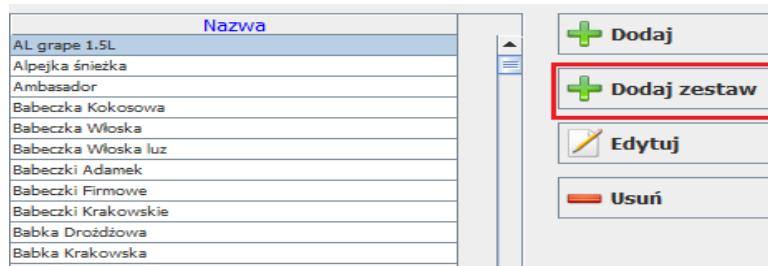
CKU: ...

Nr drukarki kuchennej: ... wzorzec zestawu

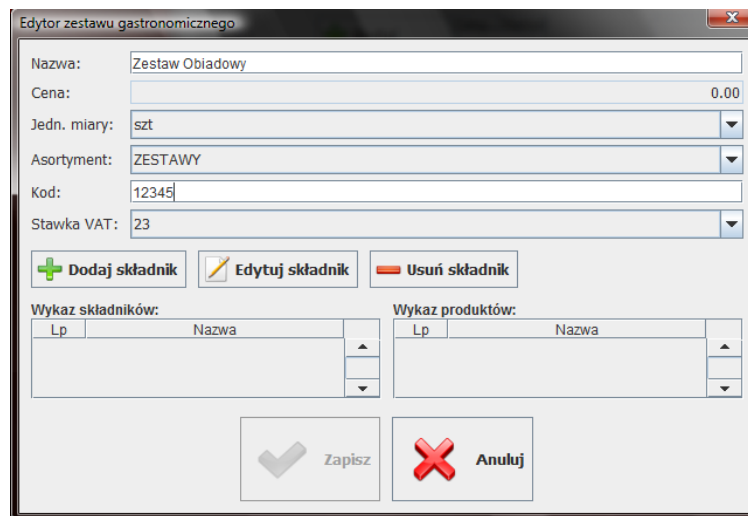
F2 OK | Esc Anuluj | Ctrl+F3, F3 Etykieta | Ctrl+K Kontrakty | Ctrl+O Obrót | Ctrl+P Przychód | Ctrl+R Ro

Dalsza część opisuje sposób tworzenia wzorca zestawu w programie PC-Gastronom.

W PC-Gastronom z poziomu listy wykazu towarów mamy do dyspozycji przycisk „Dodaj Zestaw”



Po wybraniu tego przycisku otworzy się okno podobne do okna definicji produktu.



Należy odpowiednio wypełnić kolejne pola. Cena jest nieaktywna, gdyż wynika z poszczególnych cen składników. Klikając w przycisk dodaj składnik otworzy się okno gdzie możemy zdefiniować składnik i określić jakie produkty mają być dostępne w ramach tego składnika.

Edytor składnika zestawu

Nazwa: Zupa

Ilość: 1.00

Cena: 7.99

Wykaz produktów:

| Lp  | Nazwa            |
|-----|------------------|
| 1   | Zupa Ogonowa     |
| 2   | Zupa Pieczarkowa |
| 3   | Żurek śląski     |
| ... |                  |

+ Dodaj produkt   - Usuń produkt

✓ Zapisz   ✗ Anuluj

W oknie edycji składnika definiujemy jego nazwę, ilość jaka ma być wykorzystana domyślnie w trakcie komponowania zestawu oraz listę dostępnych produktów. Zatwierdzając stworzyliśmy pierwszy składnik zestawu.

+ Dodaj składnik   ✎ Edytuj składnik   - Usuń składnik

Wykaz składników:

| Lp | Nazwa |
|----|-------|
| 1  | Zupa  |

Wykaz produktów:

| Lp | Nazwa            |
|----|------------------|
| 1  | Zupa Ogonowa     |
| 2  | Zupa Pieczarkowa |
| 3  | Żurek śląski     |

Dodając kolejne składniki i produkty utworzymy kompletny wzorec zestawu.

+ Dodaj składnik   ✎ Edytuj składnik   - Usuń składnik

Wykaz składników:

| Lp | Nazwa    |
|----|----------|
| 1  | Mięso    |
| 2  | Sałátka  |
| 3  | Składnik |
| 4  | Zupa     |

Wykaz produktów:

| Lp | Nazwa                        |
|----|------------------------------|
| 1  | Karczek Pieczony po Cygańsku |
| 2  | Pieczeń z Indyka             |
| 3  | Złoty Kurczak                |

✓ Zapisz   ✗ Anuluj

## Sprzedaż w różnych poziomach cenowych – funkcja happy hours !

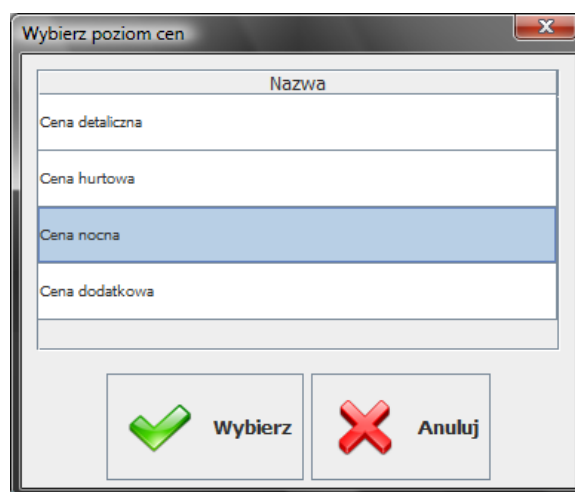
Istnieje możliwość szybkiej zmiany poziomu cen na rachunku. Do dyspozycji mamy 4 poziomy wynikające z kartoteki towarowej:

| <i>Ceny sprzedaży</i> | <i>brutto</i> | <i>netto</i> |
|-----------------------|---------------|--------------|
| Cena detaliczna:      | 11,77         | 11,00        |
| Cena hurtowa:         | 9,99          | 9,34         |
| Cena dodatkowa:       | 12,99         | 12,14        |
| Cena nocna:           | 10,99         | 10,27        |
| Min. cena sprzedaży:  | 10,40         | 9,72         |

Aby móc określić w jakim poziomie cen ma zostać stworzony rachunek należy użyć klawisza „Wybór poziomu cen”



Po kliknięciu w klawisz otworzy się okno umożliwiające wybór poziomu cen w którym powinien zostać stworzony rachunek.



Po wskazaniu danego poziomu cen program będzie informował nas o wyborze poprzez okno ikon statusu

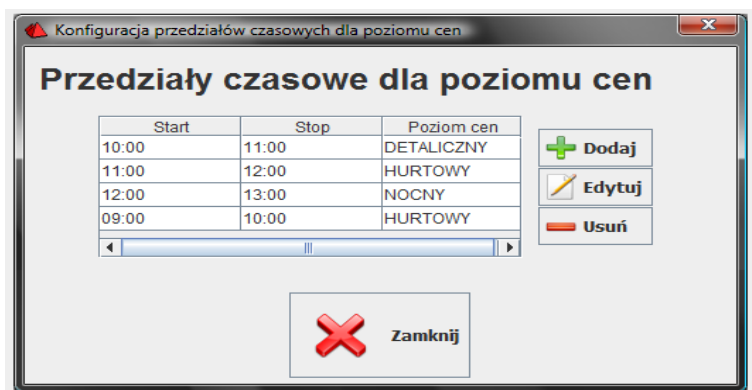


**Uwaga:** Wybór poziomu cen poprzez klawisz zawsze dotyczy tylko bieżącego rachunku, a poziom cen zostanie automatycznie usunięty po jego zakończeniu.

Istnieje możliwość zdefiniowania określonych przedziałów czasowych dla których w sposób ciągły mają obowiązywać wybrane poziomy cen – funkcja happy hours. W tym celu należy skorzystać z parametru znajdującego się w sekcji Application:



Edytor umożliwia nam zdefiniowanie dowolną ilość przedziałów czasowych oraz określenie dla nich poziomu cen:



Podczas pracy program będzie informował kasjera o aktualnie zdefiniowanym poziomie cen za pomocą ikon statusu:



## Panele szybkiej sprzedaży – panele użytkownika

Panel, to obszar na ekranie programu, na którym umieścić własne klawisze szybkiej sprzedaży. Panele możesz dowolnie konfigurować: umieścić na nim klawisze w dowolnej pozycji, rozmiarze, z własnym obrazkiem, ustawić kolor klawisza, określić w jakim stopniu ma być przezroczysty. Oprócz tego na samym panelu możesz umieścić tło, które np. będzie pasowało do wystroju wnętrza Twojego lokalu.

Panel może być umieszczony na części obszaru roboczego (jak na rysunku poniżej), może też zajmować cały ekran.



Gdy naciśniesz klawisz znajdujący się na panelu, to spowoduje to sprzedaż wskazanego towaru. Klawisze mogą mieć jednak więcej funkcji: mogą np. otworzyć inny panel.

Możesz sam w łatwy sposób projektować układ paneli i znajdujących się na nich klawisze. Wystarczy, że klikniesz prawym klawiszem na obszar panelu poza klawiszami wybierzesz opcję **Konfiguruj panele...**:



Otworzy się okienko, w którym będziesz mógł wykonać odpowiednie zmiany w układzie paneli:



## Panele „ręczne” i „automatyczne”

Możesz projektować dwa rodzaje paneli: „Ręczne” i „Automatyczne”

- **Projektowany (tzw. „Ręczny”)** – to taki panel, na których samodzielnie rozmieściłeś swoje klawisze, samodzielnie przydzieliłeś im odpowiednie towary. Klawisze na takim panelu mogą mieć różne rozmiary i być umieszczone w przypadkowych miejscach panelu.



- **Automatyczny** – to taki panel, na którym klawisze są umieszczane automatycznie przez program. Może to być np. lista asortymentów, czy lista towarów w danym asortymencie. Ponieważ lista towarów może się zmieniać, więc nie miałyby sensu używanie do tego celu paneli „ręcznych”. Za każdym razem, gdyby pojawiał się nowy towar lub asortyment w bazie, musiałbyś „dorysować” dla niego odpowiedni towar na panelu. W przypadku paneli automatycznych określasz tylko ogólne zasady, według jakich mają być tworzone klawisze na panelu: jaki mają mieć rozmiar, kolor, jak mają być rozmieszczone, jak ma być tworzony napis na takim klawiszu przez program.





## Wywoływanie paneli podrzędnych

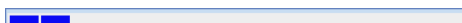
Przygotowany przez Ciebie projekt może zawierać więcej, niż jeden panel. Inne panele mogą być wywoływane przez naciśnięcie odpowiedniego klawisza. Tak, tak, nie zawsze klawisz spowoduje sprzedaż towaru. Klawisz na panelu można skonfigurować w taki sposób, że wywoła on jakiś inny, zaprojektowany przez ciebie panel. Na poniższym przykładzie są 4 klawisze, z których trzy spowodują otwarcie innego panelu zawierającego wskazane produkty, a czwarty – sprzedaż produktu „Specjał szefa kuchni”.



Po naciśnięciu klawisza „Napoje” zobaczysz, że aktualny panel zmienił się na panel z napojami:



Na panelu z napojami również może się znajdować klawisz, który spowoduje wywołanie innego panelu (np. „Napoje ciepłe”) i tak dalej... U góry panelu znajduje się pasek pokazujący aktualny poziom zagłębienia paneli. Jeśli u góry jest jeden niebieski prostokąt, to znaczy, że znajdujesz się na panelu głównym. Jeśli dwa prostokąty, to znaczy, że znajdujesz się na podpanelu wywołanym z panelu głównego. I tak dalej...



Na samym dole znajdują się klawisze nawigacji:



**Cofnij do panelu głównego** – po jego naciśnięciu opuścisz wszystkie kolejno wywołane podpanele i znajdziesz się na samej górze – w panelu głównym.



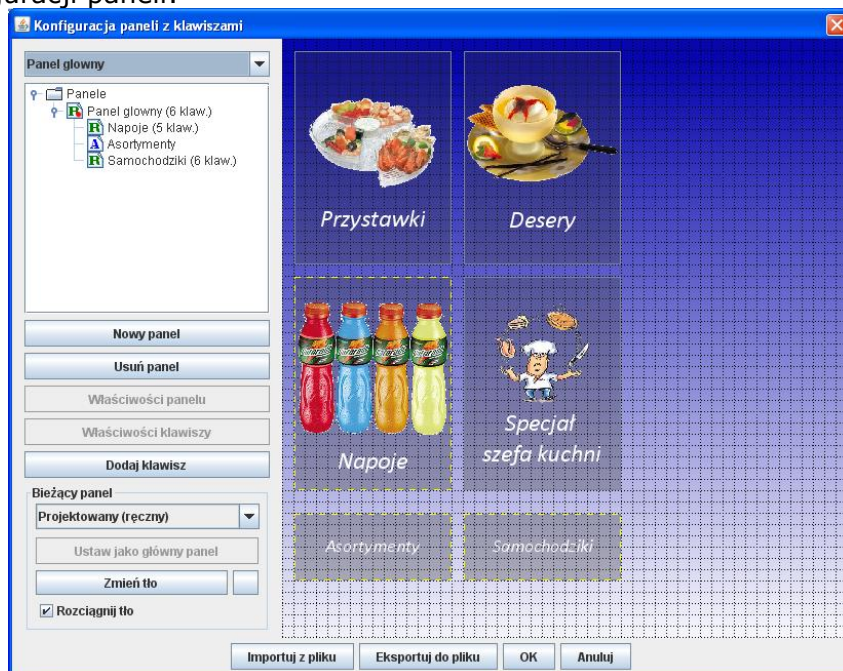
**Cofnij o jeden panel** – po jego naciśnięciu opuścisz bieżący panel i powrócisz na poprzedni.



**Odśwież listę klawiszy** – spowoduje powrót do panelu głównego i odświeżenie listy klawiszy na podstawie bieżącej listy towarów. Spowoduje również wczytanie bieżącej konfiguracji paneli z pliku, jeśli jest ona przechowywana w pliku, a inny program właśnie podmienił jego zawartość.

## Projektowanie i konfiguracja paneli

Aby przejść do projektowania paneli naciśnij prawy klawisz myszki na panelu i wybierz opcję „**Konfiguruj panele...**”. Pojawi się okno konfiguracji paneli:



W lewym górnym rogu pojawia się nazwa aktualnie wybranego panelu.




Poniżej znajduje się drzewko paneli, na którym możesz zobaczyć, jakie są zależności pomiędzy panelami. Zależności te pokazują, jakie panele mogą być wywoływane z którego panelu.





Wywołanie panelu podrzędnego może się odbywać tylko przez umieszczenie na panelu nadrzędnym klawisza, który ma funkcję „Otwiera panel” (w przeciwieństwie do „Wybiera towar”). W powyższym przykładzie, na panelu o nazwie „Panel główny” znajdują się trzy klawisze wywołujące panele podrzędne: „Napoje”, „Asortymenty” oraz „Samochodziki”. Klawisze takie można rozpoznać po tym, że są otoczone żółtą, przerywaną linią.


Pozostałe klawisze na tym panelu (nieotoczone żółtą obwódką) spowodują sprzedaż towaru.

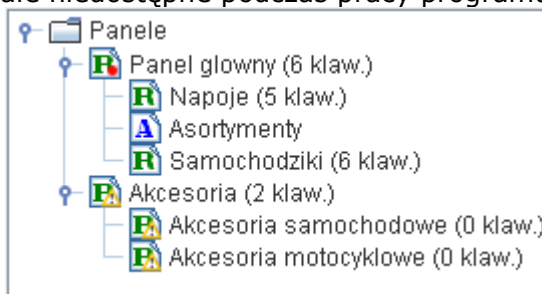
Poszczególne w oknie drzewka ikony oznaczają:

 - **Panel „ręczny”**. W całości zaprojektowany przez operatora. Tylko takie panele w projekcie paneli mogą mieć swoje subpanele.

 - **Panel „automatyczny”**. Klawisze na takim panelu będą rozmieszczane przez program.

 - **Czerwona kropka** oznacza, że jest to **panel główny**. To znaczy taki, który pojawi się jako pierwszy po uruchomieniu programu. Jest równocześnie „korzeniem” drzewka paneli. Jeśli panel główny jest panelem automatycznym, to znaczy, że wszelkie pozostałe zaprojektowane panele nie zostaną nigdy pokazane podczas pracy programu.

 - **Żółty wykrzyknik** oznacza, że ten panel nie zostanie nigdy wywołany podczas pracy programu. Nie ma takiej możliwości, ponieważ wywołujący go klawisz nie znajduje się ani na panelu głównym, ani na żadnym innym panelu wywoływanym z panelu głównego. Na poniższym przykładzie widać, że panel „Akcesoria” (a co za tym idzie i oba jego subpanele) są zaprojektowane, ale niedostępne podczas pracy programu.



Zupełnie inaczej by to wyglądało, gdyby do panelu głównego dodać klawisz, który wywołałby panel „Akcesoria”:



Istnieje jeszcze jedna sytuacja, która nie powinna się zdarzyć podczas projektowania paneli: gdy na panelu podrzędnym umieścisz klawisz, który wskazuje na niego samego lub na jakikolwiek inny panel znajdujący się wyżej w hierarchii. W poniższym przykładzie, na panelu „Akcesoria motocyklowe” umieszczono klawisz, który wywołuje panel „Akcesoria”.

Podczas pracy w takim wypadku dojdzie do zapętlenia, które w oknie projektowania paneli będzie sygnalizowane wykrzyknikiem:



**Przyciski poniżej drzewka** paneli służą do operacji na samych panelach.

**Nowy panel**

Tworzy nowy panel. Tak utworzony panel będzie oznaczony wykrzyknikiem (nieosiągalny podczas pracy programu), dopóki nie umieścisz na innym panelu klawisza, który będzie go wykorzystywał. Możesz też uczynić ten panel głównym.

**Usuń panel**

Usuwa aktualnie otwarty panel.

**Właściwości panelu**

Otwiera okno właściwości panelu automatycznego. Zostały one opisane w dalszej części instrukcji. Klawisz jest nieaktywny podczas edycji panelu ręcznego.

**Właściwości klawiszy**

Otwiera okno, w którym możesz ustawić właściwości wszystkich klawiszy na panelu automatycznym. Okno zostało opisane w dalszej części instrukcji. Klawisz jest nieaktywny podczas edycji panelu ręcznego, ponieważ na takim panelu każdy klawisz może mieć inne, indywidualne właściwości. Na panelu automatycznym wszystkie klawisze są takie same.

**Dodaj klawisz**

Dodaje nowy klawisz na aktualnym panelu ręcznym. Nowo dodany klawisz powstanie przez skopiowanie ustawień ostatnio utworzonego klawisza. Jeśli jest to pierwszy klawisz, to będzie on miał rozmiar 3x4 kwadraty siatki. Klawisz jest nieaktywny podczas edycji panelu automatycznego, ponieważ na takim panelu klawisze są generowane przez program podczas jego pracy.

W zakładce „Bieżący panel” możesz ustawić główne właściwości panelu, wspólne dla paneli ręcznych i automatycznych. W szczególności główny typ panelu (ręczny / automatyczny):

Bieżący panel

Rozciągnij tło

**Ustaw jako główny panel** – panel zostanie ustawiony jako główny w hierarchii drzewa paneli.

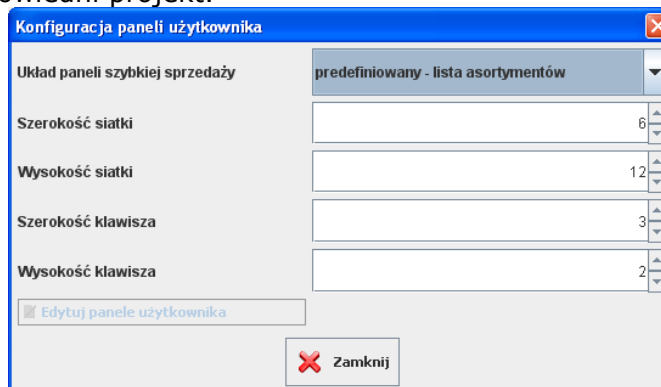
**Zmień tło** – pozwala na wybranie obrazka, który będzie wyświetlany pod klawiszami jako tło panelu. Pusty klawisz po prawej stronie służy do wykasowania obrazka tła.

**Rozciągnij tło** – jeśli pole jest zaznaczone, to obrazek tła zostanie rozciągnięty na całą wysokość i szerokość panelu. W przeciwnym wypadku będzie wyświetlony w swoim oryginalnym rozmiarze.

## Włączanie wyświetlania paneli w programie PC-POS i PC-Gastronom

W programach tych panele są pokazywane jako jedna z zakładek na paragonie. Aby włączyć te zakładkę włącz parametr w menu **Konfiguracja-> Parametry programu** o nazwie **Pokazać zakładkę z panelami klawiszy**.

Drugi parametr, o nazwie **Konfiguracja paneli użytkownika** pozwala na szybkie ustawienie paneli predefiniowanych w programie, bez konieczności nauki projektowania paneli. Wystarczy, że wybierzesz jedną z opcji „predefiniowany – lista asortymentów” lub „predefiniowany – lista kategorii” i ustawisz podstawowe rozmiary klawiszy i siatki. Program sam utworzy odpowiedni projekt.



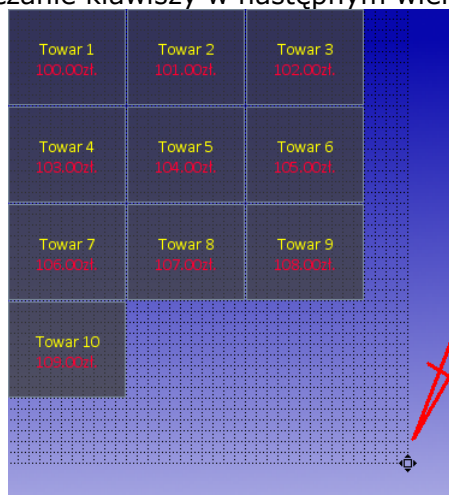
Jeśli wybierzesz opcję „**użytkownika**”, to będziesz mógł zaprojektować własne, zaawansowane panele. W tym celu wystarczy, że naciśniesz klawisz „**Edytuj panele użytkownika**” lub klikniesz prawym klawiszem myszki w panel pracy programu.

## Zmiana wymiarów siatki paneli

Posługując się kółkiem myszki możesz zmieniać **rozmiar komórek siatki** paneli. Będzie to równocześnie powodowało zmianę rozmiaru wszystkich klawiszy znajdujących się na panelach.

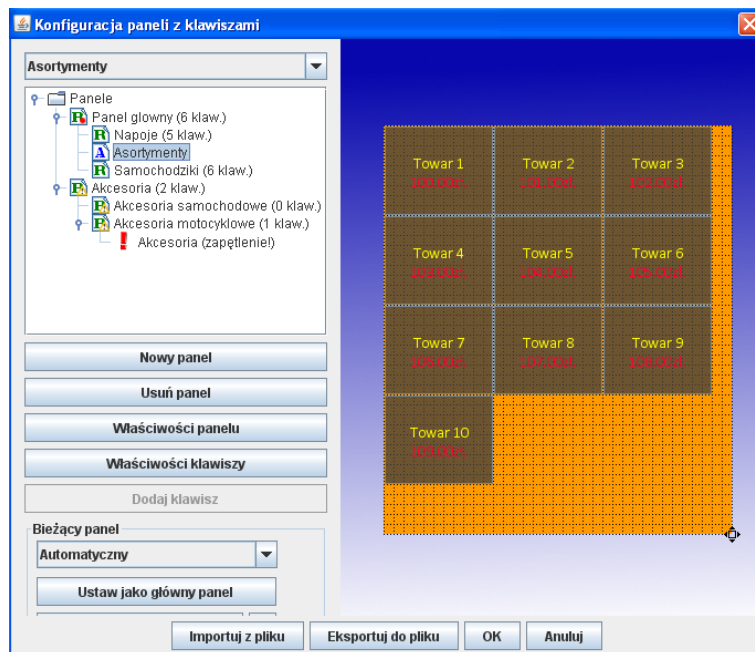
**Siatka panelu ręcznego nie ma określonego rozmiaru.** Tworzy płaszczyznę o nieskończonej wysokości i szerokości.

**Siatka panelu automatycznego ma określony rozmiar:** wysokość liczona w ilości komórek i tak samo liczoną szerokość. Rozmiar siatki możesz zmieniać przeciągając myszką kwadracik znajdujący się w prawym dolnym rogu siatki. Podczas automatycznego rozmieszczania klawiszy na panelu, program będzie robił to w taki sposób, jak pisze się na papierze, a granicę siatki potraktuje jak margines kartki. Zobacz, jak SA numerowane klawisze na rysunku poniżej. Dy program dojdzie do granicy siatki, to rozpocznie umieszczanie klawiszy w następnym wierszu.



|                      |                     |                     |
|----------------------|---------------------|---------------------|
| Towar 1<br>100.00zł  | Towar 2<br>101.00zł | Towar 3<br>102.00zł |
| Towar 4<br>103.00zł  | Towar 5<br>104.00zł | Towar 6<br>105.00zł |
| Towar 7<br>106.00zł  | Towar 8<br>107.00zł | Towar 9<br>108.00zł |
| Towar 10<br>109.00zł |                     |                     |

**Początek współrzędnych siatki panelu automatycznego również można zmieniać.** W tym celu chwyć za dowolne miejsce w obrębie siatki i przeciągnij ją całą w inne miejsce panelu. Takie przesunięcie siatki może być przydatne, gdy np. na górze lub po lewej stronie panelu znajduje się rysunek tła, którego nie chcesz przesłonić klawiszami. O automatycznym rozmieszczeniu klawiszy przeczytasz więcej w dalszej części instrukcji.



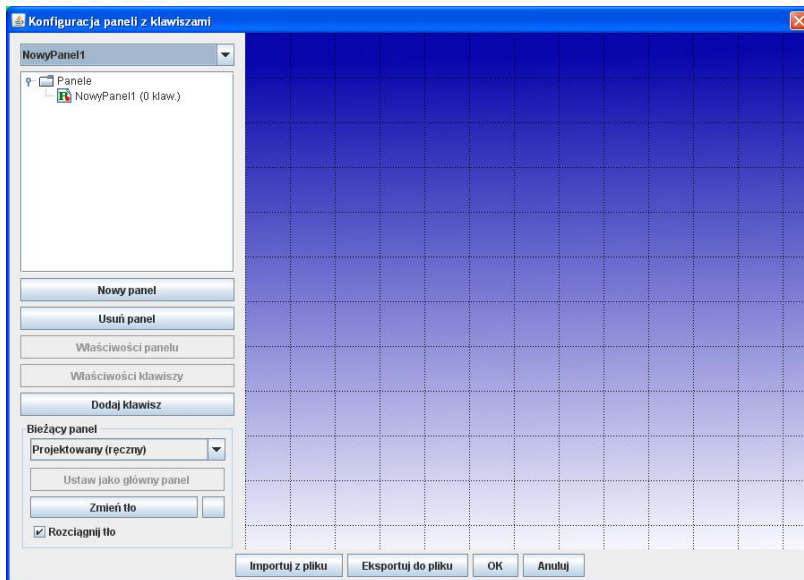
## Projektowanie panelu „ręcznego”

Panel „ręczny” to taki panel, na którym sam tworzysz i rozmieszczasz klawisze. Aby utworzyć taki panel, wykonaj najpierw w oknie konfiguracji następujące czynności:

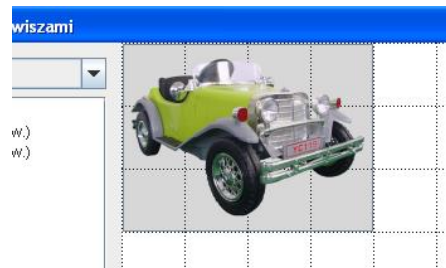
- naciśnij klawisz „Nowy panel” – utworzy się nowy
- upewnij się, że w polu „Bieżący panel” ma on status „projektowany (ręczny)”
- jeśli jesteś początkującym projektantem, to naciśnij klawisz „Ustaw jako główny panel”. Dzięki temu panel pojawi się jako pierwszy zaraz po uruchomieniu programu.

Masz już utworzony pusty, główny panel, na którym możesz rozpocząć rozmieszczania klawiszy:



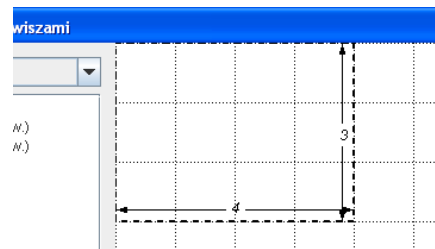


Naciśnij przycisk „Dodaj klawisz” – utworzy się domyślny klawisz o rozmiarze 3x2 kwadraty, z napisem „Towar”, umieszczony w lewym, górnym rogu siatki:



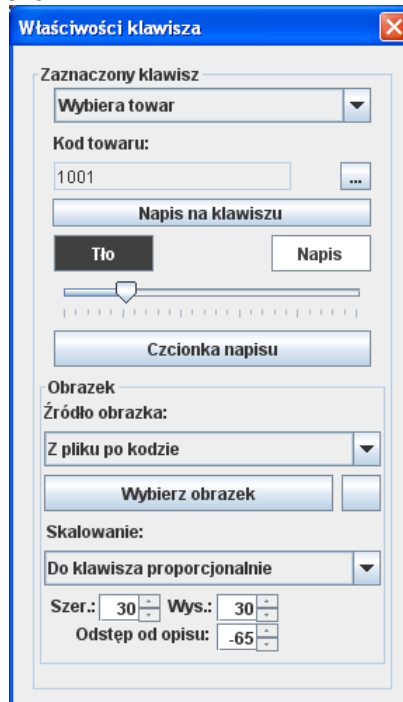
### Przesuwanie i zmiana rozmiaru klawiszy

Klawisz możesz przesunąć w inne miejsce chwytając go myszką za środek. Możesz również zmienić jego rozmiar, jeśli uchwycisz go za prawy dolny róg:



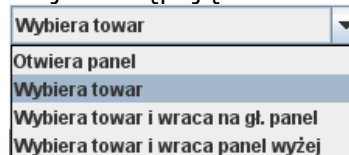
## Właściwości klawisza

Aby ustawić właściwości klawisza, kliknij w niego prawym klawiszem myszki, a następnie wybierz opcję „Właściwości...”. Pojawi się okno konfiguracji tego klawisza:



Jeśli zamierzasz umieścić na ekranie wiele podobnych klawiszy, to dobrze jest ustawić właściwości teraz, a gdy już będziesz miał ładnie zaprojektowany klawisz – utworzyć jego kopie przy pomocy opcji „Utwórz kopie”.

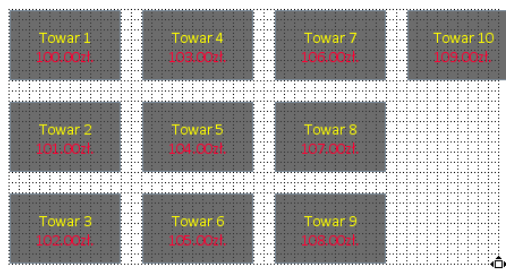
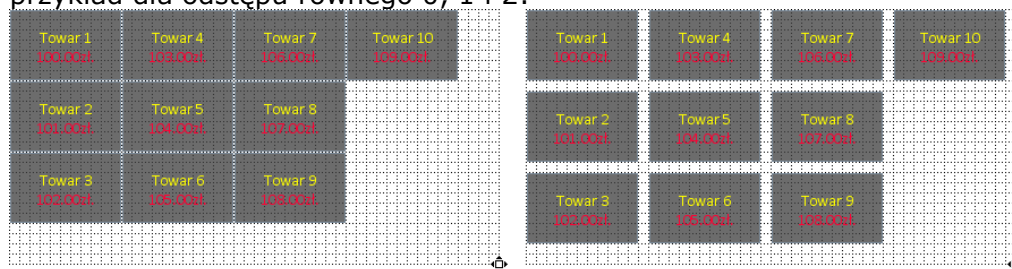
Poszczególne parametry mają następujące znaczenie:



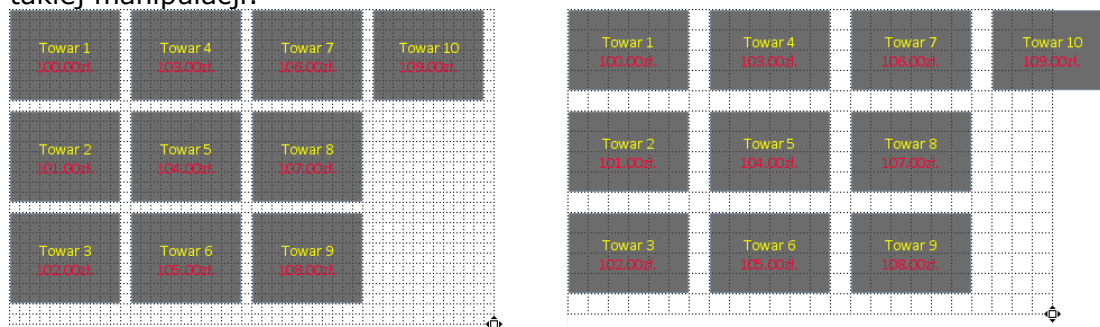
Pole decyduje o tym, jak zadziała klawisz, gdy zostanie naciśnięty przez użytkownika. Zasadniczo klawisze mogą mieć 2 funkcje: otwierać panel podrzędny lub wybierać towar. Dwie ostatnie opcje to sposób przełączenia paneli po wybraniu towaru.

**Otwiera panel** - naciśnięcie klawisza spowoduje przejście na wskazany panel. Panel ten możesz wskazać poniżej, w polu „Otwierany panel”. Jest to metoda dość niewygodna robienia skrótów do paneli. Łatwiej taki skrót wykonać przy pomocy operacji „przeciągnij i upuść”, opisanych w rozdziale **Odstęp między klawiszami**

**To ostatni parametr w** oknie właściwości panelu automatycznego. Odpowiada on za odstęp pomiędzy klawiszami (zarówno w poziomie, jak i w pionie). Odstęp jest wyrażony w ilości komórek siatki. Klawisze ładnie wyglądają, gdy siatka jest gęsta, a odstęp między klawiszami mały. Poniżej przykład dla odstępu równego 0, 1 i 2:

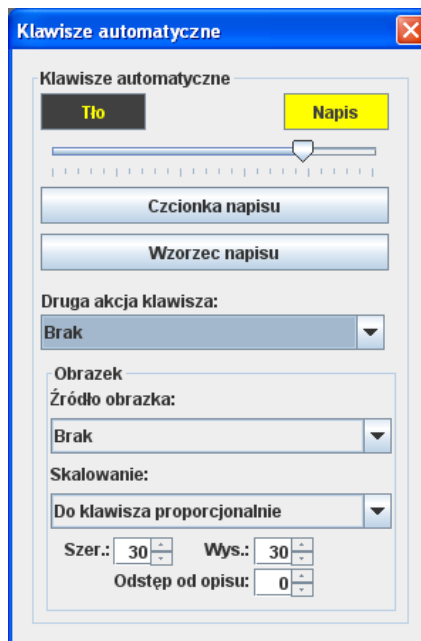


Najwygodniejszą metodą jest ustawienie parametru na 1 i płynna regulacja odstępu kółkiem myszy na siatce przez zmianę skali siatki. Poniżej przykład takiej manipulacji:



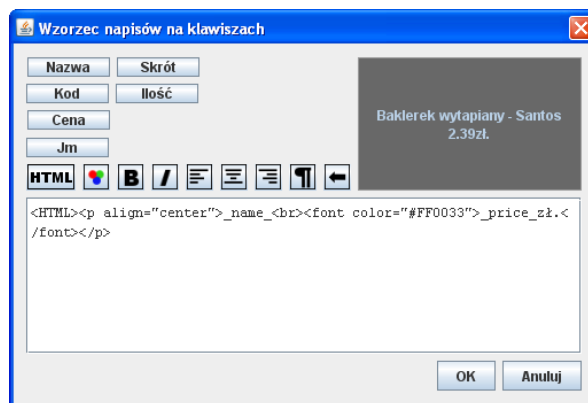
### Właściwości klawiszy na panelu automatycznym

Gdy klikniesz prawym przyciskiem myszki na jeden z klawiszy na panelu, będziesz mógł otworzyć okienko, w którym będziesz mógł ustawić właściwości klawiszy automatycznych. Jest ono bardzo podobne do omówionego wcześniej przy okazji parametrów klawisza projektowanego ręcznie:



Różnica polega na tym, że wybór drugiej akcji – przełączenia na panel wcześniejszy lub główny – ustawia się w polu „**Druga akcja klawisza**”. A to dlatego, że w odróżnieniu od klawisza ręcznego, nie określasz, czy klawisz ma wybierać towar, czy otwierać panel. O tym będzie decydował sam program podczas pracy.

Druga różnica polega na nieco innym edytorze napisu na klawiszu. W tym wypadku nie określasz wprost, jaki napis będzie się znajdował na klawiszu, ale określasz, które pola z bazy danych mają być wyświetlane. Dlatego klawisz nazywa się „**Wzorzec napisu**”, a nie „**Napis na klawiszu**”, jak to było w przypadku panelu ręcznego.



W lewym górnym rogu znajdują się przyciski, po naciśnięciu których do tekstu wzorca zostaną wstawione synonimy, zamiast których program

później wstawi właściwe nazwy. Np. synonim **\_name\_** zostanie zastąpione nazwą towaru, a **\_price\_** - ceną detaliczną. Inne, prostsze metody tworzenia skrótów do paneli.



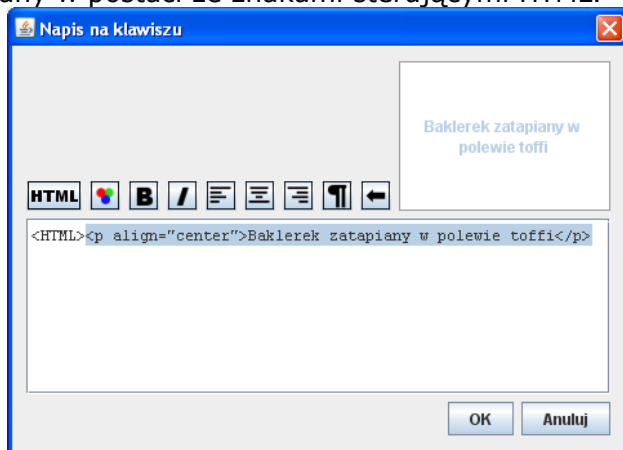
**Wybiera towar** – naciśnięcie klawisza spowoduje wybranie towaru o kodzie podanym poniżej. Po wybraniu towaru aktualny panel będzie stele otwarty. Nie nastąpi przełączenie na inny panel.



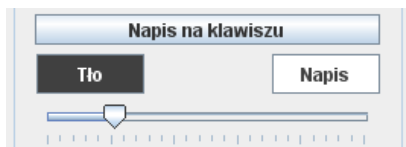
**Wybiera towar i wraca na gł. panel** – jak wyżej, z tym, że po wybraniu towaru nastąpi przełączenie na panel główny.

**Wybiera towar i wraca panel wyżej** – po wybraniu towaru nastąpi przełączenie na poprzedni panel.

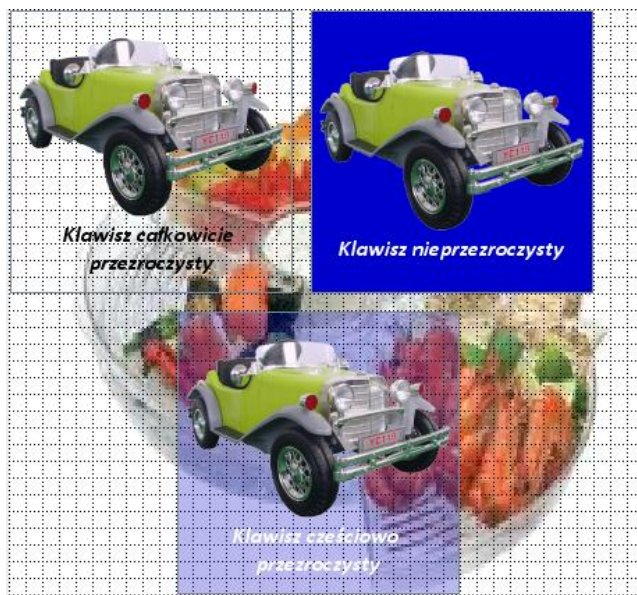
Po naciśnięciu klawisza „**Napis na klawiszu**” pojawi się okno, w którym możesz edytować napis, który będzie się pojawiał na klawiszu. Tekst może być wprowadzany w postaci ze znakami sterującymi HTML.



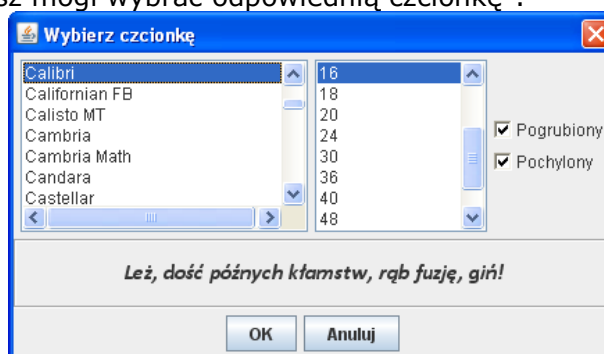
Przy pomocy dwóch klawiszy „**Tło**” i „**Napis**” poniżej możesz ustalić kolor tła oraz znaków znajdujących się na klawiszu. Kolory te są domyślnymi dla tekstu i zostaną użyte, o ile nie zdefiniujesz inaczej w powyższym oknie „Napis na klawiszu”.



**Suwak** służy do ustawienia stopnia przezroczystości klawisza. Ustawiony maksymalnie w lewo spowoduje, że tło klawisza będzie całkowicie przezroczyste. Ustawiony maksymalnie w prawo spowoduje, że klawisz będzie całkowicie nieprzezroczysty:



Klawisz „**Czcionka napisu**” służy do wybrania czcionki, jaka będzie wykonany napis na klawiszu. Po jego naciśnięciu otworzy się okno, w którym będziesz mógł wybrać odpowiednią czcionkę<sup>1</sup>:



W sekcji „Obrazek” możesz wybrać i ustawić obrazek (ikonkę), który będzie się pojawiać na przycisku.

<sup>1</sup> „Leż, dość późnych kłamstw, rąb fuzję, giń!” – to zdanie Juliana Tuwima, w którym występują wszystkie litery polskiego alfabetu. I w dodatku każda tylko raz! Prawda, że genialne?

Obrazek

Źródło obrazka:

Z pliku po kodzie

Wybierz obrazek

Skalowanie:

Do klawisza proporcjonalnie

Szer.: 30 Wys.: 30

Odstęp od opisu: -5

**Źródło obrazka** – określa, czy obrazek ma się pojawiać i skąd ma być pobierany.

- Brak – na klawiszu nie będzie obrazka
- **Z pliku po kodzie** – program będzie szukał obrazka w katalogu zdefiniowanym w konfiguracji programu PC-POS, w parametrach o nazwie „Adres URL obrazków” i „Czy umieszczać ikony pobrane z URL na klawiszach szybkiej sprzedaży”. Nazwa obrazka musi się składać z kodu kreskowego i jednego z rozszerzeń wymienionych w parametrze konfiguracji. Polecamy stosowanie rozszerzenia PNG i obrazków z przezroczystym tłem.

| Nazwa  | Wartość  |
|--|--|
| Czy na wpłatach/wypłatach można wpisywać dowolne komentarze                            | Nie  |
| Czy używać nazwy skróconej towaru na paragonie   | Nie  |
| <b>Uprawnienia do autoryzowania operacji w trybie sprzedaży:</b>                       |  |
| Parametry zostały przeniesione do: Wykazy->Profile Operatorów->Edytuj                  |  |
| <b>Inne parametry:</b>   |  |
| Czy okno z resztą ma pozostawać widoczne po zakończeniu paragonu                       | Nie  |
| Czy umieszczać ikony pobrane z URL na klawiszach szybkiej sprzedaży                    | Tak  |
| Adres URL plików obrazków (plik <katalog>=<jpg> lub serwer WWW: <http://<adres>=<jpg>) | file://c:\Projects\Java\PCPos7.bazacard\PanelSlobrazki\png |
| Na wyświetlaczu klienta pokazywać  | nazwę, ilość i cenę towaru                                 |
| Długość linii numeru w numerze emerytalnym   | Nie udzielać   |

- **Ze wskazanego pliku** – plik z obrazkiem zostanie wskazany po naciśnięciu klawisza „Wybierz obrazek”.

**Skalowanie.** Obrazek może być skalowany na jeden z 4-ch sposobów:

- **Nie skaluj** – obrazek zostanie wyświetlony w oryginalnym rozmiarze.
- **Do klawisza** – obrazek zostanie przeskalowany w taki sposób, aby rozszerzyć się na cały klawisz. Jest to skalowanie bez zachowania proporcji obrazu.
- **Do klawisza proporcjonalnie** – obrazek zostanie powiększony maksymalnie, w taki sposób, aby zmieścić się na klawiszu i jednocześnie, aby zostały zachowane proporcje. Jest to najlepszy sposób automatycznego skalowania obrazka.

- **Stały rozmiar (ustaw poniżej)** – możesz sam określić rozmiary w pikselach, do jakich zostanie przeskalowany obrazek. Szerokość i wysokość należy ustawić w polach „Szer.” i „Wys.” Znajdujących się poniżej.

**Odstęp od opisu** określa, w jakiej odległości będzie się znajdował obrazek od tekstu napisu. Ustawiony na 0 oznacza, że napis będzie się znajdował zaraz pod obrazkiem. Wartości dodatnie powiększają ten odstęp. Ustawiony na wartości ujemne spowoduje, że napis pojawi się na obrazku, a nawet nad nim:



### Projektowanie panelu automatycznego

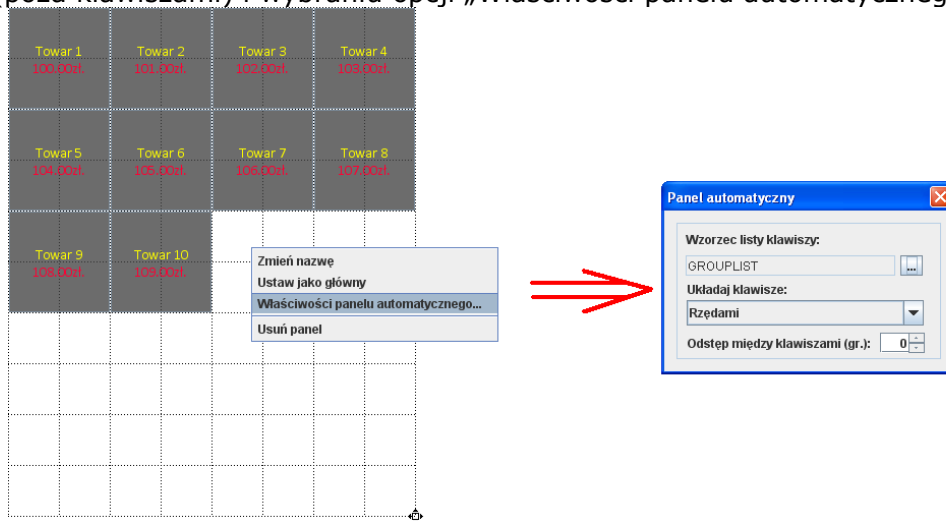
Panel „automatyczny”, to taki panel, na którym to program, podczas pracy automatycznie tworzy listę klawiszy do wyświetlenia. Umieszcza je na panelu według ustalonych przez Ciebie reguł. **Wszystkie zaprojektowane klawisze mają takie same parametry:** rozmiar, kolor, wzorec napisu itd. Inaczej mówiąc nie projektujesz konkretnego klawisza, jak to było w przypadku panelu ręcznego, lecz wzorec, według jakiego będą tworzone wszystkie klawisze na ekranie. Jeśli zmienisz rozmiar jednego klawisza, automatycznie zmieni się rozmiar wszystkich klawiszy. Nie możesz również ustawić położenia klawisza, ponieważ program sam będzie rozmieszczał te klawisze na ekranie kolejno rzędami lub kolumnami.

Panel automatyczny może zawierać klawisze odpowiadające: asortymentom, towarom ze wskazanego asortymentu, zestawom gastronomicznym, kategoriom itp. Projektując panel automatyczny określasz regułę, według której program ma tworzyć listę klawiszy (np. będzie to lista asortymentów).

Panel automatyczny ma jeszcze jedną właściwość: mimo, że możesz zaprojektować tylko jeden panel (np. z listą asortymentów), to podczas jego pracy program może sam wywoływać subpanele. Na przykład, jeśli zaprojektujesz panel z listą asortymentów, to na panelu tym znajdą się klawisze odpowiadające poszczególnym asortymentom. Gdy klikniesz jeden z nich, to pojawi się subpanel z klawiszami towarów z tego asortymentu. Dopiero po naciśnięciu takiego klawisza zostanie sprzedany właściwy towar.

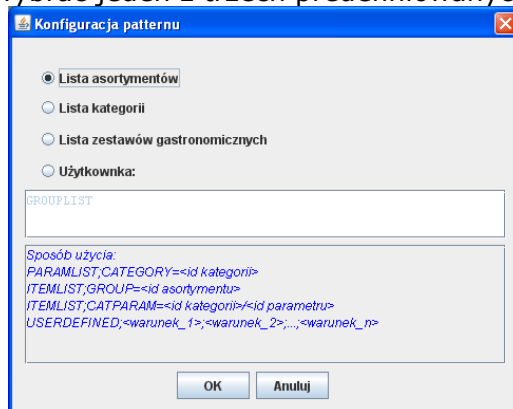


Ogólne parametry panelu automatycznego możesz ustawić, w okienku, które pojawi się po kliknięciu prawym klawiszem w wolną przestrzeń panelu (poza klawiszami) i wybraniu opcji „Właściwości panelu automatycznego”:



## Wzorzec listy klawiszy

Decyduje on o tym, co ma umieścić program podczas tworzenia listy klawiszy. Możesz wybrać jeden z trzech predefiniowanych wzorców:



**Lista asortymentów** – na panelu będą umieszczone klawisze z nazwami asortymentów. Po kliknięciu w klawisz asortymentu pojawi się panel z listą towarów tego asortymentu.

**Lista kategorii** – tutaj drzewko paneli będzie miało trzy poziomy. Na pierwszym pojawi się lista kategorii (np. kolor, długość, producent). Gdy wybierzesz kategorię (np. kolor), pojawi się lista parametrów tej kategorii (czerwony, zielony, niebieski...). Gdy wybierzesz parametr pojawi się trzeci i ostatni panel z listą towarów spełniających te kryteria (no. produkty koloru czerwonego).

**Lista zestawów gastronomicznych** – na panelu pojawią się klawisze będące zestawami gastronomicznymi.

W bardziej zaawansowanych sytuacjach możesz zdefiniować własny, tekstowy wzorzec panelu. Może to być np. panel, na którym pojawi się tylko lista towarów konkretnego asortymentu:

**ITEMLIST;GROUP=3**

lub towary, konkretnego rodzaju (parametru danej kategorii):

**ITEMLIST;CATPARAM=1/3**

W tych wypadkach należy podawać numery ID asortymentów, kategorii lub parametrów, jakie mają one w lokalnej bazie danych.

### Automatyczne układanie klawiszy

Kolejnym parametrem jest „Układaj klawisze”. Decyduje on o sposobie rozmieszczania kolejnych klawiszy na panelu.

**Rzędami** – że klawisze będą rozkładane tak, jak pisze się na kartce papieru: od lewej do prawej i następny rząd: od lewej do prawej. Granicą „strony” jest granica siatki, która możesz zmieniać przesuując myszką mały kwadracik w prawym dolnym rogu. Ustawianie klawiszy nie zakończy się po dojściu do dolnej granicy siatki. Będą one tworzone w dół aż do wyczerpania listy klawiszy. Taką listę będzie można przewijać pionowym suwakiem w górę lub w dół.

Kolumnami – klawisze będą rozkładane rzędami od góry do dołu, a później następną kolumną od góry do dołu i tak dalej. Klawisze nie przekroczą dolnej granicy siatki, ale jeśli ich ilość będzie odpowiedni duża – bez kozery wyjdą poza prawą jej krawędź.

|                     |                      |                     |                     |
|---------------------|----------------------|---------------------|---------------------|
| Towar 1<br>100.0001 | Towar 2<br>101.0001  | Towar 3<br>102.0001 | Towar 4<br>103.0001 |
| Towar 5<br>104.0001 | Towar 6<br>105.0001  | Towar 7<br>106.0001 | Towar 8<br>107.0001 |
| Towar 9<br>108.0001 | Towar 10<br>109.0001 |                     |                     |

|                     |                     |                      |  |
|---------------------|---------------------|----------------------|--|
| Towar 1<br>100.0001 | Towar 5<br>104.0001 | Towar 9<br>108.0001  |  |
| Towar 2<br>101.0001 | Towar 6<br>105.0001 | Towar 10<br>109.0001 |  |
| Towar 3<br>102.0001 | Towar 7<br>106.0001 |                      |  |
| Towar 4<br>103.0001 | Towar 8<br>107.0001 |                      |  |

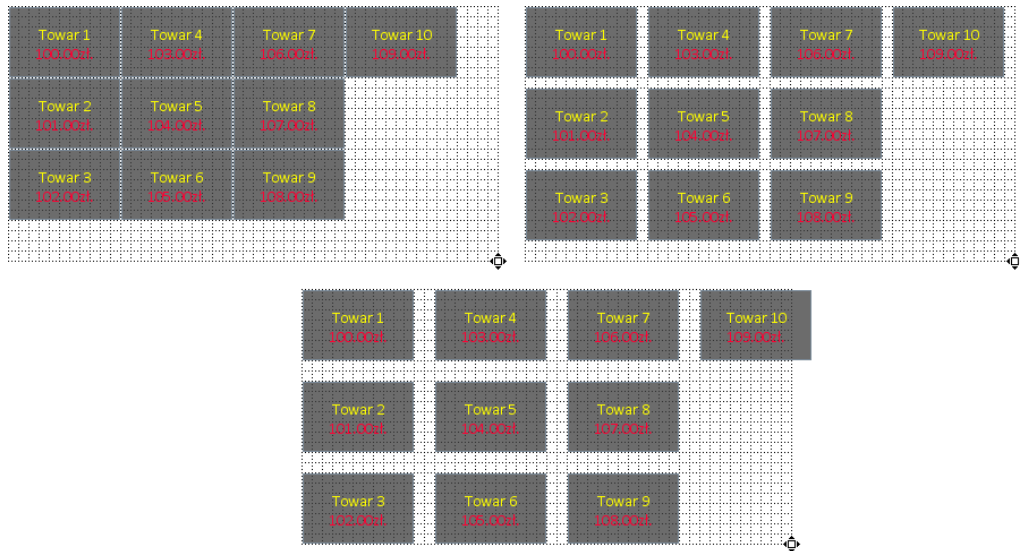
Rozmieszczenie klawiszy rzędami (po lewej) i kolumnami (po prawej).  
Zwróć uwagę na to, jak są ponumerowane klawisze.



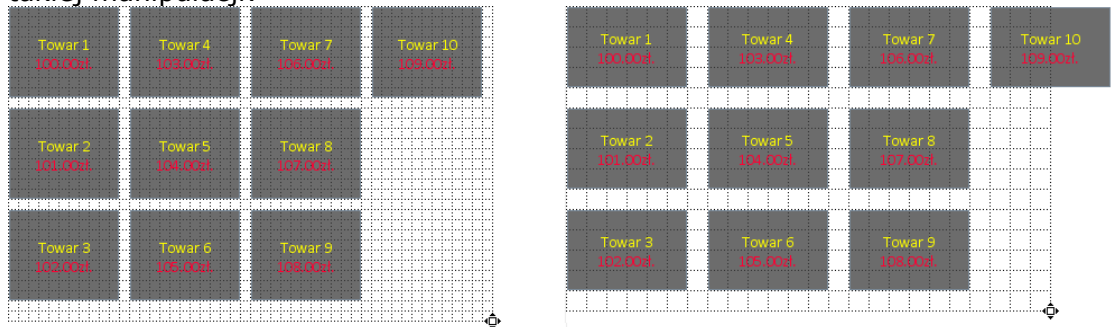
Przykład panelu, w którym wykorzystano rozmieszczenie kolumnami i przesunięto siatkę w ten sposób, żeby nie przesłaniała obrazku tła. Lista klawiszy przesuwa się w poziomie.

### Odstęp między klawiszami

To ostatni parametr w oknie właściwości panelu automatycznego. Odpowiada on za odstęp pomiędzy klawiszami (zarówno w poziomie, jak i w pionie). Odstęp jest wyrażony w ilości komórek siatki. Klawisze ładnie wyglądają, gdy siatka jest gęsta, a odstęp między klawiszami mały. Poniżej przykład dla odstępów równego 0, 1 i 2:

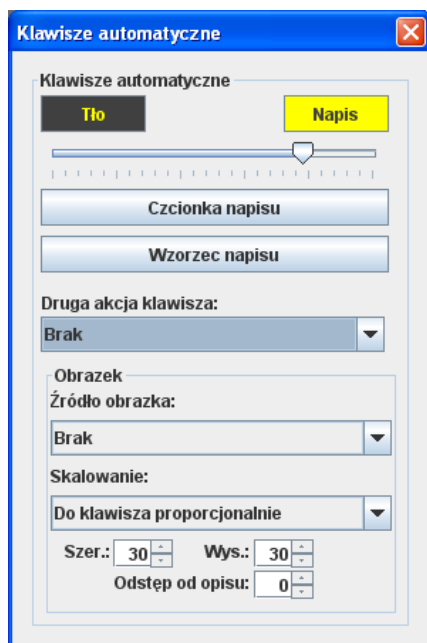


Najwygodniejszą metodą jest ustawienie parametru na 1 i płynna regulacja odstępu kółkiem myszy na siatce przez zmianę skali siatki. Poniżej przykład takiej manipulacji:



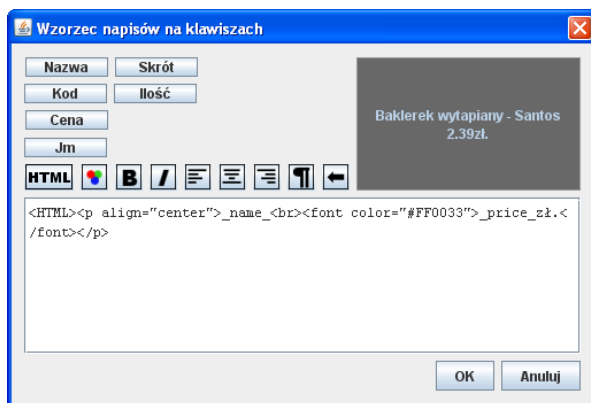
### Właściwości klawiszy na panelu automatycznym

Gdy klikniesz prawym przyciskiem myszki na jeden z klawiszy na panelu, będziesz mógł otworzyć okienko, w którym będziesz mógł ustawić właściwości klawiszy automatycznych. Jest ono bardzo podobne do omówionego wcześniej przy okazji parametrów klawisza projektowanego ręcznie:



Różnica polega na tym, że wybór drugiej akcji – przełączenia na panel wcześniejszy lub główny – ustawia się w polu „**Druga akcja klawisza**”. A to dlatego, że w odróżnieniu od klawisza ręcznego, nie określasz, czy klawisz ma wybierać towar, czy otwierać panel. O tym będzie decydował sam program podczas pracy.

Druga różnica polega na nieco innym edytorze napisu na klawiszu. W tym wypadku nie określasz wprost, jaki napis będzie się znajdował na klawiszu, ale określasz, które pola z bazy danych mają być wyświetlane. Dlatego klawisz nazywa się „**Wzorzec napisu**”, a nie „**Napis na klawiszu**”, jak to było w przypadku panelu ręcznego.



W lewym górnym rogu znajdują się przyciski, po naciśnięciu których do tekstu wzorca zostaną wstawione synonimy, zamiast których program

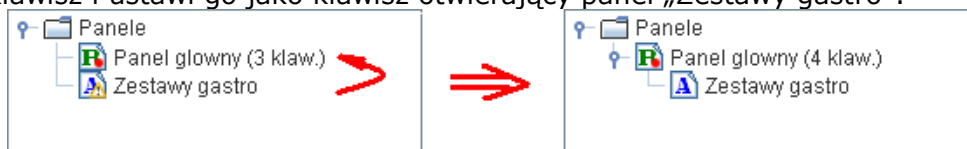
później wstawi właściwe nazwy. Np. synonim **\_name\_** zostanie zastąpione nazwą towaru, a **\_price\_** - ceną detaliczną.

### Inne, prostsze metody tworzenia skrótów do paneli

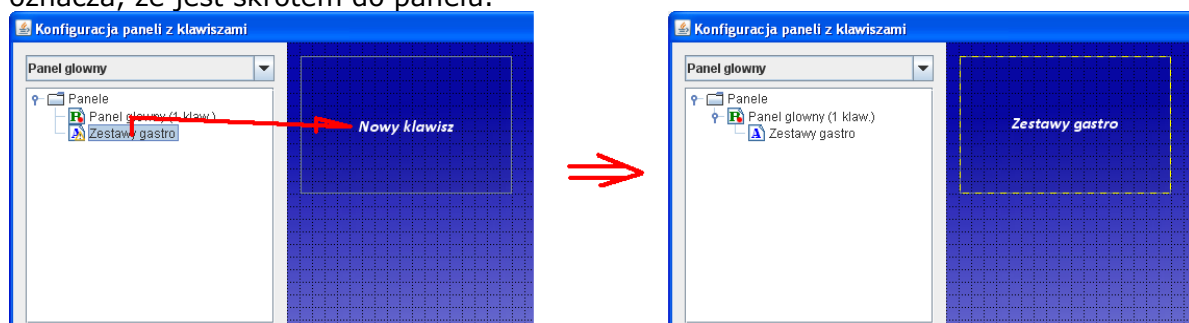
Jak już się wcześniej dowiedziałeś – aby otworzyć np. panel „Zestawy gastro” z panelu „Panel główny”, musisz na panelu „Panel główny” dodać klawisz i ustawić mu akcję otwarcia panelu „Zestawy gastro”. Jest to dość niewygodna metoda.

Możesz utworzyć taki skrót dużo wygodniej - przy pomocy operacji „przeciągnij i upuść”.

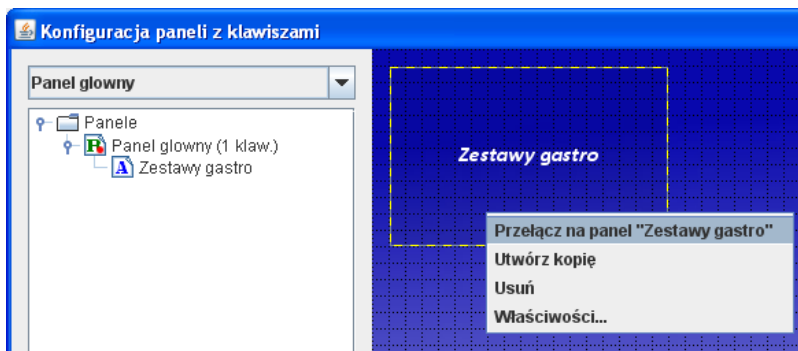
Zrób tak: Na drzewku paneli przeciągnij panel „Zestawy gastro” na panel „Panel główny”. Program automatycznie utworzy na panelu „Panel główny” klawisz i ustawi go jako klawisz otwierający panel „Zestawy gastro”:



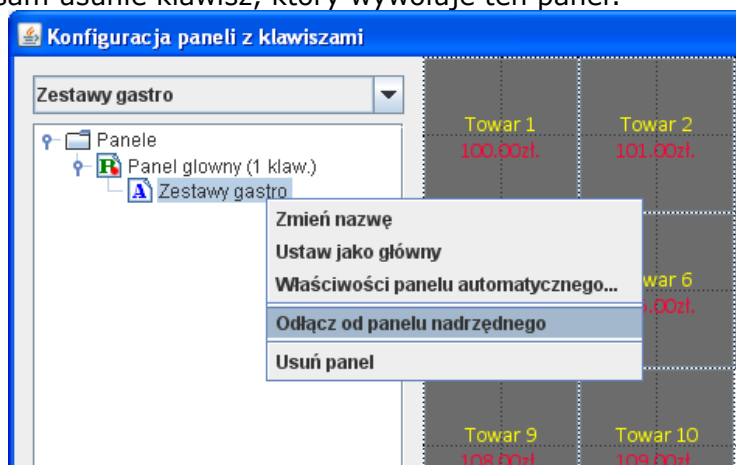
Jeśli masz już jakiś klawisz, któremu chcesz przypisać funkcję otwierania panelu, to wystarczy, że przeciągniesz panel z drzewka paneli na ten klawisz. W tym celu uchwycić myszką panel na drzewku, następnie przeciągnij go w górę lub w dół do właściwego panelu, na którym znajduje się Twój klawisz, a później w prawo, aby umieścić go na właściwym klawiszu. Zauważ, że po wykonaniu skrótu napis na klawiszu zmienił się na „Zestawy gastro”, a klawisz został otoczony żółta przerywana linią, co oznacza, że jest skrótem do panelu.



Jeśli klikniesz prawym przyciskiem myszy na tym klawiszu, to z menu możesz wybrać opcję „Przełącz na panel 'Zestawy gastro'”, który szybko przetrzuci Cię na wywoływany panel:



Aby usunąć wywołanie wystarczy wykonać jedną z czynności: usunąć klawisz, lub na drzewku paneli kliknąć prawym klawiszem na panel „Zestawy gastro” i wybrać opcję „Odłącz od panelu nadrzędnego”. Program wówczas sam usunie klawisz, który wywołuje ten panel:



## Zapis konfiguracji paneli

Do zapisu skonfigurowanych paneli służą klawisze znajdujące się na dole okna konfiguracji. Zasadniczo, program PC-POS korzysta z jednego zaprojektowanego układu paneli, który zapisuje się przy pomocy klawisza „OK”. Zapisze się on wówczas w pliku **panels.xml**, znajdującym się w katalogu **cardPanels**. (zazwyczaj jest to katalog C:\Program Files\Insoft\PC-POS7\cardPanels). Po naciśnięciu klawisza „OK” – bieżący projekt będzie używany przez program PC-POS.

Możesz również zapisywać i odczytywać robocze wersje projektów przy pomocy klawiszy „Eksportuj do pliku” lub „Importuj z pliku”. W takim wypadku sam wskazujesz nazwę pliku i katalog, w którym zostanie on zapisany.

## Serwer Kuchenny - Obsługa zamówień kuchennych

Serwer Kuchenny to aplikacja służąca do przyjmowania zleceń dla kucharza. Każde danie wprowadzone na rachunek może zostać automatycznie przekazane do kuchni – tak aby kucharz mógł od razu przystąpić do realizacji zamówienia. Zaletą takiego rozwiązania niewątpliwie jest pełna kontrola nad zamówieniami wysyłanymi do kuchni, co pozwala niemal całkowicie wykluczyć możliwość popełnienia pomyłki. W zależności od interfejsu użytkownika aplikacja może pracować w dwóch trybach:

- 1) **Drukarka Kuchenna** – zamówienia wysyłane i drukowane są na drukarce kuchennej.
- 2) **Ekran Kuchenny** – zamówienia wyświetlane są bezpośrednio na monitorze kuchennym.

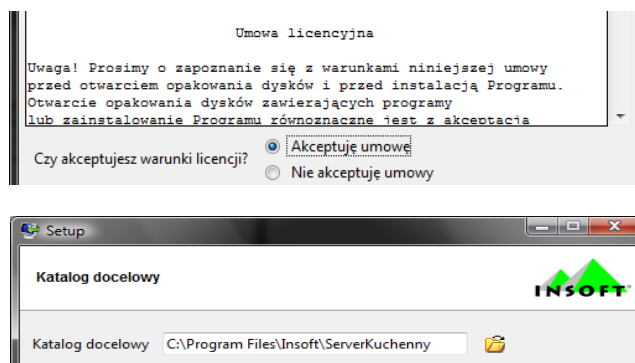
## Serwer Kuchenny – instalacja oraz konfiguracja

Bez względu na interfejs użytkownika do obsługi zamówień kuchennych instalowany i uruchamiany jest jeden program **Serwer Kuchenny**. Dopiero w zależności od serializacji oraz konfiguracji możemy uruchomić go w wybranym trybie.

Aby rozpocząć instalację należy pobrać plik instalacyjny SerwerKuchenny.

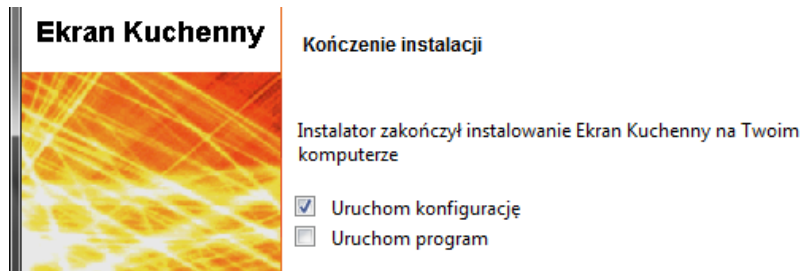
Nazwa paczki instalacyjnej w nazwie będzie posiadała numer wersji – przykładowo: SerwerKuchenny7.2.50.0-windows-instaler.exe.

Aplikacja nie wymaga instalacji silnika bazy danych, dlatego proces instalacji przebiega szybko i nie jest skomplikowany. Instalator po uruchomieniu poprosi nas o zaakceptowanie umowy licencyjnej i określenie docelowego katalogu instalacji.





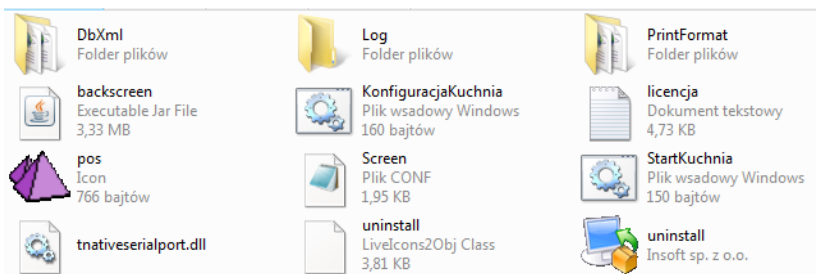
W następnym kroku – instalator skopiuje odpowiednie pliki i zakończy proces instalacji. Przed uruchomieniem programu należy wywołać tryb konfiguracji.



Zanim jednak przejdziemy do konfiguracji – zostanie omówiona zawartość katalogu aplikacji.

### Zawartość katalogu aplikacji

Poniższy screen przedstawia zawartość katalogu aplikacji ServerKuchenny:



#### Katalogi:

*DbXml* – katalog gdzie odkładane są pliki zamówień dla Ekranu Kuchennego

*Log* – domyślny katalog z logami aplikacji

*PrintFormat* – katalog z szablonami wydruków dla drukarek. Dostępne są tam dwa szablony:

- *DocDisplaySystemPrinterFormat.xml* – szablon dla drukarek systemowych
- *TxtKitchenInfo\_pl.xml* – szablon dla drukarek tekstowych

Szablony są domyślne jednak w zależności od parametrów drukarki istnieje możliwość edytowania tych szablonów do własnych potrzeb.

#### Pliki:

*backscreen.jar* – plik programu. W przypadku aktualizacji wystarczy podmienić ten plik

*licencja.txt* - plik z umową licencyjną  
*screen.conf* - plik konfiguracyjny  
*konfiguracjakuchnia.bat*, *StartKuchnia.bat* - pliki uruchomieniowe (konfiguracja oraz start)  
*tnativeserialport.dll* - sterownik do obsługi portów szeregowych COM  
*uninstall.exe* - plik uruchamiający deinstalator aplikacji.

## Konfiguracja

Po uruchomieniu konfiguracji pojawi nam się okno możliwych parametrów.

|   |              |
|---|--------------|
| Używaj zasobnika systemowego (SystemTray):      | Nie          |
| Liczba stanowisk kuchennych dostępnych w sieci: | 1            |
| Stanowisko id: 1                                |              |
| Numer:  | 1            |
| Typ stanowiska:                                 | DRUKARKA     |
| Port :  | 5 678        |
| Wydruki dla ekranu:                             | Bez wydruków |
| Czy drukować składniki receptur:                | Tak          |
| Dzielone długiej nazwy towaru:                  | Nie          |
| Ilość znaków w nazwie towaru:                   | 30           |
| Model Drukarki:                                 | ELZAB TALOS  |
| COM (ELZAB TALOS)                               | COM1         |

**Używaj zasobnika systemowego** - dzięki temu parametrowi aplikacja będzie minimalizowana do zasobnika systemowego. Użycie tej opcji ma sens tylko w przypadku pracy w trybie drukarki kuchennej.

**Liczba stanowisk kuchennych** - istnieje możliwość uruchomienia kilku stanowisk ( np. 2 drukarki zamówień )

**Numer** - istnieje możliwość zdefiniowania numeru serwera kuchennego. Parametr ten umożliwia taką konfigurację dzięki której część zamówienia wysłanego na kuchnię trafia na 1 drukarkę, a jego pozostała część na drukarkę z numerem 2. Dokładniejszy opis zasady obsługi takich zamówień zostanie przedstawiony w dalszej części na przykładzie konkretnego zamówienia.

**Typ stanowiska:**

Drukarka/Ekran - określa w jakim trybie uruchomi się aplikacja. W przypadku ustawienia Drukarka - aplikacja będzie mogła pracować niewidocznie ( w tle) obsługując zdefiniowane drukarki. W przypadku ekranu - wymagane jest wykupienie dodatkowego modułu - przy czym serializacja sprawdzana jest w aplikacji PC-Gastronom.

**Port:**

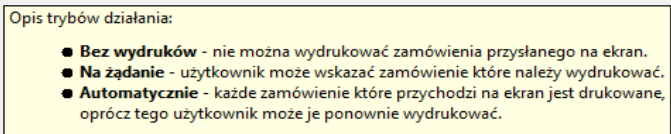
Jest to port TCP na którym nasłuchuje aplikacja.

### **Wydruki dla ekranu:**

Opcja aktywna tylko dla stanowiska typu EKRAN i umożliwia wydruk zamówień bezpośrednio z ekranu kuchennego.

Parametr może przyjmować wartości:

- *bez wydruków*
- *na żądanie*
- *automatycznie*



### **Czy drukować składniki receptur:**

Parametr określa czy na zamówieniach przesłanych do kuchni mają pojawiać się składniki dla receptur (potrzebne do wykonania zestawu) czy tylko same nazwy receptur.

### **Dzielenie długiej nazwy towaru:**

Ponieważ podłączone drukarki mogą mieć różne szerokości wydruku parametr umożliwia zdefiniowanie długości nazwy po której zostanie ona przerwana i przeniesiona do nowej linii. Po włączeniu tego parametru uaktywni się kolejny parametr „Ilość znaków w nazwie towaru” gdzie definiujemy ilość znaków po której ma nastąpić przeniesienie do nowej linii.

### **Model Drukarki:**

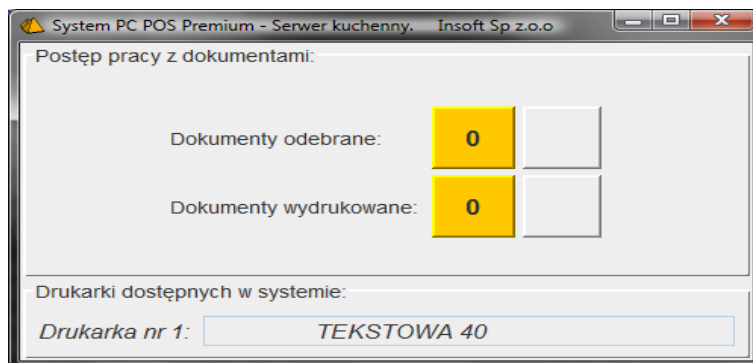
Tutaj wybieramy drukarkę. Lista będzie zawierała drukarki oprogramowane bezpośrednio (np. Talos) oraz listę drukarek dostępnych w systemie.

### **COM:**

Port COM – konfiguracja w przypadku bezpośredniej obsługi – np. Elzab Talos

Po zapisaniu konfiguracji można uruchomić program.

Kolejne okno przedstawia aplikację uruchomioną w trybie drukarki kuchennej:



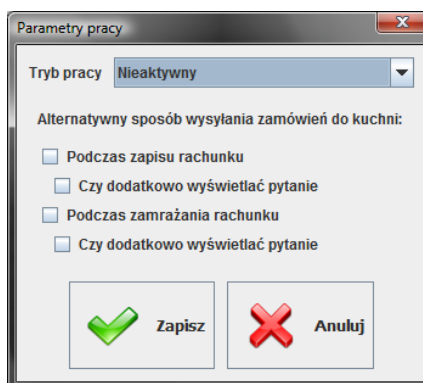
Aby serwer mógł odebrać zamówienie – należy wysłać je z poziomu PC-Gastronom.

## PC-Gastronom – konfiguracja do pracy z serwerem kuchennym

W trybie konfiguracji w sekcji parametrów gastronomicznych do obsługi zamówień kuchennych mamy dwa edytory parametrów:

| Klient połączenia z kuchnią : |               |
|-------------------------------|---------------|
| Parametry pracy               | Otwórz edytor |
| Edycja parametrów połączenia  | Otwórz edytor |

Edytor parametrów pracy służy do określenia sposobu wysyłania zamówień na kuchnię :



W przedstawionym oknie, mamy dostępny parametr „Tryb pracy” który może przyjmować wartości:

**Nieaktywny** – brak pracy z zapleczem - aplikacja nie sprawdza połączenia z serwerem.

**Wszystko jedno zlecenie** – spośród towarów wysyłanych na kuchnię do dyspozycji mamy zwykle towary oraz receptury (towar z listą składników niezbędnych do wykonania potrawy) Parametr wymusza wydruk towarów i pozycji recepturowych w ramach jednego zamówienia.

**Wszystko, receptury osobne zlecenia** – parametr wymusza wydruk wszystkich pozycji z zamówienia ( towary i receptury) jednak zostaną stworzone osobne zamówienia (wydruki) dla towarów, osobne dla pozycji recepturowych.

**Tylko receptury, osobne zlecenia** – z wysłanych zamówień na kuchnię zostaną wysłane tylko receptury, a pozycje towarowe zostaną odfiltrowane.

Dalsza część konfiguracji parametrów pracy – dotyczy akcji przy której zamówienie zostanie wysłane na kuchnię. Należy pamiętać, że domyślnym sposobem wysyłania zamówień na kuchnię jest wymuszenie wysyłania przez kliknięcie w przycisk „Kuchnia” Przycisk ten należy dodać spośród klawiszy akcji paragonu:



Oprócz ręcznego wysłania zamówienia na kuchnię można zdefiniować alternatywny sposób – akcja dla której zamówienie zostanie wysłane do kuchni. Dostępne są możliwości:

Alternatywny sposób wysyłania zamówień do kuchni:

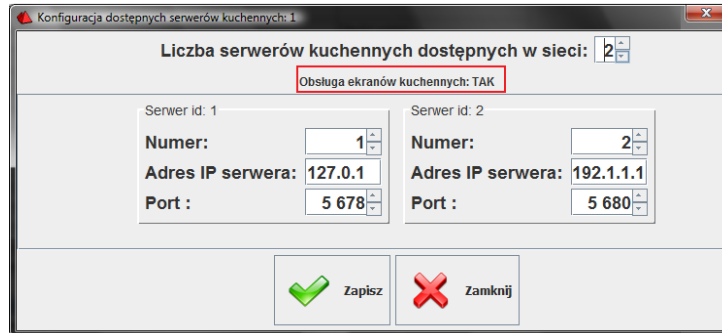
- Podczas zapisu rachunku
- Czy dodatkowo wyświetlać pytanie
- Podczas zamrażania rachunku
- Czy dodatkowo wyświetlać pytanie

W zależności od zaznaczonej opcji program wyśle bądź zaktualizuje zamówienie na kuchni. W przypadku zaznaczenia jednej z powyższych opcji aktualizacja nastąpi tylko jeśli w zamówieniu nastąpiła zmiana w stosunku do poprzednio wysłanego zamówienia.

Do zdefiniowania połączenia z serwerem kuchennym służy parametr „Edycja parametrów połączenia”

|                               |               |
|-------------------------------|---------------|
| Klient połączenia z kuchnią : |               |
| Parametry pracy               | Otwórz edytor |
| Edycja parametrów połączenia  | Otwórz edytor |

Kliknięcie w pole <otwórz edytor> spowoduje otwarcie okna konfiguracji:

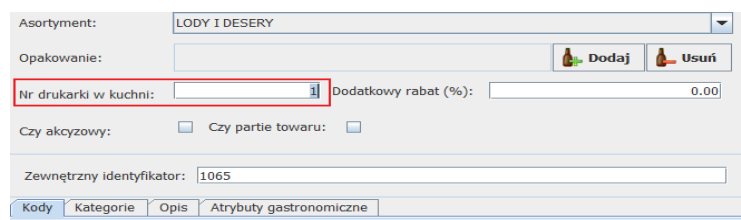


W przedstawionym przykładzie zostały zdefiniowane dwa serwery kuchenne. Jeden pracuje na **komputerze lokalnym**, drugi natomiast został zainstalowany na **innym komputerze w sieci lokalnej**. Jeden serwer może obsługiwać drukarkę kuchenną – natomiast drugi Ekran Kuchenny. Aby móc korzystać z Ekranu Kuchennego niezbędne jest wykupienie dodatkowego modułu. Czy moduł został wykupiony informuje nas opis w górnej części okna „Obsługa ekranów kuchennych: TAK/NIE” Dla wersji demo moduł będzie zawsze włączony.

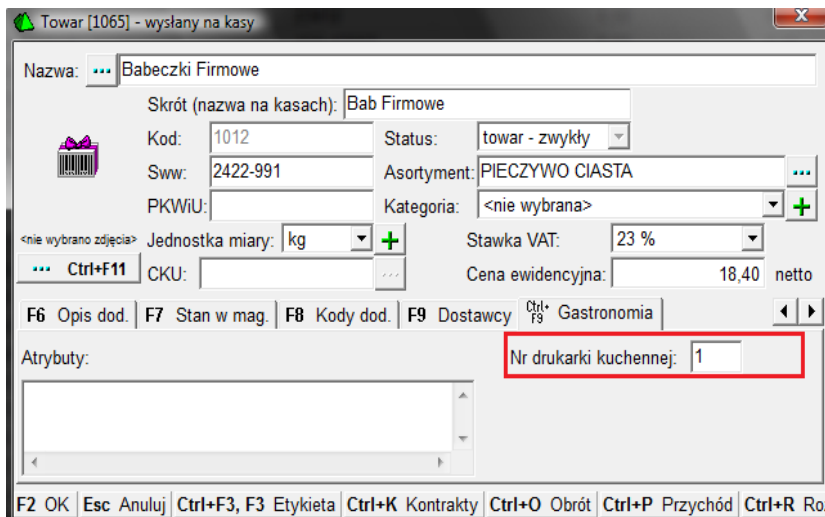
### Numer:

Oznacza numer serwera kuchennego. Jak wcześniej wspomniano – część zamówienia może zostać wysłana na drukarkę o numerze 1 a pozostała jego część może być rozbita na kolejne serwery. Na który serwer ma trafić dany produkt z zamówienia definiuje się w kartotece produktu:

W PC-Gastronom :

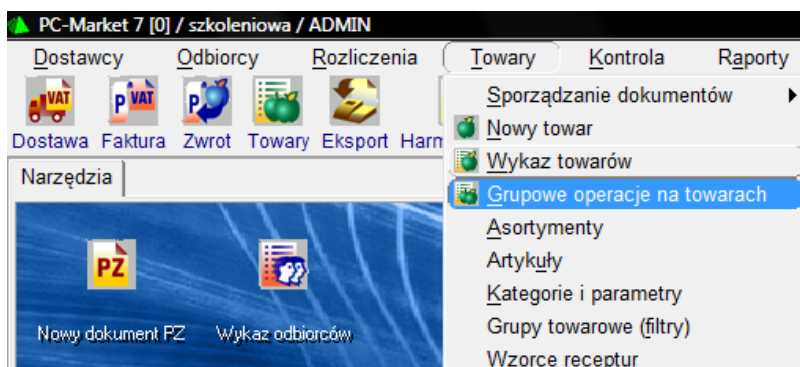


W PC-Market 7 Gastronom :



**Uwaga:** Bez względu na wszystkie parametry trybu pracy, jeśli produkt nie ma przypisanego numeru drukarki kuchennej nie zostanie wysłany na kuchnię.

W PC-Market 7 Gastronom istnieje możliwość grupowej zmiany drukarki kuchennej dla określonej grupy towarów. W tym celu należy skorzystać z grupowych operacjach na towarach:



## Praca z zamówieniami

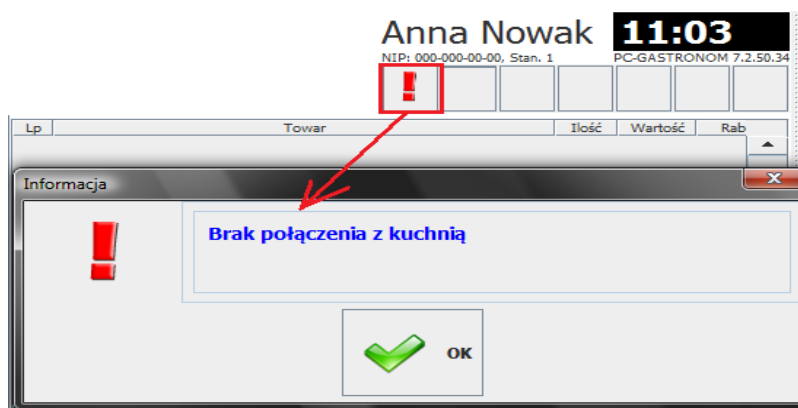
Aby móc wysłać zamówienie na kuchnię należy dodać przycisk służący do wysyłania zamówień na kuchnię lub zdefiniować alternatywny sposób wysyłania zamówień – przycisk dostępny jest pośród przycisków akcji paragonu:



Po zdefiniowaniu połączenia z kuchnią, program podczas uruchamiania sprawdza połączenie z serwerem kuchennym . W przypadku braku połączenia wyświetla ikonkę informującą o problemie.



Klikając w ikonkę wykrzyknika otrzymamy pełny komunikat z opisem problemu.





## Wysyłanie zamówień na kuchnię

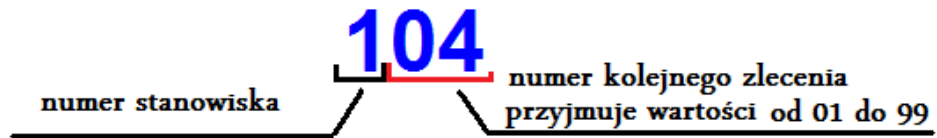
Wprowadzony rachunek za pomocą klawisza wysyłamy na kuchnię - program poinformuje nas o udanej transmisji.

The screenshot shows the POS system interface for Anna Nowak at 11:44. The top right corner displays the name 'Anna Nowak', the time '11:44', and the NIP: 000-000-00-00, Stan. 1. Below this is a table with columns 'Lp', 'Towar', 'Ilość', 'Wartość', and 'Rab'. The table contains two items: '1 Pomidorowa + Schabowy' with a value of 14.99 and '2 Krupnik + Bitki wieprz' with a value of 14.99. A dialog box titled 'Komunikacja z kuchnią' is open in the center, displaying a red exclamation mark icon and the message 'Zamówienie zostało wysłane do kuchni' (Order has been sent to the kitchen). Below the message is a green checkmark icon and the text 'OK'. At the bottom of the interface, there are several icons: 'Klient', 'Rachunek', 'Rozbij rach.', 'Atrybuty', 'Kuchnia' (highlighted with a red box), 'Komentarz', and 'Zamrożenie'. The total amount '4.97' is visible in the bottom right corner.

Po potwierdzeniu okna – otrzymamy informację o numerze jaki otrzymało zlecenie w kuchni.

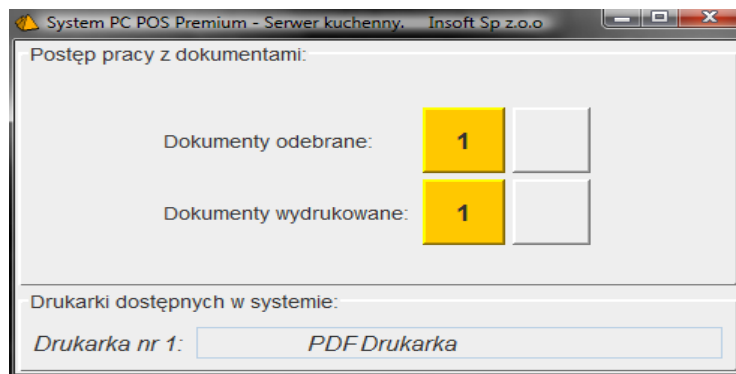
The screenshot shows the POS system interface for Anna Nowak at 11:51. The top right corner displays the name 'Anna Nowak', the time '11:51', and the NIP: 000-000-00-00, Stan. 1. A large blue number '104' is displayed on the left side. Below this is a table with columns 'Lp', 'Towar', 'Ilość', 'Wartość', and 'Rab'. The table contains three items: '1 Pomidorowa + Schabowy' with a value of 14.99, '2 Krupnik + Bitki wieprz.' with a value of 14.99, and '3 Rosół + Kurczak' with a value of 14.99. The third item is highlighted in yellow.

Numer zlecenia tworzony jest według reguły numer stanowiska (kasy) oraz numer kolejnego zlecenia.



**Przykładowo zlecenie numer 406 oznacza szóste zlecenie z kasy numer 4**

Po wysłaniu zamówienia serwer kuchenny odbierze zlecenie i wydrukuje je na drukarce, co zostanie jednocześnie odznaczone w interfejsie trybu drukarki kuchennej.



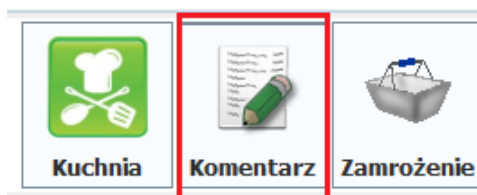
Poniższy ekran przedstawia wydrukowane zlecenie na drukarce systemowej

KASA: 1      Identyfikator: 97:0  
Dokument: DF/PAR/120320/1/1      Utworzono: 12:13:22

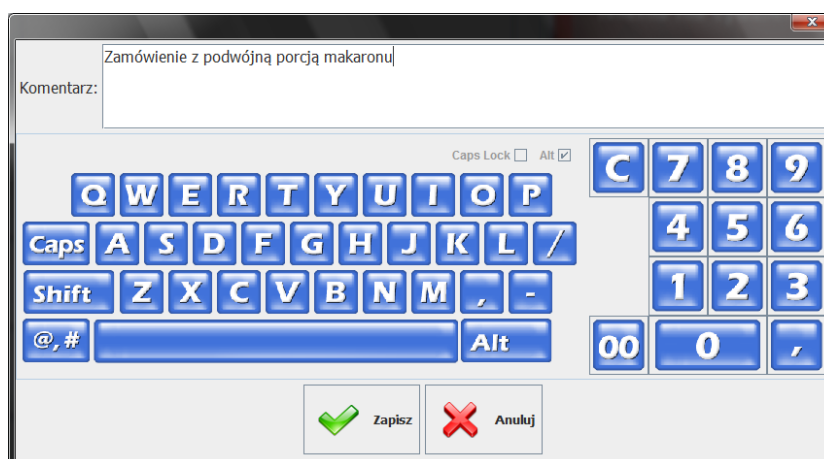
| <b>Zlecenie nr 105</b> |       |
|------------------------|-------|
| <b>1</b>               |       |
| PRODUKT                | ILOŚĆ |
| Pomidorowa + Schabowy  | 1.000 |
| Pieczarkowa + Gulasz   | 1.000 |
| Rosół + Kurczak        | 1.000 |
| KOMENTARZ              |       |



Do każdego zamówienia istnieje możliwość dodania luźnego komentarza, które zostanie wysłane do kuchni i wydrukowane na zleceniu. W tym celu należy użyć przycisku komentarz



Po kliknięciu w klawisz wyświetli się okno z klawiaturą ekranową umożliwiające opatrzenie zamówienia komentarzem.



Po wysłaniu zamówienia – na kuchni otrzymamy wydruk z komentarzem.

KASA: 1

Identyfikator: 99:0

Dokument: DF/PAR/120320/1/1

Utworzono: 12:41:48

|                                     |       |
|-------------------------------------|-------|
| <b>Zlecenie nr 107</b>              |       |
| <b>1</b>                            |       |
| PRODUKT                             | ILOŚĆ |
| Pieczarkowa + Gulasz                | 1.000 |
| <b>KOMENTARZ</b>                    |       |
| Zamówienie z podwójną porcją mięsa. |       |

Jeśli w zamówieniu zostaną wskazane atrybuty - zostaną one wydrukowane bezpośrednio pod pozycją której dotyczą.

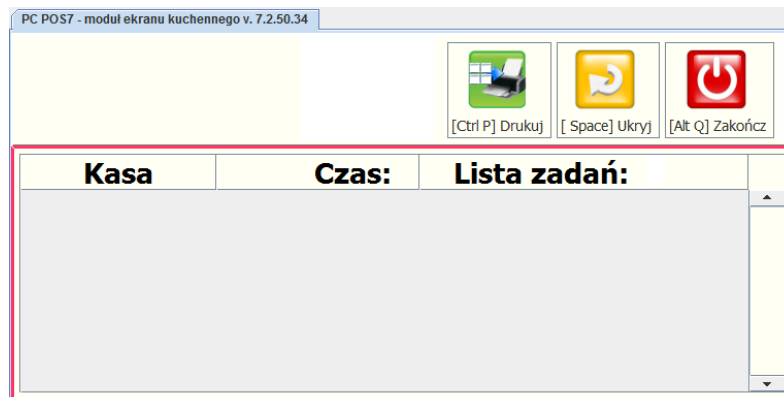
|                     |       |
|---------------------|-------|
| Zapiekanka FVZ      | 1.000 |
| * Półostra          |       |
| * Ze szczypiorkiem  |       |
| Pepsi 0.25L         | 1.000 |
| * Light             |       |
| KOMENTARZ           |       |
| Zamówienie na wynos |       |

## Ekran Kuchenny

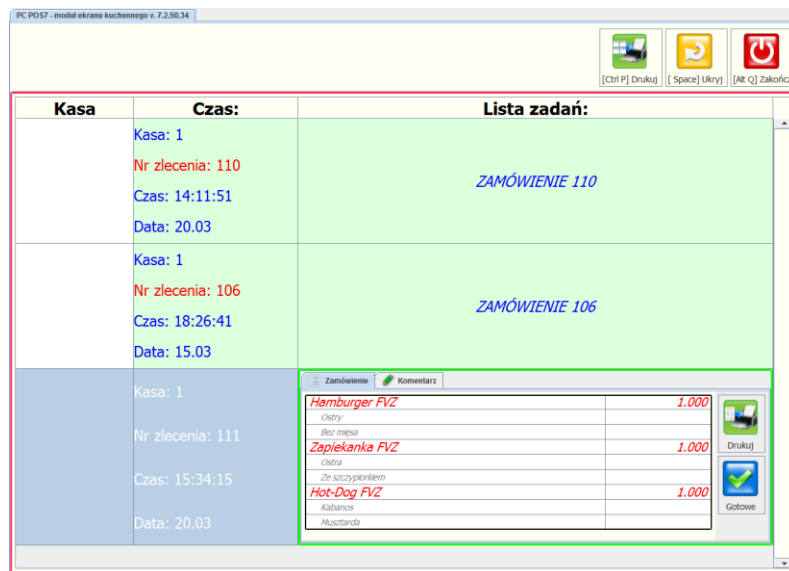
Oprócz wydruku zamówień na drukarce kuchennej istnieje możliwość prezentacji ich na Ekranie Kuchennym. Jest to **drugi tryb pracy serwera kuchennego** i wymaga wykupienia dodatkowego modułu oraz wiąże się z koniecznością uruchomienia odrębnego stanowiska typu pos-monitor na kuchni. Jednak ekran kuchenny w stosunku do drukarki posiada kilka zalet:

- *brak wydruków* - bieżące rachunki zawsze znajdują się na ekranie – nie ma możliwości przeoczenia zamówienia.
- *czytelność zamówień* – zamówienia prezentowane są we właściwej kolejności, zawierają szczegóły związane z zamówieniem (data, czas, numer )
- *podgląd w czasie rzeczywistym* – aktualizacje na zamówieniach są widoczne w czasie rzeczywistym. Każda zmiana dokonana przez kasjera na rachunku automatycznie wysyłana jest na ekran.
- *przejrzystość zamówień* – zamówienia prezentowane są w czytelny sposób, poszczególne pozycje wyróżniane są kolorem.
- *dwukierunkowa komunikacja* – kucharz za pomocą ekranu może wysłać informację zwrotną na kasę o zrealizowanym zamówieniu lub wprowadzić dopuszczalne zmiany w zamówieniu.
- *możliwość wykonania dodatkowego wydruku z ekranu*

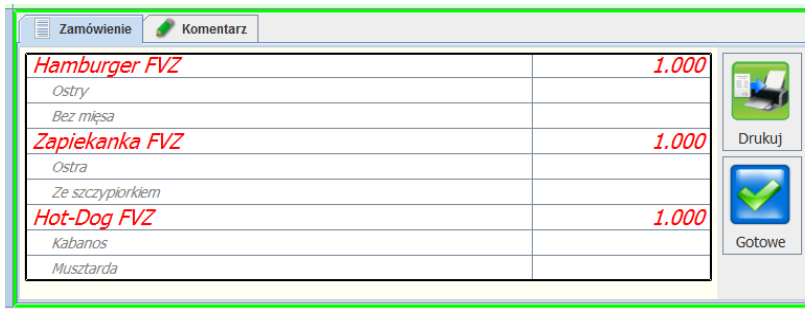
Obrazek poniżej przedstawia okno ekranu kuchennego:



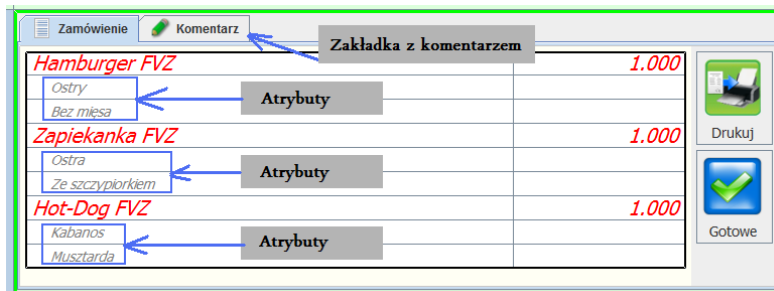
Wraz z zamówieniami wysyłanymi na kuchnię – na ekranie kuchennym będą kolejno pojawiać się zlecenia.



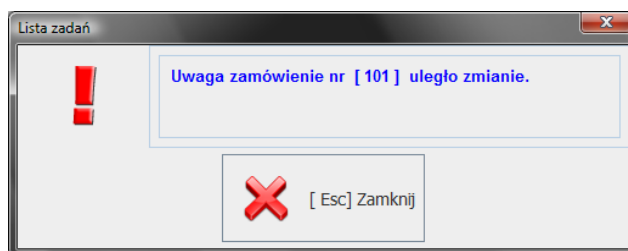
Chcąc wyświetlić treść zamówienia należy kliknąć w wybrane zlecenie.



W powyższym przykładzie na zamówieniu znajdują się trzy produkty. Każdy z nich ma przypisane atrybuty, które są umieszczane bezpośrednio pod pozycją której dotyczy. Dostępna jest także zakładka z komentarzem na którą możemy przełączyć się w każdej chwili klikając w pasek zakładek. Z Ekranu kuchennego opcjonalnie możemy wykonać wydruk dla każdego zamówienia z osobna. Opcja ta umożliwi wydruk zamówienia przez osobę nadzorującą listę zleceń oraz przekazanie go do osoby która będzie realizowała zamówienie.



Podczas pracy na Ekranie kucharz na bieżąco jest informowany o wszystkich zmianach dokonanych na rachunku:



Zmiany na zamówieniu są odpowiednio wyróżnione kolorem oraz podwójnym znakiem „##” przed nazwą co pomaga w szybkim zlokalizowaniu produktów dla których dokonano zmian.

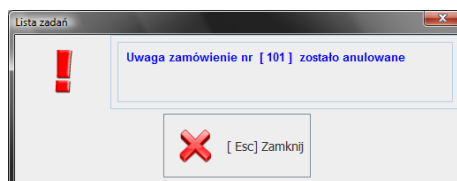
| Lista zadań:                           |                  |
|--|------------------|
| <i>Pomidorowa + Schabowy</i>           | <i>1.000</i>     |
| <i>## Pieczarkowa + Gulasz</i>         | <i>2.000</i>     |
| <i>## Brokułowa + Pieczeń z Indyk.</i> | <i>ANULOWANO</i> |

Drukuj

Gotowe

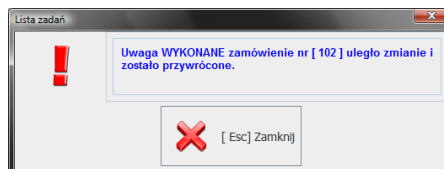
W tym przykładzie jedna pozycja została anulowana w drugiej zmieniła się ilość.

W przypadku całkowitego anulowania rachunku kucharz otrzyma stosowny komunikat.



Po jego potwierdzeniu zamówienie automatycznie zostanie usunięte z ekranu.

Często pojawia się taka sytuacja w której, zamówienie na kuchni zostało zrealizowane a potrawa przekazana do klienta. Nie jest to jednoznaczne z zamknięciem rachunku – klient po zakończeniu posiłku, może poprosić o dokładkę lub danie dodatkowe. W takiej sytuacji – wysyłając zlecenie na kuchnię kucharz otrzyma informację o przywróceniu zalecenia – jednak pozycje które zostały już zrealizowane zostaną odpowiednio odznaczone:



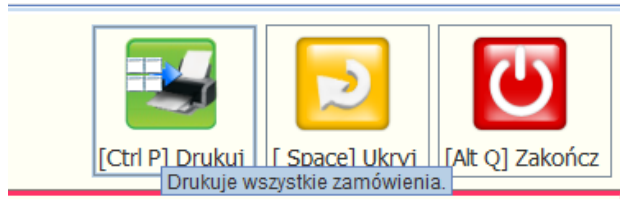
| Lista zadań:                   |                 |
|--------------------------------|-----------------|
| <i>Pomidorowa + Schabowy</i>   | <i>WYKONANO</i> |
| <i>Pieczarkowa + Gulasz</i>    | <i>WYKONANO</i> |
| <i>Krupnik + Bitki wieprz.</i> | <i>WYKONANO</i> |
| <i>## Zapiekanka FVZ</i>       | <i>1.000</i>    |
| <i>Z cebulką</i>               |                 |

Drukuj

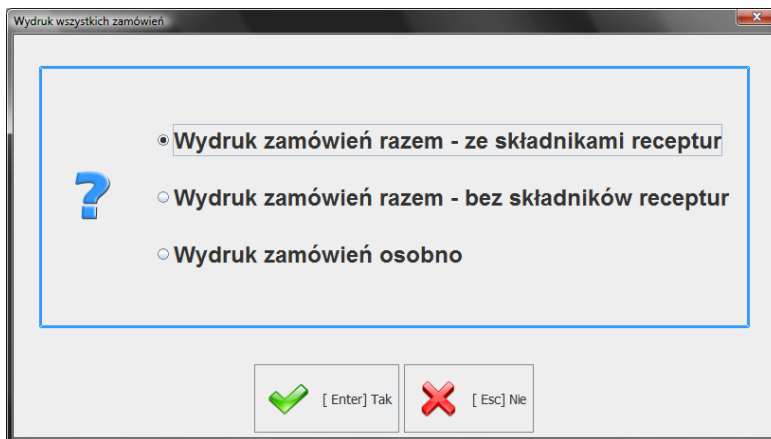
Gotowe



Ekran Kuchenny umożliwia także wykonanie wydruku pełnej listy bieżących zamówień. Przycisk tej akcji znajduje się w górnej części okna



Wywołanie tej opcji spowoduje wyświetlenie okna umożliwiającego określenie w jaki sposób będzie wykonany wydruk:





© 2012 Insoft sp. z o.o.  
31-227 Kraków  
ul. Jasna 3a  
tel. (12) 415-23-72

e-mail: [market@insoft.com.pl](mailto:market@insoft.com.pl)

<http://www.insoft.com.pl>