



SX-690

MANUEL DE PROGRAMMATION

Suivi des modifications

Date	Version	Modification
	1.00	Création du manuel de programmation
02/04/2008	1.01	Macro rapport article par département / Programmation logo

Towa France se réserve le droit de modifier à tout moment les informations et les caractéristiques fournies dans ce manuel sans avis préalable.

Tous droits réservés.

Sommaire

INTRODUCTION : PURGES DE LA SX-690	10
Purge totale de la caisse enregistreuse.....	10
Purge partielle de la caisse enregistreuse.....	10
Purge des données financières de la SX690	11
PARTIE I : FONCTIONS DE PROGRAMMATION	12
1.1 Fonction des touches de programmation.....	12
1.2 Clavier de programmation	13
1.3 Sélection d'un menu de programmation.....	13
1.4 Sélection d'une ligne/colonne dans un sous-menu	13
1.5 Retour au menu précédent ESC	14
1.6 Modification d'une valeur	14
1.7 Effacement de la saisie en cours (CLR).....	14
1.8 Correction d'un caractère	14
1.9 Majuscule / minuscule (SMALL LETTER / CAPITAL LETTER)	14
1.10 Aller à une ligne spécifiée (DSGN)	15
1.11 Impression de la programmation (PRNT).....	15
1.12 Autres touches de programmation.....	15
1.12.1 Touche DBL SIZE	15
1.12.2 Touche CODE	15
1.12.3 Touches COPY / PASTE	16
1.12.4 Touche SEND.....	16
1.12.5 Touche ROW ITEM / LINE ITEM	17
1.12.6 Touche SPACE	17
1.13 Fonctions sur l'afficheur en P1	17
PARTIE II : CLE EN P1	18
2.1 DATE.....	18
2.1.1 Date	18
2.1.2 Heure	19
2.1.3 Numéro consécutif (6 chiffres).....	19
2.1.4 Numéro de machine	19

2.1.5	Heure d'ouverture	19
2.1.6	Date changement Devise.....	20
2.1.7	Numéro de coupon	20
2.1.8	Numéro de facture.....	20
2.1.9	Alarme argent dans tiroir.....	20
2.2	DEPARTMENT	20
2.2.1	Menu de programmation département	21
2.2.2	Multiplication département au poids (multiplicateur à décimale).....	23
2.2.3	Multiplication de surface pour les départements (longueur x largeur).....	23
2.3	ARTICLE.....	24
2.3.1	Menu de programmation article	24
2.3.2	Multiplication des article au poids (multiplicateur à décimale)	27
2.3.3	Multiplication de surface pour les articles (longueur x largeur)	28
2.4.	TABLE	28
2.5	COMPTE.....	29
2.6.	CAISSIER	30
2.7.	VENDEUR.....	31
2.8	STOCK DEPARTEMENT	33
2.9	STOCK ARTICLE.....	33
2.10.	TVA	34
2.11	TABLE TAXE (non utilisé en France).....	35
2.12.	POURCENTAGE MOINS	35
2.13.	POURCENTAGE PLUS	35
2.14.	TAUX DE CHANGE (DEVICES).....	36
2.15.	RABAIS	38
2.16	MODE DE PAIEMENT.....	40
2.17	SA / RA	41
2.18.	DEPOT / ARRHEs	42
2.19.	ANNULATION, RETOUR	43
2.20	POURBOIRES	44
2.21	FOOD STAMP	45
2.22	SERVICE.....	46

2.23 MAJORATION SPECIALE (SERVICE)	47
2.24 REMISES PAR LOT	48
2.25. ARTICLES LIES.....	50
2.26. POINTS DE FIDELITES	51
2.27. GESTION DES RAPPORTS	54
2.28 PAGE CONTROLEES PAR HORLOGE.....	56
2.29. FONCTION MACRO	57
2.29.1 Le menu macro en P1.....	57
2.29.2 Touches macros à implanter au clavier	58
2.29.3 Les macros pour les rapports.....	58
2.30. TABLE HORAIRE	60
2.31. FENETRE DE MESSAGE CUISINE.....	60
2.32 MESSAGE CUISINE	61
2.33 GROUPES	62
2.34 VENTES PROMOTIONNELLES	63
2.35. MESSAGE ECRAN.....	64
2.36. IMPRESSION DU MESSAGE COMMERCIAL (IMPRIMANTE INTERNE).....	65
2.37 IMPRESSION MESSAGE (IMPRIMANTE EXTERNE).....	66
2.38. INSTRUCTION PRINT MSG	67
2.39. LIBELLE CHEQUE (paramétrage imprimante fiche).....	67
2.40 MESSAGE COUPON.....	68
2.41 SELECTION MESSAGE	69
2.42 GESTION AGE.....	70
PARTIE III CLE EN P2.....	71
3.1 INSTRUCTIONS GENERALES.....	71
3.1.1 Instructions classées par numéros	71
3.1.2 Instructions classées par thème	139
3.2 PROGRAMMATION DU CLAVIER.....	140
3.3 NOM DES TRANSACTIONS #1.....	143
3.4. NOM DES TRANSACTIONS #2.....	146

3.5 NOM DES TRANSACTIONS CAISSIER	147
3.6 NOM DES TRANSACTIONS VENDEUR	147
3.7 NOM DES TRANSACTIONS HORAIRES	148
3.8 NOM DES TRANSACTIONS DES TABLES	148
3.9 MESSAGE D'ERREUR	149
3.10 TABLE DE NIVEAU X, Z.....	150
3.11. TABLE DE NIVEAU DE RAPPORT	151
3.12. TABLE DE NIVEAU P1	152
3.13 RAPPORT PERSONNALISE (TRANSACTION)	153
3.14 RAPPORT PERSONNALISE (CAISSIER)	153
3.15 RAPPORT PERSONNALISE (SERVEUR).....	153
3.16 RAPPORT PERSONNALISE (HORAIRE)	153
3.17 RAPPORT PERSONNALISE (COMPTE).....	153
3.18 VERSION	154
PARTIE IV : CLE EN S	155
4.1 MAXI MEMOIRE	155
4.2 IRC.....	158
4.3 MOT DE PASSE.....	158
4.4 DRIVERS IMPRIMANTE	159
4.5 TABLE DE CARACTERE	161
4.6 PORTS DE COMMUNICATION	162
4.7 IMPRIMANTE EXTERNE (imprimantes cuisines en réseau)	164
4.8 CHARGER LOGO GRAPHIQUE	165
4.9 CHARGER PARAMETRE	166
4.10 CHARGER PROGRAMME	167
4.11 COMMANDES MODEM	167
4.12 CHARGER ET SAUVER DONNEES.....	168
4.13 EFFACER DONNEES FINANCIERES	168
4.14 FORMATTAGE CARTE MEMOIRE.....	169

PARTIE V : PROGRAMMATION DES PERIPHERIQUES	170
5.1 INTRODUCTION	170
5.2 CONNECTEURS DISPONIBLES	170
Com 1, 2, 3.....	170
Connexion IRC.....	171
M.DRW.....	171
5.3 SCHEMAS DES CABLES	171
5.4 PARAMETRAGE DES PERIPHERIQUES ET OPTIONS	173
5.4.1 Douchette / Scanner / programmation gestion code barre.....	173
5.4.2 PC.....	176
5.4.3 MODEM.....	177
5.4.4 IMPRIMANTE 80 colonnes.....	178
5.4.5 IMPRIMANTE 40 colonnes (Imprimante de type ORIENT).....	179
5.4.6 Imprimante fiche (Type TM295).....	180
5.4.7 Imprimante de secours pour le ticket.....	183
5.4.8 Imprimante cuisine.....	183
5.4.9 IRC Réseau de caisse.....	186
5.4.10 Serrure DALLAS.....	188
5.4.11 Imprimante cuisine en réseau.....	190
5.4.12 Impression pressing sur imprimante externe.....	191
PARTIE VI : PROGRAMMATION DE FONCTIONS SPECIALES	198
6.1 FACTURE PROFORMA	198
6.2 LES OFFERTS	199
6.2.1 Les offerts avec valorisation dans le rapport article.....	199
6.2.2 Les offert sans valorisation dans le rapport Article.....	200
6.3 DIVISION PAIEMENT DE NOTE	202
6.4 BILLETIERIE (coupons automatiques)	203
6.5 SYMBOLE € SUR IMPRIMANTE INTERNE	203
6.6 EDITION DE NOTE REPAS COMPLET	203
6.7 TITRE COUPON SOLIDE / LIQUIDE	204
6.8 MODIFICATION DU CONTENU DES RAPPORTS	204
6.9 MODE ECOLE PAR LES VENDEURS OU LES CAISSIERS	204
6.10 Pas d'édition de ticket sur les tables	204

6.11 Retrait du logo graphique et impression d'une logo texte204

INTRODUCTION : PURGES DE LA SX-690

Purge totale de la caisse enregistreuse

Cette opération permet de remettre toute la caisse à zéro. Elle efface toute la programmation et toutes les ventes. Elle permet de remettre la caisse en configuration usine. Attention si votre caisse a été livrée avec une application cette manipulation l'effacera.

Mettre la clé en P2.

Eteindre la caisse avec le bouton Marche / Arrêt situé à droite de la caisse.

Appuyer simultanément sur les touches RF et JF.

Rallumer la caisse avec le bouton Marche/Arrêt tout en gardant les touches RF/JF appuyées.

Sur l'écran on obtient

R	A	Z		T	T	L	E	?	

Si vous voulez faire une purge totale appuyez sur RF ou JF.

Sur l'écran on obtient

E	F	F	A	C	E	M	E	N	T
									8

Puis

A	P	P		T	C	H	E		

Appuyez sur la dernière touche en bas à droite du clavier. Votre caisse est réinitialisée.

Purge partielle de la caisse enregistreuse

Si la caisse se bloque, il est possible de la débloquent en faisant une purge partielle. Cette purge ne fait perdre aucunes données programmation ou vente. Mettre la clé dans en position P2. Eteindre la caisse avec le bouton Marche / Arrêt. Laisser la caisse éteinte 5 secondes, puis rallumer.

Purge des données financières de la SX690

Après avoir fini la programmation de la caisse, il est nécessaire d'effacer toutes les données financières qui ont été enregistrées pendant les tests.

Pour cela mettre la clé en P2.

Faites **0 ENTER** puis **13 DSGN** pour aller sur le menu 13 EFFACER DONNEES FINANCIERES puis appuyez sur **ENTER**.

Au message « Mot de passe »

Taper **9999** puis **ENTER**.

Puis faire **ENTER** à nouveau.

Pendant l'effacement le message **EFFACEMENT** apparaît.

Une fois l'effacement effectué le menu principal système apparaît.

PARTIE I : FONCTIONS DE PROGRAMMATION

1.1 Fonction des touches de programmation

Explication des touches utilisées pour la programmation (en P1, P2 et S)

Nom	Fonction	Nom	Fonction
ENTER	Validation d'un menu ou d'une donnée	SEND (IRC)	Permet le transfert du programme par IRC
DSGN	Permet d'aller à une ligne ou à une instruction désignée	COPY	Utilisé pour copier un champ (100 maxi)
CLR	Entrée de donnée : Retour à la valeur d'origine Impression : Arrêt impression	PASTE	Utilisé pour coller un champ copié après avoir entré le nombre de fois à copier
PRNT	Impression à partir de la donnée sélectionnée	CODE	Permet d'entrer des caractères en mode ASCII
ESC	Retour au Menu précédent	WRITE (TO SD)	Permet de sauver la programmation dans la carte flash
CPTL LTTR	Passage en Majuscule	SRCH / HELP	Permet de chercher une instruction générale ou un code fonction de touche
SMLL LTTR	Passage en Minuscule	DBLE SIZE	Permet d'écrire en double taille
↓ ↑ ← →	Flèches utilisées pour se déplacer dans les écrans	SPACE	Permet d'entrer un espace
LINE ITEM	Permet quand ENTER est utilisé de se déplacer d'une cellule à droite	RF JF	Montée papier ticket et journal
ROW ITEM	Permet quand ENTER est utilisé de se déplacer d'une cellule en bas	0 à 9	Utilisées pour entrer des nombres
OVER WRT	Permet de modifier une valeur dans un champ (ex une partie d'un texte)	A à Z	Utilisées pour entrer des caractères alphanumériques

Toutes ces fonctions seront détaillées dans la suite du manuel

1.5 Retour au menu précédent ESC

Cette touche permet de revenir au menu précédent.

1.6 Modification d'une valeur

Aller dans un premier temps sur le menu que vous voulez modifier (voir paragraphe 1.3 à 1.4)

Aller sur le champ que vous voulez modifier avec les différentes flèches, taper directement la nouvelle valeur. La nouvelle valeur en cours de saisie s'affiche au bas de l'écran à droite.

Sur certains champs il n'est possible d'entrer que des caractères numériques. En cas d'erreur de saisie voir dans les paragraphes suivants pour corriger.

Pour valider la nouvelle valeur appuyer sur **ENTER**.

1.7 Effacement de la saisie en cours (CLR)

Cette méthode permet d'effacer la valeur en cours de saisie et de revenir à la valeur d'origine.

- 1) Appuyer sur **CLR**.
- 2) La valeur revient à sa valeur originale.
- 3) Ressaisir la valeur ou laisser tel quel si vous voulez abandonner la modification

1.8 Correction d'un caractère

Cette manipulation permet de corriger un ou plusieurs caractères en cours de saisie.

Appuyer sur la touche, **OVER WRT** pour passer en mode correction

Utiliser les flèches ← → pour déplacer le curseur sur le caractère à modifier. Entrer la valeur désirée.

1.9 Majuscule / minuscule (SMALL LTTR / CPTL LTTR)

La caisse par défaut est en mode majuscule.

Pour entrer des caractères en minuscule appuyer une fois sur la touche, **SMALL LTTR** taper votre ou vos caractères et appuyer ensuite sur **CPTL LTTR** pour revenir en mode majuscule.

1.10 Aller à une ligne spécifiée (DSGN)

Cette touche est utilisée pour déplacer le curseur à un numéro de ligne spécifiée.

Il est plus facile d'utiliser cette touche pour accéder à une ligne, spécialement si elle est éloignée.

Exemple: Déplacer le curseur de la ligne no. 1 à ligne no. 50.

Saisir le numéro de ligne. Le numéro de ligne sera affiché pour la saisie puis appuyer sur **DSGN**.

Faire donc 50 **DSGN**, le curseur se déplacera à la ligne désignée.

1.11 Impression de la programmation (PRNT)

Cette opération permet d'imprimer un menu de programmation.

Aller dans la rubrique à imprimer.

Saisir le n° de ligne ou d'enregistrement à partir duquel vous voulez imprimer puis appuyer sur **PRNT**. Si on n'entre pas de valeur avant la touche **PRNT** l'impression commence à la première ligne/enregistrement.

Les données sont imprimées à partir du numéro saisi jusqu'à la fin. Si en cours d'impression vous appuyez sur les touches **RF** ou **JF** ou **CLR** l'impression s'arrêtera.

La dernière position pour l'impression ne peut être sélectionnée (seulement le point de départ)

1.12 Autres touches de programmation

1.12.1 Touche DBL SIZE

DBL SIZE permet d'entrer des caractères en double taille.

Pour cela appuyer sur la touche, **DBL SIZE** puis taper les caractères, quand vous voulez retourner en taille simple appuyer à nouveau sur la touche, **DBL SIZE**.

1.12.2 Touche CODE

Cette touche permet d'entrer des caractères avec les codes ASCII.

Appuyer sur cette touche puis entrez les codes ASCII. Chaque fois qu'un code est entré, le caractère correspondant est affiché. Pour sortir de ce mode appuyer à nouveau sur la touche, **CODE**.

1.12.3 Touches COPY / PASTE

La touche, **COPY** permet de copier un champ et la touche, **PASTE** permet de coller ce champ à une autre position.

Appuyer sur la touche, **ROW ITEM** (les touches **COPY** et **PASTE** ne marchent qu'en mode **ROW ITEM**). Aller sur le champ que vous voulez copier appuyer sur la touche **COPY** puis aller à l'endroit où vous voulez copier ce champs et appuyer sur **PASTE**.

Si avant d'appuyer sur la touche, **PASTE** vous entrez un chiffre le collage se fera plusieurs fois à partir de la position initiale.

1.12.4 Touche SEND

Cette touche permet d'envoyer un menu de programmation en IRC vers d'autres caisses. (Voir clé en S pour la configuration en détail de l'IRC.

Trois méthodes de transmission suivantes sont disponibles.

Méthode 1 .. transmet toutes les données à partir du curseur.

Méthode 2 .. transmet la ligne ou le curseur est situé.

Méthode 3 .. transmet les données à partir d'un numéro spécifié jusqu'à un numéro donné.

N° de départ +↑ + N° de fin +↓

Méthode 1 :

Sélectionner les données que vous voulez envoyer avec les flèches du curseur.

Appuyer sur **SEND** toutes les données à partir de cette ligne sont envoyées.

Méthode 2 :

Sélectionner la ligne de données que vous voulez envoyer avec les flèches du curseur.

Appuyer sur **SEND** toutes les données de cette ligne sont envoyées.

Méthode 3 :

Pour envoyer les données de la ligne 10 à 50.

Taper la ligne de départ => 10 puis appuyer sur ↑

Taper la ligne d'arrivée => 50 puis appuyer sur ↓

Appuyer ensuite sur **PGM T/F** les données de la ligne 10 à 50 sont envoyées.

Si vous ne spécifiez pas la ligne départ la caisse prendra par défaut la ligne 1, si vous ne spécifiez pas la ligne d'arrivée la caisse prendra par défaut la fin du fichier.

1.12.5 Touche ROW ITEM / LINE ITEM

Ces deux touches permettent de définir à comment va se déplacer le curseur après avoir appuyé sur la touche ENTER.

Appuyer une fois sur la touche ROW ITEM.

Après chaque appuie sur ENTER le curseur passe à la ligne suivante (il reste sur la même colonne)

Appuyer sur la touche LINE ITEM.

Après chaque appuie sur ENTER le curseur passe à la colonne suivante (il reste sur la même ligne)

1.12.6 Touche SPACE

Cette touche n'est active que dans le mode OVER WRITE. Elle permet de mettre un espace à l'endroit où se trouve le curseur.

1.13 Fonctions sur l'afficheur en P1

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
▲	▲	▲	▲	▲					
D	E	P	T	0	0	1			
									1

Flèche sur chiffre 10 : Mode ligne ou mode colonne (mode LINE ou mode ROW) .

La flèche est éteinte le mode ligne est activé.

La flèche est allumée le mode colonne est activé.

Flèche sur chiffre 9 : Mode caractère ou mode code.

La flèche est éteinte le mode caractère est activé.

La flèche est allumée le mode code ASCII est activé.

Flèche sur chiffre 8 : Mode insertion/modification d'un caractère (OVERWRITE)

La flèche est éteinte mode normal.

La flèche est allumée on est en mode OVERWRITE. C'est-à-dire on peut remplacer un caractère

dans un nom.

Flèche sur le chiffre 7 : Double Taille

La flèche est éteinte : simple taille.

La flèche est allumée : double taille.

Flèche 6 : Mode Recherche

La flèche est éteinte mode normal.

La flèche est allumée mode recherche actif.

PARTIE II : CLE EN P1

Menus disponibles en P1

1	Date	15	Rabais	29	Macro
2	Dept	16	Encaissements	30	Horaires
3	Article	17	RA/SA	31	Messages cuisines (table)
4	Table	18	Dépôt	32	Messages cuisines
5	Compte	19	Annulations/Retours	33	Groupes
6	Caissier	20	Tips	34	Promotion
7	Vendeur	21	Food stamp	35	Message écran
8	Stock Dept	22	Service	36	Message imprimé
9	Stock Article	23	SP Charge	37	Message imprimé externe
10	TVA	24	Mix and max	38	Instruction messages
11	Table TVA	25	Articles liés	39	Chèques
12	Remise	26	Points	40	Messages tickets
13	Majoration	27	Rapports	41	Sélection des messages
14	Devise	28	Pages articles	42	Age

2.1 DATE

Pour aller sur le menu Date utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 1 **DSGN**.

2.1.1 Date

La date est saisie sur 8 chiffres:

Année: 4 digits, Mois: 2 digits, Jour: 2 digits

AAAAMMJJ ou AAAA = Année, MM = Mois et JJ = Jour

Ex : Le 30 Juin 2007 donne 20050630

Une fois la date saisie appuyer sur **ENTER** pour la valider, le curseur passe alors au champ suivant.

2.1.2 Heure

Le format de l'heure est sur 24H.

HH/MM ou HH = Heure et MM = Minute

Ex. 9:28 du matin est saisi 928

Ex. 4:15 de l'après midi est saisie 1615

Une fois l'heure saisie appuyer sur **ENTER** pour la valider, le curseur passe alors au champ suivant.

2.1.3 Numéro consécutif (6 chiffres)

Le numéro consécutif est utilisé pour le suivi des transactions, de cette manière le manager peut contrôler tout le déroulement des ventes. Ce numéro se trouve à la fin de tous les tickets. Habituellement ce numéro est programmé au début de l'installation, cependant, il peut être remis à zéro après chaque "Z". Il peut comporter 6 chiffres au maximum.

Ex : 1 => recommence toujours à 1 après un Z

Ex : 100000 => recommence toujours à 100000 après un Z

Une fois le numéro consécutif saisi appuyer sur **ENTER** pour le valider, le curseur passe alors au champ suivant.

2.1.4 Numéro de machine

Ce numéro n'a aucun lien avec le numéro de terminal. Il sert à identifier un numéro de magasin ou de caisse, il est imprimé sur le ticket et le journal. Il est programmé sur 4 chiffres de 0 à 9999.

Une fois le numéro de machine saisi appuyer sur **ENTER** pour le valider, le curseur passe alors au champ suivant.

2.1.5 Heure d'ouverture

Cette procédure définit l'heure d'ouverture pour les rapports horaires automatiques. C'est un rapport sur 24 heures qui démarre à partir de l'heure programmée.

HHMM ou HH = Heure et MM = Minute

Ex 1030 programme l'heure de départ 10:30 jusqu'à 11:29.

La prochaine période sera 11:30 à 12:29, etc.

Une fois l'heure d'ouverture saisie appuyer sur **ENTER** pour la valider, le curseur passe alors au champ suivant.

2.1.6 Date changement Devise

Sert à changer de monnaie locale vers une devise à partir d'une date.

La date est saisie sur 8 chiffres:

Année: 4 digits, Mois: 2 digits, Jour: 2 digits

AAAAMMJJ ou AAAA = Année, MM = Mois et JJ = Jour

Ex : 30 juin 2007 donnera 20070630

Une fois la date saisie appuyer sur **ENTER** pour la valider, le curseur passe alors au champ suivant.

Pour plus d'information, se référer au manuel P1, 13 monnaies étrangères.

2.1.7 Numéro de coupon

Numéro de départ pour le numéro de ticket qui sert pour les articles liquide et solide (6 digits).

Une fois le numéro de ticket saisi appuyer sur **ENTER** pour le valider, le curseur passe alors au champ suivant.

2.1.8 Numéro de facture

Numéro de départ pour la facture (4 digits).

Une fois le numéro de facture saisie appuyer sur **ENTER** pour le valider, le curseur passe alors au champ suivant.

2.1.9 Alarme argent dans tiroir

Permet d'indiquer quand les espèces tiroir atteigne le montant programmé dans ce champs.

Nota : Pour sortir du menu DATE il faut appuyer sur **ESC**.

2.2 DEPARTMENT

Pour aller sur le menu Département utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 2 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites

plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

2.2.1 Menu de programmation département

Dans ce menu on va programmer tout ce qui concerne les départements.

On peut programmer un maximum de 297 départements. (3 pages de 99 départements)

L'affichage se présente comme suit :

N°	Nom 1	Prix 1	Instruction 1 à 8	Limite	Group	Stock Depart	Stock Actuel	Entrée stock	Sortie Stock

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de département et **DSGN**.

Nom

Le Nom (Nom 1) peut avoir jusqu'à 20 caractères.

Prix

Le prix peut être programmé sur 8 chiffres.

Instructions 1 à 8

	instruction 1
Bit 8	Non utilisé
Bit 7	Non utilisé
Bit 6	Non utilisé
Bit 5	Non utilisé
Bit 4	1 = Utilise la TVA 4
Bit 3	1 = Utilise la TVA 3
Bit 2	1 = Utilise la TVA 2
Bit 1	1 = Utilise la TVA 1

	instruction 2	Nota : Bit 4, pour multiplier vous devez utiliser la touche code 9C. Longueur X Largeur X Département X = touche 9C multiplication surface. Il faut que l'instruction 406 bit 3 soit à 1.
Bit 8	Non utilisé	
Bit 7	1 : Food stamp enable	
Bit 6	Non utilisé	
Bit 5	Balance	
Bit 4	1 : Multiplication de type surface	
Bit 3	1 : Non additionné	
Bit 2	1 : Négatif	
Bit 1	1 : Département unique	

instruction 3	
Bit 8	1 : imprime en rouge (cuisine)
Bit 7	Liquide
Bit 6	Solide
Bit 5	1 : Stock
Bit 4	Non utilisé
Bit 3	1 : Ecrasement du prix interdit
Bit 2	1 : montant zéro interdit
Bit 1	1 : prix préprogrammé

NOTE : instruction 503, # 2=1 : mode pressing/billetterie.

instruction 4	
Bit 8	1 : imprimante cuisine #8
Bit 7	1 : imprimante cuisine #7
Bit 6	1 : imprimante cuisine #6
Bit 5	1 : imprimante cuisine #5
Bit 4	1 : imprimante cuisine #4
Bit 3	1 : imprimante cuisine #3
Bit 2	1 : imprimante cuisine #2
Bit 1	1 : imprimante cuisine #1

instruction 5	
Bit 8	1: Contrainte texte Information
Bit 7	1: Contrainte Message cuisine
Bit 6	1: Contrainte code SKU
Bit 5	Non utilisé
Bit 4	1: N'est pas géré pour les points de fidélité
Bit 3	Non utilisé
Bit 2	1 : Imprime un ticket même si ticket en Off
Bit 1	1 : Interdit la vente de ce département

instruction 6	
Bit 8	Couverts
Bit 7	Hold / fire (automatique)
Bit 6	Non utilisé
Bit 5	Non utilisé
Bit 4	Non utilisé
Bit 3 à 1	Tables d'ages: (7 tables d'age au total) 001= table Age 1 101=table Age 5 010= table Age 2 110=table Age 6 011= table Age 3 111=table Age 7 100= table Age 4

Le bit 8 : Ce bit permet de sélectionner d'enregistrer le nombre de couverts dans une fenêtre.

Les instructions 7 et 8 ne sont pas utilisées pour l'instant, elles doivent rester à zéro.

Montant Limite

Le montant limite se programme sur 4 chiffres.

Les trois premiers chiffres indiquent le début du montant limite. Le dernier, le nombre de 0 qu'il y aura à la fin du montant.

Par exemple si le montant maxi est 23.50€, il faut programmer 2351

si le montant maxi est 2350.00€, il faut programmer 2353

Groupe

Deux chiffres de 0 à 99 peuvent être programmés. 100 départements peuvent être totalisés dans un groupe.

Stock

Voir manuel de programmation, "7 Inventaire département".

Rappel :

Dans ce menu les fonctions **ROW ITEM** et **LINE ITEM** sont actives.

ROW ITEM permet de passer au département suivant mais en restant dans la même colonne à chaque fois que l'on appuie sur **ENTER**.

LINE ITEM permet de passer à la colonne suivante à chaque fois qu'on appuie sur **ENTER** donc de programmer tous les champs d'un département.

2.2.2 Multiplication département au poids (multiplicateur à décimale)

Il faut utiliser la fonction balance, pour cela mettre l'instruction 2 bit 5 des départements à 1. Implanter ensuite la touche code 4A, **MSCL**, sur le clavier. Cette touche permet d'entrer un poids au moment de la vente.

Utilisation : Exemple vente de 1,275 Kg de poisson à 30,00€ le kg

1.275 **MSCL** POISSON, donnera sur le ticket et sur l'écran

1.275Kg @30.00

POISSON 38.25

Attention pour les quantités avec décimales il faudra impérativement utiliser la touche **MSCL** (code 4A), la touche **Q/F** (code 1F) est réservée aux quantités entières.

2.2.3 Multiplication de surface pour les départements (longueur x largeur)

Pour l'activer mettre l'instruction 406 bit 3 à 1. Implanter la touche code 9C, **SQ MEASURE**, sur le clavier. Cette touche permet de faire la multiplication lors de la vente. Il faut aussi que le bit 4 de

l'instruction 2 des départements soit à 1.

Utilisation : Exemple d'un tapis mesurant 1,45m x 2,05m avec un prix de 30,00€ le mètre carré.

1.45 X (touche sq measure) 2.05 X (touche sq measure) TAPIS donnera sur le ticket.

1.45X 2.05 @30.00

TAPIS 89.18

Attention : Si vous paramétrez un département pour fonctionner avec des surfaces vous serez obligé d'utiliser la touche Sq measure et vous ne pourrez donc pas vendre ce département sans saisir une longueur et une largeur. (Ex : 1 X 1 X Tapis X=q measure).

2.3 ARTICLE

La caisse en mémoire de base dispose de 8000 articles avec l'extension mémoire elle peut aller jusqu'à 20000 articles.

Pour aller sur le menu Article utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 3 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

2.3.1 Menu de programmation article

Dans ce menu on va programmer tout ce qui concerne les articles

Le menu article se présente de la façon suivante :

Nom	Code	Prix	Inst	Limite	Groupe	Qté vte	Plu lié	Lien Dept	Message cuisine	Stock

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro d'article puis faire **DSGN**.

Nom

Le Nom (Nom 1) peut avoir jusqu'à 20 caractères.

Code

JAN, EAN, UPC, NW7 et Code 39, des codes jusqu'à 16 chiffres peuvent être programmés.

Quand on programme un PLU, les données lues par le code barre seront affichées au

début de la colonne.

Remarque : Pour rechercher un article avec un scanner il faut être dans le menu P1 / Articles puis passer le code barre devant le scanner et enfin appuyer sur la touche **ESC** la caisse placera le curseur automatiquement sur l'article lu.

Prix

Le prix peut être programmé sur 8 chiffres.

PRIX1: prix programmé page 1

PRIX2: prix programmé page 2

PRIX3: prix programmé page 3

Pour changer de niveau de prix il faut utiliser les touches PSF0 (code 7A), PSF1 (code 7B), PSF2 (code 7C), PSF3 (code 7D) ou la fonction automatique de changement de niveau.

Instructions 1 à 8

instruction 1	
Bit 8	Non utilisé
Bit 7	Non utilisé
Bit 6	Non utilisé
Bit 5	Non utilisé
Bit 4	1 = Utilise la TVA 4
Bit 3	1 = Utilise la TVA 3
Bit 2	1 = Utilise la TVA 2
Bit 1	1 = Utilise la TVA 1

instruction 2		Nota : Bit 4, pour multiplier vous devez utiliser la touche code 9C. Longueur X Largeur X Département X = touche 9C multiplication surface.
Bit 8	Non utilisé	
Bit 7	1 : Food stamp enable	
Bit 6	Non utilisé	
Bit 5	Balance	
Bit 4	1 : Multiplication de type surface (version G)	
Bit 3	1 : Non additionné	
Bit 2	1 : Négatif	
Bit 1	1 : Article unique	

instruction 3		
Bit 8	1 : imprime en rouge (cuisine)	
Bit 7	Liquide	Ou Nombre de coupons billetterie / pressing 01 = 1 coupon / 10 = 2 coupons / 11 = 3 coupons
Bit 6	Solide	
Bit 5	1 : Stock	
Bit 4	Non utilisé	
Bit 3	1 : Ecrasement du prix interdit	
Bit 2	1 : montant zéro interdit	
Bit 1	1 : prix préprogrammé	

NOTE :
instruction
503#2=1 : mode
pressing/billetterie.

instruction 4	
Bit 8	1 : imprimante cuisine #8
Bit 7	1 : imprimante cuisine #7
Bit 6	1 : imprimante cuisine #6
Bit 5	1 : imprimante cuisine #5
Bit 4	1 : imprimante cuisine #4
Bit 3	1 : imprimante cuisine #3
Bit 2	1 : imprimante cuisine #2
Bit 1	1 : imprimante cuisine #1

instruction 5	
Bit 8	1: Contrainte texte Information
Bit 7	1: Contrainte Message cuisine
Bit 6	1: Contrainte code SKU
Bit 5	Non utilisé
Bit 4	1: N'est pas géré pour les points de fidélité
Bit 3	Non utilisé
Bit 2	1 : Imprime un ticket même si ticket en Off
Bit 1	1 : Interdit la vente de ce département

instruction 6	
Bit 8	Non utilisé
Bit 7	Hold/Fire (Automatique)
Bit 6	Non utilisé
Bit 5	Non utilisé
Bit 4	Non utilisé
Bit 3 à 1	Age tables: (7 table âge tables au total) 001= table Age 1 101=table Age 5 010= table Age 2 110=table Age 6 011= table Age 3 111=table Age 7 100= table Age 4

Les instructions 7 et 8 ne sont pas utilisées pour l'instant, elles doivent rester à zéro.

Montant Limite

Le montant limite se programme sur 4 chiffres.

Les trois premiers chiffres indiquent le début du montant limite. Le dernier, le nombre de 0 qu'il y aura à la fin du montant.

Par exemple si le montant maxi est 23.50€, il faut programmer 2351

si le montant maxi est 2350.00€, il faut programmer 2353

Groupe

Il existe deux types de groupe Article

Groupe 1 :

Deux chiffres de 1 à 99 peuvent être programmés. 0 = n'appartient à aucun groupe.

Groupe 2 :

Quatre chiffres de 1 à 9999 peuvent être programmés. 0 = n'appartient à aucun groupe

Quantités vendues

Si l'article est utilisé comme article par lot, en mettant le nombre d'articles constituant le lot on aura sur le rapport la quantité d'article vendu.

Table des liens (Articles liés)

Numéro de table d'articles liés vendus quand l'article principal est vendu. Quand l'article principal est vendu les articles liés sont aussi vendus.

Lien Dept

Numéro du département auquel est lié l'article. **A ne pas oublier sinon les articles vendus seront rattachés au dernier département.**

Table des messages cuisines

Lien avec la table des messages cuisine quand l'article est vendu.

Stock

Voir manuel de programmation, 8 Inventaire article.

Rappel :

Dans ce menu les fonctions **ROW ITEM** et **LINE ITEM** sont actives.

ROW ITEM permet de passer à l'article suivant mais en restant dans la même colonne à chaque fois que l'on appuie sur **ENTER**.

LINE ITEM permet de passer à la colonne suivante à chaque fois qu'on appuie sur **ENTER** donc de programmer tous les champs d'un article.

Inventaire

Voir manuel de programmation P1 "8. inventaire article".

2.3.2 Multiplication des article au poids (multiplicateur à décimale)

Il faut utiliser la fonction balance, pour cela mettre l'instruction 2 bit 5 des articles à 1. Implanter ensuite la touche code 4A, **MSCL**, sur le clavier. Cette touche permet d'entrer un poids au

moment de la vente.

Utilisation : Exemple vente de 1,275 Kg de poisson à 30,00€ le kg

1.275 **MSCL** POISSON, donnera sur le ticket et sur l'écran.

1.275Kg @30.00

POISSON 38.25

Attention pour les quantités avec décimales il faudra impérativement utiliser la touche **MSCL**, la touche Q/F est réservée aux quantités entières.

2.3.3 Multiplication de surface pour les articles (longueur x largeur)

Pour l'activer mettre l'instruction 406 bit 3 à 1. Implanter la touche code 9C, **SQ MEASURE**, sur le clavier. Cette touche permet de faire la multiplication lors de la vente. Il faut aussi que le bit 4 de l'instruction 2 des articles soit à 1.

Utilisation : Exemple d'un tapis mesurant 1,45m x 2,05m avec un prix de 30,00€ le mètre carré.

1.45 **X (touche sq measure)** 2.05 **X (touche sq measure)** TAPIS donnera sur le ticket.

1.45X 2.05 @30.00

TAPIS 89.18

Attention : Si vous paramétrez un article pour fonctionner avec des surfaces vous serez obliger d'utiliser la touche Sq measure et vous ne pourrez donc pas vendre cet article sans saisir une longueur et une largeur. (Ex : 1 X 1 X Tapis X=q measure).

2.4. TABLE

Pour aller sur le menu table utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 4 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Ce menu est organisé de la façon suivante

Nom	Numéro	No téléphone	Instruction	Classement	Montant limite

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Nom de la table

Vous pouvez entrer 4 lignes de 40 caractères pour le nom de la table.

Numéro de table

Maximum 8-chiffres par numéro de table.

Instruction 1 à 3

Les instructions 1 et 2 sont non utilisées pour l'instant.

Instruction 3

Bit	Fonction		
Bit 8 à 4	Non utilisés : Toujours à 0		
Bit 3	0	0	0
Bit 2	0	1	1
Bit 1	1	0	1

Sélection page prix sur laquelle la table va travailler.

Page prix 1 Page prix 2 Page prix 3 (si instruction générale 8#7=1)

Classement

Rang de la table dans la salle. Si le niveau du caissier est plus haut que le niveau de la table (Max.4 chiffres : 9999), le caissier peut ouvrir la table.

Touches utilisées pour les Tables

Code touche	Nom touche	Fonction
612C	A SOLDE	Permet d'ouvrir la table
612E	N SOLDE	Permet de fermer la table
0046	IMP TABLE	Permet d'imprimer la note de la table
612D	P TABLE	Permet de payer la table
0065	TRANSFERT	Permet de transférer une table vers une autre

2.5 COMPTE

Pour aller sur le menu Compte utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 5 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Ce menu est organisé de la façon suivante

Nom	Numéro	No téléphone	Instruction	Classement	Montant limite

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Nom du compte.

Vous pouvez entrer 4 lignes de 40 caractères pour le nom du compte.

Numéro du compte

Maximum 8-chiffres par numéro de compte.

Instruction 1 à 3

Les instructions 1 et 2 sont non utilisées pour l'instant.

Instruction 3

Bit	Fonction		
Bit 8 à 4	Non utilisés : Toujours à 0		
Bit 3	0	0	0
Bit 2	0	1	1
Bit 1	1	0	1

Sélection page prix sur laquelle le compte va travailler.

Page prix 1 Page prix 2 Page prix 3 (si instruction générale 1307#8=1)

Classement

Rang du compte dans le magasin. Si le niveau du caissier est plus haut que le niveau du compte (Max 4 chiffres : 9999), le caissier peut ouvrir le compte

Touches utilisées pour les comptes

Code touche	Nom touche	Fonction
0088	ACT PBAL	Ouvrir compte
008A	ACT NBAL	Fermer compte
008B	ACT CKPR	Imprimer compte
0089	ACT CKPD	Payer compte
008C	ACT TRANS	Transfert compte
008D	ACT TTL TRANS	Transfert total compte
0087	COMPTE	Touche compte permettant d'utiliser les touches pour les tables

2.6. CAISSIER

Pour aller sur le menu Caissier utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 6 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Ce menu est organisé de la façon suivante :

Nom	N° caissier	No use	N° table de	N° table à	Ventes promo	Inst 1à2	niveau

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Nom caissier

16 caractères alphanumériques.

N° caissier

Sert à programmer un numéro de caissier sur 8 chiffres.

N° de table de départ

Numéro de table à partir de laquelle le caissier peut y accéder.

N° de table de fin

Dernier numéro de table auquel le caissier peut accéder.

Vente promotionnelle

Utilisé pour les ventes promotionnelles ou les montants remisés.

Inst 1 - 2

Instruction 1 bit 1 = 1 Caissier en mode école (voir inst 607 bit 5)

Les autres bits des deux instructions seront utilisables dans le futur.

Niveaux

Niveau d'autorisation du caissier en programmation et vente

Rapport Z

Rapport X

Niveau rapport

Niveau P1

Niveau touche (limite l'accès aux touche +% -% - PO RA VOID RETOUR etc.)

Niveau table

Pour chaque fonction on indique le niveau d'autorisation du caissier, après on définit en P2 pour chaque fonction le niveau minimum pour l'accès. Si le niveau du caissier est supérieur au niveau de la fonction le caissier peut l'utiliser.

2.7. VENDEUR

Pour aller sur le menu Vendeur utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 7 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Ce menu est organisé de la façon suivante :

Nom	N° de vendeur	N° table de	N° table à	Ventes promo	Inst 1à2	Niveau

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Nom vendeur

16 caractères alphanumériques.

N° vendeur

Sert à programmer un code secret sur 8 chiffres.

N° de table de départ

Numéro de compte à partir duquel le vendeur peut y accéder.

N° de table de fin

Dernier numéro de compte auquel le vendeur peut accéder.

Vente promotionnelle

Utilisé pour les ventes promotionnelles ou les montants remisés.

Inst 1 - 2

Instruction 1 bit 1 = 1 Vendeur en mode école (voir inst 607 bit 7)

Les autres bits des deux instructions seront utilisables dans le futur.

Niveaux

Niveau d'autorisation du vendeur en programmation et vente

Rapport Z

Rapport X

Niveau rapport

Niveau en P1

Niveau touche (limite l'accès aux touche +% -% - PO RA VOID RETOUR etc.)

Niveau table

Pour chaque fonction on indique le niveau d'autorisation du vendeur, après on définit en P2 pour chaque fonction le niveau minimum pour l'accès. Si le niveau du vendeur est supérieur

au niveau de la fonction le vendeur peut l'utiliser.

2.8 STOCK DEPARTEMENT

Pour aller sur le menu Stock département utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 8 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Ce menu est organisé de la façon suivante :

Stock Départ	Stock Actuel	Entrée Stock	Sortie Stock

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

STOCK DEPART: Permet de saisir la quantité des articles du magasin au départ

STOCK ACTUEL : Utilisé pour saisir le nouvel inventaire aussi bien les quantités en plus qu'en moins.

ENTREE STOCK : Utilisé pour ajouter des quantités en stock.

SORTIE STOCK : Utilisé pour sortir des quantités du stock.

2.9 STOCK ARTICLE

Pour aller sur le menu Stock article utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 9 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Ce menu est organisé de la façon suivante :

Stock Départ	Stock Actuel	Entrée Stock	Sortie Stock

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

STOCK DEPART: Permet de saisir la quantité des articles du magasin au départ

STOCK ACTUEL : Utilisé pour saisir le nouvel inventaire aussi bien les quantités en plus qu'en moins.

ENTREE STOCK : Utilisé pour ajouter des quantités en stock.

SORTIE STOCK : Utilisé pour sortir des quantités du stock.

2.10. TVA

Pour aller sur le menu TVA utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 10 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Ce menu est organisé de la façon suivante :

Nom	Taux	Prix	Inst 1	Inst 2	Niveau

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Nom : Ce champ n'est pas modifiable.

Taux de taxe:

Le pourcentage du taux de taxe

xxxxyyyy ou xxxx signifie la portion entière et yyyy signifie la portion décimale.

Exemple : 19.6% sera saisie 196000.

5.5% sera saisie 55000.

Prix

C'est le montant maximum à partir duquel on ne calcule plus la TVA. (Non utilisé en France)

Instruction 1

Bit 8,7 et 6 non utilisé = 0.

Bit 5 : 0 = HT + TVA / 1 = Mode TTC dont TVA

Bit 4 à 1 non utilisé = 0.

Exemple : Mode TTC dont TVA mettre 00010000

Instruction 2 : Non utilisé

Nota : Vérifier le système d'arrondi: 5/4 pour la TVA

Instruction 402 bit 4 à 1

2.11 TABLE TAXE (non utilisé en France)

Impératif : Tous les champs de ce menu doivent être à zéro sous peine d'avoir une mauvaise gestion des TVA. Ce système de TVA n'est utilisé qu'aux Etat-Unis.

2.12. POURCENTAGE MOINS

2.13. POURCENTAGE PLUS

Pour aller sur le menu +% ou - % utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 12 ou 13 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Ce menu est organisé de la façon suivante :

Nom	Taux	Inst 1	Inst 2	Niveau

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Nom : Ce champ n'est pas modifiable

Taux : Pourcentage

La valeur du pourcentage xxxxyy : xxxx signifie la portion entière et yy signifie la portion décimale, exemple. 15% est saisie 1500.

Instructions 1 à 2

	Instruction 1
1 - #8	Non utilisé
1 - #7	Non utilisé
1 - #6	Non utilisé
1 - #5	Non utilisé
1 - #4	TVA 4
1 - #3	TVA 3
1 - #2	TVA 2
1 - #1	TVA 1

	Instruction 2
2 - #8	Non utilisé
2 - #7	Non utilisé
2 - #6	1 : Taux de remise non imprimé
2 - #5	Non utilisé
2 - #4	Ne prends pas en compte les points
2 - #3	0 : Changement taux remise possible en R 1 : Changement taux de remise impossible en R
2 - #2	Non utilisé
2 - #1	0 : Taux préprogrammé 1 : Pas de taux préprogrammé

Niveau

Cette valeur de 1 à 9 permet de vérifier si un caissier ou un vendeur peut utiliser cette fonction. Si le caissier ou le vendeur a une valeur supérieure à la fonction il peut l'utiliser.

2.14. TAUX DE CHANGE (DEVICES)

Pour aller sur le menu devises utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 14 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Ce menu contient -

Nom	Taux	Inst 1	Inst 2	Niveau

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Il y a 30 taux de change. Chaque taux doit être programmé sans la touche décimale (.).

Nom

Dans ce menu le nom de la devise n'est pas modifiable.

Taux

Les touches de taux de change doivent être programmées au clavier, ce ne sont pas des touches standard. Il y a 31 codes fonction, FC#, FC1 à FC 30.

Cela donne deux méthodes pour accéder à un taux de change.

Les codes FC1 à FC30 permettent de choisir directement la devise 1 à 30.

Le code FC# permet de choisir la devise au moment de la vente. Dans ce cas une seule touche est nécessaire pour utiliser plusieurs devises.

Pour convertir la monnaie étrangère en monnaie locale, paramétrer l'instruction 0502, bit 1 à 0 (= FC/LC). Pour convertir de LC à FC, mettre 1 (= LC/FC)

Programmation d'un taux de change,

TTTTTDA

TTTTTT = Taux de conversion sans virgule

D = Position de la virgule

A = Nombre de chiffres à afficher ou à imprimer après le virgule

Exemple le taux de l'Euro en France sera 65595752.

Conversion automatique des prix de la monnaie locale en Euro.

Il faut être certain que le taux de change a été correctement programmé. En P1 dans date il y a un champ date euro, dans ce champ il faut programmer la date de changement de monnaie avec le format AAAAMMJJ. Une fois la date arrivée et après avoir fait un Z la caisse demande à faire automatiquement le changement de monnaie et l'instruction 407 bit 8 passe à 1.

Codes des touches devises

Numéro de devise	6076		
Devise1	6176	Devise16	6177
Devise2	6276	Devise17	6277
Devise3	6376	Devise18	6377
Devise4	6476	Devise19	6477
Devise5	6576	Devise20	6577
Devise6	6676	Devise21	6677
Devise7	6776	Devise22	6777
Devise8	6876	Devise23	6877
Devise9	6976	Devise24	6977
Devise10	6A76	Devise25	6A77
Devise11	6B76	Devise26	6B77
Devise12	6C76	Devise27	6C77
Devise13	6D76	Devise28	6D77
Devise14	6E76	Devise29	6E77
Devise15	6F76	Devise30	6F77
Monnaie locale ou Devise total	58	Rendu en devise	59

Instructions

Non utilisé.

2.15. RABAIS

Pour aller sur le menu RABAIS utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 15 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Ce menu contient

Nom	Prix	Montant limite	Instruction 1	Instruction 2	Niveau
-1					
-2					
-3					
-4					
-5					
-6					
POINT					

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

On peut préprogrammer jusqu'à 6 rabais.

Codes des touches : -1 6136, -2 6236, -3 6336, -4 6436, -5 6536, -6 6636

Nom : Le nom des rabais n'est pas modifiable.

Prix : C'est dans ce champ que l'on programme le montant du rabais.

Montant limite : 4 chiffres permettent de programmer le montant max. Les trois premiers chiffres indiquent le prix et le dernier indiquent le nombre multiplié par 10. Quand le montant max est 23.50, on programme 2351.

Instructions 1-2

Instruction 1
Non utilisé
Non utilisé
Non utilisé
Non utilisé
1 : TVA 4
1 : TVA 3
1 : TVA 2
1 : TVA 1

Instruction 2
Non utilisé.
1 : Erreur si le montant total est négatif
La remise est calculée comme: 0 : NET 1 : Brut
1 : Opération Négative (Manager)
1 : Non scored item (points)
1 : interdit l'écrasement d'un prix
1 : Autorisation saisie montant zéro
1 : autorise prix préprogrammé

Niveau

Cette valeur de 1 à 9 permet de vérifier si un caissier ou un vendeur peut utiliser cette fonction. Si le caissier ou le vendeur a une valeur supérieure à la fonction il peut l'utiliser.

2.16 MODE DE PAIEMENT

Pour aller sur le menu Mode de Paiement utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 16 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Ce menu contient

Nom	Prix	Montant limite	Instruction 1	Instruction 2	Niveau
ESPECES 1 à 3					
CHEQUES 1 à 3					
CREDIT 1 à 3					
CB1 à CB6					

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Nom : Le nom n'est pas modifiable.

Prix : Il est possible de préprogrammer un montant pour l'encaissement.

Par exemple, si le montant préprogrammé est 10.00 et si 5 est saisie lors de l'encaissement.

$5 \times 10.00 = 50.00$ est le montant encaissé.

Montant limite : Quatre chiffres peuvent être programmés 0 - 9.

Les trois premiers chiffres indiquent le prix et le dernier indiquent le facteur de multiplication par 10.

Quand le montant max. est 23.50, on programme 2351.

Instruction 1

Instruction 1
MSD 1 - #8 Non utilisé
1 - #7 1 : Contrainte encaissement
1 - #6 1 : Disable post tend
1 - #5 1 : Disable over tend
1 - #4 1 : Pas de paiement mixte
1 - #3 1 : interdit l'encaissement
1 - #2 1 : pas de rendu monnaie
LSD 1 - #1 1 : interdit l'ouverture tiroir

Instruction 2

Instruction 2		
MSD	2 - #8	1 : interdit l'opération PO
	2 - #7	1 : interdit l'opération RA
	2 - #6	1 : interdit les ventes
	2 - #5	1 : Opération Manager
	2 - #4	1 : Non scored item (point) / CREDIT mode école
	2 - #3	Non utilise
	2 - #2	1 : le change est donné dans le même mode de transaction.
LSD	2 - #1	1 : Autorise les prix préprogrammés

Niveau

Cette valeur de 1 à 9 permet de vérifier si un caissier ou un vendeur peut utiliser cette fonction. Si le caissier ou le vendeur a une valeur supérieure à la fonction il peut l'utiliser.

2.17 SA / RA

Pour aller sur le menu RA/SA utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 17 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Ce menu contient

Nom	Prix	Montant limite	Instruction 1	Instruction 2	Niveau
RA 1 à 3					
SA 1 à 3					

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Nom : Le nom n'est pas modifiable.

Prix : Il est possible de pré programmer un montant pour les **SA / RA**. Par exemple, si le montant préprogrammé est 10.00 et si 5 est saisie lors des **RA / SA**.

5x10.00=50.00 est le montant du RA ou SA.

Montant limite

Quatre chiffres peuvent être programmés 0 - 9.

Les trois premiers chiffres indiquent le prix et le dernier indique le facteur de multiplication par 10. Quand le montant max. est 23.50, on programme 2351.

Instruction 1 à 2

	Instruction 1 : Utilisation future		Instruction 2
1 - #8		2 - #8	Non utilisé.
1 - #7		2 - #7	Non utilisé.
1 - #6		2 - #6	Non utilisé.
1 - #5		2 - #5	1 : Opération négative (Manager)
1 - #4		2 - #4	Non utilisé.
1 - #3		2 - #3	1 : interdiction d'écraser le prix
1 - #2		2 - #2	1 : montant zéro autorisé
1 - #1		2 - #1	1 : prix programmé autorisé

Niveau

Cette valeur de 1 à 9 permet de vérifier si un caissier ou un vendeur peut utiliser cette fonction. Si le caissier ou le vendeur a une valeur supérieure à la fonction il peut l'utiliser.

PO = Paid out = SA = Sortie argent

RA = Received account = RA = Rentrée Argent

Codes touches (3 touches)

PO 6131, PO2 6231, PO3 6331

Codes Touches (3 touches)

RA 6130, RA2 6230, RA3 6330

2.18. DEPOT / ARRHEES

Pour aller sur le menu DEPOT / ARRHEES utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 18 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

La fonction dépôt permet d'entrer des arrhes sur une table ou un compte.

Ce menu contient

Nom	Prix	Montant limite	Instruction 1	Instruction 2	Niveau
Dépôt 1 à 3					

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Nom : Le nom n'est pas modifiable.

Prix : Il est possible de pré programmer un montant pour les dépôts. Par exemple, si le montant préprogrammé est 10.00 et si 5 est saisie lors de l'encaissement.
 $5 \times 10.00 = 50.00$ est le montant encaissé.

Montant limite : Quatre chiffres peuvent être programmés 0 - 9.
 Les trois premiers chiffres indiquent le prix et le dernier indique le facteur de multiplication par 10.

Quand le montant max est 23.50, on programme 2351.

Instruction 1 à 2

Ces instructions doivent rester à 0, utilisation future.

DEPOT: 3 touches DEPOT , DEPOT 2 et DEPOT 3

Codes touches DEPOT 612B, DEPOT 2 622B, DEPOT 3 632B

Niveau : Cette valeur de 1 à 9 permet de vérifier si un caissier ou un vendeur peut utiliser cette fonction. Si le caissier ou le vendeur a une valeur supérieure à la fonction il peut l'utiliser.

2.19. ANNULATION, RETOUR

Pour aller sur le menu ANNULATION/RETOUR utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 19 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Ce menu contient

Nom	Instruction 1	Instruction 2	Niveau
- Annule			
Annule 1 à 3			
Retour 1 à 3			
*Annulation			

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Nom : Le nom n'est pas modifiable.

Annule : utilisé pour annuler une vente. 3 touches VOID , VOID 2 et VOID 3

Codes touches : VOID 611D, VOID 2 621D, VOID 3 631D

RETOUR : utilisé pour retourner un article après une vente. 3 touches RETOUR.

Codes touches : RETOUR 611E, RETOUR2 621E, RETOUR3 631E

Instruction 1 à 2

	Instruction 1 : Utilisation future		Instruction 2
1 - #8		2 - #8	Non utilisé.
1 - #7		2 - #7	Non utilisé.
1 - #6		2 - #6	Non utilisé.
1 - #5		2 - #5	1 : Opération négative (Manager)
1 - #4		2 - #4	Non utilisé.
1 - #3		2 - #3	Non utilisé.
1 - #2		2 - #2	Non utilisé.
1 - #1		2 - #1	Non utilisé.

Niveau

Cette valeur de 1 à 9 permet de vérifier si un caissier ou un vendeur peut utiliser cette fonction. Si le caissier ou le vendeur a une valeur supérieure à la fonction il peut l'utiliser.

2.20 POURBOIRES

Pour aller sur le menu POURBOIRES utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 20 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Ce menu contient

Nom	Instruction 1	Instruction 2	Niveau
CA-TIP			
TIP			

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Cette fonction permet de gérer les pourboires laissés par les clients. Il y a deux touches associées à cette fonction.

Pourboires Espèces Code 614F

Pourboires Crédit Code 6141

Nom : Le nom n'est pas modifiable.

Instructions 1 à 2 : Non utilisées

Niveau

Cette valeur de 1 à 9 permet de vérifier si un caissier ou un vendeur peut utiliser cette fonction. Si le caissier ou le vendeur a une valeur supérieure à la fonction il peut l'utiliser.

2.21 FOOD STAMP

Pour aller sur le menu FOOD STAMP utiliser les flèches ↓↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 21 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Ce menu contient

Nom	Prix	Montant limite	Instruction 1	Instruction 2	Niveau
FS-SALE					

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour utiliser cette fonction mettre l'instruction 0309 bit 4 à 1, l'instruction 2 bit 7 des départements à 1 et programmer les touches suivantes.

NFS : Utilisé pour entrer le prix d'un élément dans un département qui est programmé en FOOD STAMP comme un objet non FOOD STAMP.

FS : Utilisé pour entrer le prix d'un élément dans un département qui est programmé en non FOOD STAMP comme un objet FOOD STAMP.

FST : Utilisé pour visualiser un sous total des éléments FOOD STAMP

FS TEND Utilisé pour encaisser des éléments FOOD STAMP.

Nom : Le nom n'est pas modifiable.

Prix : Utilisé pour la limite

Montant limite

Quatre chiffres peuvent être programmés 0 - 9.

Les trois premiers chiffres indiquent le prix et le dernier indique le facteur de multiplication par 10. Quand le montant max est 23.50, on programme 2351.

Instruction 1 à 2 : Ces instructions doivent rester à 0, utilisation future.

Niveau

Cette valeur de 1 à 9 permet de vérifier si un caissier ou un vendeur peut utiliser cette fonction. Si le caissier ou le vendeur a une valeur supérieure à la fonction il peut l'utiliser.

2.22 SERVICE

Pour aller sur le menu SERVICE utiliser les flèches ↓↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 22 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Ce menu contient

Nom	Taux	Instruction 1	Instruction 2	Niveau
Service 1				
Service 2				
Service 3				

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Cette fonction permet d'ajouter automatiquement le service sur une facture.

Nom : Le nom n'est pas modifiable.

Taux : Permet d'entrer le pourcentage de service. Ce pourcentage est entré sur 4 chiffres. Deux chiffres pour les entiers deux chiffres pour les décimales. 5% sera saisie 500.

Instruction 1 à 2

		Instruction 1	Défaut
MSD	1 - #8	0 : Non utilisé	0
	1 - #7	0 : Non utilisé	0
	1 - #6	0 : Non utilisé	0
	1 - #5	0 : Non utilisé	0
	1 - #4	1 : TVA 4	0
	1 - #3	1 : TVA 3	0
	1 - #2	1 : TVA 2	0
LSD	1 - #1	1 : TVA 1	0

		Instruction 2	Défaut
MSD	2 - #8	Opération touche service	0
	2 - #7	Elément négatif	0
	2 - #6	Pas d'impression du taux	0
	2 - #5	Opération négative	0
	2 - #4	N'utilise pas les points	0
	2 - #3	000 : Sous-Total	0
	2 - #2	001 : TVA 1, 010 : TVA 2, 011 : TVA 3,	0
LSD	2 - #1	100 : TVA 4	0

Niveau

Cette valeur de 1 à 9 permet de vérifier si un caissier ou un vendeur peut utiliser cette fonction. Si le caissier ou le vendeur a une valeur supérieure à la fonction il peut l'utiliser.

2.23 MAJORATION SPECIALE (SERVICE)

Pour aller sur ce menu utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 23 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Cette fonction permet sur une table de faire une majoration automatique quand le nombre de couvert atteint la limite fixée.

Ce menu contient

Nom	Taux	Couvert	Instruction 1	Instruction 2	Niveau
SPECIAL					

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Cette fonction permet d'ajouter automatiquement le service sur une facture.

Nom : Le nom n'est pas modifiable.

Taux : Permet d'entrer le pourcentage pour la majoration. Ce pourcentage est entré sur 4 chiffres. Deux chiffres pour les entiers deux chiffres pour les décimales. 5% sera saisie 500.

Couvert : Permet d'entrer le nombre de couvert avant de déclencher la majoration.

Instruction 1 à 2 : Utilisation future

Niveau

Cette valeur de 1 à 9 permet de vérifier si un caissier ou un vendeur peut utiliser cette fonction. Si le caissier ou le vendeur a une valeur supérieure à la fonction il peut l'utiliser.

2.24 REMISES PAR LOT

Pour aller sur le menu REMISES/LOT utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 24 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Les remises par lots sont utilisées pour faire une remise en fonction de la quantité d'articles vendus. On peut programmer jusqu'à 100 remises par lot.

Exemple : si vous achetez deux quantités du même article le troisième est offert.

Ce menu contient

NOM	INST 1 & 2	T TBL	TAUX/MNT	JOUR S	HEURE DEPART	HEURE FIN	QTE1	CODE1
Mix discount 1 à 100								

QTE2	CODE2	QTE3	CODE3	QTE4	CODE4

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Nom : Le nom peut être changé. (16 caractères maximums)

Instructions

	Instruction 1		Instruction 2	
1 - #8	Non utilisé	2 - #8	Remise par lot = article	
1 - #7	Non utilisé	2 - #7	Remise par lot = montant	
1 - #6	Non utilisé	2 - #6	Non utilisé	
1 - #5	Non utilisé	2 - #5	Non utilisé	
1 - #4	1 : TVA 4	2 - #4	1 : Ne gère pas les points	
1 - #3	1 : TVA 3	2 - #3	Non utilisé	
1 - #2	1 : TVA 2	2 - #2	Remise par lot appliquée sur (Note) 0 = Chaque quantité / 1 = proportionnellement	
1 - #1	1 : TVA 1	2 - #1	Type de remise 0 = montant / 1 = taux	

Instruction2, #8=1: Permet d'offrir un article programmé quand les conditions sont atteintes

Instruction2, #7=1: Permet d'offrir un montant ou une remise quand les conditions sont atteintes.

Instruction2, #2=0 : Le calcul des remises par se fait sur les quantités vendues exactes.

Exemple : La remise est programmée à partir de 3, elle se fera donc tous les 3, 6, 9 quantités vendues.

#2=1: Le calcul des remises par se fait sur les quantités vendues de façon proportionnelle.

Exemple : La remise est programmée à partir de 3, on en vend 5 la remise sera calculée sur les 3/5.

T TBL NO.

Les remises par lots peuvent être mémorisées grâce à 6 compteurs. On peut affecter un de ces compteurs à chaque remise.

Taux / Montant

Permet de définir un taux ou un montant de remise (dépend de l'instruction 2 bit 1.

Format montant : Pour 10,00€ on programmera 1000.

Format remise : Pour 15% on programmera 150000.

Heure départ / Heure fin

L'heure et la date de début et de fin d'utilisation des remises par lot.

Format : mmjjhhMM

mm=Mois

jj=Jour

hh=Heure

MM=Minute

ex : début 15 Juin à 7:30

06150730

Quantité

C'est la quantité à partir de laquelle on va déclencher une remise.

Si l'instruction 305 bit 4 = 1 la quantité sera entrée avec des décimales.

Exemple pour 2 il faudra programmer 200.

Code

Le code permet d'identifier quels sont les éléments soumis aux remises par lots.

Le code comporte deux parties.

Code	Type
6 chiffres	2 chiffres

Code : 6 chiffres pour désigner un article, un département, un groupe d'article, les articles liés à un département. La sélection de ces éléments dépend du type.

Type : 2 chiffres permettant de définir le type d'élément du code.

01: Département

02: Article

03:Groupe 1 article

04:Groupe 2 article

05:Article lié par département

2.25. ARTICLES LIES

Pour aller sur le menu ARTICLES LIES utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 25 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Ce menu contient

No	Inst 1	Inst 2	Code 1	Quantité 1	Prix 1	Code 2	Quantité 2	Prix 2	Code 3	Quantité 3
1 à 200										

Prix 3	Code 4	Quantité 4	Prix 4	Suivant

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Cette fonction permet de créer des menus ou des articles liés. On peut en programmer 200. Chaque ligne permet de lier 4 articles, à la fin de chaque ligne on peut faire une liaison avec une autre ligne pour avoir des menus plus grands.

Instruction 1

Instruction 1	
1 - #8	Non utilisés.
1 - #7	Non utilisés.
1 - #6	Non utilisés.
1 - #5	Prix unitaire utilisé dans la fenêtre de Menu : 0=Programmé dans la tables de liaison article. 1= Programmé dans l'article
1 - #4	0001=1 ^{ère} prise de commande (NOTE)
1 - #3	0010=2 ^{nde} prise de commande (NOTE)
1 - #2	0100=3 ^{ème} prise de commande (NOTE)
1 - #1	1000=4 ^{ème} prise de commande (NOTE)

1#1-4 Par exemple, un apéritif sera considéré comme première prise de commande.

Code 1 à 4 : Dans ce champ on entre le numéro d'article que l'on veut appeler.

Quantité 1 à 4 : On entre la quantité d'article que l'on veut vendre. La plupart des cas 1.

Prix 1 à 4 : Ce champ dépend de la valeur de l'instruction 1#5.

Si 1#5 = 0 le prix programmé dans la table est utilisé.

Si 1#5 = 1 le prix programmé dans l'article est utilisé.

Suivant : Ce champ permet d'utiliser une ligne de plus pour lier plus d'articles.

2.26. POINTS DE FIDELITES

Pour aller sur le menu POINTS FIDELITES utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 26 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Ce menu contient

No	Instruction 1 et 2	Montant	Début Fin	Commentaire
1 à 10				

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Permet de calculer et imprimer les points qui correspondent au montant des ventes sur le ticket. Le point est calculé en accord avec la table de conversion des montants unitaires prédéfinis dans la table des points.

Les clients apprécient obtenir des remises ou de recevoir un cadeau avec les points gagnés.
Pour utiliser cette fonction, placer la touche [POINT] (code clé:6157) sur le clavier.

Programmation des points.

Programmation [POINT TABLE]

Dans POINT TABLE, 10 sortes montant de conversion unitaire peuvent être prédéfinies.

Instruction 1

Bit	Fonction	Valeur
8 à 6	Non utilisé	
5	Calcul des points après fermeture des tables (NBAL)	0 = non 1 = oui
4	Calcul des points après avoir clôturé un ticket par CB	0 = non 1 = oui
3	Calcul des points après avoir clôturé un ticket par CREDIT	0 = non 1 = oui
2	Calcul des points après avoir clôturé un ticket par CHEQUE	0 = non 1 = oui
1	Calcul des points après avoir clôturé un ticket par ESPECES	0 = non 1 = oui

Instruction 2 :

Pour usage ultérieur

Montant de Conversion unitaire

La valeur de conversion du point peut être saisie sur 8 chiffres.

Date de Début/Date de Fin

Une date de validité peut être saisie. Chacune des dates de début et de fin peut être prédéfinie avec 4 digits (2 digits pour le mois et 2 digits pour la date).

Si cette valeur est à 0, le calcul du point est valide sans limite de temps. Mais si un autre calcul de point a été prédéfini avec une date de validité, le point avec contrôle de validité est utilisé en priorité.

Commentaire

Si le commentaire est programmé, il s'imprime avec le nombre de points gagnés sur le ticket.
Maximum 24 caractères par ligne.

La touche [POINT]: Code touche 6157

La fonction de la touche [POINT] diffère selon l'affectation de l'instruction 0806, bit 2 :

Bit 2 0 = Le point est utilisé par le client pour l'échanger contre un cadeau.
 1 = Il est utilisé pour une remise sur un nouvel achat.

Instructions relatives à la gestion des points de fidélité.

Instruction 806

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 & 7	TOUJOURS 0	
6	Les points sont gérés avec les tables	0 = Non 1 = Oui (NOTE)
5	TOUJOURS 0	
4	Les points sont pris en compte lors d'un encaissement	0 = Uniquement Espèces 1 = Tout mode de Paiement
3	TOUJOURS 0	
2	Points utilisés pour :	0 = Cadeau 1 = Remise (NOTE)
1	Méthode d'arrondi utilisée pour les points.	0 = Arrondi inférieur 1 = 5/4 (NOTE)

NOTE:

Bit 6 : Opération : numéro de table, [OUVRE TABLE], opération normale. [ESPECES]

Bit 2 : La touche [POINT] (code : 6157) est nécessaire sur le clavier

Bit 1 : Exemple

Supposons que 1 point est donné tous les 10.00 € d'achat.

Si le client achète quelque chose à 15.00 \$€

1 point est donné si le bit #1 = 0

2 points sont donnés si le bit #1 = 1

Instruction 807

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Calcul de points lors d'utilisation de remises	0 = Montant avant remise 1 = Montant après remise
7 à 1	TOUJOURS 0	

Instruction 808

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Déduit le montant des points de remise du montant taxable 8.	0 = Non 1 = Oui
7	Déduit le montant des points de remise du montant taxable 7	0 = Non 1 = Oui
6	Déduit le montant des points de remise du montant taxable 6	0 = Non 1 = Oui
5	Déduit le montant des points de remise du montant taxable 5	0 = Non 1 = Oui
4	Déduit le montant des points de remise du montant taxable 4	0 = Non 1 = Oui
3	Déduit le montant des points de remise du montant taxable 3	0 = Non 1 = Oui
2	Déduit le montant des points de remise du montant taxable 2	0 = Non 1 = Oui
1	Déduit le montant des points de remise du montant taxable 1	0 = Non 1 = Oui

2.27. GESTION DES RAPPORTS

Pour aller sur le menu GESTION DES RAPPORTS utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 27 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Grâce à cette table il est possible de programmer un enchaînement de rapport que l'utilisateur veut imprimer régulièrement. Il suffit alors d'une manipulation simple pour imprimer plusieurs rapports différents.

On peut chaîner 8 rapports différents. On peut créer 8 enchaînements différents.

No	Code1	Code2	Code3	Code4	Code5	Code6	Code7	Code8
001	0	0	0	0	0	0	0	0
002	0	0	0	0	0	0	0	0
003	0	0	0	0	0	0	0	0
004	0	0	0	0	0	0	0	0
005	0	0	0	0	0	0	0	0
006	0	0	0	0	0	0	0	0
007	0	0	0	0	0	0	0	0
008	0	0	0	0	0	0	0	0

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

La liste des codes se trouve en page suivante.

Utilisation

Pour utiliser une des tables programmées il faut mettre la clé en X ou en Z, choisir le niveau de rapport (journalier, périodique 1 etc.....), et choisir le menu 3 Table.

Sur l'écran la caisse demande d'entrer un numéro de table, entrez le numéro (de 1 à 8) puis validez avec **ENTRER**, la caisse affiche alors la liste des rapports programmés dans la table.

Pour imprimer les rapports appuyez sur **PRINT**.

LISTE DES CODES DES RAPPORTS

No.	Rapport	No.	Rapport	
1	Rapport général	51	Rapport général	Ecole
2	Rapport des transactions	52	Rapport des transactions	Ecole
3	Rapport Espèces tiroir	53	Rapport Espèces tiroir	Ecole
4	Rapport Horaire net	54	Rapport Horaire net	Ecole
5	Rapport Couverts	55	Rapport Couverts	Ecole
6	Rapport NRG T	56	Rapport NRG T	Ecole
11	Rapport Caissier Individuel	60	Rapport Vendeur Individuel	Ecole
12	Rapport Tous Caissiers	61	Rapport tous vendeurs	Ecole
16	Rapport Vendeur Individuel	66	Rapport Caissier Individuel	Ecole
17	Rapport tous vendeurs	67	Rapport Tous Caissiers	Ecole
21	Rapport Page Département	71	Rapport Page Département	Ecole
22	Rapport Page Département Total	72	Rapport Page Département Total	Ecole
23	Rapport Groupe Département	73	Rapport Groupe Département	Ecole
24	Rapport Groupe Département Total	74	Rapport Groupe Département Total	Ecole
25	Rapport Département Total	75	Rapport Département Total	Ecole
26	Rapport Département dernière vente	76	Rapport Département dernière vente	Ecole
31	Rapport Groupe 1 Article	81	Rapport Groupe 1 Article	Ecole
32	Rapport Groupe 2 Article	82	Rapport Groupe 2 Article	Ecole
33	Rapport Total Groupe 1 Article	83	Rapport Total Groupe 1 Article	Ecole
34	Rapport Total Groupe 2 Article	84	Rapport Total Groupe 2 Article	Ecole
35	Rapport Article par département	85	Rapport Article par département	Ecole
36	Rapport Total Article par Département	86	Rapport Total Article par Département	Ecole
37	Rapport Vente Article	87	Rapport Vente Article	Ecole
38	Vente dernier article vendu	88	Vente dernier article vendu	Ecole
41	Rapport Tables	91	Rapport Tables	Ecole
42	Rapport Point dans les Tables	92	Rapport points dans les tables	Ecole
101	Inventaire page département	121	Stock Article groupe 1	
102	Inventaire Groupe département	122	Stock Article groupe 2	
103	Inventaire total département	123	Stock Article par département	
111	Inventaire Groupe 1 Article	124	Stock total article	
112	Inventaire Groupe 2 Article			
113	Inventaire article par département			
114	Inventaire total article			

2.28 PAGE CONTROLEES PAR HORLOGE

Pour aller sur le menu PAGE CONTROLEES PAR HORLOGE utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 28 **DSGN** puis **ENTER**.
Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Ce menu contient

No	Jour de la semaine	Heure	DEPT-M	DEPT-P	ART-M	ART-P
1 à 10						

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

On peut programmer 10 changements de page.

Jour de la semaine

Si vous désirez préciser quel jour doit être activé le changement de page il faut renseigner ce champ.

1: Dimanche

2: Lundi

3: Mardi

4: Mercredi

5: Jeudi

6: Vendredi

7: Samedi

0: Pas de désignation de jour de la semaine

Heure : Permet de définir l'heure de changement de page. (Format 24H)

Dept-M : Permet de spécifier sur quelle page de département on veut passer.

Dept-P : Permet de spécifier sur quelle page de prix département on veut passer.

Mettre 0 ou 1

ART-M : Permet de spécifier sur quelle page d'article on veut passer.

ART-P : Permet de spécifier sur quelle page de prix article on veut passer.

Mettre 0 ou 1

Nota :

Si on veut repasser à la page normale il faut créer un retour en page 1 à une certaine heure.

2.29. FONCTION MACRO

Pour aller sur le menu MACRO utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 29 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

2.29.1 Le menu macro en P1

Les macros permettent d'associer plusieurs fonctions que l'on taperait au clavier et de les utiliser en une fois.

Ce menu contient

No	Instruction 1	Instruction 2	Code 1	Code 2	Code 3	Code 4	Code 5	Code 6	Code 7	Code 8
1 à 120										

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Un maximum de 120 macros peut être programmé.

- En position R, 99 touches macro peuvent être utilisées.
- Les macros 101 à 120 sont utilisées en X et en Z.

Instruction 1 et 2: Usage ultérieur.

Codes 1 à 8

Dans ces rubriques on va entrer le code des touches que l'on veut associer. Si on veut connaître les touches appuyer sur la touche, **SEARCH/HELP**. Les codes macros correspondent aux codes du clavier.

Nota :

Le code 8100 permet d'indiquer à la macro que l'utilisateur doit saisir une valeur. Quand la valeur est saisie appuyer une fois de plus sur la macro pour continuer l'exécution de celle-ci.

2.29.2 Touches macros à implanter au clavier

Pour utiliser les macros il y a deux méthodes :

La touche code 8000 (n° macro) qui nécessite de préciser lors de l'utilisation quel numéro de macro on va utiliser.

Exemple : On tape 15 puis on appuie sur la touche N° Macro pour exécuter la macro 15.

Les touches 8001 à 8099 qui accèdent directement aux macros 1 à 99. Les macros qui sont utilisables en X/Z (macros 101 à 120) sont à implanter sur le clavier avec les codes 8001 à 8019.

2.29.3 Les macros pour les rapports

Codes disponibles dans les macros 101 à 120 pour les rapports

Code No	Fonction	Code No	Fonction	Code No	Fonction	Code No	Fonction
01	0	11	ENTER	5B	Gauche	8011	Macro111
02	1	12	Declaration	5C	Droite	8012	Macro112
03	2	15	ESC	8001	Macro101	8013	Macro113
04	3	17	PRINT	8002	Macro102	8014	Macro114
05	4	1C	WRT	8003	Macro103	8015	Macro115
06	5	1D	IRC	8004	Macro104	8016	Macro116
07	6	31	DISP	8005	Macro105	8017	Macro117
08	7	3B	RLS	8006	Macro106	8018	Macro118
09	8	42	Page haut	8007	Macro107	8019	Macro119
0A	9	43	Page bas	8008	Macro108	8020	Macro120
0D	.	54	Haut	8009	Macro109		
0E	CLR	55	Bas	8010	Macro110		

Les touches que l'on utiliserait au clavier doivent être entrées dans la macro.

Détails et explications des macros 101 à 104

N° Macro	101	Fonction	102	Fonction	103	Fonction	104	Fonction
Code 1	0D	.	0D	.	0D	.	0D	.
Code 2	02	1	02	1	02	1	05	4
Code 3	11	ENTER	03	2	08	7	11	ENTER
Code 4	17	PRINT	11	ENTER	11	ENTER	17	PRINT
Code 5			11	ENTER	11	ENTER		
Code 6			11	ENTER	11	ENTER		
Code 7			17	PRINT	17	PRINT		
Code 8								

0D (point décimal) permet de passer du menu principal de la position X/Z au menu où on choisit les rapports du niveau 1 à imprimer. (C'est un raccourci)

Il n'existe pas d'autres touches que le point décimal permettant d'aller sur les autres niveaux.

Si on veut créer une macro permettant d'imprimer un rapport général de niveau 2 il faudra faire une macro comme suit.

N° Macro	105	Fonction	
Code 1	03	2	Permet de choisir le niveau 2 des rapports X ou Z
Code 2	11	ENTER	
Code 3	02	1	Permet de choisir le menu Ventas
Code 4	11	ENTER	
Code 5	02	1	Permet de choisir le menu rapport normal
Code 6	11	ENTER	
Code 7	02	1	Permet de sélectionner le menu 1 rapport général
Code 8	8006		Permet de passer à la macro 106 car il n'y a plus de place dans la macro 105

N° Macro	106	Fonction	
Code 1	11	ENTER	Permet de valider le menu 1 rapport général
Code 2	17	PRINT	Permet d'imprimer le rapport sélectionné
Code 3			
Code 4			
Code 5			
Code 6			
Code 7			
Code 8			

Attention : Cette macro ne pourra fonctionner que si on l'utilise à partir du menu principal des rapports X/Z. La macro 106 ne pourra plus être utilisée au clavier.

2.29.4 Macro 5 numéro 105 en rapport article

Mettre l'instruction 580 bit 7 à 1 et programmer la macro 105 comme suit.

No	Instruction 1	Instruction 2	Code 1	Code 2	Code 3	Code 4	Code 5	Code 6	Code 7	Code 8
105	00000000	00000000	0D	04	06	11				

Sur le clavier appuyez sur la touche marquée macro 5. (DEPT 05 par défaut)

Utilisé dans la fonction fenêtre de menu.

Contenu du menu

No	Msg 1	Msg 2	Msg 3	Msg 4	Msg 5	Msg 6	Msg 7	Msg 8
Fenêtre 1 à 99								

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Chaque fenêtre a son numéro propre (de 1 à 99), et un maximum de 8 messages cuisine peuvent être prédéfinis dans une fenêtre. Notez que 100 messages cuisines peuvent être programmés au total.

Si on indique un numéro de fenêtre (1 à 99) dans la colonne fenêtre mess cuisine des articles dès que l'on vend l'article la fenêtre message cuisine s'ouvre et on peut choisir un des huit messages cuisine. (voir programmation en détail chapitre 6.12)

2.32 MESSAGE CUISINE

Pour aller sur le menu MESSAGES CUISINE utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 32 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Les messages cuisines sont utilisées dans les fenêtres de message cuisine.

Contenu du menu

No	Nom	Inst 1	Inst 2
Message 1 à 100			

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou taper le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Nom

On entre le message cuisine, ce message peut comporter 30 caractères.

Instruction 1

	Instruction 1	DEFAULT
1 - #8	Non utilisé.	0
1 - #7	Non utilisé.	0
1 - #6	Non utilisé.	0
1 - #5	Non utilisé.	0
1 - #4	Les messages sont imprimés en rouge en cuisine.	0
1 - #3	1 Deux messages ou plus, peuvent être sélectionnés.	0
1 - #2	Non utilisé.	0
1 - #1	1 : Messages imprimés sur le ticket	0

Instruction 2

Pour usage ultérieur

2.33 GROUPES

Pour aller sur le menu GROUPE utiliser les flèches ↓↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 33 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Dans ce menu on va définir le nom des groupes qui seront utilisés pour les rapports groupes de départements et d'articles.

Contenu du menu

No	Nom
Titre groupe 1 à 200	

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Le nom du groupe peut contenir 30 caractères au maximum. On peut définir jusqu'à 200 noms de groupe.

Si le tri des groupes est paramétré, l'impression des tables sera divisée en plusieurs groupes. Pour cela mettre instruction 209 bit 6 à 1, 604 bit 8 à 1, 604 bit 6 à 1.

2.34 VENTES PROMOTIONNELLES

Pour aller sur le menu VENTE PROMOTIONNELLES utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 34 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Ce menu contient

No	Instruction 1 & 2	Taux / Montant	Heure départ	Heure Fin	Code 1 à code 8	Suivant
Promo 1 à 100						

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Dans les caissiers ou les vendeurs si on programme un lien Ventes promotionnelle c'est dans ce menu que l'on programme le détail.

On peut programmer jusqu'à 100 tables.

Le nombre maximum d'articles géré comme ventes promotionnelles doit être programmé clé en S.

Instruction 1

Bit 8 à 2 : non utilisés usage futur.

Bit 1 : 0 = Rabais

1 = Remise

Instruction 2 : Bit 8 à 1 : Non utilisé usage futur.

Taux de Remise ou Montant de la Remise

Jusqu'à 12 chiffres pour programmer le Taux de la Remise ou Montant de la Remise

Dépend de la sélection de l'instruction 1, #1 selon : montant ou taux.

Date de Début et de Fin & Heure

Mois, Jour, Heure, Minute

8 chiffres en tout 2 par éléments.

Exemple

12242030 Décembre 24 20H30 => 24 Décembre à 20H30

Code1 à 8

Le code est composé de deux sortes d'éléments.

Code : 6 chiffres

Type : 2 Chiffres

Code: 6 chiffres pour le numéro de département ou d'article ou les articles liés au département.

Type : 2 Chiffres, Détermine le type d'objet défini dans le code

01: Département

02: Article

03: Articles liés à un département

Suivant permet de lier deux tables ensembles pour le même caissier / vendeur.

2.35. MESSAGE ECRAN

Pour aller sur le menu MESSAGE ECRAN utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 35 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Organisation de ce menu

No	Texte
Ligne 1 à 32	

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Chaque ligne de ce menu peut contenir 10 caractères. Dans ce menu on définit les lignes du message écran.

Les lignes 1 à 8 correspondent au bloc 1.

Les lignes 9 à 16 correspondent au bloc 2.

Les lignes 17 à 24 correspondent au bloc 3.

Les lignes 25 à 32 correspondent au bloc 4.

Le message écran doit être programmé en utilisant au maximum 8 lignes d'un des blocs.

Exemple on veut programmer : TOWA FRANCE DEMONSTRATION CAISSE SX-690

On programmera le message comme suit

No	Texte
1	TOWA FRANC
2	E DEMONSTR
3	ATION CAIS
4	SE SX-690
5	

Dans le menu 41 en P1 dans le champ tête entrez 14 ce qui correspond au bloc 1 avec 4 lignes

Nom	Tête	Pieds	Logo
Message écran (P1 : 35)		X	X

En P2

- Instruction 301 bit 1=1 Affichage automatique du message écran.
- Instruction 301 bit 1=0 Affichage automatique de l'heure.
- Instruction 302 bit 8 à 5 Délai avant affichage automatique du message écran (1 à 9s)
- Instruction 302 bit 1 à 4 Vitesse d'affichage du message écran (1à 9)

2.36. IMPRESSION DU MESSAGE COMMERCIAL (IMPRIMANTE INTERNE)

Pour aller sur le menu IMPRESSION MESSAGE utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 36 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Organisation de ce menu

No	Texte
Ligne 1 à 32	

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**. Chaque ligne de ce menu peut contenir 32 caractères. Dans ce menu on définit les lignes du message commercial ou du logo texte.

- Les lignes 1 à 8 correspondent au bloc 1.
- Les lignes 9 à 16 correspondent au bloc 2.
- Les lignes 17 à 24 correspondent au bloc 3.
- Les lignes 25 à 32 correspondent au bloc 4.

Le message commercial doit être programmé en utilisant au maximum 8 lignes d'un des blocs.

En Paragraphe 2.41 on définit l'utilisation du texte et sa position.

Dans tête si on entre 27 les lignes 9 à 16 seront imprimées en haut du ticket.

Dans pieds si on entre 27 les lignes 9 à 16 seront imprimées en bas du ticket.

Dans logo si on entre 27 et si inst 208 bit 1 = 1 les lignes 9 à 16 seront imprimées en haut du ticket avant l'en-tête.

Nom	Tête	Pieds	Logo	Remarques
Message Imprimé (P1 : 36)	27			Pour imprimante interne

Pour imprimer le logo texte et non le logo graphique mettre l'instruction 208 bit 1 à 1.

Pour imprimer le message en-tête et le logo graphique laissez 208 bit 1 à 0.

Pour imprimer le message en double taille verticalement aller en paragraphe 2.38.

2.37 IMPRESSION MESSAGE (IMPRIMANTE EXTERNE)

Pour aller sur le menu IMPRESSION MESSAGE utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 37 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Ce menu permet de programmer le logo que l'on pourra imprimer sur une imprimante externe 80 colonnes ou sur une imprimante fiche.

Organisation de ce menu

No	Texte
Ligne 1 à 32	

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**. Chaque ligne de ce menu peut contenir 32 caractères.

Les lignes 1 à 8 correspondent au bloc 1.

Les lignes 9 à 16 correspondent au bloc 2.

Les lignes 17 à 24 correspondent au bloc 3.

Les lignes 25 à 32 correspondent au bloc 4.

Le message doit être programmé en utilisant au maximum 8 lignes d'un des blocs.

En Paragraphe 2.41 on définit l'utilisation du texte et sa position.

Dans tête si on entre 27 les lignes 9 à 16 seront imprimées en haut du ticket.

Dans pieds si on entre 27 les lignes 9 à 16 seront imprimées en bas du ticket.

Nom	Tête	Pieds	Logo	Remarques
Message Imprimé ext				Imprimante 40 colonnes
	X	X		Imprimante fiche

Pour imprimer le message externe en double taille verticalement aller en paragraphe 2.38.

Pour imprimer ce message sur l'imprimante fiche mettre l'instruction 906 bit 3 à 1.

2.38. INSTRUCTION PRINT MSG

Pour aller sur le menu IMPRESSION PRINT MSG utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 38 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Cette section permet de définir pour chaque lignes des blocs 1 à 4 si on veut qu'elle soit imprimée en double taille verticalement. (Message Commercial pour ticket interne et Imprimante Externe)

Ce menu contient :

No	Instruction
Bloc 1	00000000
Bloc 2	00000000
Bloc 3	00000000
Bloc 4	00000000

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Les 4 instructions (1 par bloc) sont organisées de la façon suivante

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

Si le bit est à 1 la ligne correspondante sera imprimée en double taille verticalement.

2.39. LIBELLE CHEQUE (paramétrage imprimante fiche)

Pour aller sur le menu LIBELLE CHEQUE utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 39 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Ce menu contient :

No	Texte
Ligne 1	
Ligne 2	
Ligne 3	

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.
Vous pouvez programmer 3 lignes de 30 caractères pour le libellé du chèque.

€€15.00**-----(Montant du chèque)

ENDOSSEMENT 1

ENDOSSEMENT 2

ENDOSSEMENT 3 10/01/2006

Configuration port Com

Voir chapitre 5.4.6 page 186 pour la configuration de l'imprimante fiche.

Instruction 0409 bit 8 à 1 et bit 1 à 1 (chèque au format européen)

Instruction 0502 bit 1 à 1. (Fonction euro)

Instruction 0701 bit 4 à 1 (type d'impression du chèque)

Instruction 0701 bit 1 à 1 (utilisation imprimante fiche)

Instruction 0706 mettre 4 (saut de lignes sur impression chèque)

Instruction 0204 bit 7 à 1 pour impression montant chèque en double caractère (si inférieur à 4 chiffres)

2.40 MESSAGE COUPON

Pour aller sur le menu MESSAGE TICKET utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 40 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Ce menu permet de programmer le logo que l'on pourra imprimer sur des coupons solides

Organisation de ce menu

No	Texte
Ligne 1 à 32	

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.
Chaque ligne de ce menu peut contenir 32 caractères.

Les lignes 1 à 8 correspondent au bloc 1.
Les lignes 9 à 16 correspondent au bloc 2.
Les lignes 17 à 24 correspondent au bloc 3.
Les lignes 25 à 32 correspondent au bloc 4.

Le message doit être programmé en utilisant au maximum 8 lignes d'un des blocs.

En Paragraphe 2.41 on définit l'utilisation du texte et sa position.

Dans tête si on entre 27 les lignes 9 à 16 seront imprimées en haut du ticket.

Dans pieds si on entre 27 les lignes 9 à 16 seront imprimées en bas du ticket.

Nom	Tête	Pieds	Logo	Remarques
Message coupon				Pour coupon solide/pressing

Pour Imprimer le coupon solide, l'activation des instructions suivantes est nécessaire:

Instruction 0106, bit 3 = 1

DEPT/ART Instruction 3, bit 6 = 1

Pour Imprimer des messages sur le coupon solide, l'activation des instructions suivantes est nécessaire:

Instruction 1402, bit 1 = 1

Pour imprimer le message externe en double taille verticalement aller en paragraphe 2.38

2.41 SELECTION MESSAGE

Pour aller sur le menu SELECTION MESSAGE utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 41 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Les messages des chapitres 2.35, 2.36, 2.37 et 2.39 sont programmés ici en "Sélection message" grâce au numéro de block et de ligne.

Le numéro de bloc est entré en premier (de 1 à 4), le numéro de ligne est entré en second (de 1 à 8). On obtient donc un nombre à deux chiffres.

Exemple : On veut imprimer le message du bloc 3 de la ligne 1 à 6 on entrera donc 36.

Nom	Tête	Pieds	Logo	Remarques
Message écran (P1 : 35)				
Message Imprimé (P1 : 36)				Pour imprimante interne
Message Imprimé ext (P1 : 37)				Imprimante 40 colonnes
Message coupon (P1 : 40)				Imprimante fiche
Pour coupon solide/pressing				
La colonne logo n'est effective que si l'instruction 208 bit 1 =1				

2.42 GESTION AGE

Pour aller sur le menu GESTION AGE utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 42 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program1**.

Organisation de ce menu

No	Age
Ligne 1 à 7	

VERIFICATION D'AGE:

La fonction permet de vérifier la majorité du client pour l'achat d'articles, en entrant sa date de naissance.

Dans cette liste on indique un age minimum par exemple 18 en position 1 puis au niveau des départements/ Articles dans l'instruction 6 on indique qu'on utilise la position 1 de la table des ages. (Dans ce cas 18 ans)

PARTIE III CLE EN P2

3.1 INSTRUCTIONS GENERALES

NOTE SUR LES INSTRUCTIONS:

Dans certaines instructions, deux digits agissent en combinaison pour exécuter une fonction, par exemple, l'instruction 5, bit 4 et 3. Dans ce cas, les deux positions binaires sont reliées par "&." Par exemple: 4 & 3

Quand ceci apparaît, la position haute restera toujours dans la même situation pour chaque choix. Par exemple, pour chaque choix, 8 sera toujours la position haute:

Les notes relatives à une instruction sont directement fournies après chaque instruction. Un N° d'instruction est représenté par 4 chiffres. Le nombre dizaines est 0 ou 1 seulement. Le nombre de centaines augmente toutes les 10 instructions.

Comment sélectionner un numéro d'instruction

Pour aller sur une instruction tapez son numéro et appuyez sur DSGN.

Pour aller sur un bit appuyez sur **OVERWRITE** puis déplacez vous avec les flèches ← → une aide apparaît également à l'écran.

Manipulations :

Clé en P2

Pour aller sur le menu INSTRUCTION utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 1 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program2**.

3.1.1 Instructions classées par numéros

INSTRUCTION 0001 (code barre, multiplication, articles liés)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 6	TOUJOURS 0	
5	Lecture facteur multiplication dans les codes barres pour les ventes par lot	0 = Non 1 = Oui
4	Multiplication directe (sans touche Q/F) des articles lus par code barre	0 = Non 1 = Oui
3	Impression du prix des articles liés	0 = Oui 1 = Non
2	TOUJOURS 0	
1	Utilisation de la touche Q/F pour la multiplication	0 = Non (NOTE) 1 = Oui

NOTE:**Bit 1 :**

Si l'instruction 3 bit 3 du département est à 1 (écrasement du prix impossible), et si ce bit est à 1 alors la multiplication sur le département doit se faire avec la touche Q/F.

INSTRUCTION 0002 (PAGE DEPARTEMENT)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	TOUJOURS 0	
7 à 5	Retourne sur la page de département après chaque ventilation.	000 = Reste au dernier niveau utilisé 001 = Retourne au niveau 1 010 = Retourne au niveau 2 011 = Retourne au niveau 3 100 = Retourne au niveau 4 101 = Retourne au niveau 5
4 & 3	TOUJOURS 0	
2	Quand les pages de départements sont actives les pages articles sont liés aux pages de départements	0 = Non 1 = Oui
1	Retour a la page de département par défaut (programmé en bit 7 à 5) après encaissement.	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 0003 (ARTICLE)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Ecrasement du prix article possible en	0 = R et V 1 = En V seulement
7	Imprime numero article ou code barre sur les rapports X/Z	0 = Non (NOTE) 1 = OUI
6	Change le prix de l'article en V définitivement	0 = Non 1 = OUI
5	Change le prix de l'article en R définitivement	0 = Non 1 = OUI
4	Vérification du prix de l'article en R	0 = Non 1 = OUI (NOTE)
3	TOUJOURS 0	
2	Prix à 0 interdit sur les articles	0 = Non 1 = OUI
1	Instructions et montant limites Articles controlés par les départements	0 = OUI 1 = Non (NOTE)

NOTE:

- Bit 7 :** (Voir INSTRUCTION 0006, #7=0)
- Bit 6 :** Manipulation « prix » [AMT] [ARTICLE] en V
- Bit 5 :** Manipulation « prix » [AMT] [ARTICLE] en R
- Bit 4 :** Cette option permet à l'opérateur d'afficher le prix d'un article sans le vendre.
 Manipulation : [AMT] [ARTICLE]
 Touche [AMT] = code 0F
- Bit 1 :** Si bit1= 0 Oui, les articles suivent la programmation du département auquel ils sont liés.
 Si bit1=1 Non, la programmation des articles est indépendante.
 Attention : Cette fonction n'est pas active avec les coupons pressing, le contrôle du nombre de coupon reste prioritaire sur le département.

INSTRUCTION 0004 (PAGE ARTICLE)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Retour au niveau 1 du menu Article après chaque ventilation	0 = Non 1 = OUI
7 à 5	Page menu article par défaut	001 = niveau 1 010 = niveau 2 011 = niveau 3 100 = niveau 4 101 = niveau 5
4	Les pages de prix Article et les pages de départements sont contrôlées par le temps	0 = Non (NOTE) 1 = Oui
3 à 1	Nombre de page article	000 = Reste au même niveau 001 = niveau 1 010 = niveau 2 011 = niveau 3 100 = niveau 4 101 = niveau 5

NOTE:

Bit 7 à 5: Les touches [PLU menu (#1 à #5)] sont nécessaires. (code touche : 0066 à 006A) Si trois niveaux de page de menu Article sont programmés, un des trois articles peut être choisi avec une touche article lors de la vente.

Bit 4: La plage est programmée en P1. Notez que la saisie manuelle a priorité.

INSTRUCTION 0005 (ARTICLE LIES)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	0	0	0	0				0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 5	TOUJOURS 0	
4 & 3	Controles d'impression des Articles liés	00 = Imprime tous les articles (NOTE) 01 = N'imprime pas les articles non additionnés 10 = N'imprime pas les articles additionnés 11 = N'imprime aucun article lié (NOTE)
2	TVA applicable sur les articles liés	0 = Chaque article a sa propre TVA 1 = Suit l'article principal
1	TOUJOURS 0	

NOTE:

Bit 3 & 4 :

Si l'instruction 3 bit 1 est à 0 se reporter à l'Instructon 2 bit 3 du département pour le non additionné.

Si l'instruction 3 bit 1 est à 1 se reporter à l'Instructon 2 bit 3 de l'article pour le non additionné.

Bit 3 & 4 = 11: Si vous utilisez cette option, le reçu peut provoquer une confusion chez le client. En effet si le prix prédéfini dans l'article principal ne correspond pas à l'addition des articles liés, le total du ticket ne correspondra pas au prix de l'article principal.

INSTRUCTION 0006 (ARTICLE – CODE BARRE)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Données lues pour les codes barres	0 = Toutes les valeurs 1 = Uniquement les chiffres
7	Touche PLU (code 2000) utilisée pour	0 = numéro article 1 = code barre
6	Les codes barre commençant par 978 sont considérés comme des codes EAN 13	0 = Non 1 = Oui
5	TOUJOURS 0	
4	Création articles inversée (de la fin du fichier au débit)	0 = Non 1 = Oui
3	TOUJOURS 0	
2	Sonne lors de la lecture d'un article qui n'est pas programmé (uniquement si la création des articles en R est possible)	0 = Non 1 = Oui
1	Création des articles en R par code barre impossible (message erreur : non programmé)	0 = Non 1 = Oui

NOTE:**Bit 7 :**

Si bit 7 à 1 : Au clavier avec la touche PLU on ne peut entrer qu'un code barre et pas le numéro de l'article. De plus sur une imprimante de 40 ou 80 colonnes le code barre qui est imprimé.

Si bit 7 à 0 : Au clavier avec la touche PLU on ne peut entrer que le numéro de l'article. Sur une mprimante 40 ou 80 colonnes numéro d'article est imprimé.

INSTRUCTION 0007 (ARTICLE)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 1	Premier numéro d'article utilisé pour la création des articles par code barre. Valeur X 10 = Premier numéro Exemple 11X10 = 110 => Premier article = 111 Permet de protéger les X premiers articles du clavier.	00 à 99

INSTRUCTION 0008 (TABLE)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Que mémorise t'on dans les tables	0 = Quantité et montant 1 = Quantité et prix unitaire
7	Utilisation automatique des pages prix en fonction des tables	0 = Non 1 = Oui (NOTE)
6	TOUJOURS 0	
5	Touche Ancien solde obligatoire avant paiement en mode Hôtel	0 = Non 1 = Oui (NOTE)
4	Création d'une table en R possible	0 = Non (NOTE) 1 = Oui
3	Pas de consolidation des articles sur édition de note des tables et comptes	0 = Non 1 = Oui
2	Mémoire de note	0 = Non (NOTE) 1 = Oui
1	Mode Hôtel ou restaurant	0 = Mode Restaurant 1 = Mode Hôtel

NOTE:

- Bit 7 :** Voir l'instruction 3 bit 1 à 3 des tables
- Bit 5:** Le but de l'ancien solde obligatoire est d'empêcher d'effacer les détails des ventes en appuyant sur une touche de paiement par inadvertance.
- Bit 4:** Normalement les tables doivent être numérotées en programmation. Cette instruction permet de programmer un numéro de compte en « R ». La séquence [Ancien Solde] xxxx [Ancien Solde] programme le numéro de table xxxx qui est alors disponible pour une utilisation ultérieure. (Voir Instruction 0009, bit 3 & 4)
- Bit 2:** Si = 1 On mémorise le detail dans le compte
 Si = 0 On ne mémorise que le total
 (Voir INSTRUCTION 0701, bit 2, et INSTRUCTION 0009, bit 2)
- Bit 1:** Mode Bar / Restaurant la touche Paye compte [CKPD] est alors requise pour solder un compte – Exemple : [1] [CKPD] [CASH]

INSTRUCTION 0009 (TABLE)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	TOUJOURS 0	
7	Chaque table peut être remise à zéro de façon individuelle en Z et X	0 = Non (Toutes les tables ensemble) 1 = Par table
6 à 5	TOUJOURS 0	
4 à 3	Si la création d'une table en R est possible le numéro de table créé est il effacé	00 = Numéro jamais effacé 01 = No effacé après paiement table 10 = Numéro effacé après un Z
2	En mémoire de note le détail de la table est effacé après paiement	0 = effacé 1 = NON effacé
1	Affichage du numéro de table durant l'opération Ancien solde ou Impression note	0 = Oui 1 = Non

NOTE: Bit 3 & 4 : L'Instruction 008, bit 4, doit être à 1.

INSTRUCTION 0010 (TABLE)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Pas d'impression ticket sur fermeture table par appui de N.SOLDE (NBAL)	0 = Non 1 = Oui
7	TOUJOURS 0	
6	Ouverture et fermeture des tables par la même touche A.SOLDE (PBAL)	0 = Non 1 = Oui
5	Lignes imprimables sur imprimante fiche	0 = Tous les articles 1 = Total uniquement
4	Impression de l'ancien solde sur imprimante fiche	0 = Oui 1 = Non
3	Recherche automatique de ligne pour l'imprimante fiche	0 = Non 1 = Oui
2	Impression du montant sur utilisation touche Ancien Solde et Nouveau Solde	0 = Oui 1 = Non
1	Contrainte touche Ancien solde ou paye compte avant de commencer une vente	0 = Non (NOTE) 1 = Oui

NOTE:

Bit 1: Ancien Solde ne peut être utilisé après un département ou un article que si ce bit est à 0.

INSTRUCTION 0101 (TABLE)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 & 7	TOUJOURS 0	
6	Fonction nul ligne sur les tables par défilement uniquement en position V.	0 = Non 1 = Oui
5	Fonction nul ligne (EC) uniquement en V	0 = Non 1 = Oui
4	Impression du total ticket en cours sur nouveau solde.	0 = Oui 1 = Non
3	Affichage du montant du nouveau solde à la fin de la vente	0 = Oui 1 = Non
2	Affichage et impression des tables et comptes	0 = Numéro 1 = Numéro et Nom
1	Affichage du montant de l'ancien solde au début de la vente	0 = Oui 1 = Non

INSTRUCTION 0102 (TABLE)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Une erreur apparaît quand le solde excède le montant limite prédéfini pour le nouveau solde	0 = Non (NOTE) 1 = Oui
7	Lors d'un transfert de table, les données de la table source restent en mémoire	0 = Non 1 = Oui
6	Annulation impossible apres impression de note	0 = Non 1 = Oui
5	Impression du prix unitaire de chaque article lors de l'impression de note	0 = Oui 1 = Non
4	Impression de la TVA lors de l'impression du nouveau solde	0 = Non (NOTE) 1 = Oui
3	Impression de la TVA lors de l'impression du nouveau solde (en mode TVA)	0 = Non 1 = Oui
2	Impression du SOUS TOTAL sur l'impression de note	0 = Non 1 = Oui
1	Impression du nom du client	0 = Non 1 = Oui

NOTE:

- Bit 4:** Dépend de la programmation de l'INSTRUCTION 0102, bit 3.
- Bit 8:** Mettre dans la programmation des tables et des comptes dans la colonne limite le lien vers la limite désirée.

INSTRUCTION 0103 (TABLE- CODE BARRE)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 & 7	Utilisation des codes barres pour l'ouverture des tables	00 =code barre article uniquement 01=Le code NW-7= Table 10 = Le code Code-39=Table 11 =NW-7 et Code-39 = Table
6	Contrainte de payer une table après ouverture	0 = Non 1 = Oui
5	Paiement mixte en mode Hôtel	0 = Non 1 = Oui (NOTE)
4	TOUJOURS 0	
3	Si bit 6 = 1, permet d'imprimer le numéro de table sur le ticket au paiement.	0 = Non 1 = Oui
2	Rapport Z1: Effacement des tables en Z1	0 = Effacement table 1 = Pas d'effacement
1	Permet un enregistrement après utilisation de la touche paye compte [CKPD]	0 = Oui 1 = Non

NOTE:

- Bit 8 & 7:** Le format du code NW-7 est (-xxxxxx). (-) est le symbole ID de la table, et (xxxxxx) est le numéro de la table.
Le format du Code-39 est (A xxxxxx). (A) est le symbole ID de la table, et (xxxxxx) est le numéro de la table.
- Bit 3:** INSTRUCTION 0103, bit 6 doit être à "1."

INSTRUCTION 0104 (FACTURE - TABLE – DALLAS)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Clôture automatique la Table quand la clé Dallas est retirée.	0 = Non 1 = Oui
7	MASTER (=Terminal 1) et slave (=Terminal 2) mémorisent les numéros de facture	0 = Non 1 = Oui
6	Lors d'une lecture de la Dallas si la valeur lue est à 0, cela ne declenche pas d'erreur.	0 = Non 1 = Oui
5	TOUJOURS 0	
4	Impression numéro de facture par utilisation de la touche Facture (code 56)	0 = Non 1 = Oui
3	TOUJOURS 0	
2	Effacement des factures par impression rapport table en mode hotel.	0 = Non 1 = Oui
1	La fonction facture est active	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 0105 (IMP EXTERNE – ART LIES – DALLAS - TABLE)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	TOUJOURS 0	
7	Impression des PLUs liés sur l'imprimante externe	0 = Non 1 = Oui
6	Comptabilise un article message cuisine comme :	0 = Identique à ceux du menu 1 = Pour un du menu
5	Sur imprimante externe position d'impression du message cuisine	0 = Avant l'article 1 = Après l'article
4	TOUJOURS 0	
3	En mode bar/restaurant une note sera imprimé lors du paiement (CKPD)	0 = Non 1 = Oui (NOTE)
2	Option clé Dallas	0 = Non 1 = Oui
1	Contrainte numéro de TABLE	0 = Non 1 = Oui

NOTE:

Bit 3: Cette fonction agit uniquement en mode Bar/Restaurant (INSTRUCTION 0008, bit 1 =0).

INSTRUCTION 0106 (COUPON SOLIDE/LIQUIDE/PRESSING No TICKET)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 6	TOUJOURS 0	
5	Dimension du coupon de type pressing en restauration	0 = Grand avec logo 1 = Petit(NOTE)
4	Edition automatique d'un coupon de liquide par l'imprimante ticket client	0 = Non (NOTE) 1 = Oui
3	Edition automatique d'un coupon de solide par l'imprimante ticket client	0 = Non (NOTE) 1 = Oui
2	Choix du nombre à imprimer sur le ticket (no consécutif ou TABLE / nouveau solde)	0 = Consecutif 1 = Table/nouveau solde
1	Imprime numéro consécutif en double taille sur le ticket	0 = Non 1 = Oui

NOTE:

- Bit 5:** Voir INSTRUCTION 0503, bit 2 & 3. En mode pressing avec imprimante externe laisser ce bit à 0.
- Bit 4:** L'article ou le département doit être programmé pour l'impression en liquide. (Inst 3, bit7 = 1, sur article/département) Ce bit élimine l'usage de la touche [DRINK ORDER].
- Bit 3:** L'article ou le département doit être programmé pour l'impression en solide. (Inst 3, bit6 = 1, sur article/département) Ce bit élimine l'usage de la touche [FOOD ORDER].
- Bit 2:** Si bit 2 = 0 le numéro consécutif est imprimé en double taille.
Si bit 2 = 1 les articles sont en double taille.

INSTRUCTION 0107 (VENDEUR / CONTRAINTE)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	En mode contrainte serveur, la touche numéro serveur est obligatoire pour les fonctions ouverture tiroir, sortie Argent et Entrée argent.	0 = Non 1 = Oui
7	Le numéro d'identification du serveur est obligatoire avant l'entrée des articles (contrainte vendeur)	0 = Non 1 = Oui
6	Le nom du vendeur s'imprime sur le ticket de vente et sur le rapport vendeur.	0 = Non 1 = Oui
5	Contrainte vendeur pour l'utilisation des tables	0 = Non 1 = Oui
4	TOUJOURS 0	
3	Vendeur croisé	0 = Non 1 = Oui
2	Le nom du vendeur est imprimé au bas du Ticket au lieu du nom du caissier	0 = Non (NOTE) 1 = Oui
1	Affichage du code vendeur lors de la saisie de celui ci	0 = Oui 1 = Non (NOTE)

NOTE:

- Bit 8:** En contrainte vendeur normale les touches ouverture tiroir, sortie argent et entrée argent peuvent être utilisée sans entrer un numéro de vendeur. (Contrainte vendeur voir instruction 0107, bit7)
- Bit 2:** Si l'instruction 0604, bit 7 est à Oui (1), ce bit est inopérant.
- Bit 1:** Si NON, la séquence d'entrée est [CLK ID] ***** [CLK ID].

INSTRUCTION 0108 (SEPARATION DE NOTE/REPAS COMPLET/PAIEMENT PANACHE)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	TOUJOURS 0	
7	Impression de la TVA sur les notes divisées	0 = Non 1 = Oui
6	Impression de X notes « Repas complet » en fonction du total d'une table.	0 = Non 1 = Oui
5	Paiement panaché sur division de note	0 = Non 1 = Oui
4 & 3	Méthode d'arrondi dans la fonction séparation de note (partage de la note)	00 = colonne Penny 01 = colonne Dollar 10 = colonne Dime 11 = colonne 10 dollar
2	Lors d'une séparation de note, impression du total payé	0 = Non (NOTE) 1 = Oui
1	Fonction séparation de note	0 = Non (NOTE) 1 = Oui

Bit 1 : La fonction séparation de note permet à l'opérateur de diviser le montant d'une table en parties égales après paiement. Les règles suivantes sont appliquées :
Une fois que la séquence est engagée, vous devez la terminer. La touche [CVRS] ou la touche [DIV] doit être au clavier. La touche [DIV] peut diviser en plus ou moins de parts que celles entrées avec la touche [CVRS].

Manipulations

Immédiatement après paiement, entrer le nombre de parts et appuyer [DIV] ou ne pas entrer de valeur pour utiliser les couverts. Entrer le nombre de part que le client veut payer puis touche [TOTAL]

Taper le montant et le type de mode de paiement utilisé par le client, la caisse calcule le rendu monnaie si nécessaire. Faire ainsi de suite jusqu'au paiement total de la note.

Bit 5 et 6 : Deux nouvelles instructions ont été ajoutées.
108 bit 6 à 1 pour permettre la division et l'édition de note repas complet.
108 bit 7 à 1 pour l'impression de la TVA lors de l'édition de ces notes.

Il faut programmer également un nouveau mot en P2 Transaction Word 2, ligne 76 on peut mettre : REPAS COMPLET.

Manipulations

Nombre de couverts Q/F numéro de table CKPR (Edition note)

Exemple : édition de 2 notes Repas complet à partir de la table 6 qui à un solde de 100,30 €

2 Q/F 6 CKPR

Cela donne deux notes de 50,15€ avec le terme repas complet + la TVA

Nota : Si on limite le nombre d'impression de note (inst 209 bit 5 = 1) on ne pourra pas utiliser cette fonction.

INSTRUCTION 0109 (CAISSIER)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 & 7	TOUJOURS 0	
6	Utilise la touche n° caissier pour identifier le caissier utilisé	0 = Non 1 = Oui (NOTE)
5	Le rapport caissier est automatiquement imprimé après le rapport Z général	0 = Oui 1 = Non
4	Le rapport caissier s'imprime avec une ligne de séparation	0 = Oui 1 = Non
3	Caissier croisé	0 = Non 1 = Oui
2 & 1	TOUJOURS 0	

NOTE:

Bit 6: Ce caissier se valide en utilisant le numéro d'identification de caissier, pas le numéro absolu. Les touches Direct caissier remplacent toujours cette opération.

INSTRUCTION 0110 (VENDEUR)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Pendant la vente, la clé Dallas doit rester sur la serrure DALLAS	0 = Non 1 = Oui
7	Les rapports de chaque vendeur s'impriment dans le rapport général	0 = Non 1 = Oui
6	Le prix unitaire moyen par couvert s'imprime sur chaque rapport de vendeur	0 = Non 1 = Oui
5 à 3	TOUJOURS 0	
2	Le vendeur reste toujours validé	0 = Non (NOTE) 1 = Oui
1	Impression du nom du vendeur	0 = En bas 1 = En haut

NOTE:

Bit 2 : Pour dévalider un vendeur utilisez la touche [REL]

INSTRUCTION 0201 (IMPRESSION DATE)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 & 7	TOUJOURS 0	
6 & 5	Format de DATE	11 = AA/MM/JJ 01 = MM/JJ/AA 10 = JJ/MM/AA
4	TOUJOURS 0	
3	Position de l'impression de la DATE sur le ticket	0 = Ligne du bas 1 = Ligne du haut
2	Impression de la DATE sur le ticket client	0 = Oui 1 = Non
1	Impression de la DATE sur le JOURNAL de contrôle	0 = Oui (en vente aussi) 1 = X/Z uniquement

INSTRUCTION 0202 (IMPRESSION HEURE)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 5	TOUJOURS 0	
4	Jour de la semaine : Impression sur le ticket	0 = Oui 1 = Non
3	Style d'impression de l'heure	0 = AM/PM 1 = 24 Heures
2	Impression de l'heure sur la bande JOURNAL	0 = Oui 1 = Non
1	Impression de l'heure sur le ticket client et sur l'imprimante fiche	0 = Oui 1 = Non

INSTRUCTION 0203 (IMPRESSION)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Impression automatique du ticket en cas de dépassement du buffer ticket (200 lignes)	0 = Non 1 = Oui (NOTE)
7	TOUJOURS 0	
6	Numéro consécutif imprimé sur ticket	0 = Oui 1 = Non (NOTE)
5	TOUJOURS 0	
4	Type d'impression sur ticket client et journal (Impression simultannée)	0 = A la fin 1 = Article par Article (NOTE)
3	Impression du numéro d'article sur le ticket	0 = Non (NOTE) 1 = Oui
2	Impression des quantités sur le ticket	0 = Non (NOTE) 1 = Oui
1	Double ticket automatique	0 = Non (NOTE) 1 = Oui

NOTE:

- Bit 8 et 4 :** La taille du buffer d'impression pour le rappel ticket est de 200 lignes. Si bit 8=0 et bit 4=0 quand on dépasse les 200 lignes le message « appuyez sur CLR -> RLS -> Rappel ticket » apparait : après avoir fait cette manipulation le ticket client s'imprime. L'utilisateur peut continuer son ticket, la caisse passe en impression simultannée et le rappel ticket pour cette transaction est désactivé. Si bit 8=1 et bit 4=0 quand on dépasse les 200 lignes, le ticket s'imprime automatiquement, l'utilisateur peut continuer son ticket, la caisse passe en impression simultannée et le rappel ticket pour cette transaction est désactivé. Si le bit 4=1 le bit 8 n'a aucune influence, néanmoins la limitation des 200 lignes et du rappel ticket restent valables.
- Bit 6 :** Non Vente (ouverture tiroir) n'incrémente pas le numéro consécutif sur le ticket.
- Bit 3 :** Voir INSTRUCTION 0006, bit 7
- Bit 2 :** Voir INSTRUCTION 0405, bit 1
- Bit 1 :** Appuyer sur second ticket pour imprimer un duplicata du ticket si ce bit est programmé "Non."

INSTRUCTION 0204 (IMPRESSION DOUBLE TAILLE)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Pas d'impression ticket client sur ouverture tiroir (#/NS = Non Vente)	0 = Non 1 = Oui
7	Impression en double taille du Total en mode Validation	0 = Non 1 = Oui
6 à 5	TOUJOURS 0	
4	Impression du montant du SOUS-TOTAL quand la touche [SOUS-TOTAL] est utilisée	0 = Non 1 = Oui
3	Impression du montant de la transaction en double taille	0 = Non 1 = Oui
1 & 2	TOUJOURS 0	

INSTRUCTION 0205 (IMPRESSION PRIX A ZERO)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Impression quantité et prix unitaire sous le montant.	0 = Non 1 = Oui
7	Alignement à gauche de la quantité et du prix unitaire	0 = Non 1 = Oui
6	Impression du symbole \$ devant le prix unitaire	0 = Non 1 = Oui (NOTE)
5 à 3	TOUJOURS 0	
2	Impression d'une * à la place du zéro	0 = Imprime "0" 1 = Imprime "**"
1	TOUJOURS 0	

NOTE:

Bit 6 : Pour imprimer le symbole \$ il faut le programmer en P2
5-Nom transaction #2 à la ligne 29

INSTRUCTION 0206 (IMPRESSION VALIDATION)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Impression du numéro de table en mode Validation	0 = Non 1 = Oui
7	TOUJOURS 0	
6	En mode Validation contrainte SA après paiement avec la touche Print	0 = Non 1 = Oui
5	En mode Validation contrainte RA après paiement avec la touche Print	0 = Non 1 = Oui
4	En mode validation imprime montant encaissé à chaque fois	0 = Non 1 = Oui
3	En Mode validation impression sur imprimante fiche	0 = Non 1 = Oui
2	Contrainte de valider avec la touche print à chaque article	0 = Non 1 = Oui
1	Contrainte de valider après paiement avec la touche Print	0 = Non 1 = Oui

NOTE: La touche PRINT (0043) est nécessaire.

INSTRUCTION 0207

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 1	TOUJOURS 0	

INSTRUCTION 0208 (IMPRESSION PRIX UNITAIRE – LOGO GRAPHIQUE)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	TOUJOURS 0	
7	Impression du prix unitaire sur le reçu	0 = Oui 1 = Non
6 & 5	Position du prix unitaire à l'impression	00 = extrémité droite 01 = 1 espace à droite 10 = 2 espaces à droite 11 = 3 espaces à droite
4	Impression de tous les articles sur le JOURNAL	0 = Oui 1 = Totaux uniquement
3	Affiche et imprime le signe moins pour les éléments négatifs	0 = Non 1 = Oui
2	TOUJOURS 0	
1	Logo graphique imprimé	0 = Oui 1 = Non

INSTRUCTION 0209 (IMPRESSION TABLE)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Autorise l'impression note même après une opération Paye table.	0 = Non 1 = Oui
7	Impression de note en même temps sur fiche et ticket client	0 = fiche ou ticket 1 = Oui en même temps
6	Table : consolide et tri les tables par numéro de groupe	0 = Non 1 = Oui
5	Impression des notes	0 = Plusieurs fois 1 = Une seule fois
4	En RA / SA les mêmes nom de transaction sont utilisés	0 = Non 1 = Oui
3 & 2	TOUJOURS 0	
1	En position "Void", impression de l'ensemble de la transaction sur la bande de contrôle	0 = Oui 1 = Non

NOTE:

Bit6: Si ce bit est à OUI les articles dans une table s'imprimeront dans l'ordre des groupes au moment de l'impression de la note. L'instruction 0604, bit6 doit être à 1.

INSTRUCTION 0210 (AFFICHAGE)

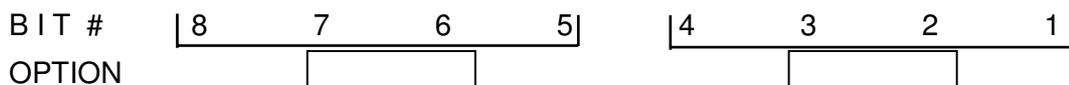
BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 & 7	TOUJOURS 0	
6	Affichage de la Date sur la ligne Inférieure de l'affichage du Client	0 = Non 1 = Oui
5	Affichage de l'Heure sur la ligne Inférieure de l'affichage du Client	0 = Non 1 = Oui
4	Affichage d'une publicité défilante sur la ligne Supérieure de l'affichage du Client	0 = Non 1 = Oui
3	Affichage d'une publicité fixe sur la ligne Supérieure de l'affichage du Client	0 = Non 1 = Oui
2	Affichage de la Date sur la ligne supérieure de l'affichage du Client	0 = Non 1 = Oui
1	Affichage de l'Heure sur la ligne supérieure de l'affichage du Client	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 0301 (AFFICHAGE)

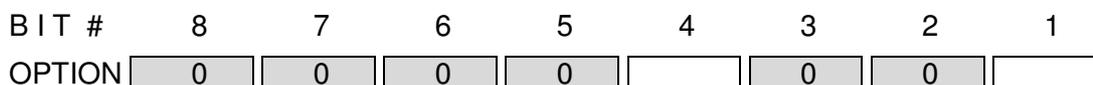
BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0 0 0 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 3	TOUJOURS 0	
2	Affichage du message d'erreur "Appuyer sur correction SVP"	0 = Oui 1 = Non
1	La combinaison de touche RLS puis SOUS-TOTAL affiche	0 = l'heure 1 = le message écran (voir instruction 0210)

INSTRUCTION 0302 (AFFICHAGE)

BIT #	FONCTION
8 à 5	Temps écoulé entre la fin de transaction et l'affichage de l'HEURE ou du MESSAGE COMMERCIAL déroulant. Dans cette option la plage est de 1 Approximativement 5 à 10 secondes après la fin à 9 Approximativement 80 à 90 secondes après la fin 0 Pas de message (NOTE)
4 à 1	Si programmé pour MESSAGE COMMERCIAL déroulant, cette option contrôle la vitesse d'affichage. La plage est alors 1 affichage plus rapide à 9 affichage plus lent 0 message fixe

NOTE: Bit 8 à 5 : Voir instruction 0201 et 0301, pour sélection heure ou message.

INSTRUCTION 0303 (AFFICHAGE)

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 5	TOUJOURS 0	
4	Affichage "Arrêt 5 Sec.", lors d'une coupure de courant la clé de contrôle étant en position "L"	0 = Non 1 = Oui
3 & 2	TOUJOURS 0	
1	Affichage de la quantité d'articles vendus sur l'affichage du client quand la touche SOUS-TOTAL est pressée	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 0304 (ENREGISTREMENT)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	TOUJOURS 0	
7	Annule que les articles tapés	0 = Non 1 = Oui
6	TOUJOURS 0	
5	Interdit une remise supérieure au montant du sous-total	0 = Non 1 = Oui
4	Utiliser une touche avec le code 0000 provoque une erreur	0 = Oui 1 = Non
3	La touche VOID doit être pressée avant la touche CANCEL	0 = Non 1 = Oui
2	Si le montant total = "0" d'un ticket cela provoque une erreur	0 = Non 1 = Oui (NOTE)
1	L'enregistrement d'un montant =0 est autorisé	0 = Oui (NOTE) 1 = Non

NOTE:

Bit 2 : Une transaction se terminant par un total de "0" quand ce bit est Oui, peut être terminée uniquement avec la clé du manager dans la position V.

Bit 1 : Avec Oui, vous pouvez entrer un 0 et le DEPARTMENT ou PLU l'accepte. Avec Non, une entrée 0 n'est pas autorisée, mais un 0 prédéfini agira sur le PLU.

INSTRUCTION 0305 (ENREGISTREMENT)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 6	TOUJOURS 0	
5	Impression de plus de 200 lignes sur le ticket dans une transaction	0 = Non 1 = Oui (NOTE)
4	Calcule, affiche et imprime la quantité à la 2 ^{nde} décimale	0 = Non 1 = Oui
3	TOUJOURS 0	
2	Imprime le sous-total même si la touche [Sous-Total] n'est pas pressée.	0 = Non 1 = Oui
1	Touche [Total] ou [Sous-Total] obligatoire avant paiement	0 = Non 1 = Oui

NOTE: Bit 5 : Quand cette instruction est à 1 le rappel ticket est impossible (Voir instruction 203 bit 8)

INSTRUCTION 0306 (ENREGISTREMENT)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	TOUJOURS 0	
7	Déclenche une erreur quand la Sortie d'argent (SA, PO) dépasse les ESPECES tiroir	0 = Non 1 = Oui
6	TOUJOURS 0	
5	Contrainte de composer le nombre de couverts avant de faire une vente	0 = Non 1 = Oui
4	TOUJOURS 0	
3	[PO] réduit la quantité d'articles de 1 pendant un paiement panaché.	0 = Non 1 = Oui
2	Le paiement séparé doit être achevé. (En d'autres termes l'opération paiement séparé de la première personne prépare automatiquement la même opération pour la personne suivante.)	0 = Non 1 = Oui
1	Paiement individuel d'une table en mode restaurant.	0 = Non Autorisé 1 = Autorisé (NOTE)

NOTE:**Bit 1 :** Code de la touche à créer 6185 : paiement individuel**INSTRUCTION 0307 (ENREGISTREMENT)**

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 7	TOUJOURS 0	
Déclenchement alarme tiroir		
	Espèces Caissier	Espèces Vendeur
6	0	1
5	1	0
Le seuil se programme en P1 / 1-Date / Alarme argent tiroir		
4	Contrainte numéro SKU avant fonction Non Vente	
3	TOUJOURS 0	
2	Limite le nombre de Duplicata de Reçus	0 = N'importe quel nombre 1 = Juste un
1	TOUJOURS 0	

INSTRUCTION 0308 (TVA)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	0		0	0				

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	TOUJOURS 0	
7	Imprime la TVA et le montant soumis àTVA	0 = Non 1 = Oui (NOTE)
6	TOUJOURS 0	
5	Impression et affichage du symbole TVA	1 = Non 0 = Oui
4	Imprime le montant net (= Total – TVA) en mode TVA	0 = Non 1 = Oui (NOTE)
3	Imprime les TVA individuelles sur le ticket	0 = Non 1 = Oui
2	Imprime la TVA totale sur le ticket	0 = Non 1 = Oui (NOTE)
1	Imprime individuellement le montant soumis à TVA et la TVA sur le ticket	0 = Non 1 = Oui

NOTE:

- Bit 7 :** Instruction 0308, Bit 1 doit être à 1.
- Bit 4 :** Instruction 0308, Bit 7 doit être à 1.
- Bit 2 :** Instruction 0308, Bit 1 & Bit 3 doivent être à 0.

INSTRUCTION 0309

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	0	0	0	0	0	0	0	0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 1	TOUJOURS 0	

INSTRUCTION 0310

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	0	0	0	0	0	0	0	0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 1	TOUJOURS 0	

INSTRUCTION 0401 (ARRONDI)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 3	TOUJOURS 0	
2 & 1	Nombre de DECIMALES	00 = Pas de décimale 01 = 0.0 une décimale 10 = 0.00 deux décimales 11 = 0.000 trois décimales

INSTRUCTION 0402 (ARRONDI)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 6	TOUJOURS 0	
5	Utiliser le facteur d'ARRONDI pour le calcul de la TVA	0 = A 1 décimale 1 = Au dernier chiffre
4 à 1	Facteur d'ARRONDI pour le calcul de la TVA	0 = Arrondi inférieur 5 = Arrondi 5/4 9 = Arrondi supérieur

NOTE: Mettre deux (ou un) chiffre quelle que soit la position du curseur.
 Ex : 05

INSTRUCTION 0403 (ARRONDI)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 6	TOUJOURS 0	
5	Facteur d'ARRONDI pour le calcul du % & de la multiplication	0 = A 1 décimale 1 = Au dernier chiffre
4 à 1	Facteur d'ARRONDI pour le calcul du % & la multiplication	0 = Arrondi inférieur 5 = Arrondi 5/4 9 = Arrondi supérieur

INSTRUCTION 0404 (ARRONDI)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 5	TOUJOURS 0	
4	Arrondi Français en terminant	0 = Non (NOTE) 1 = Oui
3	Arrondi Suisse en terminant	0 = Non (NOTE) 1 = Oui
2	Methode d'arrondi Français	0 = Non (NOTE) 1 = Oui
1	Methode d'arrondi Suisse	0 = Non (NOTE) 1 = Oui

NOTE:

- Bit 4 :** Voir instruction 0404, #2.
- Bit 3 :** Voir instruction 0404, #1.
- Bit 2 :** En arrondi Français, 1 à 5 = 5, 6 à 9 = 10
- Bit 1 :** En arrondi Suisse, 0 à 2 = 0, 3 à 7 = 5, 8 à 9 = 10

INSTRUCTION 0405 (CALCUL)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	TOUJOURS 0	
7	Utilisation de la touche Nul Ligne (EC) sur des quantités multiples.	0 = Non (Tous les articles sont annulés) 1 = Oui (Un seul article est annulé)
6	TOUJOURS 0	
5	Permet de vendre en vrac la marchandise empaquetée	0 = Non 1 = Oui
4	Ordre de multiplication	0 = Quantité x Prix unitaire 1 = Prix unitaire x Quantité
3	TOUJOURS 0	
2	Calcul du service	0 = Non 1 = Oui
1	Méthode de Comptage pour le nombre d'article d'un ticket	0 = Tous les articles (NOTE) 1 = Toutes les lignes

NOTE:

Bit 1 : = 1 Les articles de la ligne comptent pour 1 si l'article est multiple.
Voir l'instruction 203, bit 2.

INSTRUCTION 0406 (CALCUL)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
4 à 8	TOUJOURS 0	
3	Multiplication type surface Longueur x Largeur x Article (x = touche 9C)	0 = Non 1 = Oui
2	TOUJOURS 0	
1	Ticket pourboire imprimé	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 0407 (EURO/DEVISE)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Convertit tous les prix des départements et articles en devises à la date du changement de monnaie.	0 = Oui 1 = Non
7	Imprime les montants en monnaie locale et en devises.	0 = Sur tous les reçus (NOTE) 1 = Sur le 2 nd reçu seulement
6	TOUJOURS 0	
5	Imprime le taux de change entre la monnaie locale et la devise en bas du ticket.	0 = Non 1 = Oui
4	Imprime les montants convertis sur ticket client et sur le journal.	0 = Non 1 = Oui
3	Imprime, sur le reçu et sur le journal, les montants des transactions monnaie locale et devise	0 = Non 1 = Oui
2	Imprime, sur le reçu et sur le journal, les montants les TVA, en monnaie locale et devise	0 = Non 1 = Oui
1	Imprime, sur le ticket et sur le journal, les articles les départements les remises les SA et RA en monnaie locale et en devise	0 = Non 1 = Oui

NOTE:

- Bit 8 :** Même si Bit 8 = 0, la fonction n'est effective qu'à la date d'entrée en vigueur de l' Euro.
 (Se référer au manuel P1, programmation 2 PROGRAM 1, 1. Date, 9. Date de conversion en Euros.)
 Si Bit 8 = 1, la fonction n'est jamais effective quelle que soit la date prédéfinie.
- Bit 7 :** La détermination des options, Bit 5 à Bit 1 a priorité sur celle du bit 7.

INSTRUCTION 0408 (EURO/DEVISE)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 6	TOUJOURS 0	
5	Affiche le symbole de la devise (=Eu, mot n°047 dans le menu nom de transaction 2) sur la ligne du bas de l'afficheur client	0 = Non 1 = Oui
4	Affiche le symbole de la monnaie locale (=Lc, mot n°046 dans le menu nom de transaction 2) sur la ligne du bas de l'afficheur client.	0 = Non 1 = Oui
3	Affiche le montant du rendu monnaie	0 = LC dans rangée du bas 1 = LC dans rangée du haut FC1 dans rangée du bas
2	Affiche les montants des transactions telles que SOUS-TOTAL, TOTAL, ESPECES, CHEQUES, et NB	0 = LC dans rangée du bas 1 = LC dans rangée du haut FC1 dans rangée du bas
1	Affiche chaque montant enregistré de DEPT, PLU, -, %, RA et PO	0 = Rangée du haut : Article Rangée du bas: Montant (LC) 1 = Haut : Article & Montant (LC) Bas : Montant (FC1)

INSTRUCTION 0409 (EURO/DEVISE)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	TOUJOURS 0	
7	Laisse un espace après la date etc. en haut du reçu	0 = Pas d'espace 1 = Un espace de 1 ligne
6 & 5	Laisse un espace avant d'imprimer le taux de change entre la monnaie locale et la devise	00 = Pas d'espace 01 = Un espace d'une ligne 10 = 2 lignes 11 = 3 lignes
4	Taille de caractères de "TOTAL" en devise	0 = Taille standard 1 = Double-largeur
3	Type d'impression de ligne Total quand la vente est faite en devises	0 = en monnaie locale et devise 1 = en devise seulement
2	TOUJOURS 0	
1	Transaction en devise étrangère	0 = Monnaie locale 1 = Pour Euro uniquement Espèces = Espèces EURO Chèques = Chèques EURO Crédit = Crédit EURO CB1 = CB1 EURO CB2 = CB2 EURO CB3 = CB3 EURO CB4 = CB4 EURO

INSTRUCTION 0410 (EURO/DEVISE)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 6	TOUJOURS 0	
5	Rapport : Imprime les titres 'Ventes en monnaie locale / Ventes en Euros.'	0 = Non 1 = Oui
4 à 1	Période d'affichage du montant total, alternativement en monnaie locale ou en devise	0000 = 0.5 seconde 0010 = 1.0 seconde 0100 = 2.0 secondes 1000 = 4.0 secondes

INSTRUCTION 0501 (EURO/DEVISE)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0 0 0 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 3	TOUJOURS 0	
2	Rapport Département, Articles, Comptes, Groupe de Départements, Groupe d'Articles: Imprimés en	0 = monnaie locale 1 = monnaie locale et devise
1	Rapport général, horaire, serveur et caissier: Imprimés en	0 = monnaie locale 1 = monnaie locale et devise

INSTRUCTION 0502 (EURO/DEVISE)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0 0 0 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 2	TOUJOURS 0	
1	Fonction Euro	0 = FC/LC 1 = LC/FC

INSTRUCTION 0503 (COUPON/PRESSING)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 6	TOUJOURS 0	
5	Impression date de retrait sur ticket (pressing - touche 9B)	0 = Non 1 = Oui
4	Impression coupon pressing sur imprimante externe	0 = Non 1 = Oui (NOTE)
3	Coupons Solides / Liquides	0 = Non 1 = Oui (NOTE)
2	Coupons type pressing	0 = Non 1 = Oui (NOTE)
1	TOUJOURS 0	

NOTE:

Bit 4 : Il faut que le bit 2 soit à 1.

Bit 3 & 2 : Se référer aux instructions des départements et des articles.
Voir Instruction **Dept 3**, bit 6&7 et **Instruction Art 3**, bit 6&7
Ne pas mettre les bits 2 & 3 à 1 en même temps les deux fonctions ne sont pas compatibles l'une avec l'autre.

INSTRUCTION 0504 (PRESSING)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 4	TOUJOURS 0	
3	Nom du vendeur utilisé pour les jours de retrait sur les coupons et le ticket	0 = Non 1 = Oui
2	Nom du caissier utilisé pour les jours de retrait sur les coupons et le ticket	0 = Non 1 = Oui
1	Impression mode de paiement sur coupon pressing	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 0505 (RAPPORT)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 & 7	TOUJOURS 0	
6	Rapport de groupe département et article : Montant moyen des ventes	0 = Non disponible 1 = Disponible
5	Rapport de tous les départements: Quantités moyennes des ventes	0 = Non disponible 1 = Disponible
4	Rapport de tous les départements : Montant moyen des ventes	0 = Non disponible 1 = Disponible
3	Imprime le prix unitaire moyen des départements sur les rapports X/Z	0 = Non 1 = Oui
2	Le % total des ventes des départements s'imprime sur les rapports X/Z	0 = Non (NOTE) 1 = Oui
1	Le % des ventes des pages de département s'imprime sur les rapports	0 = Non (NOTE) 1 = Oui

NOTE:

Bit 2 : Ceci est le % des ventes du département par rapport au total des ventes.
(Voir instruction 505, bit 1)

Bit 1 : Ceci est un pourcentage des ventes du département par rapport aux
ventes de la page du département.

INSTRUCTION 0506 (RAPPORT)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 & 7	TOUJOURS 0	
6	Imprime la moyenne des couverts sur les rapports (CA net / Couverts)	0 = Non 1 = Oui
5	Panier moyen sur les rapports HORAIREs en quantité (CA net / Quantité)	0 = Non 1 = Oui
4	Panier moyen sur les rapports HORAIREs en valeur (CA heure/CA net)	0 = Non 1 = Oui
3	Le rapport des articles du Groupe 2 fournit un pourcentage du total des ventes (Chaque total par Article /Total des Ventes du GROUPE 2)	0 = Non 1 = Oui
2	Le rapport des articles du Groupe 1 fournit un pourcentage du total des ventes (Total par Article /Total des Ventes du GROUPE 1)	0 = Non 1 = Oui
1	Le rapport article global fournit un pourcentage du total des ventes (Total des Articles /Total des Ventes articles)	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 0507 (RAPPORT)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 6	TOUJOURS 0	
5	N'imprime pas les valeurs à zéro sur les rapports CAISSIERS/SERVEURS X/Z	0 = Oui 1 = Non
4	N'imprime pas les valeurs à zéros sur le rapport TABLE X/Z	0 = Oui 1 = Non
3	N'imprime pas les articles à 0 sur les rapports X/Z.	0 = Oui 1 = Non
2	N'imprime pas les départements à 0 sur les rapports X/Z.	0 = Oui 1 = Non
1	Remise à zéro du numéro consécutif après un Z (numéro de ticket)	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 0508 (RAPPORT)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	TOUJOURS 0	
7	Réinitialisation des ventes articles classées par départements sur le rapport "Z"	0 = Non disponible 1 = disponible
6	Sur le rapport article par département Imprime le pourcentage de chaque département par rapport au Total.	0 = Non disponible 1 = disponible
5	Imprime le rapport Table sur le rapport général.	0 = Non 1 = Oui
4	TOUJOURS 0	
3	Imprime les couverts sur le rapport général	0 = Non 1 = Oui
2	Imprime les départements sur le rapport général	0 = Oui 1 = Non
1	Imprime le numéro de département sur le rapport général	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 0509 (RAPPORT)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 5	TOUJOURS 0	
4	La déclaration tiroir se fait en X1/Z1 rapport individuel caissier / vendeur	0 = Non 1 = Oui
3	La déclaration tiroir se fait en X1/Z1 rapport caissier / vendeur	0 = Non 1 = Oui
2	La déclaration tiroir se fait en rapport X1 général	0 = Non 1 = Oui
1	Contrainte de faire la déclaration tiroir avant un rapport Z1 général.	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 0510 (RAPPORT)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 & 4	TOUJOURS 0	
3	Impression du numéro de rapport en "X/Z"	0 = Non 1 = Oui
2	TOUJOURS 0	
1	Rapport X1 général est imprimé	0 = Oui (NOTE) 1 = Non

NOTE:

Bit 1 : Si "Non," uniquement le rapport global est contrôlé.

INSTRUCTION 0601 (RAPPORT)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Quand on multiplie un mode de paiement dans les rapports on a la quantité des modes de paiements	0 = Non 1 = Oui
7	Addition de couverts possible	0 = Non 1 = Oui
6	Les Non VENTE (ouvertures tiroir) s'impriment sur les rapports Caissier/Serveur	0 = Non 1 = Oui
5 à 3	TOUJOURS 0	
2	Le NRGT, et les annulations s'impriment sur les rapports	0 = Oui 1 = Non
1	Le NRGT est en brut ou net dans les rapports X/Z	0 = BRUT 1 = NET (NOTE)

NOTE:

Bit 1 : Quand indiqué Net, le NRGT est le même que le montant net des ventes.

INSTRUCTION 0602 (RAPPORT)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0 0 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 4	TOUJOURS 0	
3	Impression de PLU négatif sur les rapports	0 = Non 1 = Oui
2	TOUJOURS 0	
1	Le compteur du RAPPORT des ventes horaires compte les articles ou les ventes	0 = Comptage des ventes nettes 1 = Comptage des articles

INSTRUCTION 0603 (RAPPORT)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Imprime le rapport Coût / Profit sur rapport Article Individuel.	0 = Non 1 = Oui
7 à 6	TOUJOURS 0	
5	Imprime le rapport Coût / Profit sur rapport Article par département	0 = Non 1 = Oui
4	Imprime le rapport Coût / Profit sur rapport groupe article 2	0 = Non 1 = Oui
3	Imprime le rapport Coût / Profit sur le rapport groupe article 1	0 = Non 1 = Oui
2	Imprime le rapport Coût / Profit sur le rapport article	0 = Non 1 = Oui
1	Imprime le rapport Coût / Profit sur le rapport Département	0 = Non 1 = Oui

NOTE:

Bit 5 à 1: Pour imprimer le rapport Coût / Profit , les coûts doivent être programmés dans le menu page prix 2 des articles.

INSTRUCTION 0604 (GROUPE – VENDEUR CROISE)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Lors de l'impression des tables, les lignes de séparation sont imprimées entre les groupes	0 = Non 1 = Oui
7	Vendeur croisé. Le vendeur peut être changé en cours de vente	0 = Non (NOTE) 1 = Oui
6	Le nom du Groupe s'imprime lors de l'impression des tables	0 = Non 1 = Oui
5	TOUJOURS 0	
4	RAPPORT X/Z: Impression du total des Groupes de Département sur le rapport général.	0 = Non 1 = Oui
3	RAPPORT X/Z: Impression du rapport Groupe de Département sur le rapport général	0 = Non 1 = Oui
2 & 1	TOUJOURS 0	

NOTE:

Bit 8 : L'instruction 0209, bit 6 et l'instruction 0604, bit 6 doivent être à 1.

Bit 7 : Voir instruction 0107, bit 2. Après avoir ouvert la table la seconde fois utiliser [RLS] pour entrer le nouveau vendeur.

Bit 6 : S'assurer que l'instruction 0209, bit 6 = 1.

INSTRUCTION 0605 (GROUPE)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 3	TOUJOURS 0	
2	Rapport Z1 des groupes 2 articles possible	0 = Non 1 = Oui
1	Rapport Z1 des groupes 1 articles possible	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 0606 (INVENTAIRE)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	TOUJOURS 0	
7	Inventaire en IRC possible	0 = Non 1 = Oui
6	Vérification quantité en stock	0 = Non 1 = Oui
5	TOUJOURS 0	
4	Réinitialise l'inventaire, rapport Z	0 = Non 1 = Oui
3	La liste d'inventaire des articles (0 non pris en compte) est disponible	0 = Non 1 = Oui
2	La liste d'inventaire des départements (0 non pris en compte) est disponible	0 = Non 1 = Oui
1	Gestion de stock utilisée	0 = Non (NOTE) 1 = Oui

NOTE:

Bit 7 : L'instruction 0606, bit 1 doit être à 1.

Bit 1 : Mettre l'instruction 3 bit 5 des départements ou des articles pour les gérer en stock.

INSTRUCTION 0607 (FORMATION)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	TOUJOURS 0	
7	Vendeur utilisable en mode école	0 = Non 1 = Oui
6	TOUJOURS 0	
5	Caissier utilisable en mode école	0 = Non 1 = Oui
4	Pas d'impression du rapport école sur le journal	0 = Non 1 = Oui
3	Impression du JOURNAL en mode Ecole	0 = Non 1 = Oui
2 & 1	TOUJOURS 0	

INSTRUCTION 0608 (BUZZER)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 & 7	TOUJOURS 0	
6	BIP d'erreur désactivé	0 = Non 1 = Oui
5 à 1	TOUJOURS 0	

INSTRUCTION 0609 (TIROIR)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 5	TOUJOURS 0	
4	Le tiroir s'ouvre à la fermeture d'une table	0 = Non 1 = Oui
3 & 2	TOUJOURS 0	
1	Contrainte de fermeture tiroir	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 0610 (CLAVIER)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 3	TOUJOURS 0	
2	Tonalité de clavier: Bip touche désactivée	0 = Non 1 = Oui
1	TOUJOURS 0	

NOTE:

Bit 2 : Quand vous changez l'affectation de cette instruction, vous êtes prié d'effectuer une réinitialisation en S.

INSTRUCTION 0701 (IMPRIMANTE FICHE)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 5	TOUJOURS 0	
4	Style d'impression des chèques	0 = En bas 1 = En tête
3	Contrainte d'utilisation de l'imprimante fiche lors de l'utilisation de la touche CHEQUE	0 = Non 1 = Oui
2	Contrainte d'utilisation de l'imprimante fiche	0 = Non 1 = Oui
1	Utilisation imprimante fiche	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 0702 (IMPRIMANTE FICHE)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0 0 0 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 4	TOUJOURS 0	
3	Imprime chaque article sur la fiche	0 = Oui 1 = Non
2	Contrainte d'utilisation imprimante fiche lors d'un paiement table	0 = Non 1 = Oui
1	TOUJOURS 0	

INSTRUCTION 0703 (IMPRIMANTE FICHE)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Imprime la ligne de quantité et de prix unitaire	0 = Oui 1 = Non
7	Imprime départements et articles sur paiement table	0 = Oui 1 = Non
6	Imprime la quantité sur l'imprimante fiche quand la quantité de ventes est 1	0 = Oui (NOTE) 1 = Non
5	Recherche automatique de ligne pour impression des tables	0 = Non 1 = Oui
4	Imprime nom de la table.	0 = La première ouverture 1 = Chaque ouverture
3	Type d'impression article sur fiche	0 = 2 lignes pour chaque 1 = 1 ligne pour chaque (NOTE)
2	Le compteur utilisé pour la recherche de ligne automatique peut être effacé en faisant [RLS] numéro table [OUVERTURE TABLE] , la table est imprimée à la première ligne après cette manipulation	0 = Non 1 = Oui
1	Imprime le montant de la TVA en report	0 = Oui 1 = Non

NOTE:

- Bit 8 :** INSTRUCTION 0203, #7 doit être à 1.
Bit 6 : INSTRUCTION 0703, #3 doit être à 1 quand #6 = 0.
Bit 5 : Si Bit5 = 1, L'impression de la fiche commence à la position de la dernière impression de la table (si c'est la première fois elle commence à la ligne 1).
Bit 4 : Pour imprimer le nom de la table, instruction 0102, bit 1 = 1
Bit 3 : Chaque ligne de l'imprimante fiche contient Quantité, Prix Préprogrammé (Programmable), Nom, et Montant. Ces informations peuvent être soit sur une ligne (40 colonnes) ou sur deux lignes sur la fiche.
Bit 2 : Auto Détection de Ligne peut être remise à zéro par cette manipulation

INSTRUCTION 0707 (IMPRIMANTE FICHE)

BIT # | 8 | 7 | 6 | 5 | | 4 | 3 | 2 | 1 |
 OPTION | | | | | | | | | |

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 1	Saut de ligne initial sur l'imprimante fiche pour validation des fonctions suivantes : TOTAL, R/A, S/A, et Cette option à deux chiffres est limitée à une plage de 00 à 99.	00 à 99

INSTRUCTION 0708 (IMPRIMANTE 40 COLONNES)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	TOUJOURS 0	
7	Impression table et paiement table sur imprimante 40 colonnes uniquement	0 = Non 1 = Oui
6	Impression logo graphique sur imprimante 40 colonnes	0 = Non 1 = Oui
5	Impression symbole € sur imprimante 40 colonnes	0 = Non 1 = Oui
4	TOUJOURS 0	
3	Impression du prix et de la quantité quand la quantité vendue est 1	0 = Non 1 = Oui
2	Imprimante 40 colonnes : Impression sur une seule ligne (mettre bit 3 à 1)	0 = Non 1 = Oui
1	Impression ticket client sur imprimante 40 colonnes	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 0709 (BALANCE)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0 0 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Utiliser à plusieurs reprises les touches départements programmées pour la balance	0 = Non 1 = Oui
7 à 6	TOUJOURS 0	
5 à 4	Sélection de l'unité pour le poids à l'affichage et à l'impression	00 = Kg 10 = g 01 = Lb 11 = 100g
3 à 1	TOUJOURS 0	

INSTRUCTION 0710 (BALANCE)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	TOUJOURS 0	
7	Lecture du poids sur la balance en permanence	0 = Non 1 = Oui
6	Les départements non programmés pour la balance sont considérés comme département au poids	0 = Non 1 = Oui
5	Lit les données provenant de la balance même quand un département qui n'utilise pas la connexion balance est utilisé	0 = Non 1 = Oui
4	Lit le signal de code barre de balance avec le format de scanner à plat	0 = Non 1 = Oui
3	Lit le signal de code barre de balance avec le format de scanner à main	0 = Non 1 = Oui
2	Connection avec une balance de séries OZ	0 = Non 1 = Oui
1	Connection avec une balance soit #DS-640 soit #DS-735	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 0803 (IMPRIMANTE CUISINE)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Impression des annulations sur l'imprimante cuisine.	0 = Non 1 = Oui
7	Trie les articles par numéro de groupe	0 = Non 1 = Oui
6	Utilisation du massicot sur imprimante cuisine	0 = Non 1 = Oui
5	Imprime nom du groupe sur imprimante cuisine	0 = Non 1 = Oui
4	Imprime chaque article sur l'imprimante de cuisine dans l'ordre d'enregistrement	0 = Non 1 = Oui
3	Imprime le prix unitaire sur l'imprimante cuisine	0 = Non 1 = Oui
2 & 1	TOUJOURS 0	

INSTRUCTION 0804 (IMPRIMANTE CUISINE)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Impression logo graphique sur imprimante externe	0 = Non 1 = Oui
7 & 6	Sur l'imprimante cuisine, impression ou non du Vendeur / Caissier.	00 = Pas d'impression du Vendeur / Caissier. 01 = Nom du caissier. 10 = Nom du serveur 11 = Nom du caissier.
5	TOUJOURS 0	
4	Impression du numéro de table en tête du ticket sur l'imprimante de cuisine.	0 = En bas 1 = En tête et en bas
3	Impression en taille Quadruple du ticket sur l'imprimante cuisine	0 = Non 1 = Oui
2 & 1	Le buzzer de l'imprimante de cuisine bippe.	00 = Pas de buzzer 01 = Court 10 = Moyen 11 = Long

INSTRUCTION 0805

Tous les bits sont à 0.

INSTRUCTION 0806 (POINTS)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	0	0		0		0		

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 & 7	TOUJOURS 0	
6	Les points sont gérés avec les tables	0 = Non 1 = Oui (NOTE)
5	TOUJOURS 0	
4	Les points sont pris en compte lors d'un encaissement	0 = Uniquement Espèces 1 = Tout mode de Paiement
3	TOUJOURS 0	
2	Points utilisés pour :	0 = Cadeau 1 = Remise (NOTE)
1	Méthode d'arrondi utilisée pour les points.	0 = Arrondi inférieur 1 = 5/4 (NOTE)

NOTE:

Bit 6 : Opération : numéro de table, [OUVRE TABLE], opération normale. [ESPECES]

Bit 2 : La touche [POINT] (code : 6157) est nécessaire sur le clavier

Bit 1 : Exemple

Supposons que 1 point est donné tous les 10.00 € d'achat.

Si le client achète quelque chose à 15.00 €

1 point est donné si le bit #1 = 0

2 points sont donnés si le bit #1 = 1

INSTRUCTION 0807 (POINTS)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION		0	0	0	0	0	0	0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Calcul de points lors d'utilisation de remises	0 = Montant avant remise 1 = Montant après remise
7 à 1	TOUJOURS 0	

INSTRUCTION 0808 (POINTS)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 5	TOUJOURS 0	
4	Déduit le montant des points de remise du montant taxable 4	0 = Non 1 = Oui
3	Déduit le montant des points de remise du montant taxable 3	0 = Non 1 = Oui
2	Déduit le montant des points de remise du montant taxable 2	0 = Non 1 = Oui
1	Déduit le montant des points de remise du montant taxable 1	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 0809 & INSTRUCTION 0810

Tous les bits sont à 0

INSTRUCTION 0901 (IMPRIMANTE 80 COLONNES)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="text"/>				<input type="text"/>			

BIT #	FONCTION
8 à 1	Nombre total de lignes imprimées par page sur l'imprimante 80 colonnes. Les 2 chiffres de cette option sont limités de 1 à 99. Il est programmé en fonction de la longueur du papier utilisé par le client. La caisse est paramétrée à 55 lignes en usine.

INSTRUCTION 0902 (CODE BARRE)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text"/>

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 4	TOUJOURS 0	
4	Si instruction 904 bit 7 à 4 = 0001 (code poids prix de type 4) et si on entre 8 chiffres pour le code articles le prix sera multiplié par 10	0 = Non 1 = Oui
3	Si le code barre commence par 21. Le prix doit être effectué 10 fois	0 = Non 1 = Oui
2	TOUJOURS 0	
1	Utilisation du check digit pour les codes barres	0 = Oui 1 = Non

INSTRUCTION 0903 (CODE BARRE)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Lecture des codes barres presses Anglais	0 = Non 1 = Oui
7	Lecture des codes barre presse qui commence par 378.	0 = Non 1 = Oui
6 & 5	TOUJOURS 0.	
4	Autorise de lire le code barre de la presse.	0 = Non 1 = Oui
3 à 1	TOUJOURS 0	

INSTRUCTION 0904 (CODE BARRE : PRIX)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	TOUJOURS 0	
7 à 4	Code barre type 4 de '2X' Code barre type 5 de '2X' Code barre type 6 de '2X' Code barre type 7 de '2X'	0001 0010 0100 1000
3 à 1	Code barre type 1 de '02' Code barre type 2 de '02' Code barre type 3 de '02'	001 010 100

NOTE: 02 ou 2X = Préfixe du code barre

A & X = numéro article P = Prix S & C = Check digit (Négligé)

Attention :

Vous ne devez sélectionner qu'un seul type 1, 2, ou 3.

Vous ne devez aussi sélectionner qu'un seul type 4, 5, 6 ou 7.

TYPE #	STRUCTURE CODE	NUMERO ARTICLE	PRIX UNITAIRE
1	02AAAAASPPPPC	2AAAAA (6)	PPPP (4)
2	02AAAASPPPPC	2AAAA (5)	PPPPP (5)
3	02AAAAAPPPPC	2AAAAA (6)	PPPPP (5)
4	2XAAAAASPPPPC	2XAAAAA (7)	PPPP (4)
5	2XAAAASPPPPC	2XAAAA (6)	PPPPP (5)
6	2XAAAAAPPPPC	2XAAAAA (7)	PPPPP (5)
7	2XAAAAPPPPC	2XAAAA (6)	PPPPP (6)

INSTRUCTION 0905 (CODE BARRE : POIDS)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Les codes barres commençant par 23, 24 et 25 sont considérés comme des codes poids.	0 = Non 1 = Oui
7 à 4	Code barre type 4 de '2X' Code barre type 5 de '2X' Code barre type 6 de '2X' Code barre type 7 de '2X'	0001 0010 0100 1000
3 à 1	Code barre type 1 de '02' Code barre type 2 de '02' Code barre type 3 de '02'	001 010 100

A&X=numéro article W=POIDS S&C== Check digit (Négligé)

Attention :

Vous ne devez sélectionner qu'un seul type 1, 2, ou 3.
 Vous ne devez aussi sélectionner qu'un seul type 4, 5, 6 ou 7.

TYPE #	STRUCTURE CODE	NUMERO ARTICLE	PRIX UNITAIRE
1	02AAAAASWWWWC	2AAAAA (6)	WWWW (4)
2	02AAAASWWWWC	2AAAA (5)	WWWWW (5)
3	02AAAAAWWWWWC	2AAAAA (6)	WWWWW (5)
4	2XAAAAASWWWWC	2XAAAAA (7)	WWWW (4)
5	2XAAAASWWWWC	2XAAAA (6)	WWWWW (5)
6	2XAAAAAWWWWWC	2XAAAAA (7)	WWWWW (5)
7	2XAAAAWWWWWC	2XAAAA (6)	WWWWW (6)

INSTRUCTION 0906 (LOGO IMPRIMANTE FICHE)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 6	TOUJOURS 0	
5	Impression en-tête sur journal	0 = Non 1 = Oui
4	TOUJOURS 0	
3	Impression d'un logo sur l'imprimante fiche	0 = Non 1 = Oui
2 & 1	TOUJOURS 0	

INSTRUCTION 0907 à 1006

Tous les bits sont à 0.

INSTRUCTION 1007 (CONNEXION MONITEUR DVR)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	TOUJOURS 0	
7	Monitoring ouverture tiroir	0 = Non 1 = Oui
6	Monitoring position clé fonction	0 = Non 1 = Oui
5	Monitoring allumage / extinction caisse	0 = Non 1 = Oui
4 à 2	TOUJOURS 0	
1	Moniteur DVR connecté	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 1008 (CONNEXION MONITEUR DVR)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Seulement les données de programmation modifiées sont envoyées sur le moniteur DVR	0 = Non 1 = Oui
7	Toutes les données en programmation sont envoyées sur le moniteur DVR	0 = Non 1 = Oui
6	Seul le titre rapport est envoyé sur le moniteur DVR	0 = Non 1 = Oui
5	Toutes les données rapport sont envoyées sur le moniteur DVR	0 = Non 1 = Oui
4	Les données du ticket sont envoyées sur le moniteur DVR	0 = Non 1 = Oui
3	Les données du journal sont envoyées sur le moniteur DVR	0 = Non 1 = Oui
2	La position de clé fonction est envoyée sur le moniteur DVR	0 = Non 1 = Oui
1	Le début de texte est envoyé grâce à une touche sur le moniteur DVR	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 1009 à INSTRUCTION 1101

Non utilisées. Pas de changement

INSTRUCTION 1102 (CODE BARRE TABLE ET COMPTE)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 5	TOUJOURS 0	
4	Imprime un code barre correspondant au numéro de téléphone du compte	0 = Non 1 = Oui
3	Imprime un code barre correspondant au numéro de compte	0 = Non 1 = Oui
2	Imprime un code barre correspondant au numéro de téléphone de la table	0 = Non 1 = Oui
1	Imprime un code barre correspondant au numéro de table	0 = Non 1 = Oui

La structure des codes barres suit l'instruction 103 bit 7 & 8.

Code 39 Table *Axxxxxx*

Code 39 Compte *Dxxxxxx*

Code NW7 Table A-xxxxxxA

Code NW7 Compte A :xxxxxxA

INSTRUCTION 1103 à INSTRUCTION 1207

Non utilisées. Pas de changement

INSTRUCTION 1208 (TICKET CLIENT - JOURNAL)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 3	TOUJOURS 0	
2	Fonctionnement sans bande de contrôle	0 = Non 1 = Oui
1	Ticket client en marche	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 1209

Non utilisées. Pas de changement

INSTRUCTION 1307 (COMPTE)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Permet d'utiliser une page prix particulière par compte	0 = Non 1 = Oui
7 & 6	TOUJOURS 0	0 = Non 1 = Oui
5	Imprime une facture compte à chaque fermeture de compte (NBAL)	0 = Non 1 = Oui
4	Efface en-tête facture après paiement du compte	0 = Non 1 = Oui
3	Entrez numéro de facture au moment du paiement compte	0 = Non 1 = Oui
2	Effacement en-tête facture sur compte en Z2	0 = Non 1 = Oui
1	Fonction facture sur compte active	0 = Non 1 = Oui

Note :

Bit 8 : Voir instruction 3 bit 1 à 3 des comptes pour sélectionner le niveau de page prix.
 000 = page fixe / 001 = page 1 / 010 = page 2 / 011 = page 3 etc...

INSTRUCTION 1308 à 1310

Non utilisées. Pas de changement

INSTRUCTION 1401 (OFFERT)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 5	TOUJOURS 0	
4	Imprime la valeur des articles offerts sur rapport articles	0 = Non 1 = Oui
3	Imprime rapport articles normaux et offerts séparés.	0 = Non 1 = Oui
2	Fonction Offert active sur Article	0 = Non 1 = Oui
1	Fonction Offert active sur Département	0 = Non 1 = Oui

NOTE:

Fonction Offert (Voir CHAPITRE 6.2 pour les offerts)
 La touche [OFFER] (code : 0063) est nécessaire au clavier.
 Avec cette fonction, il est possible d'offrir un article ou département lors d'une vente.

INSTRUCTION 1402 (COUPON SOLIDE/LIQUIDE)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 6	TOUJOURS 0	
5	Edite deux coupons solides/liquides	0 = Non 1 = Oui
4	Imprime un numéro de coupon en double taille	0 = Non 1 = Oui
3	Imprime le numéro de ticket sur coupon	0 = Non 1 = Oui (NOTE)
2	Message ticket imprimé au Bas	0 = Non (haut) 1 = Oui (bas)
1	Imprime le Logo sur un Ticket solide	0 = Oui (NOTE) 1 = Non

NOTE:

Bit 3 : Le numéro de ticket est programmé à la date.
Bit 1 : Le logo graphique doit être invalidé, instruction 0208 bit 1 = 1.

INSTRUCTION 1403 (COMPTE/TABLE)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 2	Non utilisés. Pas de changement.	
1	Imprime la facture d'une table lors du paiement même quand la caisse est en ticket Off	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 1404

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 6	TOUJOURS 0	
5	Impression d'un rabais comme cadeau	0 = Non 1 = Oui
4	Sur article négatif, comptage pour Un ou non.	0 = Ne compte pas. 1 = Compte.
3	TOUJOURS 0	
2	Avec la fonction vérification d'Age, impression, ou pas, de la date de naissance du client sur le reçu.	0 = N'imprime pas. 1 = Imprime.
1	Utilise les remises par lot (mix and match) au moment du sous-total	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 1405

Non utilisé tous les bits à 0.

INSTRUCTION 1406 (COMPTE)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Transfert compte	0 = Article + Total 1 = Total
7	Imprime la TVA au paiement des comptes	0 = Non 1 = Oui
6 à 3	TOUJOURS 0	
2	Position curseur lors de l'ouverture d'un compte Valable si 1406 bit 1 = 1	0 = Dernière ligne 1 = Première ligne
1	Affiche article sur réouverture table	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 1407

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 4	TOUJOURS 0	
3	Le montant du retour est ajouté sur la page Dept 2	0 = Non 1 = Oui
2	Le montant de la remise est ajouté sur la page Dept 2	0 = Non 1 = Oui
1	Le montant du rabais est ajouté sur la page Dept 2	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 1408 (TABLE /ARRONDI AUSTRALIEN)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Impression nom Table en simple taille	0 = Non 1 = Oui
7 & 6	TOUJOURS 0	
5	Utilisation de l'arrondi australien par les touches validées à l'instruction 1409	0 = Non 1 = Oui
4	TOUJOURS 0	
3	Arrondi australien actif	0 = Non 1 = Oui
2	Duplicata imprimé au second reçu	0 = Non 1 = Oui
1	Facture TVA imprimé sur reçu	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 1409 (ARRONDI AUSTRALIEN)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Arrondi australien pour "New Balance"	0 = Non 1 = Oui
7	Arrondi australien par règlement carte 4	0 = Non 1 = Oui
6	Arrondi australien par règlement carte 3	0 = Non 1 = Oui
5	Arrondi australien par règlement carte 2	0 = Non 1 = Oui
4	Arrondi australien par règlement carte 1	0 = Non 1 = Oui
3	Arrondi australien par règlement crédit	0 = Non 1 = Oui
2	Arrondi australien par règlement chèque	0 = Non 1 = Oui
1	Arrondi australien par règlement espèce	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 1410 (SYSTEME)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Le terminal opère uniquement comme esclave.	0 = Non 1 = Oui
7	Les rapports s'impriment avec :	0 = 2 lignes 1 = 1 ligne
6	Pour le niveau de sécurité en Z utiliser :	0 = Le Caissier 1 = Le Vendeur(NOTE)
5	Pour le niveau de sécurité en X utiliser :	0 = Le Caissier 1 = Le Vendeur (NOTE)
4	Pour le niveau de sécurité en P1 utiliser :	0 = Le Caissier 1 = Le Vendeur (NOTE)
3	Le mot de passe des rapports X/Z affiche :	0 = **** 1 = 1234
2 à 1	TOUJOURS 0	

NOTE:

Bit 6 à 4 : Chaque niveau est comparé au niveau du caissier ou du vendeur

INSTRUCTION 1501 (RAPPORTS)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 4	TOUJOURS 0	
3	Nom du groupe 2 Article	0 = S'imprime 1 = Ne S'imprime pas
2	Nom du groupe 1 Article	0 = S'imprime 1 = Ne s'imprime pas
1	Noms des groupes de Départements	0 = S'imprime 1 = Ne s'imprime pas

INSTRUCTION 1502 (RAPPORTS)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 6	TOUJOURS 0	
5	Solder table avant rapports Z	0 = Non / 1 = Oui
4	Impression du code barre article sur les rapports et du numéro d'article	0 = Non du code barre uniquement 1 = Oui des deux
3	Sauvegarde automatique du journal électronique dans la carte flash lors d'un Z1	0 = Non 1 = Oui
2	L'utilisation de la touche ENTREE peut être sautée aux 1 ^{er} et 2 nd écran de X, Z.	0 = Non 1 = Oui
1	Consolider par la touche [CONSL]	0 = Non 1 = Oui

NOTE: Bit 1 :

Si #1 = 1, la touche [CONSL] est utilisée pour avoir les rapports consolidés.
Si la touche n'est pas utilisée, les Rapports simples (=non consolidés) sont imprimés.
Ces options sont effectives quand l'instruction 0003, bit 7=1 et l'instruction 6, bit 7=1.

INSTRUCTION 1503 (BACKUP AUTO SUR CARTE FLASH)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Sauvegarde automatique du programme caisse et des rapports avant d'imprimer un rapport Z1 ou Z2	0 = Non 1 = Oui
7	Sauvegarde automatique du rapport couvert avant d'imprimer un rapport Z1 ou Z2	0 = Non 1 = Oui
6	Sauvegarde automatique du rapport horaire avant d'imprimer un rapport Z1 ou Z2	0 = Non 1 = Oui
5	Sauvegarde automatique du rapport transaction avant d'imprimer un rapport Z1 ou Z2	0 = Non 1 = Oui
4	Sauvegarde automatique du rapport vendeur avant d'imprimer un rapport Z1 ou Z2	0 = Non 1 = Oui
3	Sauvegarde automatique du rapport caissier avant d'imprimer un rapport Z1 ou Z2	0 = Non 1 = Oui
2	Sauvegarde automatique du rapport article avant d'imprimer un rapport Z1 ou Z2	0 = Non 1 = Oui
1	Sauvegarde automatique du rapport département avant d'imprimer un rapport Z1 ou Z2	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 1504 à INSTRUCTION 1601

Non utilisées. Pas de changement

INSTRUCTION 1602 (IRC)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	0	0	0		0	0		0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 6	TOUJOURS 0.	
5	Vérifie la ligne IRC.	0 = Non 1 = Oui
3 à 4	TOUJOURS 0	
2	Ne pas demander la mise à jour des tables au démarrage de la machine lorsqu'elle fonctionne en IRC.	0 = Non 1 = Oui
1	TOUJOURS 0	

NOTE: **Bit 5 :** Un avertissement est affiché si aucun autre terminal (caisse) n'est connecté. Les nouvelles données peuvent être envoyées au terminal par l'opération suivante.

OPERATION :

- 1) Reconnecter le terminal
- 2) Placer la clé de contrôle en position V.
- 3) Appuyer sur [RLS] (Numéro) [Edition de note] du terminal duquel les données sont envoyées
- 4) Un message de fin est affiché.

INSTRUCTION 1603 à INSTRUCTION 1608

Non utilisées. Pas de changement.

INSTRUCTION 1609 (Journal Electronique)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Ecrit le le rapport Z sur le journal electronique	0 = Non 1 = Oui
7	Utilise le Format Texte pour le Journal Electronique.	0 = Oui 1 = Non
6	En Format Texte pour le Journal Electronique, permet de réécrire	0 = Non 1 = Oui
5	Utilise le Format Image du Journal Electronique.	0 = Oui 1 = Non
4	En fonction Image du Journal Electronique, permet de réécrire ou non.	0 = Non 1 = Oui
3	Fonctions du Journal Electronique telles que recherche par date et heure, défilement à l'écran et impression du ticket	0 = Désactivé 1 = Autorisé (note)
2	TOUJOURS 0	
1	Affichage/Impression des données des recherches	0 = V uniquement 1 = V et R

NOTE:**Bit 8:** le bit 5 doit être à 0.

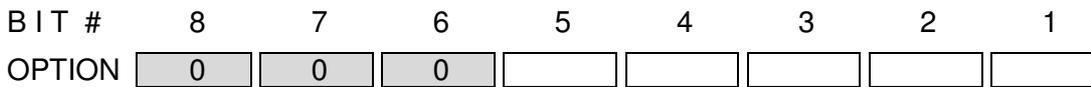
Pour la recherche, clé en position VOID;

Entrer l'année (4), le moi (2), le jour (2) et l'heure (4) :200701011000 puis la touche RLS et 2nd reçu. Déplacement dans le journal electronique avec les flèches Haut et Bas. Impression du ticket en cours par la touche "Print"**INSTRUCTION 1610 (Journal Electronique)**

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 3	TOUJOURS 0	
2	Ne pas enregistrer les transactions lorsque le journal electronique est plein ou en erreur	0 = Non 1 = Oui
1	TOUJOURS 0	

INSTRUCTION 1701 (COMPTE FLOTTANT)

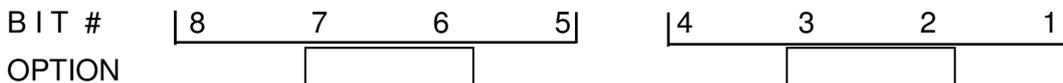


BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 6	TOUJOURS 0	
5	En Compte Flottant, le Reçu s'imprime avec la touche [NB] .	0 = Non 1 = Oui
4	En Compte Flottant, la touche [NB] incrémente le numéro consécutif.	0 = Non 1 = Oui
3	Le numéro de départ d'un Compte Flottant peut être programmé.	0 = Non (= from #1) 1 = Oui
2	TOUJOURS 0	
1	Autorise la fonction Compte Flottant	0 = Non 1 = Oui

NOTE:

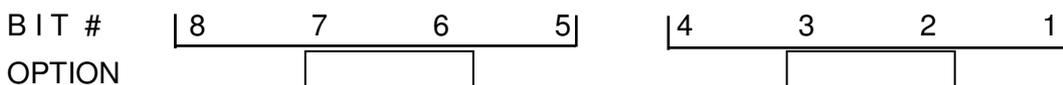
Bit 1: Un Compte Flottant peut être ouvert avec l'action de la touche COMPTE (code : 5000) ou COMPTE 1 (code : 5001) etc...
 EXEMPLE Pour ouvrir le Compte Flottant 3
 (3) [COMPTE] ou [COMPTE 3]

INSTRUCTION 1702 (COMPTE FLOTTANT)



BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 1	Programme le nombre de secondes pour rester en Compte Flottant après la dernière opération de touche.	1 à 99

INSTRUCTION 1703 (COMPTE FLOTTANT)



BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 1	Numéro de départ des Comptes Flottants à afficher par l'instruction 1701.	1 à 99

INSTRUCTION 1704 (COMPTE FLOTTANT)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 1	Dernier numéro des Comptes Flottants à afficher par le système d'instruction 1701.	1 à 99

INSTRUCTION 1705 (AFFICHAGE DE COMPTE)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0 0 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 5	TOUJOURS 0	
4	Autorise Edition de note sans passer par NBAL.	0 = Non 1 = Oui
3	TOUJOURS 0	
2	Le défilement commence à partir du premier article.	0 = Non 1 = Oui
1	Affichage des articles dans compte	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 1706 (TRANSFERT)

BIT # 8 7 6 5 4 3 2 1
 OPTION 0 0 0 0

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 & 7	TOUJOURS 0	
6	Permet de sélectionner un article lors d'un transfert d'article.	0 = Tous les article ensemble 1 = Un par un
5 & 4	TOUJOURS 0	
3	Envoyer l'information d'un article à la table sélectionnée.	0 = Invalidé 1 = Autorisé
2	Permet d'envoyer des données dans une colonne de Compte vierge	0 = Non 1 = Oui
1	Autorise la fonction transfert d'article	0 = Non 1 = Oui

NOTE:

Bit 1 : La touche Transfert (code 0065) est nécessaire au clavier.
L'instruction 1705, bit 1 et l'instruction 0008, bit 3 doivent être à 1.

INSTRUCTION 1707 à 1709

Non utilisé. Pas de changement.

INSTRUCTION 1710 (MESSAGE CUISINE)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 3	TOUJOURS 0	
2	Sélection message cuisine après avoir tapé un article	0 = Non (Le message cuisine doit être sélectionné avant l'article) 1 = Oui
1	TOUJOURS 0	

INSTRUCTION 1711 à 1802

Non utilisé. Pas de changement.

INSTRUCTION 1803 (COUPONS GRATUITS)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 3	TOUJOURS 0	
2	Edite un ticket de gratuité.	0 = Non 1 = Oui
1	Imprime gratuité sur impression de note.	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 1804 (TEXTE d'INFORMATION)

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>					

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 1	Texte d'Information.	00 = Non utilisé 01-99 = Numéro de départ des messages cuisine temporaires

NOTE: Mode Entrée de Texte d'Information
Dept / Article instruction 5, bit 7 = 1 ou (99) [Cond]

INSTRUCTION 1805 (ENREGISTREMENT)

BIT # | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
 OPTION | | | | | | | | |

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 1	Transaction automatiquement annulée après :	00-99 minutes

INSTRUCTION 1806 à 1905

Non utilisée. Pas de changement.

INSTRUCTION 1906 (PAGES)

BIT # | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
 OPTION | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | |

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 4	TOUJOURS 0	
3 à 1	Retourne sur la page prix suivante après encaissement	000 = reste sur la page en cours 001 = Page prix 1 010 = Page prix 2 011 = Page prix 3

INSTRUCTION 1907 à 2410

Non utilisée. Pas de changement.

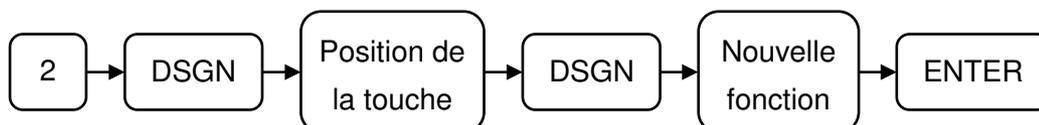
3.1.2 Instructions classées par thème

FONCTION	INSTRUCTIONS														
Affichage	210	301	302	303											
Annulations	304	405													
Arrondis	401	402	403	404	1409										
Articles	3														
Articles liés	1	5	105												
Balance	709	710													
Buzzer	608	610													
Caissier	109														
Carte flash	1503														
Code barre	1	6	7	103	104	902	903	904	905	1102					
Compte	1102	1307	1403	1406	1701	1702	1703	1704	1705						
Contrainte	107	306													
Coupon gratuit	1803														
Coupons	106	503	1402												
Dallas	104	105	110												
Date	201	210													
Département	3														
Ecole	607														
Euro	407	408	409	410	501	502	503								
Facture	104														
Groupe	604	605	1501												
Heure	202	210													
Impression	203	305	307												
Impression double taille	204														
Impression prix	205	206													
Imprimante 40 colonnes	706	708	1305												
Imprimante 80 colonnes	901														
Imprimante cuisine	801	802	803	804	1305										
Imprimante externe	105														
Imprimante fiche	701	702	703	704	705	707	906								
IRC	1602														
Journal	208	209	1208	1609	1610										
Logo imprimante fiche	906														
Message cuisine	105	1710													
Message défilant	301	302													
Moniteur DVR	1007	1008													
Multiplication	1	405	406												
Négatif	208	602													
Niveau d'autorisation	1410														
Numéro ticket	106	203	405												
Offert	1401														
Page article	4	1906													
Page département	2	1407													
Paieement panaché	108														
Points	806	807	808												
Pressing	106	504	1210												
Prix à zéro	205	304													
Rapport	109	110	505	506	507	508	509	510	601	602	603	604	605	1501	1502
Repas complet	108														
Retour	1407														
Séparation de note	108	306													
Stock	606														
Table	8	9	10	101	102	103	104	105	209	306	1102	1403	1408		
Texte d'information	1804														
Ticket client	1208														
Ticket en cours	1805														
Tiroir	204	307	609												
Transfert	1706														
TVA	308														
Validation	206														
Vendeur	107	110	604												

3.2 PROGRAMMATION DU CLAVIER

Le clavier comporte 173 touches qui sont toutes reprogrammables à l'exception des deux touches RF et JF.

Manipulations



Position des touches

										101	121	141	161	181	201	221	241	261
										102	122	142	162	182	202	222	242	262
										103	123	143	163	183	203	223	243	263
										104	124	144	164	184	204	224	244	264
										105	125	145	165	185	205	225	245	265
										106	126	146	166	186	206	226	246	266
										107	127	147	167	187	207	227	247	267
1	11	21	31	41	51	61	71	81	91	108	128	148	168	188	208	228	248	268
2	12	22	32	42	52	62	72	82	92	109	129	149	169	189	209	229	249	269
3	13	23	33	43	53	63	73	83	93	110	130	150	170	190	210	230	250	270
4	14	24	34	44	54	64	74	84	94	111	131	151	171	191	211	231	251	271
		25	35	45	55	65	75	85	95	112	132	152	172	192	212	232	252	272
		26	36	46	56	66	76	86	96	113	133	153	173	193	213	233	253	273

Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program2**.

SX 690 Liste des Codes Fonction des Touches

Code Touche	Nom Touche	Fonction	Code Touche	Nom Touche	Fonction
0001	0	Numérique	0065	TRANSFER	Transfert
0002	1	Numérique	0066	MENU1	Menu ART page 1
0003	2	Numérique	0067	MENU2	Menu ART page 2
0004	3	Numérique	0068	MENU3	Menu ART page 3
0005	4	Numérique	0069	MENU4	Menu ART page 4
0006	5	Numérique	006A	MENU5	Menu ART page 5
0007	6	Numérique	0070	AGE	Age
0008	7	Numérique	0071	HOLD	Attente
0009	8	Numérique	0073	FIRE	Feu
000A	9	Numérique	0074	DIV	Note séparée
000B	00	Numérique	007B	PSF1	Niveau de prix Article 1
000C	000	Numérique	007C	PSF2	Niveau de prix Article 2
000D	.	Décimale	007D	PSF3	Niveau de prix Article 3
000E	CLR	Effacer	007F	ON/OFF	Ticket ON/OFF
000F	PLU ENT	Entrée de prix Article	0087	COMPTE	Permet d'utiliser les touches des tables pour utiliser les comptes
001A	TOTL	Affichage du montant Total	0088	ACT PBAL	Ouvrir compte
001B	SBTL	Sous total	0089	ACT CKPD	Payer compte
001F	Q/F	Multiplication	008A	ACT NBAL	Fermer compte
0025	FDRD	Commande coupon solide	008B	ACT CKPR	Imprimer compte
0026	FS	Food stampable shift	008C	ACT TRANS	Transfert compte
0027	NFS	Non food stampable shift	008D	ACT TTL TRANS	Transfert total compte
003B	RLS	Libération	6111	CASH1	Espèces 1
003C	TBL#	Numéro de Table	6211	CASH2	Espèces 2
003D	SFT1	Département page 1	6311	CASH3	Espèces 3
003E	SFT2	Département page 2	6112	CHKS1	Chèque 1
003F	SFT3	Département page 3	6212	CHKS2	Chèque 2
005D			6312	CHKS3	Chèque 3
005E			6113	CHRG1	Crédit 1
0042	SLIP	Impression fiche	6213	CHRG2	Crédit 2
0043	PRNT	Validation impression	6313	CHRG3	Crédit 3
0044			6114	CARD1	C.B.1
0045	STUB	Edition d'un reçu de total	6214	CARD2	C.B.2
0046	CKPR	Impression de note	6314	CARD3	C.B.3
0047	DRRD	Recommande de boisson	6414	CARD4	C.B.4
004D	×1000	Paiement × 1000	6514	CARD5	C.B.5
004E	×10000	Paiement × 10000	6614	CARD6	C.B.6
0054	SCUP	Défilement Haut	6118	FSTD	Food stamp tender
0055	SCDN	Défilement Bas	6119	FSTL	Food stamp total
005B	SCLEFT	Défilement Gauche	611C	EC	Nul ligne
005C	SCRIGHT	Défilement Droit	611D	VOID	Annule
0058	LFTL	Total en monnaie locale ou étrangère	621D	VOID2	Annule 2
0059	FCCG	Change en monnaie étrang.	631D	VOID3	Annule 3
0062	HASH	Hash	611E	RET	Retour
0063	OFFER	Offert	621E	RET2	Retour 2
0064			631E	RET3	Retour 3

Towa France

Code touche	Nom touche	Fonction	Code touche	Nom touche	Fonction
6120	NTX	Sans TVA	6076	FC #	Numéro de devise #
6121	TAX1	TVA 1	6176	FC1	Devise #1
6221	TAX2	TVA 2	:	:	:
6321	TAX3	TVA 3	6F76	FC15	Devise #15
6421	TAX4	TVA 4	6177	FC16	Devise #16
6521	TAX5	TVA 5	:	:	:
6621	TAX6	TVA 6	6F77	FC30	Devise #30
6721	TAX7	TVA 7	6184	GRATITUD	Gratitude
6821	TAX8	TVA 8	6185	IND CKPD	Paiement individuel sur table
6128	TXEX	Exempt de Taxe	6186	SPCH	Special charge
6129	CVRS	Nombre Couverts	3000	CASHIER#	Numéro Caissier #
612B	DEPO	Dépôt	3001	CASHIER1	Caissier #1
622B	DEPO2	Dépôt 2	3002	CASHIER2	Caissier #2
632B	DEPO3	Dépôt 3	:	:	:
612C	PBAL	Solde précédent (ouverture table)	3050	CASHIER50	Caissier #50
612D	CKPD	Paye Table	4000	CLK#	Entrée # Serveur
612E	NBAL	Nouveau solde (Fermeture Table)	4001	CLK1	Serveur #1
612F	CAN	Annuler ticket	4002	CLK2	Serveur #2
6130	RA1	Reçu en acompte #1	:	:	:
6230	RA2	Reçu en acompte #2	4050	CLK50	Serveur # 50
6330	RA3	Reçu en acompte #3	5000	GUEST#ENTRY	Entrée Compte #
6131	SA1	Sortie de caisse#1	5001	GUEST1	Compte NOTE:5000 sont
6231	SA2	Sortie de caisse #2	5002	GUEST2	Compte utilisés uniquement
6331	SA3	Sortie de caisse #3	:	:	pour la fonction
6132	-N	-Rabais	5099	GUEST99	Compte Compte Flottant
6133			1001	DEPT001	Département 1
6134	-%1	-% 1	1002	DEPT002	Département 2
6234	-%2	-% 2	1003	DEPT003	Département 3
6135	+%1	+% 1	1099	DEPT199	Département 199
6235	+%2	+% 2	1201	DEPT201	Département 201
6335	+%3	+% 3	:	:	:
6136	-1	-1	1299	DEPT299	Département 299
6236	-2	-2			
6336	-3	-3			
6436	-4	-4			
6536	-5	-5			
6636	-6	-6			
6736	-7	-7			
6836	-8	-8	2000	PLU	Entrée PLU #
6140	MNTX	Taxe manuelle	2001	PLU001	PLU 1
6141	TIPS	Charge pourboires	2002	PLU002	PLU 2
614B	CG	Change	:	:	:
614C	NS/#	Non vente et Ouvre tiroir	2999	PLU999	PLU 999
			7000	COND#	Entrée Condiment #
614F	CSTP	Pourboires Especies	7001	COND01	Condiment #1
6157	POINT	Points	7099	COND99	Condiment #99
6160	SERVIC	Service charge	8000	MACRO 0	Macro #0
6172	PBCS	Entrée solde espèces	8001	MACRO01	Macro #1
			8099	MACRO99	Macro #99

3.3 NOM DES TRANSACTIONS #1

Pour aller sur le menu NOM TRANSACTION 1 utiliser les flèches ↓ ↑ puis appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le menu. Vous pouvez aussi faire 2 **DSGN** puis **ENTER**. Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program2**.

Les noms de transactions sont utilisés en R et en X/Z voici la liste des mots par défaut. Ces noms peuvent être modifiés par programmation ou suivant la version de programme.

Un nom de transaction est composé au maximum de 16 caractères alphanumériques.

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Liste des Noms de Transaction #1

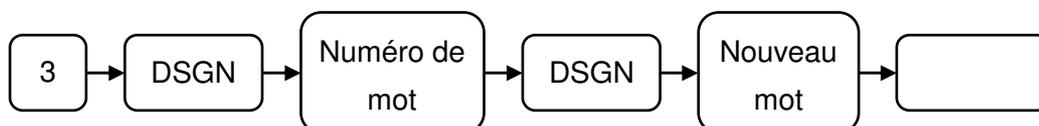
No	Mots	No	Mots	No	Mots
1		32	+%G	63	-4
2	NON TVA	33	+%G2	64	-5
3	MONTANT TTC-1	34	+%G3	65	-6
4	MONTANT TTC-2	35	+%G TOTAL	66	TOTAL REMISE
5	MONTANT TTC-3	36	SERVICE CHARGE	67	POINT
6	MONTANT TTC-4	37	SERVICE CHARGE2	68	MIX DISCOUNT
7	MONTANT TTC-5	38	SERVICE CHARGE3	69	MIX DISCOUNT 2
8	MONTANT TTC-6	39	SRVCH TOTAL	70	MIX DISCOUNT 3
9	MONTANT TTC-7	40	TOTAL	71	MIX DISCOUNT 4
10	MONTANT TTC-8	41	BRUT	72	MIX DISCOUNT 5
11	NET HT-1 ""},	42	- ANNULE -	73	MIX DISCOUNT 6
12	NET HT-2 ""},	43	ANNULE	74	MIX DSC TOTAL
13	NET HT-3 ""},	44	ANNULE2	75	ARRONDI ESPECES
14	NET HT-4 ""},	45	ANNULE3	76	ARRONDI CHEQUE
15	NET HT-5 ""},	46	ANNULE TOTAL	77	ARRONDI CREDIT
16	NET HT-6 ""},	47	RETOUR	78	ARRONDI CB1
17	NET HT-7 ""},	48	RETOUR2	79	ARRONDI CB2
18	NET HT-8 ""},	49	RETOUR3	80	ARRONDI CB3
19	TVA-1	50	TOTAL RETOUR	81	ARRONDI CB4
20	TVA-2	51	#NOM?	82	ARRONDI CB5
21	TVA-3	52	-%	83	ARRONDI CB6
22	TVA-4	53	-2%	84	ARRONDI
23	TVA-5	54	-3%	85	ODD DISCOUNT
24	TVA-6	55	-% TOTAL	86	SOUS-TOTAL
25	TVA-7	56	-%G	87	-- LOCAL SALES--
26	TVA-8	57	-%G2	88	NET TOTAL
27	TVA MANUELLE	58	-%G3	89	TVA
28	+%	59	-%G TOTAL	90	NET HT
29	2%	60	-1	91	ESPECES
30	3%	61	-2	92	ESPECES
31	+% TOTAL	62	-3	93	ESPECES TVA

Towa France

No	Mots	No	Mots	No	Mots
94	ESPECES-TVA	144	CB3	194	RA ESPECES
95	ESPECES2	145	CARD3	195	R/A CHEQUE
96	ESPECES2	146	CB3 TVA	196	RA CHEQUE
97	ESPECES2 TVA	147	CB3-TVA	197	R/A CREDIT
98	ESPECES2-TVA	148	CB4	198	RA CREDIT
99	ESPECES3	149	CB4	199	R/A CB
100	ESPECES3	150	CB4 TVA	200	RA CB
101	ESPECES3 TVA	151	CB4-TVA	201	SORTIE ARGENT
102	ESPECES3-TVA	152	CB5	202	SORTIE ARGENT2
103	ESPECES TOTAL	153	CARD5	203	SORTIE ARGENT3
104	ESP TVA TOTAL	154	CB5 TVA	204	S. ARGENT TOTAL
105	ESP -TVA TOTAL	155	CB5-TVA	205	S/A ESPECES
106	CHEQUE	156	CB6	206	S/A CHEQUE
107	CHEQUE	157	CB6	207	S/A CREDIT
108	CHEQUE TVA	158	CB6 TVA	208	S/A CB
109	CHEQUE-TVA	159	CB6-TVA	209	- LOCAL TIROIR--
110	CHEQUE2	160	VENTE CB TOTAL	210	ESPECES TIROIR
111	CHEQUE2	161	CB TVA TOTAL	211	ESPECES2 TIROIR
112	CHEQUE2 TVA	162	CB -TVA TOTAL	212	ESPECES3 TIROIR
113	CHEQUE2-TVA	163	FS-TOTAL	213	ESPECES TIR. TTL
114	CHEQUE3	164	FS-SALE	214	CHEQUE TIROIR
115	CHEQUE3	165	FS-	215	CHEQUE2 TIROIR
116	CHEQUE3 TVA	166	HASH-SALE	216	CHEQUE3 TIROIR
117	CHEQUE3-TVA	167	SPECIAL CREDIT	217	CHEQUE TIR. TTL
118	CHEQUE TOTAL	168	CA-TIP	218	CREDIT TIROIR
119	CHEQUE TVA TOTAL	169	TIP	219	CREDIT2 TIROIR
120	CHEQUE -TVA TTL	170	ESP-GRATITUDE	220	CREDIT3 TIROIR
121	CREDIT	171	CHQ-GRATITUDE	221	CREDIT TIR. TTL
122	CREDIT	172	CREDIT-GRATITUDE	222	CB1 TIROIR
123	CREDIT TVA	173	CB-GRATITUDE	223	CB2 TIROIR
124	CREDIT-TVA	174	GRATITUDE	224	CB3 TIROIR
125	CREDIT2	175	MSC-V	225	CB4 TIROIR
126	CREDIT2	176	MSC-V2	226	CB5 TIROIR
127	CREDIT2 TVA	177	MSC-V3	227	CB6 TIROIR
128	CREDIT2-TVA	178	MSC-V TOTAL	228	CB TIROIR TTL
129	CREDIT3	179	MSC-R	229	FOOD STAMP TIR.
130	CREDIT3	180	MSC-R2	230	HASH TIROIR
131	CREDIT3 TVA	181	MSC-R3	231	DEPOT
132	CREDIT3-TVA	182	MSC-R TOTAL	232	DEPOT2
133	CREDIT TOTAL	183	TVA EXEMPTED	233	DEPOT3
134	CREDIT TVA TOTAL	184	#NOM?	234	DEPOT TOTAL
135	CREDIT -TVA TOTL	185	#NOM?	235	ANCIEN SOLDE
136	CB1	186	CHANGE	236	NOUVEAU SOLDE
137	CB1	187	NON VENTE	237	PAYE TABLE
138	CB1 TVA	188	*ANNULATION*	238	TABLE NON PAYE
139	CB1-TVA	189	RA	239	GRAND TOTAL
140	CB2	190	RA2	240	
141	CARD2	191	RA3	241	OUVRE TABLE
142	CB2 TVA	192	RA TOTAL	242	FERME TABLE
143	CB2-TVA	193	R/A ESPECES	243	COMMISSION

No	Mots	No	Mots	No	Mots
244	FC	266	FC22	288	EU RA
245	FC1	267	FC23	289	EU RA ESPECES
246	FC2	268	FC24	290	EU RA CHEQUE
247	FC3	269	FC25	291	EU RA CB
248	FC4	270	FC26	292	EU SA
249	FC5	271	FC27	293	EU SA ESPECES
250	FC6	272	FC28	294	EU SA CHEQUE
251	FC7	273	FC29	295	TIROIR EURO
252	FC8	274	FC30	296	EU ESPECES TIR
253	FC9	275	TOTAL TIROIR	297	EU CHEQUE TIROIR
254	FC10	276	-- VENTE EURO --	298	EU CREDIT TIROIR
255	FC11	277	EU NET	299	EU CB1 TIROIR
256	FC12	278	EU ESPECES	300	EU CB2 TIROIR
257	FC13	279	EU CHEQUE	301	EU CB3 TIROIR
258	FC14	280	EU CREDIT	302	EU CB4 TIROIR
259	FC15	281	EU CB1	303	EU CB5 TIROIR
260	FC16	282	EU CB2	304	EU CB6 TIROIR
261	FC17	283	EU CB3	305	EU TIROIR TOTAL
262	FC18	284	EU CB4	306	
263	FC19	285	EU CB5		
264	FC20	286	EU CB6		
265	FC21	287	EU CB*		

Manipulations



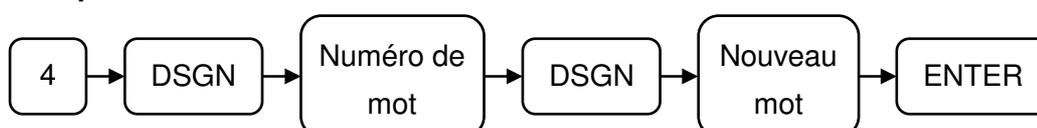
3.4. NOM DES TRANSACTIONS #2

Ces noms de Transaction ne sont pas utilisés dans les rapports mais sur les tickets. Les noms peuvent être changés et ils peuvent être composé au maximum de 24 caractères alphanumériques.

Liste des mots

1	TOTAL	34	TOTAL	67	ARRONDI
2	DEPOT	35	SORTIE ARGENT	68	COMPTE
3	ANCIEN SOLDE	36		69	TRANSFERT COMPTE
4	NOUVEAU SOLDE	37		70	POIDS Kg
5	PAYE TABLE	38	NO. FACTURE	71	DUPLICATE
6	TVA	39		72	FACTURE TVA
7	NET HT	40	POINT	73	Offert
8	SOUS-TOTAL	41	POINT TL	74	
9	RENDU	42	POINT GT	75	
10	FS-TOTAL	43	CHANGE	76	REPAS COMPLET
11	FS-TEND	44	LC	77	
12	FS-CHANGE	45	EURO	78	
13	ANCIEN SOLDE	46	LC	79	
14	PAYE COMPTE	47	Eu	80	
15	SERVICE CHARGE	48	€€€€	81	NAME 81
16	NOUVEAU SOLDE	49	LC TOTAL	82	
17	COUVERTS	50	EU TOTAL	83	
18		51	EU CHANGE	84	
19	ATTENTE	52	€	85	
20	*TVA*	53	€	86	
21	TABLE	54	Ajout ART. au paiement	87	
22	NBRE ARTICLE	55	GRATITUDE	88	
23	Q	56	GRAND TOTAL	89	
24	X	57	TRANSFERT	90	
25	Q	58	@	91	NAME 91
26	N	59	SIGNATURE	92	
27	LBKGG	60	ANNIVERSAIRE	93	
28	€€**	61	MONTANT / COUVERTS	94	
29	\$	62	MIX & MATCH OFFER	95	
30	\$	63	TOTAL	96	
31	QUANTITE TOTAL	64	SOUS-TOTAL	97	
32	HEURE:	65	FOOD TOTAL	98	
33		66	DRINK TOTAL	99	
				100	NAME 100

Manipulations



3.5 NOM DES TRANSACTIONS CAISSIER

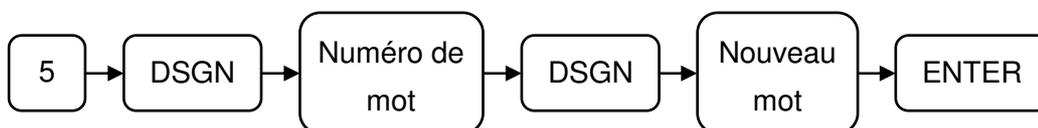
3.6 NOM DES TRANSACTIONS VENDEUR

50 Noms de transactions sont prévues pour les rapports caissier / vendeur.

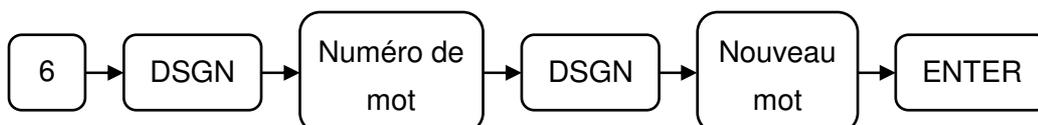
1	TOTAL NET	26	VENTES EN CREDIT
2	TVA	27	VENTES EN CB 1
3	NET HT	28	VENTES EN CB 2
4	ESPECES TIROIR	29	VENTES EN CB 3
5	CHEQUE TIROIR	30	VENTES EN CB 4
6	CREDIT TIROIR	31	VENTES EN CB 5
7	CB DANS TIROIR	32	VENTES EN CB 6
8	FOOD STAMP IN DR	33	CB 1 DANS TIROIR
9	CASH TIP	34	CB 2 DANS TIROIR
10	TIP	35	CB 3 DANS TIROIR
11	REMB.ESPECES	36	CB 4 DANS TIROIR
12	REMB.CHEQUE	37	CB 5 DANS TIROIR
13	REMB.CREDIR	38	CB 6 DANS TIROIR
14	REMB.CB	39	NET EURO
15	REMBOURSEMENT	40	VTES ESPECES EU
16	ANNULE	41	VENTES CHEQUE EU
17	RETOUR	42	VENTES CREDIT EU
18	*ANNULATION*	43	VENTES CB 1 EURO
19	NOUVEAU SOLDE	44	VENTES CB 2 EURO
20	PAYE COMPTE	45	VENTES CB 3 EURO
21	OUVRE COMPTE	46	VENTES CB 4 EURO
22	FERME COMPTE	47	VENTES CB 5 EURO
23	NON VENTE	48	VENTES CB 6 EURO
24	VENTES ESPECES	49	ESPECES TIR.EURO
25	VENTES CHEQUE	50	CHEQUE TIR. EURO

Chaque nom de transaction est composé d'un maximum de 16 caractères alphanumériques.
Les noms peuvent être changés par programmation.

Manipulations pour le caissier



Manipulations pour le vendeur



Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program2**.

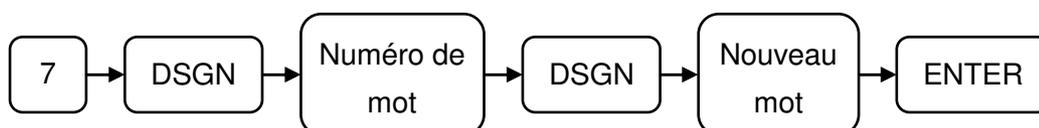
3.7 NOM DES TRANSACTIONS HORAIRES

Pour chaque rapport de ventes horaires, sont prévus les noms suivants :

1	TOTAL NET	6	VENTES ESPECES
2	TVA	7	VENTE CHEQUE
3	NET *	8	VENTE CREDIT
4	ESPECES TIROIR	9	VENTE CB
5	CHEQUE TIROIR	10	COUVERTS

Chaque nom de transaction est composé d'un maximum de 16 caractères alphanumériques. Les noms peuvent être changés par programmation.

Manipulations



Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program2**.

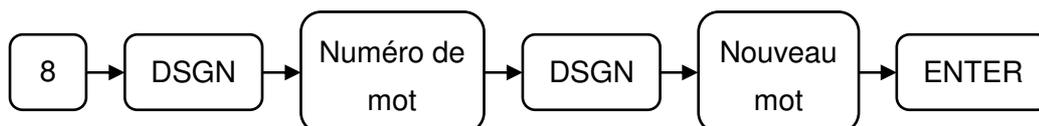
3.8 NOM DES TRANSACTIONS DES TABLES

Pour le rapport de ventes de Tables, sont prévus les noms de transactions suivants :

1	TOTAL NET
2	COUVERTS
3	
4	

Chaque nom de transaction est composé d'un maximum de 16 caractères alphanumériques. Les noms peuvent être changés par programmation.

Manipulations



Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program2**.

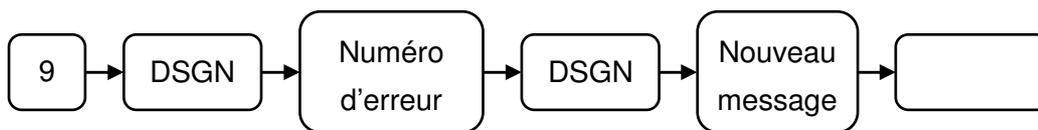
3.9 MESSAGE D'ERREUR

Chaque message d'erreur est composé d'un maximum de 30 caractères alphanumériques. Définis par défaut en usine, les messages suivants sont installés, mais il est possible de les changer par programmation pour les rendre plus compréhensibles.

#	Message d'Erreur	#	Message d'Erreur
001	ERREUR CLAVIER	049	IMPOSSIBLE A VENDRE
002	DEPASSEMENT DE CAPACITE	051	DEFILEMENT AVEC EC NON ACTIF
003	MAUVAISE MANIPULATION	052	VERIFIER STOCK
004	DEPASSEMENT MEMOIRE	053	VERIFIER CONNEXION IRC
005	ENTRER NUMERO DE VENDEUR	054	DEPASSEMENT DU SOLDE TABLE
006	APPUYER SUR ANCIEN SOLDE/PAYE	055	ERREUR COMM IMP INTERNE
007	ENTRER MONTANT	056	VTE IMPOSSIBLE DEPT/PLU
008	ENTRER COUVERTS	057	DEJA UTILISE EN R
009	ENTRER NUMERO DE TABLE	058	DEJA UTILISE EN T
010	ENTRER CLIENT	059	APPUYER RLS / RAZ ERREUR IMP
011	NON PROGRAMME	060	CLR->RLS->IMPRIMER 2 ND TICKET
012	FERMER TIROIR	099	PAS TROUVE DANS TRANSACTION
013	INSERER CHEQUE	101	PAS NOMBRE !
014	CHANGER PAPIER	102	DECLARATION TIROIR !
015	STOP ENREGISTREMENT	103	PAS DE DONNEE DE TABLE !
016	TOUCHE CAISSIER SVP	104	TOUCHE CAISSIER NECESSAIRE
017	DECLARATION TIROIR	105	APPUYER SUR TOUCHE VENDEUR
018	CONTRAINTE ENDOSSEMENT	106	AUCUNE DONNEE JOURNAL
019	VERIFICATION VALIDATION	107	SELECT NO TERMINAL ERROR !
020	VALIDATION IMPOSSIBLE	108	ERREUR DE FLASH DISK
021	VERIFIERIMPRIMEURS INTERNES	109	RESTE DES TABLES NON VIDES !
022	VERIFIER IMPRIMANTE FICHE	110	METTRE TABLE A JOUR MAINTENANT
023	VERIFIER IMPRIMANTE CENTRONICS	130	RAPPORT ANNULE PB ALIMENTATION
024	PAIEMENT MIXTE NON AUTORISE	141	NBRE MAX TERMINAL NON DEFINI
025	ETEINDRE 5 SEC SVP	145	ERREUR ECRITURE DONNEE LOGO
026	APPUYER SUR LA TOUCHE CLR	151	FLASH DISK NON TROUVE !!
027	ATTENDRE SVP	152	LOGO ERREUR CHARGEMENT
028	CETTE VALEUR EXISTE DEJA !	153	CHRGMENT A PARTIR DU FLASH DISK
029	ENTRER MESSAGE CUISINE	154	FLASH DISK PLEIN
030	TABLE DEJA UTILISE	155	SAUVEGARDE VEUILLEZ PATIENTER
031	APPUYER SUR SOUS-TOTAL	156	FLASH DISK ERREUR D'ECRITURE
033	CENTRO	158	ERREUR ACCES FLASH DISK
034	RETIRER ARGENT DANS TIROIR	159	UN FICHER NE PEUT ETRE OUVERT
035	IRC CETTE VALEUR EXISTE DEJA	160	UN FICHER NE PEUT ETRE FERME
036	IMP. INTERNE MASSICOT BLOQUE	163	ERREUR DE LECT DES PARAMETRES
037	IMP. INTERNE PB TEMPERATURE §	164	DONNEES DU FICHER INCORRECTS
038	IMP. INTERNE VERIFIER CLAPET §	170	IRC TERMINAL NON CONNECTE
039	VERIFIER IMP. TICKET LARGE	171	IRC ERREUR DIMENSION FICHER
040	VERIFIER ENREGISTREMENT	172	IRC ERREUR DE TRANSMISSION
041	APPUYER SUR LA TOUCHE RLS	173	IRC TRANSMISSION OCCUPE
042	ERREUR JOURNAL ELECTRONIQUE	174	IRC PERTE DE CONNEXION
043	JNL ELECTRONIQUE PROCHE FIN	175	IRC RETOUR DE CONNEXION
044	JNL ELECTRO. TRES PROCHE FIN	180	CONSOLIDATION ECHOUÉE EN IRC
045	JNL ELECTRONIQUE PLEIN	181	CONNEXION IMPOSSIBLE/SERVEUR
046	DIFFERENT NBRE DE MESS CUISINE	182	REQUETE REJETE
047	MAUVAIS MESSAGE CUISINE	183	TRANSMISSION FICHER ECHOUÉ
048	ENTRER DATE D'ANNIVERSAIRE	184	RECEPTION FICHER ECHOUÉ

Les nombres qui n'existent pas dans cette liste sont vides.

Manipulations



Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program2**.

3.10 TABLE DE NIVEAU X, Z

Niveau de rapport (1 à 2) utilisable pour les caissiers et les vendeurs

La caisse peut avoir 2 niveaux de rapports X et Z.

On peut autoriser ou non certains niveaux de rapports par rapport aux caissiers.

Pour qu'un caissier soit autorisé il faut que son niveau soit supérieur ou égal à celui programmé dans la table de niveau X, Z.

Manipulations



		← → Changement avec les flèches	
↑ ↓	Changement de ligne avec les flèches	X NIV	Z NIV
		1 0	1 0
		X NIV	Z NIV
		2 0	2 0

Par exemple, Niveau du Caissier 1: 2

Niveau du rapport X1: 1

Niveau du rapport Z1: 3

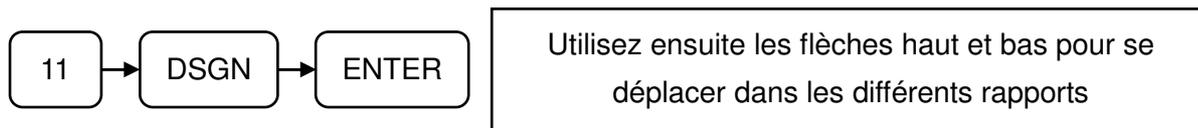
Le Caissier 1 peut prendre le rapport X1 car son niveau (=2) est plus élevé que celui du rapport X1 (=1). Mais comme son niveau (=2) est inférieur à celui du rapport Z1 (=3), il n'a pas le droit de prendre le rapport Z1.

Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program2**.

3.11. TABLE DE NIVEAU DE RAPPORT

Tous les rapports disponibles en X et en Z peuvent être soumis à un niveau pour pouvoir être utilisés ou pas par les caissiers et les vendeurs. Pour qu'un caissier soit autorisé il faut que son niveau soit supérieur ou égal à celui programmé dans la table de niveau de rapport.

Manipulations



Liste des rapports

No.	Rapport Classiques	No.	Rapport Ecoles
1	Rapport général	51	Rapport général
2	Rapport des transactions	52	Rapport des transactions
3	Rapport Espèces tiroir	53	Rapport Espèces tiroir
4	Rapport Horaire net	54	Rapport Horaire net
5	Rapport Couverts	55	Rapport Couverts
6	Rapport NRG T	56	Rapport NRG T
11	Rapport Caissier Individuel	60	Rapport Vendeur Individuel
12	Rapport Tous Caissiers	61	Rapport tous vendeurs
16	Rapport Vendeur Individuel	66	Rapport Caissier Individuel
17	Rapport tous vendeurs	67	Rapport Tous Caissiers
21	Rapport Page Département	71	Rapport Page Département
22	Rapport Page Département Total	72	Rapport Page Département Total
23	Rapport Groupe Département	73	Rapport Groupe Département
24	Rapport Groupe Département Total	74	Rapport Groupe Département Total
25	Rapport Département Total	75	Rapport Département Total
26	Rapport Département dernière vente	76	Rapport Département dernière vente
31	Rapport Groupe 1 Article	81	Rapport Groupe 1 Article
32	Rapport Groupe 2 Article	82	Rapport Groupe 2 Article
33	Rapport Total Groupe 1 Article	83	Rapport Total Groupe 1 Article
34	Rapport Total Groupe 2 Article	84	Rapport Total Groupe 2 Article
35	Rapport Article par département	85	Rapport Article par département
36	Rapport Total Article par Département	86	Rapport Total Article par Département
37	Rapport Vente Article	87	Rapport Vente Article
38	Vente dernier article vendu	88	Vente dernier article vendu
41	Rapport Tables	91	Rapport Tables Ecole
42	Rapport Point dans les Tables	92	Rapport points dans les tables Ecole

No.	Rapport de Stock
101	Inventaire page département
102	Inventaire Groupe département
103	Inventaire total département
111	Inventaire Groupe 1 Article
112	Inventaire Groupe 2 Article
113	Inventaire article par département
114	Inventaire total article
121	Stock Article groupe 1
122	Stock Article groupe 2
123	Stock Article par département
124	Stock total article

Nota : Les numéros de rapports qui ne sont pas présents dans ce tableau n'existent pas.

Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program2**.

3.12. TABLE DE NIVEAU P1

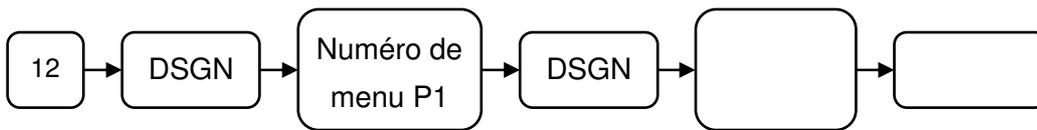
Niveau de Contrôle d'Accès de Position P1 par Caissier

Chaque menu du Programme 1 peut être pourvu de son numéro de niveau. D'autre part, chaque caissier (serveur) peut être pourvu de son propre numéro de niveau. Le caissier (serveur) peut programmer ou changer les données des menus dont le niveau est le même que le sien ou inférieur. Un entier de 0 à 9 peut être programmé. (Se référer à 5. CAISSIER, 6. SERVEUR du Manuel de Programmation PROGRAMME 1.)

Liste des menus en P1

No	Nom Menu	No	Nom Menu	No	Nom Menu
1	Date	15	Rabais	29	Fonction Macro
2	Département	16	Mode de paiement	30	Table horaire
3	Article	17	Entrée et Sortie	31	Fenêtre de message
4	Table	18	Dépôts / Arrhes	32	Message cuisine
5	Compte	19	Annulations/Retours	33	Définition des groupes
6	Caissier	20	Pourboires	34	Ventes en promo
7	Vendeur	21	Food stamp	35	Message écran
8	Stock département	22	Service Charge	36	Message imprimante interne
9	Stock Article	23	Special Charge	37	Message imprimante externe
10	TVA	24	Mix and match	38	Instruction message
11	Table de Taxe	25	Articles liés	39	Libellé chèque
12	Remis S/T	26	Gestion des points	40	Message ticket
13	Remises Articles	27	Table des rapports	41	Sélection des messages
14	Devises	28	Page de prix auto	42	Gestion de l'âge

Manipulations



Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program2**.

3.13 RAPPORT PERSONNALISE (TRANSACTION)

3.14 RAPPORT PERSONNALISE (CAISSIER)

3.15 RAPPORT PERSONNALISE (SERVEUR)

3.16 RAPPORT PERSONNALISE (HORAIRE)

3.17 RAPPORT PERSONNALISE (COMPTE)

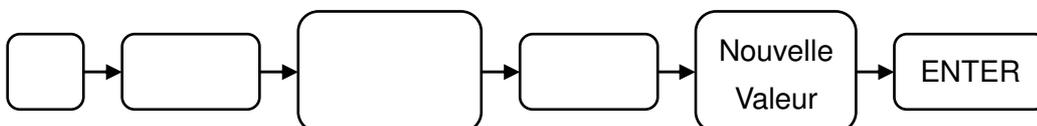
On peut spécifier dans ces menus quelles lignes vont être imprimées sur les différents rapports.

Ci-après est un échantillon d'écran de 14 RAPPORT CLIENT (TRAN):

CUSTOM (TRAN)		
No.	NOM	INSTRUCTION
001		0
002	NON TVA	0
003	TTC 1	0
⋮	⋮	⋮

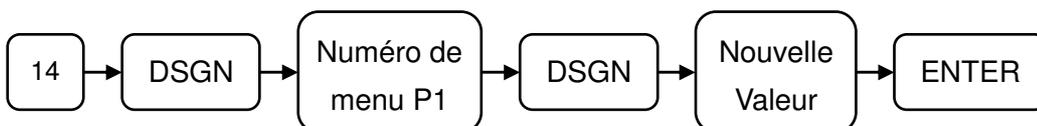
Instruction 0 = Ligne imprimée (Par Défaut)
 1 = Ligne non imprimé

Manipulation rapport transaction



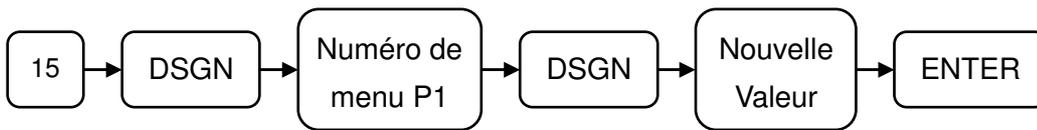
Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program2**

Manipulation rapport caissier



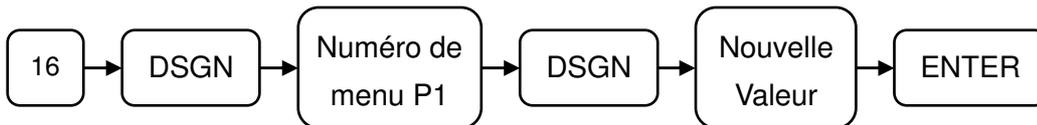
Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program2**

Manipulation rapport serveur



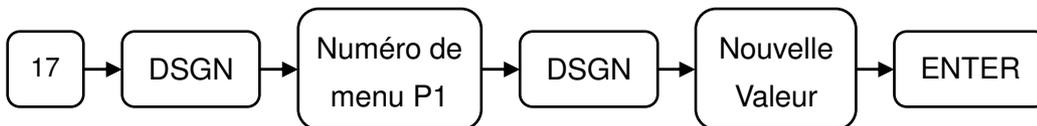
Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program2**

Manipulation rapport horaire



Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program2**

Manipulation rapport compte



Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program2**

3.18 VERSION

La version peut être visualisée à l'écran.

Manipulations



Exemple de version :

2354X B 00

2007-05-09

PARTIE IV : CLE EN S

Attention : La caisse ne comporte de position S sur la clé fonction, il est néanmoins possible d'accéder au menu S en faisant :

Clé en P2.

Il faut avoir Program 2 à l'écran puis faire.



Sur l'écran on obtient MAXIMUM.

4.1 MAXI MEMOIRE

Manipulation pour accéder au menu.

Clé en P2

Il faut avoir Program 2 à l'écran puis faire.



Ce menu comporte

No	Fonction	Valeur par défaut	Valeur Max sans extension mémoire	Valeur Max avec extension mémoire
1	Département	299	299	299
2	Article	1500	3471	20 000
3	Caissier	10	99	99
4	Vendeur	30	99	99
5	Table	50	1138	9999
6	Art/Table	100	1286	????
7	Ventes promo Caissier	0	99	99
8	Ventes promo Vendeur	0	99	99
9	Compte	20	612	9999
10	Art/Compte	50	1286	????

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

La mémoire de base de la caisse est d'environ 437346 octets. L'extension mémoire ajoute 2097152 octets. La mémoire totale est donc d'environ 2534498 (extension mémoire comprise)

Département

Le nombre maximum de départements est 297, ils sont organisés en 3 pages de 99 départements. Pour indiquer le nombre de départements à la caisse il faut entrer un nombre à trois chiffres.

Chiffre 1	Chiffres 2 et 3
Nombre de pages (0 à 2)	Nombre de départements par pages (1 à 99)

Valeur par défaut : 299 c'est-à-dire 3 pages de 99 départements.

Article

Le nombre maximum d'article est 20 000. La valeur par défaut est 1500.

Caissier

Le nombre maximum de caissier est 99. La valeur par défaut est 10.

Vendeur

Le nombre maximum de vendeur est 99. La valeur par défaut est 30.

Table

Le nombre maximum de table est 9999. La valeur par défaut est 50.

Ligne/Table

Le nombre de lignes par table programmé est 100 le maximum est ????

Caissier Ventes promotionnelles

Un maximum de 99 ventes promotionnelles par caissier peut être programmé. La valeur par défaut est 0.

Vendeur Ventes promotionnelles

Un maximum de 99 ventes promotionnelles par vendeur peut être programmé. La valeur par défaut est 0.

Compte

Le nombre maximum de compte est 9999. La valeur par défaut est 20.

Ligne / Compte

Le nombre de lignes maximum par compte est ???? valeur par défaut est 50.

Attention :

Pour valider les changements il faut descendre sur le champ CHANGE MAX (qui se trouve après ligne/compte) et faire **ENTER**. A ce moment vous aurez 1, 3 or 9 à l'écran.

- Le chiffre 1 : Vous sauvegardez les données de la caisse sur la carte SD avant de modifier la Mémoire. Puis les données sont automatiquement rechargées.
- Le chiffre 3 : Permet de ne pas modifier la maximémoire et de revenir aux valeurs précédentes.
- Le chiffre 9 : Permet de changer la mémoire sans sauvegarde sur carte SD. Attention si vous appuyez sur 9 vous perdrez le contenu de tout ce qui a été programmé. Par exemple si vous changez le nombre d'articles tout les articles programmées en P1 seront effacés. Il est préférable donc d'utiliser l'option 1 avec une carte SD.

La mémoire disponible change essentiellement avec les articles, les tables, les comptes, lignes/tables, lignes /comptes et caissier/vedeur promotionnel. La modification de la maxi mémoire peut entraîner des pertes d'information dans les ventes ou la programmation.

Taille mémoire utilisée par les différents éléments

Fonction	Taille mémoire en octet par élément
Département	0
Articles	126
Caissier	0
Vendeur	0
Table	386
Lignes par table	340
Caissier Ventes promotionnelles	300
Vendeur Ventes promotionnelles	900
Compte	714
Lignes par Compte	340

Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program2**

4.2 IRC

Manipulation pour accéder au menu.

Clé en P2

Il faut avoir Program 2 à l'écran puis faire.



Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program2**

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Nombre de terminaux maximum (Max TNO)

Entrez le nombre de caisse que vous allez connecter (maxi 8)

Nota : Ce nombre doit être identique sur toutes les caisses.

Adresse caisse (My TNO) :

Entrez le numéro de terminal de la caisse.

Celui-ci doit être inférieur au nombre de terminal maximum.

4.3 MOT DE PASSE

Manipulation pour accéder au menu.

Clé en P2

Il faut avoir Program 2 à l'écran puis faire.



Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program2**

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Il permet de contrôler l'accès à certaines positions de clé (Sauf Clé en R).

Les mots de passe X, Z, V, T, P1, P2, S peuvent comporter jusqu'à 6 chiffres. (De 1 à 999999).

Le mot de passe R -> X et le mot de passe R -> Z permettent d'accéder à l'écran des rapports X ou Z en R. Ces deux mots de passes peuvent avoir 6 chiffres au maximum.

Programmation de la fonction R -> X et R -> Z

En plus des deux mots de passe il faut aller en P1 dans le menu 16 Mode de paiement. Sur un des modes de paiement il faut mettre l'instruction 1 bit 8 à 1.

Le mot de passe pour la communication avec le PC peut être programmé sur 14 caractères alphanumériques.

En R il suffit de taper le mot de passe programmé en S puis d'appuyer sur le mode de paiement programmé en P1 et l'écran X ou Z sera affiché.

Mot de passe carte : Celui-ci permet, avec les cartes magnétiques d'éviter qu'une carte magnétique d'un autre commerce soit utilisée. Ce mot de passe doit avoir 4 chiffres maximum. (Voir programmation carte magnétique).

4.4 DRIVERS IMPRIMANTE

Manipulation pour accéder au menu.

Clé en P2

Il faut avoir Program 2 à l'écran puis faire.



Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program2**

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

C'est ici que l'on va pouvoir programmer les pilotes nécessaires aux imprimantes externes connectées sur les ports COM1 à 3.

Il y a 4 pilotes possibles, ces pilotes pourront être utilisés lors de la programmation des ports de communication.

Pilote 1 : Programmé par défaut pour les imprimantes ORIENT

Pilote 2 : Programmé par défaut pour les imprimantes IDP3540 / CBM 530 / CBM 710

Pilote 3 et 4 : Pas de programmation par défaut pour l'instant.

DRIVER IMPRIMANTE TABLE 1 (EPSON & ESC/POS)

	COMMAND	Default data	
		ASCII	HEX CODE
1	INITIAL1	ESC+"@"	1B, 40
2	INITIAL2		
3	INITIAL3		
4	FEED	ESC+"d"	1B, 64
5	CARRIGE RETURN	CR,LF	0D, 0A
6	RED PRINT	ESC+"r"+01h	1B, 72, 01
7	FORM FEED	FF	0C
8	FULL CUT	ESC+"i"	1B, 69
9	PARTIAL CUT	ESC+"m"	1B, 6D
10	DOUBLE SIZE	ESC+"!" +20	1B, 21, 20
11	END DOUBLE SIZE	ESC+"!" +00	1B, 21, 00
12	CHAINA CHR	FS+"&"	1C, 26
13	END CHAINA CHR	FS+."	1C, 2E
14	DOUBLE CHAINA CHR	ESC+"!" +20	1B, 21, 20
15	ASCII MODE	ESC+@"	1B, 40
16	BUZER		
17	BACK FEED	ESC+"e"	1B, 65
18	RELEASE	ESC+"q"	1B, 71
19	PRINT STATUS	GS+"r"	1D, 72, 01
20	PAPER STATUS	ESC+"v"	1B, 76, 01
21	CAN	CAN	18
22	BLACK PRINT	ESC+"r"+00	1B, 72, 00

DRIVER IMPRIMANTE TABLE 2 (CITIZEN)

	COMMAND	Default data	
		ASCII	HEX CODE
1	INITIAL1		
2	INITIAL2		
3	INITIAL3		
4	FEED	FF	0C
5	CARRIGE RETURN	CR	0D
6	RED PRINT	DC3	13
7	FORM FEED	ESC+"f"+1	1B,66,01
8	FULL CUT	ESC+"P"+0	1B,50,00
9	PARTIAL CUT	ESC+"P"+1	1B,50,01
10	DOUBLE SIZE	SO	0E
11	END DOUBLE SIZE	SI	0F
12	CHAINA CHR		
13	END CHAINA CHR		
14	DOUBLE CHAINA CHR		
15	ASCII MODE		
16	BUZER	RS	1E
17	BACK FEED		
18	RELEASE		
19	PRINT STATUS		
20	PAPER STATUS		
21	CAN	CAN	18
22	BLACK PRINT		

4.5 TABLE DE CARACTERE

Manipulation pour accéder au menu.

Clé en P2

Il faut avoir Program 2 à l'écran puis faire.



Ces tables de caractères sont utilisées par les imprimantes externes. Il y a 4 tables possibles. L'affectation de ces tables aux imprimantes se fait en S dans le menu PORTS DE COMMUNICATION.

Le choix des différentes tables se fait avec les flèches Haut ou Bas puis en appuyant sur **ENTER**.

Table ASCII

CHARACTER TABLE																
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0				0	@	P	`	p	Ç	É	á	§	Á		α	≡
1			!	1	A	Q	a	q	ü	æ	í	Ë	Í		β	±
2			”	2	B	R	b	r	é	Æ	ó	▼	Ú		Γ	≥
3			#	3	C	S	c	s	â	ô	ú	♠	Ó		π	≤
4			\$	4	D	T	d	t	ä	ö	ñ	Ã	À		Σ	∫
5			%	5	E	U	e	u	à	ò	Ñ	Ë	Ö		σ	∫
6			&	6	F	V	f	v	â	û	ª	Õ	á		μ	+
7			'	7	G	W	g	w	ç	ù	º	À	ó		τ	~
8			(8	H	X	h	x	ê	ÿ	¿	È	~		Φ	o
9)	9	I	Y	i	y	ë	Ö	Γ	Ù	Ü		Θ	·
A			*	:	J	Z	j	z	è	Ü	Γ	Ò	Ö		Ω	l
B			+	;	K	[k	{	ï	¢	½	Â	ü		δ	
C			,	<	L	\	l		î	£	¼	Ê	ö		∞	
D			-	=	M]	m	}	ì	€	ì	Î	FE		∅	IV
E			.	>	N	^	n	~	Ä	Pt	«	Û			ε	∇
F			/	?	O	_	o		Å	f	»	Ô			n	∇

		Déplacement dans les colonnes avec les flèches gauche / droite															
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
Déplacement dans les lignes avec les flèches haut et bas	0	00	10	20	30	40	50	60	70	80	90	A0	B0	C0	D0	E0	F0
	1	01	11	21	31	41	51	61	71	81	91	A1	B1	C1	D1	E1	F1
	2	02	12	22	32	42	52	62	72	82	92	A2	B2	C2	D2	E2	F2
	3	03	13	23	33	43	53	63	73	83	93	A3	B3	C3	D3	E3	F3
	4	04	14	24	34	44	54	64	74	84	94	A4	B4	C4	D4	E4	F4
	5	05	15	25	35	45	55	65	75	85	95	A5	B5	C5	D5	E5	F5
	6	06	16	26	36	46	56	66	76	86	96	A6	B6	C6	D6	E6	F6
	7	07	17	27	37	47	57	67	77	87	97	A7	B7	C7	D7	E7	F7
	8	08	18	28	38	48	58	68	78	88	98	A8	B8	C8	D8	E8	F8
	9	09	19	29	39	49	59	69	79	89	99	A9	B9	C9	D9	E9	F9
	A	0A	1A	2A	3A	4A	5A	6A	7A	8A	9A	AA	BA	CA	DA	EA	FA
	B	0B	1B	2B	3B	4B	5B	6B	7B	8B	9B	AB	BB	CB	DB	EB	FB
	C	0C	1C	2C	3C	4C	5C	6C	7C	8C	9C	AC	BC	CC	DC	EC	FC
	D	0D	1D	2D	3D	4D	5D	6D	7D	8D	9D	AD	BD	CD	DD	ED	FD
	E	0E	1E	2E	3E	4E	5E	6E	7E	8E	9E	AE	BE	CE	DE	EE	FE
	F	0F	1F	2F	3F	4F	5F	6F	7F	8F	9F	AF	BF	CF	DF	EF	FF

4.6 PORTS DE COMMUNICATION

Ce menu permet de configurer les ports COM 1 à 3.

Manipulation pour accéder au menu.

Clé en P2

Il faut avoir Program 2 à l'écran puis faire.



Pour sortir de ce menu faites plusieurs **ESC** jusqu'à revenir à **Program2**

Pour se déplacer dans les lignes utiliser ↓ ↑ ou tapez le numéro de ligne puis faire **DSGN**.

Pour se déplacer dans les colonnes appuyer sur ← →

Organisation du menu

		Changement de colonne avec les flèches gauches et droites					
		Kind Type	Vitesse	Inst 1	Pdt-num	ASC-Num	Inst 2
Changement des lignes avec les flèches haut et bas	COM 1						
	COM 2						
	COM 3						

Type (Kind) : Indique le type de périphérique connecté à la caisse

Type	Périphérique
0	Pas de périphérique
1	Scanner / douchette Com 1 à 3 seulement
2	Scanner à plat
3	PC Com 3 seulement
4	Modem Com 3 seulement
5	Balance
6	Ne pas utilisé réservé
7	Imprimante ticket large
8	Ne pas utilisé réservé
9	Imprimante fiche
10	Ne pas utilisé réservé
11	Imprimante cuisine 1
12	Imprimante cuisine 2
13	Imprimante cuisine 3
14	Imprimante cuisine 4
15	Imprimante cuisine 5
16	Imprimante cuisine 6
17	Imprimante cuisine 7
18	Imprimante cuisine 8
19	Ne pas utilisé réservé
20	Ne pas utilisé réservé

Vitesse

Vites	Taux de bauds
0	Pas de périphérique
1	600bps
2	1200bps
3	2400bps
4	4800bps
5	9600bps
6	19200bps
7	38400bps

Instruction 1

Bit	Fonction
8	0 : RTS = ON 1 : RTS = OFF
7	0 : DTR = ON 1 : DTR = OFF
6&5	00 : 5 BIT 01 : 6 BIT 10 : 7 BIT 11 : 8 BIT
4 & 3	00 : 1 BIT de stop 01 : 1 BIT de stop 10 : non utilisé 11 : 2 BIT de stop
2	0 : Odd parité 1 : Even parité
1	0 : parité désactivée 1 : parité activée

PDT-num Driver imprimante

Permet de choisir le driver imprimante programmé en S menu 4.

ASC-num

Permet de choisir la table de caractère à utiliser pour l'imprimante externe.

Instruction 2

Les bits 8 à 3 ne sont pas utilisés, le bit 2 à 1 permet de négliger le signal DTR et le bit 1 à 1 permet de négliger le signal RTS.

Le com1 d'usine est paramétré pour une douchette/scanner le com3 est paramétré de base pour le Pc.

4.7 IMPRIMANTE EXTERNE (imprimantes cuisines en réseau)

Manipulation pour accéder au menu.

Clé en P2

Il faut avoir Program 2 à l'écran puis faire.



Organisation du menu

		Changement des colonnes avec les flèches gauche et droite		
		T NO-1	T NO-2	D NO
Changement des lignes avec les flèches haut et bas	KP1			
	KP2			
	KP3			
	KP4			
	KP5			
	KP6			
	KP7			
	KP8			
	9 à 16			

Permet de définir sur toutes caisses en réseau, où sont branchées les imprimantes cuisines.

Les lignes 1 à 8 sont destinées aux imprimantes cuisines 1 à 8.

Les lignes 9 à 16 ne sont pas utilisées.

En cas de problème sur une imprimante cuisine on peut définir une imprimante de secours.

Explication du menu

T NO-1 : Dans cette colonne on indique sur quelle caisse (numéro de terminal), l'imprimante est connectée.

T NO-2 : Dans cette colonne on indique sur quelle caisse (numéro de terminal), l'imprimante de secours est connectée.

D NO : Dans cette colonne on indique quelle numéro d'imprimante cuisine (ligne 1 à 8) est utilisée en secours.

4.8 CHARGER LOGO GRAPHIQUE

Permet de charger un logo graphique de la carte flash SD à la caisse. Le fichier doit être une image au format BMP. La taille de l'image doit être de 384 x 220 pixels. Il faut que le fichier image soit en noir et blanc. Le nom du fichier ne doit pas comporter plus de huit caractères. Le fichier doit être dans la carte mémoire dans un répertoire qui se nomme SX690.

Pour que le logo graphique soit imprimé sur le ticket interne il faut que l'instruction 208 bit 1 soit à 0.

Manipulations

Eteindre la caisse. Insérer la carte flash dans la caisse.

Mettre la clé fonction en P2.

Allumer la caisse.

Il faut avoir Program 2 à l'écran puis faire.



La ligne 1 du contenu de la carte s'affiche. Pour passer à une autre ligne utiliser les flèches Haut ou Bas. Puis appuyez sur **ENTER** pour charger le logo, une fois chargé le logo s'imprime sur le ticket.

Pour avoir un logo graphique + un logo texte en haut du ticket, il faut aller en P1 choisir le menu 41 Sélection message puis aller sur la ligne 2 et dans la colonne en-tête renseigner le texte à imprimer.

4.9 CHARGER PARAMETRE

Permet de charger les paramètres sauvegardés tels que Département Article Caissier etc... à partir de la carte mémoire flash.

Eteindre la caisse.

Insérer la carte flash dans la caisse.

Mettre la clé en S

Allumer la caisse.

Il faut avoir Program 2 à l'écran puis faire.



La ligne 1 du contenu de la carte s'affiche. Pour passer à une autre ligne utiliser les flèches Haut ou Bas. Puis appuyez sur **ENTER** pour charger le fichier paramètre voulu.

Quand le chargement est terminé on retourne sur l'écran précédent.

4.10 CHARGER PROGRAMME

Permet de charger un nouveau programme dans la caisse.

Eteindre la caisse.

Insérer la carte flash dans la caisse.

Mettre la clé en S

Allumer la caisse.

Il faut avoir Program 2 à l'écran puis faire.



Les données sauvegardées dans la carte apparaissent. La première version de programme disponible sur la carte apparaît. Utilisez les flèches Haut et Bas pour en choisir un autre (le cas échéant) appuyez sur **ENTER** pour charger la nouvelle version de programme.

Le chargement de la nouvelle version de programme est terminée quand sur l'écran on obtient Program 2. Le temps de chargement peut être long merci d'attendre que sur l'écran on ait Program 2.

4.11 COMMANDES MODEM

A l'allumage de la caisse les commandes programmées dans ce menu sont envoyée sur le COM3 vers le modem. Ceci ne fonctionne que sur le COM3. Les commandes ne sont envoyées qu'à l'initialisation de la caisse.

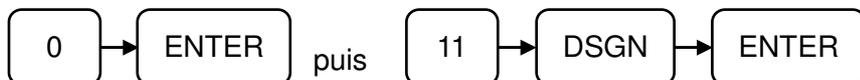
Les commandes programmées par défaut sont :

- 1 &F
- 2 E0
- 3 S0=2
- 4 &C1
- 5 &D2
- 6)M0
- 7 Q1
- 8 +MS=V34
- 9 &W
- 10

Manipulations

Mettre la clé en P2

Il faut avoir Program 2 à l'écran puis faire.



Utilisez les flèches Haut et Bas pour choisir et modifier une des 10 lignes

4.12 CHARGER ET SAUVER DONNEES

Permet de sauvegarder et de charger les données sur la carte Flash. Les données à sauvegarder peuvent être soit les ventes et la programmation soit la programmation uniquement.

Manipulations

Mettre la clé en P2

Il faut avoir Program 2 à l'écran puis faire.



Utilisez les flèches Haut et Bas pour choisir les deux options.

SALES&PROG VTES&PROG
ALL PROG PROG

Appuyez sur **ENTER** pour valider votre choix.

Après vous aurez

SV-1 LD-3

Faites **1 ENTER** si vous voulez sauvegarder.

Faites **3 ENTER** si vous voulez charger.

Une fois terminé l'écran revient sur le menu principal.

4.13 EFFACER DONNEES FINANCIERES

Cette manipulation permet d'effacer tous les compteurs financiers de la caisse afin de commencer à utiliser la caisse normalement.

Manipulations

Mettre la clé en P2

Il faut avoir Program 2 à l'écran puis faire.



Entrer le mot de passe (par défaut 9999) et appuyer sur **ENTER** pour valider le mot de passe et une autre fois sur **ENTER** pour confirmer.

Les données financières ainsi que les numéro de rapports et le grand total seront remis à zéro.

4.14 FORMATTAGE CARTE MEMOIRE

Cette manipulation permet de formater complètement la carte mémoire SD.

Manipulations

Mettre la clé en P2

Il faut avoir Program 2 à l'écran puis faire.



Appuyez sur **3** pour lancer le formattage appuyez sur **9** pour annuler le formattage.

PARTIE V : PROGRAMMATION DES PERIPHERIQUES

5.1 INTRODUCTION

Les périphériques suivants peuvent être connectés sur la SX690.

Scanner / Douchette

Ordinateur

Modem

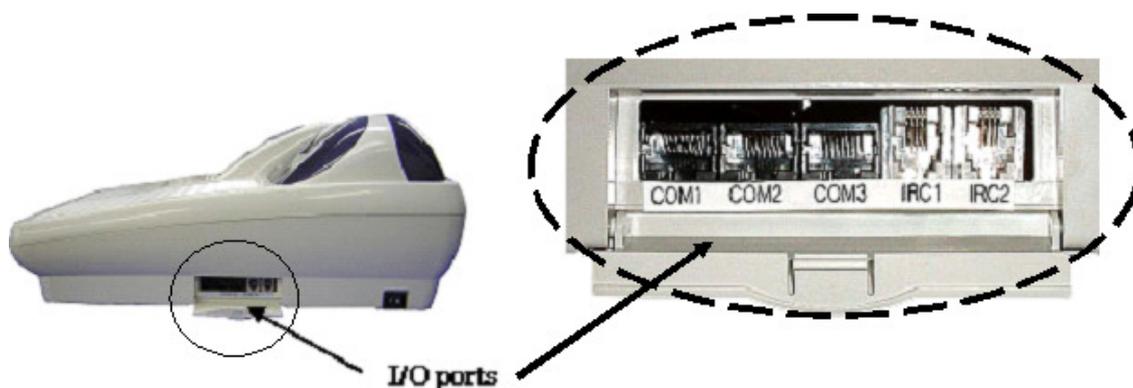
Imprimante fiche

Imprimante ticket large

Balance

Connexion IRC (réseau de plusieurs caisses)

5.2 CONNECTEURS DISPONIBLES



Com 1, 2, 3

3 ports série sont disponibles, la connexion se fait par RJ45 8 broches.

Ces ports séries permettent de brancher un scanner, un PC, un modem, une imprimante cuisine, une balance une imprimante fiche etc...

Par défaut :

COM1 est paramétré pour fonctionner avec une douchette/scanner

COM2 n'a pas de paramétrage par défaut.

COM3 est paramétré pour le PC.

COM1, COM2 : Signaux du connecteur RJ45		
1	RTS	OUT
2	TXD	OUT
3	CTS	IN
4	GND	
5	DTR	OUT
6	+5V	OUT
7	DSR	IN
8	RXD	IN

COM3 : Signaux du connecteur RJ45 * Only use COM4 (DCD connected)		
1	RTS	OUT
2	TXD	OUT
3	CTS	IN
4	GND	
5	DTR	OUT
6	DCD	IN
7	DSR	IN
8	RXD	IN

Connexion IRC

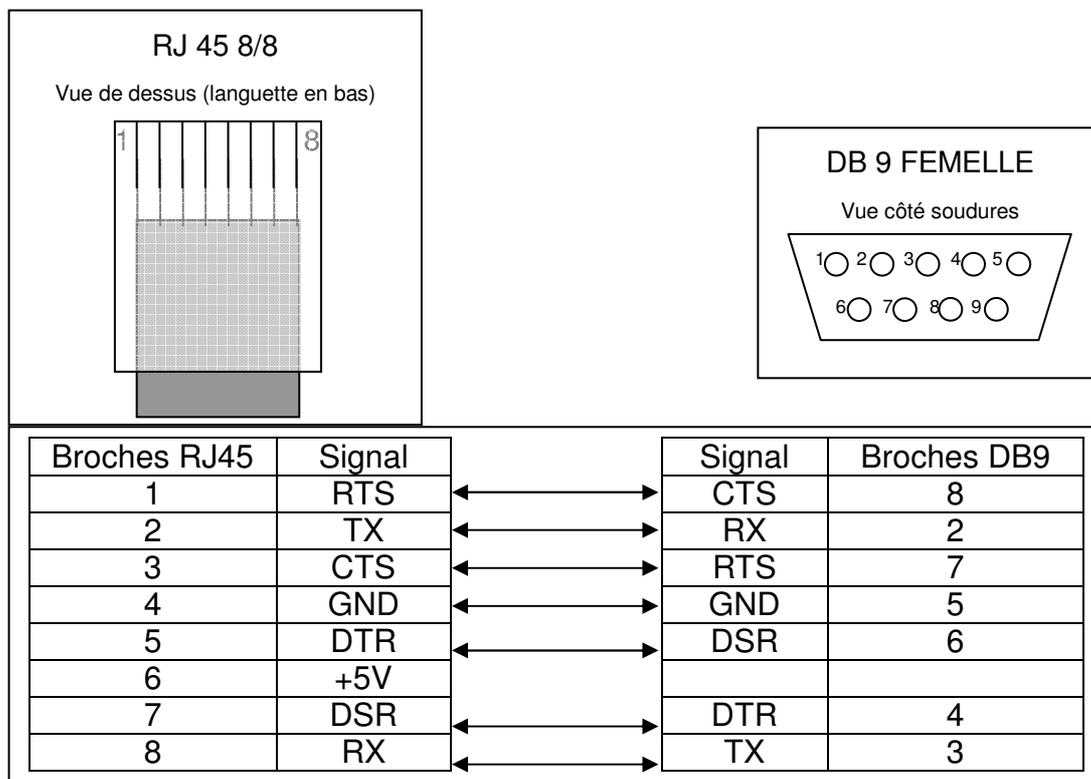
C'est une connexion IRC pour se connecter à untre caisse il faut connecter uen caisse sur IRC1 et l'autre sur IRC2 (IRC = Inter Register communication)

La connexion réseau permet de consolider les ventes de toutes les caisses en réseau, elle permet également d'envoyer la programmation.

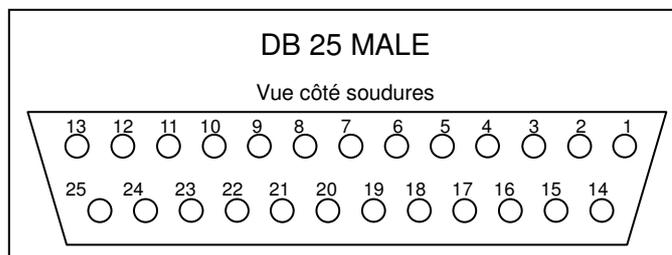
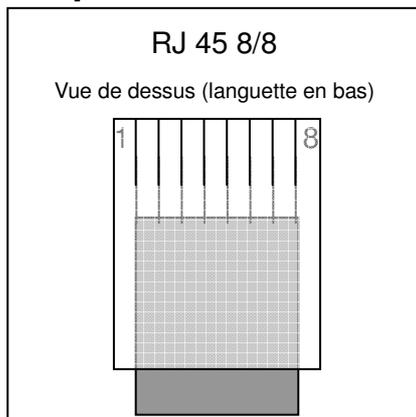
M.DRW

5.3 SCHEMAS DES CABLES

Câble PC/Caisse



Câble imprimante fiche / cuisine / facture à caisse



Broches RJ45	Signal		Signal	Broches DB25
1	RTS	←→	CTS	5
2	TX	←→	RX	3
3	CTS	←→	RTS	4
4	GND	←→	GND	7
5	DTR	←→	DSR	6
6	+5V			
7	DSR	←→	DTR	20
8	RX	←→	TX	2

5.4 PARAMETRAGE DES PERIPHERIQUES ET OPTIONS

5.4.1 Douchette / Scanner / programmation gestion code barre

La douchette est paramétrée par défaut sur le COM1. Pour définir un autre port de communication il faut mettre la clé en S (voir manuel clé en S). La douchette permet de lire des codes barres de différents types EAN13, EAN8, code 39 etc...

Les paramètres du port COM pour la douchette doivent être.

9600 bauds, 7 bits, 1 bit de stop, Parité Even, Contrôle de parité : Oui

Clé en S

Aller sur 6 port de communication.

Sélectionner le COM 1.

Type : Mettre 1 pour scanner/douchette

Vitesse : Mettre 5 (9600 bauds)

Instruction 1 : Taper 00100111 (7 bits, 1 bit de stop, Parité Even, Contrôle de parité : Oui)

Instructions à mettre pour lire la presse

Instruction 903 bit 7 et 4 à 1

Instructions à mettre pour lire les codes barres poids/prix

Instruction 904 = 00100100

Instruction 501 bit 5 = 1 pour avoir la conversion de francs vers euro du prix du code barre.

Instruction 502 bit 1 = 1.

Programmer le taux de l'euro en P1 menu 14 Devises et dans taux 1 mettre 65595752.

INSTRUCTION 0902 (CODE BARRE)

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 5	TOUJOURS 0	
4	Si le code est en code Barre type 4 (7 à 4:0001) en INSTRUCTION 0904, l'enregistrement 8 digits à partir de l'extrémité gauche comme code article est valide et le prix doit être multiplié 10 fois	0 = Non 1 = Oui
3	Si le code barre commence par 21. Le prix doit être effectué 10 fois	0 = Invalidé 1 = Autorisé
2	TOUJOURS 0	
1	Utilisation du check digit pour les codes barres	0 = Oui 1 = Non

INSTRUCTION 0903

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	TOUJOURS 0.	
7	Lecture des codes barre presse qui commence par 378.	0 = Lit le prix en monnaie locale 1 = Lit le prix en euros
6 & 5	TOUJOURS 0.	
4	Autorise de lire le code barre de la presse.	0 = Non 1 = Oui
3 à 1	TOUJOURS 0	

INSTRUCTION 0904 (CODE BARRE : PRIX)

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	TOUJOURS 0	
7 à 4	Code barre type 4 de '2X' Code barre type 5 de '2X' Code barre type 6 de '2X' Code barre type 7 de '2X'	0001 0010 0100 1000
3 à 1	Code barre type 1 de '02' Code barre type 2 de '02' Code barre type 3 de '02'	001 010 100

NOTE: 02 ou 2X = Préfixe du code barre

A & X = numéro article P = Prix S & C = Check digit (Négligé)

Attention :

Vous ne devez sélectionner qu'un seul type 1, 2, ou 3.

Vous ne devez aussi sélectionner qu'un seul type 4, 5, 6 ou 7.

TYPE #	STRUCTURE CODE	NUMERO ARTICLE	PRIX UNITAIRE
1	02AAAAASPPPPC	2AAAAA	PPPP
2	02AAAASPPPPC	2AAAA	PPPPP
3	02AAAAAPPPPC	2AAAAA	PPPPP
4	2XAAAAASPPPPC	2XAAAAA	PPPP
5	2XAAAASPPPPC	2XAAAA	PPPPP
6	2XAAAAAPPPPC	2XAAAAA	PPPPP
7	2XAAAAPPPPPC	2XAAAA	PPPPP

INSTRUCTION 0905 (CODE BARRE : POIDS)

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Les codes barres commençant par 23, 24 et 25 sont considérés comme des code poids.	0 = Non 1 = Oui
7 à 4	Code barre type 4 de '2X' Code barre type 5 de '2X' Code barre type 6 de '2X' Code barre type 7 de '2X'	0001 0010 0100 1000
3 à 1	Code barre type 1 de '02' Code barre type 2 de '02' Code barre type 3 de '02'	001 010 100

A&X=numéro article W=POIDS S&C== Check digit (Négligé)

Attention :
 Vous ne devez sélectionner qu'un seul type 1, 2, ou 3.
 Vous ne devez aussi sélectionner qu'un seul type 4, 5, 6 ou 7.

TYPE #	STRUCTURE CODE	NUMERO ARTICLE	PRIX UNITAIRE
1	02AAAAASWWWWC	2AAAAA	WWWW
2	02AAAASWWWWWC	2AAAA	WWWWW
3	02AAAAAWWWWWC	2AAAAA	WWWWW
4	2XAAAAASWWWWC	2XAAAAA	WWWW
5	2XAAAASWWWWWC	2XAAAA	WWWWW
6	2XAAAAAWWWWWC	2XAAAAA	WWWWW
7	2XAAAAWWWWWWC	2XAAAA	WWWWW

Recherche d'un article en P1

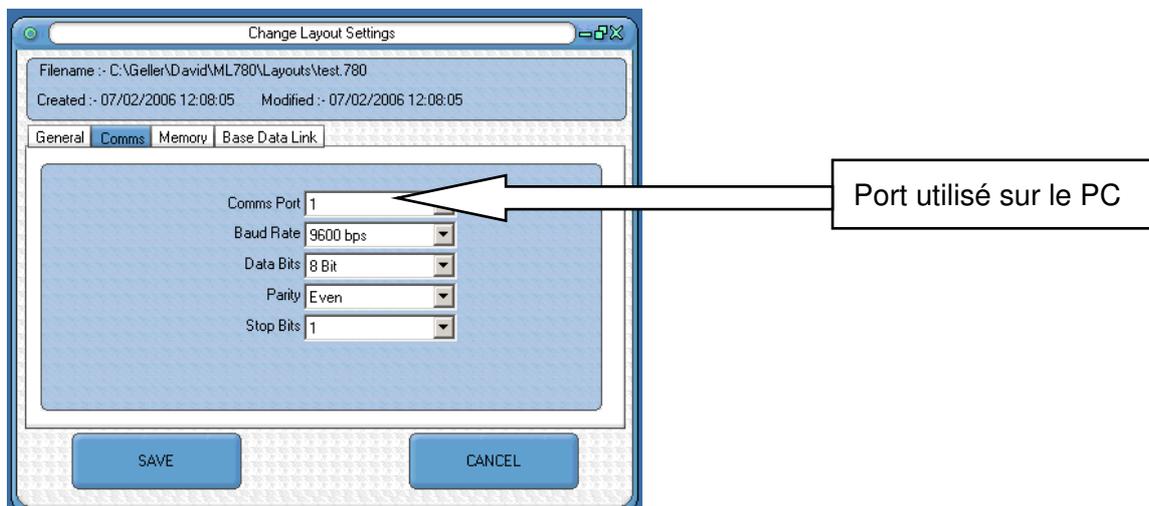
Pour rechercher un article avec un scanner, il faut être dans le menu P1 / Articles puis passer le code barre devant le scanner et enfin appuyer sur la touche **ESC**, la caisse placera le curseur automatiquement sur l'article lu.

5.4.2 PC

La connexion au PC permet de lire les données financières de la caisse ou de la programmer.
Le PC est paramétré par défaut sur le COM3.

Pour la communication avec un PC veuillez n'utiliser que le COM3.

Les paramètres du port COM pour le PC sur le logiciel David Utility SX690 doivent être.



9600 bauds, 8 bits, 1 bit de stop, Parité Even, Contrôle de parité : Oui

Dans le cas du david utility les paramètres à mettre dans la caisse sont :

Clé en S

Aller sur 6 port de communication.

Sélectionner le COM 3.

Type : Mettre 3 pour PC

Vitesse : Mettre 5 (9600 bauds)

Instruction 1 : Taper 00110111 (8 bits, 1 bit de stop, Parité Even, Contrôle de parité : Oui)

5.4.3 MODEM

La connexion par modem permet de lire les données financières de la caisse ou de la programmer à distance.

Le modem est paramétré par défaut sur le COM3. Pour la communication avec un modem veuillez n'utiliser que le COM3.

Les paramètres du port COM pour le modem doivent être.

9600 bauds, 8 bits, 1 bit de stop, Parité Even, Contrôle de parité : Oui

Clé en S

Aller sur 6 port de communication.

Sélectionner le COM 3.

Type : Mettre 3 pour PC

Vitesse : Mettre 5 (9600 bauds)

Instruction 1 : Taper 00110111 (8 bits, 1 bit de stop, Parité Even, Contrôle de parité : Oui)

5.4.4 IMPRIMANTE 80 colonnes

Cette imprimante est utilisée pour imprimer les rapports articles et départements
Elle peut être connectée sur n'importe quel port série.

Les paramètres du port COM pour cette imprimante doivent être.
9600 bauds, 8 bits, 1 bit de stop, Parité Even, Contrôle de parité : Oui

Clé en S

Aller sur 6 port de communication.

Sélectionner le COM 1, 2, 3 ou 4.

Type : Mettre 10 pour imprimante 80 colonnes.

Vitesse : Mettre 5 (9600 bauds)

Instruction 1 : Taper 00110111 (8 bits, 1 bit de stop, Parité Even, Contrôle de parité : Oui)

INSTRUCTION 0901 (IMPRIMANTE 80 COLONNES)

BIT #	FONCTION
8 à 1	Nombre total de lignes imprimées par page sur l'imprimante 80 colonnes. Les 2 chiffres de cette option sont limités de 1 à 99. Il est programmé en fonction de la longueur du papier utilisé par le client. La caisse est paramétrée à 55 lignes en usine.

5.4.5 IMPRIMANTE 40 colonnes (Imprimante de type ORIENT)

Cette imprimante est utilisée pour imprimer les tickets clients sous la forme d'un ticket 80mm. Elle peut être connectée sur n'importe quel port série.

Paramètres à programmer pour connecter une imprimante ORIENT.

Les paramètres du port COM pour cette imprimante doivent être.

9600 bauds, 8 bits, 1 bit de stop, Contrôle de parité : Non

Clé en S

Aller sur 6 port de communication.

Sélectionner le COM 1, 2, 3 ou 4.

Type : Mettre 7 pour imprimante 40 colonnes.

Vitesse : Mettre 5 (9600 bauds)

Instruction 1 : Taper 00110110 (8 bits, 1 bit de stop, Contrôle de parité : Non)

Mettre l'instruction 708 bit 1 à 1 pour utiliser l'imprimante Orient.

Instruction 708

BIT #	8	7	6	5	4	3	2	1
OPTION	<input type="checkbox"/>							

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	TOUJOURS 0	
7	Impression table et paiement table sur imprimante 40 colonnes	0 = Non 1 = Oui
6	Impression logo graphique sur imprimante colonnes	0 = Non 1 = Oui
5	Impression symbole € sur imprimante 40 colonnes	0 = Non 1 = Oui
4	TOUJOURS 0	
3	TOUJOURS 0	
2	Imprimante 40 colonnes : Impression sur une seule ligne	0 = Non 1 = Oui
1	Impression ticket client sur imprimante 40 colonnes	0 = Non 1 = Oui

5.4.6 Imprimante fiche (Type TM295)

Cette imprimante est utilisée pour imprimer des factures ou des chèques.
Elle peut être connectée sur n'importe quel port série.

Configuration d'une imprimante fiche TM295.

Les paramètres du port COM pour cette imprimante dépendent de la configuration des DIP swtichs qui se trouvent sous l'imprimante.

Configuration d'usine

Tous les dips swtichs sont sur OFF

9600 bauds, 8 bits, 1 bit de stop, Contrôle de parité : Non

Configuration style Alpha 6600/6800/SX 680

Dip swtich 5 et 6 sur ON

9600 bauds, 8 bits, 1 bit de stop, Parité : Even, Contrôle de parité : Oui

Programmation

Mettre la clé en S

Aller sur 6 port de communication.

Sélectionner le COM 1, 2, 3 ou 4.

Type : Mettre 9 pour imprimante fiche.

Vitesse : Mettre 5 (9600 bauds)

Instruction 1 :

Si l'imprimante est en configuration d'usine

Taper 00110110 (8 bits, 1 bit de stop, Contrôle de parité : Non)

Si l'imprimante est en configuration style Alpha 6600/6800/ SX 680

Taper 00110111 (8 bits, 1 bit de stop, Parité Even, Contrôle de parité : Oui)

Dans la colonne #PDT mettre 3.

Faire la purge partielle après avoir entré ces données.

Nota : Dans tous les cas, il faut faire correspondre la configuration du port série de la caisse avec la configuration de l'imprimante fiche.

Pour que l'imprimante fonctionne il faut ensuite mettre l'instruction 701 bit 1 à 1.

INSTRUCTION 0701 (IMPRIMANTE FICHE)

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 5	TOUJOURS 0	
4	Style d'impression des chèques	0 = En bas 1 = En tête
3	Contrainte d'utilisation de l'imprimante fiche lors de l'utilisation de la touche CHEQUE	0 = Non 1 = Oui
2	Contrainte d'utilisation de l'imprimante fiche	0 = Non (NOTE) 1 = Oui
1	Utilisation imprimante fiche	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 0702 (IMPRIMANTE FICHE)

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 4	TOUJOURS 0	
3	Imprime chaque article sur la fiche	0 = Oui 1 = Non
2	Contrainte d'utilisation imprimante fiche lors d'un paiement table	0 = Non 1 = Oui
1	TOUJOURS 0	

INSTRUCTION 0703 (IMPRIMANTE FICHE)

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Imprime la ligne de quantité et de prix unitaire	0 = Oui 1 = Non
7	Imprime départements et articles sur paiement table	0 = Oui 1 = Non
6	Imprime la quantité sur l'imprimante fiche quand la quantité de ventes est 1	0 = Oui (NOTE) 1 = Non
5	Recherche automatique de ligne pour impression des tables	0 = Non 1 = Oui
4	Imprime nom de la table.	0 = La première ouverture 1 = Chaque ouverture
3	Type d'impression article sur fiche	0 = 2 lignes pour chaque 1 = 1 ligne pour chaque (NOTE)
2	Le compteur utilisé pour la recherche de ligne automatique peut être effacé en faisant [RLS] numéro table [OUVERTURE TABLE] , la table est imprimée à la première ligne après cette manipulation	0 = Non 1 = Oui
1	Imprime le montant de la TVA en report	0 = Oui 1 = Non

NOTE:

- Bit 8 :** INSTRUCTION 0203, #7 doit être à 1.
Bit 6 : INSTRUCTION 0703, #3 doit être à 1 quand #6 = 0.
Bit 5 : Si Bit5 = 1, L'impression de la fiche commence à la position de la dernière impression de la table (si c'est la première fois elle commence à la ligne 1).
Bit 4 : Pour imprimer le nom de la table, instruction 0102, bit 1 = 1
Bit 3 : Chaque ligne de l'imprimante fiche contient Quantité, Prix Préprogrammé (Programmable), Nom, et Montant. Ces informations peuvent être soit sur une ligne (40 colonnes) ou sur deux lignes sur la fiche.
Bit 2 : Auto Détection de Ligne peut être remise à zéro par cette manipulation

INSTRUCTION 0704 (IMPRIMANTE FICHE)

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 1	Pré avance avant impression fiche. Ceci permet de ne pas imprimer sur une fiche qui possède une en-tête pré imprimée.	00 à 99

INSTRUCTION 0705 (IMPRIMANTE FICHE)

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 1	Nombre total de lignes imprimable sur une fiche. Ce nombre doit inclure la valeur de l'instruction 704 et doit être donc supérieur.	00 à 99

INSTRUCTION 0706 (IMPRIMANTE FICHE)

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 5	Impression de lignes vides en fin de ticket sur imprimante 40 colonnes	1 à 9
4 à 1	Nombre de lignes en pré avance sur cheque. Fonctionne uniquement dans le cas d'un format de cheque 2	1 à 9

NOTE:

- Bit 1 :** Se référer à l'instruction 0701, bit 4 pour vérifier le style d'endossement.
La machine est réglée à 02 lignes en usine

INSTRUCTION 0707 (IMPRIMANTE FICHE)

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 1	Saut de ligne initial sur l'Imprimante fiche pour validation des fonctions suivantes : TOTAL, R/A, S/A, et Cette option à deux chiffres est limitée à une plage de 00 à 99.	00 à 99

INSTRUCTION 0906 (LOGO IMPRIMANTE FICHE)

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 4	TOUJOURS 0	
3	Impression d'un logo sur l'imprimante FICHE Ce logo sera programmé en P1 / 37 Message imprime (ext) et en 38 selection message (ligne 3 colonne logo)	0 = Non 1 = Oui
2 & 1	TOUJOURS 0	

5.4.7 Imprimante de secours pour le ticket

Cette fonction utilise une imprimante externe pour être utilisée en ticket en cas de problème interne. Elle peut être connectée sur n'importe quel port série.

Les paramètres du port COM pour cette imprimante doivent être.
9600 bauds, 8 bits, 1 bit de stop, Parité Even, Contrôle de parité : Oui

Clé en S

Aller sur 6 Port de communication.

Sélectionner le COM 1, 2, 3 ou 4.

Type : Mettre 8 pour imprimante de secours.

Vitesse : Mettre 5 (9600 bauds)

Instruction 1 : Taper 00110111 (8 bits, 1 bit de stop, Parité Even, Contrôle de parité : Oui)

Nota : Il faut faire correspondre la configuration du port série de la caisse avec la configuration de l'imprimante.

5.4.8 Imprimante cuisine

Pour imprimer des commandes en cuisine. Les imprimantes cuisines peuvent être connectées sur n'importe quel port série. Sur une caisse on peut mettre jusqu'à 4 imprimante cuisine. (une par port série de 1 à 4)

Les paramètres du port COM pour cette imprimante doivent être.

9600 bauds, 8 bits, 1 bit de stop, Parité Even, Contrôle de parité : Oui

Clé en S

Aller sur 6 Port de communication.

Sélectionner le COM 1, 2, 3 ou 4.

Type : Mettre 11 pour imprimante cuisine 1.

Mettre 12 pour imprimante cuisine 2.

Mettre 13 pour imprimante cuisine 3.

Si on veut avoir plusieurs imprimante cuisines il faut paramétrer une imprimante sur le port 1 avec le type 11 puis le port 2 avec le type 12 etc...

Vitesse : Mettre 5 (9600 bauds)

Instruction 1 : Taper 00110111 (8 bits, 1 bit de stop, Parité Even, Contrôle de parité : Oui)

Nota : Il faut faire correspondre la configuration du port série de la caisse avec la configuration de l'imprimante cuisine

INSTRUCTION 0801 (IMPRIMANTE CUISINE)

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Utilisation imprimante cuisine numéro 8	0 = Non 1 = Oui
7	Utilisation imprimante cuisine numéro 7	0 = Non 1 = Oui
6	Utilisation imprimante cuisine numéro 6	0 = Non 1 = Oui
5	Utilisation imprimante cuisine numéro 5	0 = Non 1 = Oui
4	Utilisation imprimante cuisine numéro 4	0 = Non 1 = Oui
3	Utilisation imprimante cuisine numéro 3	0 = Non 1 = Oui
2	Utilisation imprimante cuisine numéro 2	0 = Non 1 = Oui
1	Utilisation imprimante cuisine numéro 1	0 = Non 1 = Oui

INSTRUCTION 0802 (IMPRIMANTE CUISINE)

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8 à 5	Sauts de lignes en tête	0 = 5 lignes 1 = nombre de digit (de 1 à 9)
4 à 1	Sauts de lignes pieds de ticket	0 = 4 lignes 1 = nombre de digit (de 1 à 9)

INSTRUCTION 0803 (IMPRIMANTE CUISINE)

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Impression des annulations sur l'imprimante cuisine.	0 = Non 1 = Oui
7	Trie les articles par numéro de groupe	0 = Non 1 = Oui
6	Utilisation du massicot sur imprimante cuisine	0 = Non 1 = Oui
5	TOUJOURS 0	
4	Imprime chaque article sur l'imprimante de cuisine dans l'ordre d'enregistrement	0 = Non 1 = Oui
3	Imprime le prix unitaire sur l'imprimante cuisine	0 = Non 1 = Oui
2 & 1	TOUJOURS 0	

INSTRUCTION 0804 (IMPRIMANTE CUISINE)

BIT #	FONCTION	OPTIONS
8	Impression logo graphique sur imprimante externe	0 = Non 1 = Oui
7 & 6	Sur l'imprimante cuisine, impression ou non du Vendeur / Caissier.	00 = Pas d'impression du Vendeur / Caissier. 01 = Nom du caissier. 10 = Nom du serveur 11 = Nom du caissier.
5	Impression du ticket sur l'imprimante de cuisine.	0 = Non (=Impression sur l'imprimante interne) 1 = Oui
4	Impression du numéro de table en tête du ticket sur l'imprimante de cuisine.	0 = En bas 1 = En tête et en bas
3	Impression en taille Quadruple du ticket sur l'imprimante cuisine	0 = Non 1 = Oui
2 & 1	Le buzzer de l'imprimante de cuisine bippe.	00 = Pas de buzzer 01 = Court 10 = Moyen 11 = Long

NOTE:

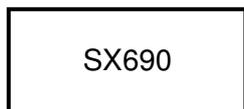
Si **Bit 5 = 1**, pas d'impression sur l'imprimante interne.

5.4.9 IRC Réseau de caisse.

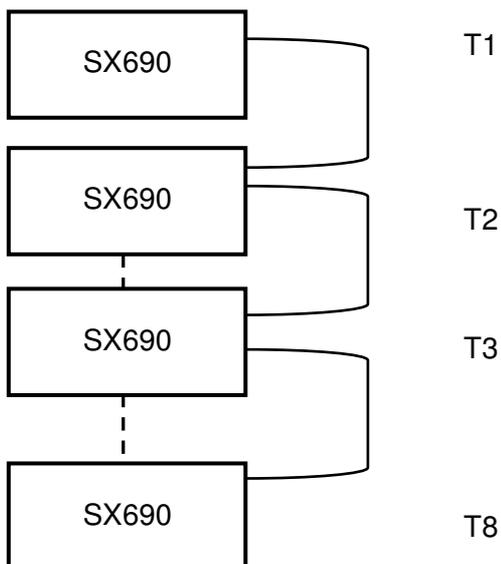
Cette fonction permet de mettre les caisses en réseau pour consolider les résultats et pour envoyer la programmation d'une caisse vers une autre.

On peut connecter un maximum de 8 SX690.

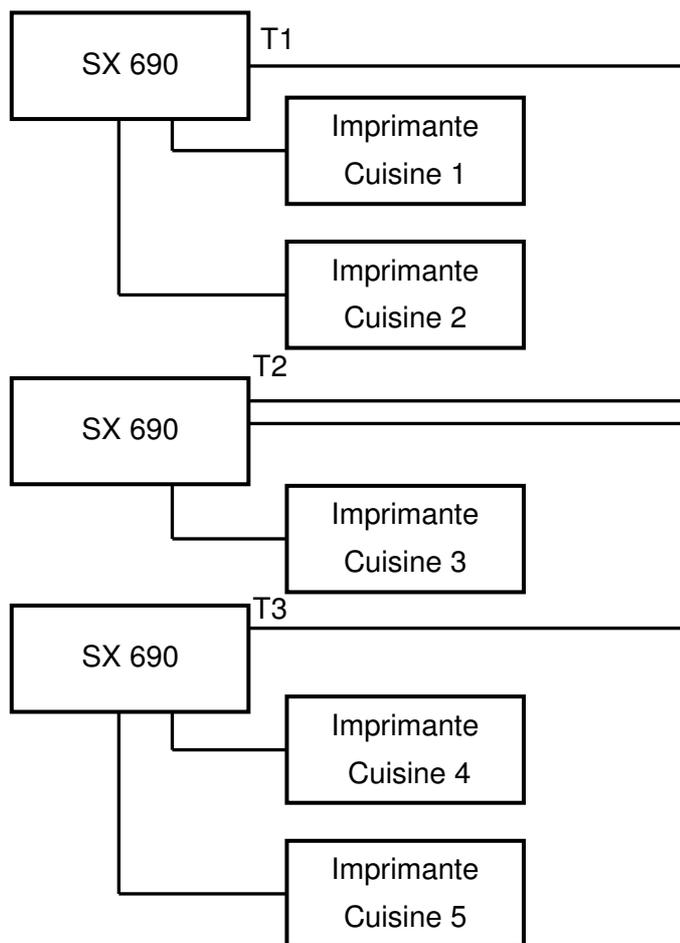
Connexion de deux caisses SX690 par câble croisé.



Connexion de X caisses SX690



Imprimante cuisines connectées en réseau



Programmation caisses en IRC

Clé en S

Sélectionner menu 2 IRC

Nombre de terminaux maximum entrez le nombre de caisse que vous allez connecter (maxi 8)

Nota : Ce nombre doit être identique sur toutes les caisses.

Mettre l'adresse de chaque terminal.

Mettre l'instruction 1502 bit 1 à 1

Après avoir programmé tout ceci faire une purge partielle. Pour cela arrêter la caisse, mettre la clé en position P2 et rallumer la caisse.

Répéter ces opérations sur les autres caisses, si nécessaire.

Le réseau IRC est prêt à fonctionner.

Instructions relatives à l'IRC

Instruction	Bit	Fonction	Option
606 STOCK	7	Stock en IRC actif	0 = Non / 1 = Oui
1410 SYSTEME	8	Terminal fonctionne en esclave seulement	0 = Non / 1 = Oui
1502 RAPPORTS	1	Consolidation des rapports par la touche CONSLS en X	0 = Non / 1 = Oui
1602 IRC	5	Vérification connexion IRC	0 = Non / 1 = Oui

Manipulations

Pour imprimer des rapports consolidés mettre la clé en X appuyer sur CONSLS consolide apparait sur l'écran. Appuyer sur CONSLS pour choisir les terminaux que vous voulez consolider. Choisir votre rapport.

En cas de problème sur une des caisses vous obtiendrez un message impossible de communiquer avec la caisse.

5.4.10 Serrure DALLAS

La serrure DALLAS est utilisée pour identifier le vendeur. Pour ce faire il suffit de présenter la clé DALLAS devant la serrure pour que le vendeur soit identifié.



Serrure DALLAS



Dès que la clé entre en contact avec le lecteur le vendeur est identifié.

Suivant les instructions programmées la clé, DALLAS doit rester en contact avec le lecteur ou non pendant la vente.

Programmation d'une clé sur un vendeur.

Mettre la clé en P1

Aller sur menu Vendeur puis choisir le vendeur à programmer et aller sur la colonne NO VENDEUR. Mettre en contact la clé DALLAS avec la serrure, puis appuyer sur **ENTER** le code de la clé est alors mémorisé dans la caisse.

Instructions relatives à la clé Dallas

Instruction	Bit	Fonction	Otpion
105	2	Une serrure Dallas optionnelle est installée.	0 = Non 1 = Oui
110	8	Pendant la vente, la clé Dallas doit rester sur la serrure DALLAS	0 = Non 1 = Oui

Le rapport individuel vendeur et les clés dallas.

Le rapport individuel vendeur est par définition individuel, cela veut dire qu'il faut identifier un vendeur en R avant de passer en X ou en Z pour imprimer son rapport. Si on veut imprimer le rapport d'un autre vendeur on doit repasser en R changer de vendeur et repasser en X ou en Z. Bien évidemment si on veut qu'un vendeur ne puisse voir que son rapport, il faut protéger le rapport tous vendeurs ainsi que tous les autres rapports nécessaires.

Pour cela on va donner un niveau d'autorisation à chaque vendeur, un niveau différent pour le

vendeur principal (responsable) et on va donner un niveau à chaque rapports.

Pour les vendeurs normaux on va donner le niveau 2 et pour le vendeur principal le niveau 3.

Mettre la clé en P1, aller sur le menu 7 Vendeurs, aller dans les colonnes NIV Z et NIV X, mettre 2 dans chaque colonne pour tous les vendeurs « normaux ». Pour le vendeur principal mettre 3 dans les deux colonnes.

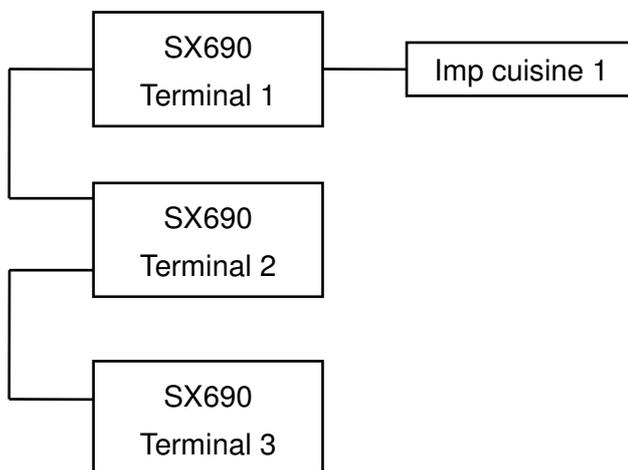
Mettre la clé en P2, aller sur le menu 12 Niveau de chaque rapport. Le niveau par défaut est zéro, cela veut dire qu'un vendeur avec un niveau supérieur ou égal à zéro peut utiliser ces rapports. Pour empêcher qu'un vendeur n'imprime un rapport, il faut mettre le niveau du rapport à 3, si on veut l'y autorisé il suffit de laisser 0 ou de mettre 1 ou 2.

Exemple pour le rapport vendeur individuel on mettra 2, pour le rapport tous vendeurs on mettra 3.

Nota : Pour que tout ceci soit valable il faut que l'instruction 1410 bit 5 et 6 soit à 1, 105 bit 2 à 1, et 110 bit 8 à 1.

5.4.11 Imprimante cuisine en réseau

Partage d'une imprimante cuisine sur 3 caisses.



L'imprimante cuisine est partagée entre les trois caisses enregistreuses, l'imprimante est connectée à la caisse numéro 1.

Paramétrage du port de communication de la caisse 1.

Nom	Type	Vitesse	Instruction 1	PDT-#	ASC-#
COM 2	11	5	00110111	2	1

Paramétrage du menu imprimante externe sur toutes les caisses.

N°	Nom	T#-1	T#-2	D#
01	IMP 1	1	0	0

5.4.12 Impression pressing sur imprimante externe

Configuration imprimante sur la caisse

Clé en P2

0 ENTER

6/ Ports de communication

Choisir le port sur lequel l'imprimante va être connectée et mettre les paramètres suivants

Type : 25
Vitesse : 5
Instruction : 110110
PDT-# : 1

Faire la purge partielle après avoir saisi ces valeurs.

Clé en P2

1/ Instructions

Mettre instruction 503 bit 2 à 1 pour activer la fonction coupon pressing.

Mettre instruction 503 bit 4 à 1 pour imprimer les coupons sur l'imprimante externe.

Mettre instruction 1210 à 50 pour avoir un ticket avec un saut de ligne suffisant en fin de coupon

Attention: Ne pas utiliser le mode offert en pressing, utiliser la fonction macro sans valorisation dans le rapport articles.

Configuration des articles

Dans l'instruction 3 bit 6 et 7 des articles on spécifie combien de coupon on veut par article.

Instruction 3

Bit	Valeurs			
7	0	0	1	1
6	0	1	0	1
	0 coupon	1 coupon	2 coupons	3 Coupons

Il est conseillé de mettre l'instruction générale 3 bit 1 à 1 pour avoir les instructions des articles et des départements indépendantes.

Messages de réserve

Vous pouvez au moment de la vente sélectionner jusqu'à 8 réserve par article. Ces réserves sont programmées grâce à la fonction message cuisine. Pour cela mettre la clé en P1 et aller sur le menu 32/ Message cuisine.

Dans cet écran vous programmez vos différents messages (exemple taché, usé, troué, très sale etc...)

Dans l'instruction 1 bit 4 de chaque message vous pouvez spécifier si vous voulez l'imprimer en rouge.

Au clavier vous pouvez implanter les réserves grâce aux codes 7001 à 7099.

Pour imprimer les réserves après l'article sur le ticket il faut mettre l'instruction 105 bit 5 à 1.

Date de retrait

Pour indiquer sur le ticket une date de retrait il faut mettre l'instruction 503 bit 5 à 1, puis il faut implanter la touche Date de retrait (delivery date) code 9B.

Pour l'utiliser il suffit d'entrer la date sous le format AAAAMMJJ, puis d'appuyer sur la touche Date de retrait (code 9B).

AAAA = Année sur 4 chiffres

MM = Mois sur 2 chiffres

JJ = Jour sur 2 chiffres

Attention : Dès que cette date de retrait a été entrée elle reste valable pour tous les comptes et tables que l'on va utiliser. La date de retrait n'est pas imprimée sur le ticket client en vente directe, mais elle est imprimée sur les tables et comptes lors d'ouvertures ou de fermetures.

Jour de retrait par nom vendeur ou nom caissier

Modifiez les instructions suivantes :

504	2	Jour de retrait par le nom caissier imprimé sur ticket et coupon pressing	Non = 0 / Oui = 1
504	3	Jour de retrait par le nom vendeur imprimé sur ticket et coupon pressing	Non = 0 / Oui = 1

Pour modifier le texte « collect » imprimé sur les tickets aller en P2 menu 5/ Transaction #2 et changer le mot

077 collect par Retrait :

Pour pouvoir saisir le jour de retrait à n'importe quel moment, mettre l'instruction 604 bit 7 à 1.

Numéro de facture

Instruction 104 bit 4 : Impression numéro de facture par utilisation de la touche Facture (code 56)

Cette touche permet d'incrémenter et d'imprimer un numéro de facture sur les tickets clients et bande de contrôle. Pour l'utiliser il suffit d'appuyer sur la touche facture (code 56) et à la fin du ticket le numéro de facture sera imprimé et incrémenté.

Impression mode de paiement sur coupon pressing

Mettre instruction 504 bit 1 à 1.

Attention : Ne pas utiliser cette instruction si vous utilisez les tables et les comptes en pressing.

Ventes à crédit en pressing

Si on ne veut pas utiliser les comptes ou les tables en pressing, il faut utiliser la touche CREDIT pour valider un ticket. Quand le client revient on peut faire une Rentrée d'Argent pour valider son paiement. Le problème est que la fonction Rentrée d'Argent ne permet pas de vendre un autre article en même temps. Si ce cas se présente il faut faire deux tickets.

Dans la caisse il existe une fonction qui s'appelle de base Gratitude. Cette fonction permet, de rappeler le montant précédemment validé en Crédit dans un ticket contenant déjà des ventes et

de le payer.

Touches à implanter au clavier.

Code fonction	Nom fonction au clavier	Nom fonction caisse
6113	CREDIT	CREDIT
6184	REMB CREDIT	GRATITUDE

Mots de la caisse à modifier

En P2 Menu 4/ Nom transaction #1

Numéro de mot	Mot à programmer	Mot par défaut
170	REMB.CREDIT.ESP	ESP-GRATITUDE
171	REMB.CREDIT.CHQ	CHQ-GRATITUDE
173	REMB.CREDIT.CB	CB-GRATITUDE
174	REMB.CREDIT	GRATITUDE
218	CREDIT	CREDIT TIROIR

En P2 Menu 5/ Nom transaction #2

Numéro de mot	Mot à programmer	Mot par défaut
55	REMB.CREDIT	GRATITUDE

En P2 Menu 14/ Rapport personnalisé Transaction

No	Nom	Inst
093	ESPECES TVA	1
094	ESPECES-TVA	1
108	CHEQUE TVA	1
109	CHEQUE-TVA	1
123	CREDIT TVA	1
124	CREDIT-TVA	1
138	CB1 TVA	1
139	CB1-TVA	1
193	R/A ESPECES	1
197	R/A CREDIT	1
199	R/A CB	1

En P2 Menu 6/ Nom transaction CAISSIER

Numéro de mot	Mot à programmer	Mot par défaut
06	CREDIT	CREDIT TIROIR
11	REMB.CREDIT.ESP	CASH-GRATITUDE
12	REMB.CREDIT.CHQ	CHECK-GRATITUDE
14	REMB.CREDIT.CB	CARD-GRATITUDE
15	REMB.CREDIT	GRATITUDE

Ecrire le numéro de ticket en grand sur le coupon

Clé en P2

Faire 0 ENTER.

4/ Drivers imprimante

1/ table No.1

Ligne	Nom	Par défaut	Nouvelle valeur
10	DOUBLE SIZE	1B2120	1B2130

Jour de retrait par nom vendeur ou nom caissier

Modifiez les instructions suivantes :

504	2	Jour de retrait par le nom caissier imprimé sur ticket et coupon pressing	Non = 0 / Oui = 1
504	3	Jour de retrait par le nom vendeur imprimé sur ticket et coupon pressing	Non = 0 / Oui = 1

Pour modifier le texte « collect » imprimé sur les tickets aller en P2 menu 5/ Transaction #2 et changer le mot 077 collect par Retrait.

Impression du numéro consécutif en double taille

Modifiez l'instruction 106 bit 1 à 1.

Multiplication au mètre carré (surface) des articles (longueur x largeur)

Pour l'activer mettre l'instruction 406 bit 3 à 1.

Implanter la touche code 9C, **SQ MEASURE**, sur le clavier. Cette touche permet de faire la multiplication lors de la vente.

Il faut aussi que le bit 4 de l'instruction 2 des articles soit à 1.

Utilisation : Exemple d'un tapis mesurant 1,45m x 2,05m avec un prix de 30,00€ le mètre carré.

1.45 X (touche sq measure) 2.05 X (touche sq measure) TAPIS

1.45X 2.05 @30.00

TAPIS 89.18

Attention : Si vous paramétrez un article pour fonctionner avec des surfaces vous serez obliger d'utiliser la touche Sq measure et vous ne pourrez donc pas le vendre sans saisir une longueur et

une largeur. (Ex : 1 X 1 X Tapis X= Sq mesure).

Coupons pour article X pièces (utilisation des articles liés)

Lorsqu'une personne dépose un costume 3 pièces par exemple, il est nécessaire de sortir 3 coupons. Deux solutions possibles:

1ere solution : utiliser l'instruction 3 des articles et mettre les bits 6 et 7 à 1.

Dans ce cas 3 tickets identiques sortent et aucun ne fait référence aux autres.

2eme solution : utiliser les articles liés. On vend l'article principal qui appelle 3 articles liés.

Exemple:

Article principal : costume 3 pièces

Article lié 1 : Veste

Article lié 1 : Pantalon

Article lié 1 : Gilet

Impression des articles liés sur imprimante externe: Inst 105 bit 7 à 1

Pas d'impression des articles liés sur imprimante interne: Inst 5 bit 3 et 4 à 1

Dans l'instruction 3 bit 6 et 7 des articles on spécifie combien de coupon on veut par article lié.

Affectation d'une page prix article sur chaque table

Pour l'activer mettre l'instruction 8 bit 7 à 1. Pour spécifier quelle page de prix doit être utilisée il faut programmer l'instruction 3 des tables.

Détail instruction 3 des tables.

Bit	Fonction			
Bit 8 à 4	Non utilisés : Toujours à 0			
Sélection page prix sur laquelle le compte va travailler (si instruction générale 8#7=1)				
Bit 3	0	0	0	0
Bit 2	0	0	1	1
Bit 1	0	1	0	1
	Page fixe	Page prix 1	Page Prix 2	Page Prix 3

Affectation d'une page prix article sur chaque compte

Pour l'activer mettre l'instruction 1307 bit 8 à 1. Pour spécifier quelle page de prix doit être utilisée il faut programmer l'instruction 3 des comptes.

Détail instruction 3 des comptes.

Bit	Fonction			
Bit 8 à 4	Non utilisés : Toujours à 0			
Sélection page prix sur laquelle le compte va travailler (si instruction générale 1307#8=1)				
Bit 3	0	0	0	0
Bit 2	0	0	1	1
Bit 1	0	1	0	1
	Page fixe	Page prix 1	Page Prix 2	Page Prix 3

Instructions du mode pressing

N°	Bit	Fonction	Valeur
203	1	Impression d'un double ticket automatiquement	Non = 0 / Oui = 1
406	3	Permet la multiplication au mètre carré (voir inst 2 bit 4 des articles) Implanter aussi touche 9C au clavier	Non = 0 / Oui = 1
503	2	Fonction coupon pressing activée	Non = 0 / Oui = 1
503	4	Imprime les coupons pressings sur imprimante externe	Non = 0 / Oui = 1
503	5	Imprime la date de retrait sur le ticket client (Touche 9B)	Non = 0 / Oui = 1
504	1	Impression des modes de paiement sur coupon pressing	Non = 0 / Oui = 1
504	2	Jour de retrait par le nom caissier imprimé sur ticket et coupon pressing	Non = 0 / Oui = 1
504	3	Jour de retrait par le nom vendeur imprimé sur ticket et coupon pressing	Non = 0 / Oui = 1
1210	1 à 4	Nombre de lignes imprimées par secondes sur imprimante externe pressing	0 à 9
1210	5 à 8	Nombre de saut de ligne en fin de ticket sur imprimante externe pressing	0 à 9

PARTIE VI : PROGRAMMATION DE FONCTIONS SPECIALES

6.1 FACTURE PROFORMA

Pour cela on utilise la fonction école par code.

Programmation : Aller en P1

Aller sur le menu 16/ Mode de paiement.

Aller sur la ligne 007 Crédit et mettre l'instruction 2 à 1000.

Utilisation de la fonction

Mettre la clé en R.

Taper le mot de passe 999 puis la touche CREDIT

La caisse passe en mode école (affichage de TRNG en haut à gauche de l'écran)

Vous pouvez taper un article repas complet et faire ESPECES.

Nota : Le mot de passe 999 est fixe, il ne peut pas être changé. Si on appuie sur la touche CLR avant de saisir un article le mode école s'annule. Ce mode école n'est valable que pour une opération. Si on veut le faire plusieurs fois il faut ressaisir le code à chaque fois.

Nous vous conseillons de créer une macro qui va permettre d'éviter de taper 999 CREDIT. Pour cela aller en P1 sur le menu 29/ Fonction Macro.

Sur la ligne 1 entrez les valeurs suivantes

CODE1	CODE2	CODE3	CODE4
000A	000A	000A	6113

Implanter ensuite la touche macro au clavier : Aller en P2 dans le menu 2/ Clavier et implanter une touche avec le code 8001.

6.2 LES OFFERTS

6.2.1 Les offerts avec valorisation dans le rapport article

La programmation des offerts se fait en doublant les articles.

Exemple : Article 11 = Coca / Article 12 = Coca

L'article 11 et 12 auront un prix à 2,00€.

L'article 11 sera l'article normal et le 12 sera l'offert, le prix sur l'article 12 sert à connaître la valeur des offerts sur les rapports articles.

Pour résumer il faut programmer les articles en quinconce, les articles vendus normalement seront les articles impairs, et les articles vendus en offert seront les pairs. **Il ne faut pas modifier la programmation du clavier pour les articles (voir ci-dessous).**

Programmation :

Mettre les instructions suivantes

0004 bit 7 à 0, bit 6 à 1, bit 5 à 0 (2 pages articles).

1401 bit 1 à 1 pour autoriser les offerts sur les départements. (Si nécessaire. Dépend version de programme)

1401 bit 2 à 1 pour autoriser les offerts sur les articles.

1401 bit 3 à 1 pour imprimer un rapport article séparé. Les articles vendus normalement et les offerts sont séparés.

1401 bit 4 à pour imprimer la valeur des articles offerts.

Programmer les deux articles comme indiqué ci-dessus.

Implanter sur le clavier la touche OFFERT code 0063.

Pour le clavier : à partir du moment où l'instruction 0004 bit 7 est à 0, bit 6 est à 1, bit 5 est à 0 (2 pages articles) les code fonctions du clavier se comportent comme suit.

Code fonction clavier	1 page instruction 4 bit 7&6 à 0 bit 5 à 1	2 pages instruction 4 bit 7 à 0, bit 6 à 1, bit 5 à 0	
		Normal	Offert
2001	Article 1	Article 1	Article 2
2002	Article 2	Article 3	Article 4
2003	Article 3	Article 5	Article 6
2004	Article 4	Article 7	Article 8
2010	Article 10	Article 19	Article 20

Utilisation

Pour offrir un article appuyer d'abords sur la fonction offert puis choisir l'article à offrir.

Sur le rapport article on obtiendra les articles vendus normalement puis les articles offerts avec leurs valeurs.

Rapports

Dans le rapport général, dans la partie département les articles vendus normalement et les articles offerts ne seront pas dissociés.

Exemple vous vendez un coca à 2.00€ et un offert vous aurez dans le rapport département.

Boisson	2 qté	2.00€
---------	-------	-------

Dans le rapport article vous aurez

COCA	1 qté	2.00€
------	-------	-------

Total	1 qté	2.00 €
-------	-------	--------

Offerts

COCA	1 qté	2.00€
------	-------	-------

Total offert	1 qté	2.00€
--------------	-------	-------

6.2.2 Les offert sans valorisation dans le rapport Article

Cette méthode est plus simple que la précédente à programmer, mais elle ne permet pas de détailler, de séparer, et de valoriser les articles vendus en offert et ceux vendus normalement.

Programmation

Aller en P1 dans le menu 32 Message cuisine, choisir une ligne non utilisée et tapez OFFERT dans la colonne nom.

Aller en P1 dans le menu 29 Macro, choisir une macro non utilisée et tapez les codes suivant :

7001 01

7001 pour le message cuisine 1, si vous avez programmé le message cuisine 15 entrez 7015.

01 pour le chiffre 0.

Allez en P2 dans le menu 2 Clavier, implantez au clavier une touche avec le code fonction 8001 pour la macro 1, si vous avez programmé la macro 50 tapez 8050....)

Utilisation :

Appuyez d'abords sur la touche macro puis après sur l'article à offrir.

Rapports

Dans le rapport général, dans la partie département les articles vendus normalement et les articles offerts ne seront pas dissociés.

Exemple vous vendez un coca à 2.00€ et un offert vous aurez dans le rapport département.

Boisson	2 qté	2.00€
---------	-------	-------

Dans le rapport article vous aurez

COCA	2 qté	2.00€
------	-------	-------

Total	2 qté	2.00 €
-------	-------	--------

6.3 DIVISION PAIEMENT DE NOTE

Cette fonction permet de diviser une table juste après l'avoir payée.

Programmation :

Mettre les instructions suivantes

108 bit 1 à 1 : Division de note active

108 bit 5 à 1 : Paiement panaché sur division de note

601 bit 8 à 1 : Multiplication des modes paiement sur les rapports

Implanter la touche DIV au clavier code 0074

Manipulation

Juste après le paiement de la table, taper en combien vous voulez diviser la note puis appuyer sur DIV.

Exemple

3 PAYE TABLE

ESPECES

4 DIV division de la note en 4.

On a donc décidé de diviser la table qui a un solde de 20,00€ en 4 soit 5,00€ par personne.

Pour dire à la caisse que quelqu'un paye une part il faut faire

1 TOTAL il apparaît à l'écran deux fois total 5,00€

La personne donne un billet de 10,00€.

1000 ESPECES la caisse calcule le rendu monnaie soit 5,00€

Pour dire à la caisse que quelqu'un d'autre paye une part il faut faire

1 TOTAL il apparaît à l'écran deux fois total 5,00€

La personne donne deux tickets restaurant à 2,50€.

2 Q/F 250 TICKET RESTAURANT

Pour dire à la caisse que quelqu'un d'autre paye les deux parts il faut faire

2 TOTAL il apparaît à l'écran deux fois total 10,00€

La personne paye 7,00€ en CB et 5,00 en ESPECES

700 CB

500 ESPECES La caisse calcule le rendu monnaie soit 2,00€

La table est payée en totalité. Les modes de paiement sont enregistrés dans le rapport (en quantité et montant). Après avoir tapé le nombre de part que l'on veut payer puis sur la touche TOTAL si on appuie sur un mode de paiement c'est le montant total affiché qui est pris en compte.

6.4 BILLETTERIE (coupons automatiques)

Instruction 106 bit 3 et 4 à 0 (gestion coupon solide / liquide). La gestion des coupons solides / liquide n'est pas compatible avec les coupons automatiques (billetterie / pressing).

Instruction 203 bit 4 à 0 (impression simultanée = non)

Instruction 503 bit 2 à 1 (fonction pressing active)

Instruction 106 bit 5 = 0 coupons avec logo texte/graphique

 = 1 coupons sans logo texte/graphique

Sur les départements et sur les articles régler l'instruction 3 bit 6 et 7 pour obtenir le nombre de coupon désiré par article vendu.

6.5 SYMBOLE € SUR IMPRIMANTE INTERNE

Mettre instruction 502 bit 1 = 1.

Programmer le taux de l'euro en P1 menu 14 Devises et dans taux 1 mettre 65595752.

6.6 EDITION DE NOTE REPAS COMPLET

Instructions :

108 bit 6 à 1 pour permettre la division et l'édition de note repas complet.

108 bit 7 à 1 pour l'impression de la TVA lors de l'édition de ces notes.

Il faut programmer également un nouveau mot en P2 Transaction Word 2 et sur la ligne 76 on peut mettre : REPAS COMPLET.

Manipulations

Nombre de couverts Q/F numéro de table CKPR

Exemple : édition de 2 notes Repas complet à partir de la table 6 qui à un solde de 100,30 €

2 Q/F 6 CKPR

Cela va donner deux notes de 50,15€ avec le terme repas complet.

Nota : Si on limite le nombre d'impression de note (inst 209 bit 5 = 1) on ne pourra pas utiliser cette fonction.

6.7 TITRE COUPON SOLIDE / LIQUIDE

Deux mots peuvent être ajoutés en P2 Transaction Word 2 sur les lignes 74 et 75 respectivement pour les coupons liquides et les solides.

6.8 MODIFICATION DU CONTENU DES RAPPORTS

Les menus 14 à 18 qui se trouvent en P2 permettent de modifier le texte et/ou la présence de certaines lignes dans les rapports. Vous pourrez alors alléger le contenu de votre rapport pour qu'ils soient plus lisibles.

6.9 MODE ECOLE PAR LES VENDEURS OU LES CAISSIERS

Pour activer le mode école pour les caissiers mettre instruction 607 bit 5 à 1.

Pour activer le mode école pour les vendeurs mettre instruction 607 bit 7 à 1.

Pour indiquer qu'un vendeur ou un caissier travaille en mode école il faut mettre l'instruction 1 bit 1 à 1 des caissiers ou des vendeurs.

6.10 Pas d'édition de ticket sur les tables

En programmant l'instruction 10 bit 8 à 1 il n'y a pas d'édition de ticket sur ouverture et fermeture de table.

6.11 Retrait du logo graphique et impression d'une logo texte

Pour ne pas imprimer le logo graphique mettre le bit 1 de l'instruction 208 à 1 (Clé en P2).

Pour programmer votre logo texte mettre la clé en P1, aller sur le menu 36 MS IMP INT (Message imprimante interne ou logot texte). Dans ce menu vous pouvez utiliser les lignes 1 à 8 (au maximum). Chaque ligne peut contenir 32 caractères.

Une fois le texte programmé aller en P1 menu 41 SLCT MSG (sélection message), aller sur la ligne 2 marqué MSG IMP 2 puis aller sur la colonne LOGO. Dans ce champ entrez le nombre de lignes programmées dans le menu 36 en plaçant le chiffre un à gauche.

Exemple : Si vous avez entré 5 lignes la valeur à entrer dans ce champ est 15.
Si vous avez entré 8 lignes la valeur à entrer dans ce champ est 18.

Sur le logiciel David utility voilà ce que ça peut donner : Choisir P1 programming et choisir le menu PRINT MESSAGE. Ne pas oublier instruction générale 208 bit 1 à 1.



On obtient l'écran suivant

No.	Message	Double
1	*****	No
2	TOHA FRANCE	Yes
3	DEMO TABAC-PRESSE	Yes
4	SUR CAISSE SX690	Yes
5	*****	No
6		No
7		No
8		No
9	HEADER MESSAGE 2-1	No
10	HEADER MESSAGE 2-2	No
11	HEADER MESSAGE 2-3	No
12	HEADER MESSAGE 2-4	No
13	HEADER MESSAGE 2-5	No
14	HEADER MESSAGE 2-6	No
15	HEADER MESSAGE 2-7	No

F4 = Centre Message

PRINT MSG HEADER: BLOCK 0, LINE 0

PRINT MSG TRAILER: BLOCK 0, LINE 0

PRINT MSG LOGO: BLOCK 1, LINE 5

Annotations:

- Si vous voulez imprimer cette ligne en double large entrez Y sinon entrez N (pointing to the 'Double' column)
- Pour centrer le texte sélectionnez le et appuyez sur F4 (pointing to the 'F4 = Centre Message' button)
- N'entrez que les 8 premières que pour le logo. (pointing to the first 8 rows of the table)
- Entrez cette valeur (pointing to the 'BLOCK' input field)
- Entrez le nombre de lignes que vous avez saisies (de 1 à 8) (pointing to the 'LINE' input field)