

# SHARP®

## TERMINAL DE POINT DE VENTE

MODELE

# UP-3515

## MANUEL D'INSTRUCTIONS



**CAUTION: Please observe the following when an optional drawer is used.**

The drawer unit should be securely fitted to the supporting platform to avoid instability when the drawers are open.

**CAUTION:**

The socket-outlet shall be installed near the equipment and shall be easily accessible.

**VORSICHT:**

Die Netzsteckdose muß nahe dem Gerät angebracht und leicht zugänglich sein.

**ATTENTION:**

La prise de courant murale devra être installée à proximité de l'équipement et devra être facilement accessible.

**AVISO:**

El tomacorriente debe estar instalado cerca del equipo y debe quedar bien accesible.

**WARNING:**

Det matande vägguttaget skall placeras nära apparaten och vara lätt åtkomligt.

**LET OP:**

Het stopcontact dient in de buurt van de kassa en gemakkelijk toegangbaar te zijn.

**CAUTION:**

For a complete electrical disconnection pull out the mains plug.

**VORSICHT:**

Zur vollständigen elektrischen Trennung vom Netz den Netzstecker ziehen.

**ATTENTION:**

Pour obtenir une mise hors-circuit totale, débrancher la prise de courant secteur.

**AVISO:**

Para una desconexión eléctrica completa, desenchufar el enchufe de tomacorriente.

**WARNING:**

För att helt koppla från strömmen, dra ut stickproppen.

**LET OP:**

Trek de stekker uit het stopcontact indien u de stroom geheel wilt uitschakelen.

---

# INTRODUCTION

Nous vous remercions infiniment pour votre achat du Terminal de Point de Vente SHARP, modèle **UP-3515**. Veuillez lire attentivement ce manuel avant d'utiliser votre Terminal de Point de Vente. Veuillez conserver ce manuel pour pouvoir vous y référer ultérieurement.

---

## IMPORTANT

- **Installez ce terminal dans un endroit non soumis à la lumière directe du soleil, à de brusques changements de températures, à une humidité élevée, ou exposé à l'eau ou à d'autres liquides.** Une installation dans de tels endroits risquerait d'endommager le boîtier et les composants électroniques.
- **Evitez de faire tomber ce terminal ou de lui faire subir un choc important.** Cela pourrait l'endommager.
- **N'appliquez pas une pression excessive sur l'affichage. N'utilisez pas d'objet avec une pointe effilée sur l'affichage.** Cela pourrait l'endommager.
- **Lorsque vous nettoyez ce terminal, utilisez un tissu sec et doux. N'utilisez jamais de solvants, tels que de la benzine ou un diluant.** L'utilisation de tels produits chimiques entraînerait la décoloration ou la détérioration du boîtier.
- **Le terminal peut être branché sur n'importe quelle prise murale ordinaire de tension (nominale) officielle.** D'autres appareillages électriques utilisés sur le même circuit électrique pourraient entraîner un dysfonctionnement du terminal.
- **Si le terminal ne fonctionne pas correctement, contactez votre revendeur local autorisé pour un dépannage. Ne tentez pas de réparer le terminal vous-même.**
- **Veillez à utiliser l'adaptateur secteur fourni ainsi que le câble d'alimentation CA. Sinon, un choc électrique ou un incendie peut en résulter.**
- **Pour un débranchement électrique complet, vous devez retirer le câble d'alimentation CA de la prise murale.**

---

## PRÉCAUTION

Ce Terminal de Point de Vente possède un circuit de protection de la mémoire incorporé qui fonctionne avec un bloc de piles rechargeables.

Veuillez noter que toutes les piles, à un moment donné, ont tendance à se décharger même si elles ne sont pas utilisées. Par conséquent, pour assurer une charge initiale adéquate dans le circuit de protection et pour éviter une perte éventuelle de la mémoire lors de l'installation, il est recommandé de recharger chaque unité pendant une période de 24 à 48 heures avant qu'elle ne soit utilisée.

Après l'installation, le bloc de piles se charge une fois la machine branchée. Cette précaution de recharge peut éviter des appels pour dépannage inutiles.

Ce produit utilise une lampe fluorescente contenant une petite quantité de mercure.

La mise au rebut de ce matériau pourrait être réglementée pour des considérations environnementales.

Pour obtenir plus d'information sur les conditions de mise au rebut ou de recyclage, veuillez contacter les autorités locales.

---

# TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION .....	1
IMPORTANT .....	1
PRECAUTION .....	1
TABLE DES MATIERES .....	2
<b>1. Noms et fonctions des pièces .....</b>	<b>7</b>
Vue extérieure .....	7
Vue avant .....	7
Vue arrière .....	7
Affichages .....	9
Affichage de l'opérateur (écran tactile) .....	9
Affichage du client .....	12
Mode économiseur d'écran .....	12
Clés d'employés .....	13
<b>2. Avant de faire fonctionner le Terminal de Point de Vente .....</b>	<b>14</b>
Réglage de l'affichage .....	14
Connexion de l'imprimante et installation des rouleaux de papier .....	14
<b>3. Sélection d'un mode d'exploitation .....</b>	<b>15</b>
Mode d'exploitation .....	15
Sélection du mode .....	16
Choix d'un mode .....	16
<b>4. Avant d'effectuer des entrées .....</b>	<b>17</b>
Préparatifs pour des entrées .....	17
Avertissement d'une erreur .....	17
Saisie d'un code secret .....	18
<b>5. Entrées .....</b>	<b>19</b>
Description des touches de fonction .....	19
Transitions entre les écrans .....	19
Liste des touches de fonction (avec les libellés des touches par défaut) .....	20
Utilisation de l'écran tactile .....	24
Commande du curseur en effleurant les options ou les articles sur la fenêtre .....	24
Affectation d'un employé (Inscription/Annulation) .....	25
Affectation d'un employé .....	25
Sélection d'un article à partir d'un menu .....	27
Entrée dans la mémoire du montant des liquidités initiales .....	28
Entrées d'articles .....	29
Ecran d'enregistrement .....	29
Entrées d'un seul article .....	29
Entrées répétées .....	32
Entrées multiplicatives .....	33
Entrées de prix fractionnés .....	35
Entrées multiplicatives successives .....	37
Entrées de balances .....	39
Entrées de la vente au comptant d'un seul article (SICS)/achèvement de la vente d'un seul article (SIF) .....	40
Ventes de non-rotation .....	41
Entrées spéciales pour des PLU/EAN .....	42
Fonction de lancement .....	42
Entrées de PLU/EAN de liaison .....	44
Fonction de formation de EAN .....	45
Conversion EAN/ITF à PLU .....	46
Fonction de consultation (visualisation) d'informations sur des PLU/EAN .....	47

Fonction de changement d'un prix EAN .....	48
Entrées de PLU/EAN de repas assortis .....	49
Entrées d'accompagnement/élimination .....	50
Touches de menus PLU (catégories) .....	51
Changement de niveau d'un PLU (pour des PLU directs) .....	52
Changement de niveau d'un prix .....	54
Entrées de condiments .....	56
Entrées de pintes .....	59
Ventes spéciales .....	60
Entrées de caisses à claire-voie .....	61
Affichage de totaux partiels .....	63
Total partiel .....	63
Différence de totaux partiels (Differ ST) .....	63
Achèvement d'une opération .....	64
Calcul d'une TVA (Taxe sur la valeur ajoutée)/Taxe .....	66
Système de TVA/Taxe .....	66
Entrées pour un changement de TVA .....	67
Vérification d'un client (GLU) .....	68
Système GLU .....	68
Entrée GLU salle .....	71
Entrées de paiements anticipés .....	74
Sortie ou entrée des vérifications d'un client en cours de transfert (Transfert d'entrée/sortie) .....	75
Impression de l'addition .....	76
Lecture d'un GLU intermédiaire .....	77
Totalisation d'additions (notes)/transfert d'additions (notes) .....	78
Quote-part d'une addition (note) .....	80
Transfert d'une opération .....	86
Rappel d'une opération .....	87
Système de passation de commandes .....	88
Passation d'une commande à l'avance d'un client .....	88
Passation d'une commande à l'avance d'un client crédité .....	91
Masques de commandes d'articles .....	94
Entrées auxiliaires .....	95
Calculs de pourcentages (% prime ou % rabais) .....	95
Entrées de rabais ( - ) .....	96
Entrées de remboursements .....	97
Entrées de retours .....	97
Impression de numéros de codes non-additifs .....	98
Impression d'un texte disponible .....	98
Traitement d'un paiement .....	99
Entrées de pourboires .....	99
Entrées de pourboires encaissés .....	100
Change d'une monnaie .....	101
Entrées de comptes admis .....	102
Entrées de décaissements .....	104
Non-vente (échange) .....	105
Transfert d'une somme au comptant .....	105
Encaissement d'un chèque .....	106
Taxe de service .....	107
Ventes à des VIP (clients privilégiés) .....	108
Gestion d'un client .....	109
Opérations de base .....	111
Impression du nom et de l'adresse sur un reçu/une addition .....	112
Impression de l'addition (note) d'un client .....	114
Fonctions des employés .....	115
Enregistrement des heures de travail des employés .....	116
Changement des heures de travail des employés .....	120
Gestion des relations avec un client .....	121

Entrées de rabais de groupe .....	121
Points de prime .....	122
Mode de REJET .....	123
Mode de FORMATION .....	124
Employé superviseur .....	125
Entrée superposée d'un employé .....	126
<b>6. Rectifications .....</b>	<b>127</b>
Rectification d'entrées .....	127
Annulation d'un total partiel .....	129
Rectification d'entrées incorrectes non traitées par la fonction d'annulation directe, indirecte ou d'un total partiel .....	129
<b>7. Fonction pour une impression spéciale .....</b>	<b>130</b>
MARCHE/ARRÊT pour reçus .....	130
Impression de la copie d'un reçu .....	130
Copie de vérification d'un client .....	131
Fonction de l'impression d'une validation .....	131
Impression d'un code à barres .....	132
Addition (note) de divertissements .....	133
Type de reçu .....	134
Fonction de reçus triés .....	137
Bande de détails quotidiens électronique .....	139
Courrier électronique .....	139
<b>8. Mode du directeur .....</b>	<b>140</b>
Entrée du mode du directeur .....	140
Entrées de surpassesments .....	140
Entrées de pourboires encaissés .....	141
Enregistrement d'une addition (note)/Annulation d'une addition (note) .....	141
Rectification après l'achèvement d'une opération (Mode d'annulation) .....	142
<b>9. Lecture (X) et remise à zéro (Z) de totaux de ventes .....</b>	<b>143</b>
Obtention d'un rapport de lecture (X1, X2 ou OPX) ou de remise à zéro (Z1, Z2 ou OPZ) .....	143
Rapport immédiat .....	143
Liste des rapports .....	144
Exemples de rapports quotidiens .....	147
Exemples de rapports périodiques .....	182
Suppression d'un EAN et d'un client non sollicités .....	191
Déclaration obligatoire de liquidités/chèques en caisse (CCD) .....	192
<b>10. Programmation .....</b>	<b>194</b>
Menu de programmation .....	194
Mode PGM1 .....	194
Mode PGM2 .....	195
Comment programmer des caractères alphanumériques .....	200
Caractères alphanumériques .....	201
Instructions de base .....	202
Exemple d'une programmation .....	202
Programmation de touches fonctionnelles .....	204
Données de réglages du Terminal de Point de Vente .....	205
Rayon .....	205
PLU/EAN .....	207
Plage de PLU .....	207
EAN dynamique .....	207
Vente spéciale .....	210
Touche d'un menu PLU .....	211
Table des repas assortis .....	212
Table de PLU/EAN de liaison .....	212
Table de condiments PLU .....	213

Table de lancement (type global/individuel) .....	215
Table de caisses à claire-voie .....	217
Table de conversion de EAN à PLU .....	218
Table de conversion de ITF à PLU .....	218
Disposition d'un code EAN de non-PLU .....	219
Code d'annonce (pour EAN) .....	220
Table de balances .....	221
Stock de PLU/EAN .....	221
Suppression EAN .....	222
Touche directe .....	223
Touche de rabais (( - )1 à ( - )9) .....	224
Touche de pourcentage ((%1 à %9) .....	224
Touche de rabais d'un groupe (GDSC%1 à GDSC%9) .....	225
Commission .....	225
Fonctions diverses (paiement anticipé, RA, PO, pourboire en liquide, pourboire qui n'est pas en liquide, liquidités en caisse, rendu sur un chèque) .....	226
Taxe de service .....	227
Points de prime .....	228
Touche de vente au comptant .....	229
Touche de vente contre chèque .....	230
Touche de crédit d'achats .....	231
Transfert d'hôtel .....	232
Encaissement d'un chèque .....	232
Touche d'achats d'un client .....	233
Touche de change d'une monnaie .....	234
Caisse des monnaies étrangères .....	234
Monnaie en circulation .....	235
Programmation d'un texte de formation/Employé .....	236
Texte d'une fonction .....	237
Texte pour un groupe de rayons .....	242
Texte pour un groupe de PLU .....	242
Texte pour un groupe horaire de PLU .....	243
Texte d'information sur un PLU .....	243
Employé .....	244
Caissier .....	246
Directeur .....	247
Employé .....	248
Table des emplacements du travail .....	249
Changement des heures de travail .....	249
Clé sans contact .....	250
Interdiction de la clé sans contact .....	250
Programmation d'un terminal .....	251
Programmation d'une licence .....	252
Programmation date/heure .....	252
Interdiction d'une fonction .....	253
Choix d'une fonction 1 .....	255
Choix d'une fonction 2 .....	256
Choix d'une impression 1 .....	257
Choix d'une impression 2 .....	258
Choix de l'affichage .....	259
EURO .....	259
Omission du zéro .....	260
Disposition d'un rapport général .....	261
Disposition du rapport d'une opération .....	262
Disposition du rapport d'un employé .....	266
Disposition du rapport d'un rayon .....	269
Rapport horaire .....	269
Rapport d'un regroupement .....	270
Logotype d'un reçu .....	272

Texte libre .....	273
Texte pour une impression de validation .....	273
Texte d'en-tête d'une addition (note) .....	274
Texte du bas d' addition (note) .....	274
Nom du bénéficiaire .....	275
Message sur l'addition d'un repas .....	275
Message de défilement pour un affichage par pôle .....	276
Message de défilement pour un affichage principal .....	276
Touche du menu d'une fonction .....	277
Texte/Couleur d'une touche de fonction .....	277
Imprimante de la bande de détails quotidiens .....	278
Imprimante des reçus/rapports .....	279
Imprimante de l'addition .....	280
Imprimante satellite .....	281
BCR (SCANNEUR) .....	282
BALANCE .....	283
En ligne .....	283
Affichage par pôle .....	284
Programmation d'une taxe .....	284
Code client .....	285
Programmation du contrôle d'un client .....	286
Programmation d'une succursale (masque d'instructions) .....	287
Masque de transfert (masque d'instructions) .....	287
Programmation pour un envoi de données de sauvegarde .....	288
Programmation pour une réception de données de sauvegarde .....	288
Programmation pour une configuration en ligne .....	289
Programmation pour une configuration VMP .....	290
Chargement des données d'un EAN dynamique .....	291
Suppression des données .....	292
Programmation du mode de PRIX .....	293
Programmation de touches de mise en séquence automatique .....	294
Programmation d'un menu automatique .....	294
Programmation pour la séquence de touches automatiques .....	294
Lecture de programmes mémorisés .....	295
Mode PGM1 .....	295
Mode PGM2 .....	295
Exemples de rapports de lecture de programmes mémorisés .....	297
<b>11. Sauvegarde ou enregistrement des données (carte SD)</b> .....	323
Insertion et retrait d'une carte SD .....	323
Formatage d'une carte SD .....	323
Programmation d'un code dossier .....	323
Création d'un dossier .....	324
Sauvegarde de données .....	324
Chargement des données .....	325
<b>12. Numérotage d'Articles Européens (EAN) ou Code Universel des Produits (UPC)</b> .....	326
Code EAN ou UPC .....	326
Code additif .....	328
Fichier EAN .....	328
<b>13. Fonction de transfert de l'EURO</b> .....	329
<b>14. Entretien par l'opérateur</b> .....	331
Dans le cas d'une panne de courant .....	331
Avant d'appeler pour un dépannage .....	331
<b>15. Options</b> .....	332
Liste des options .....	332
<b>16. Données techniques</b> .....	333

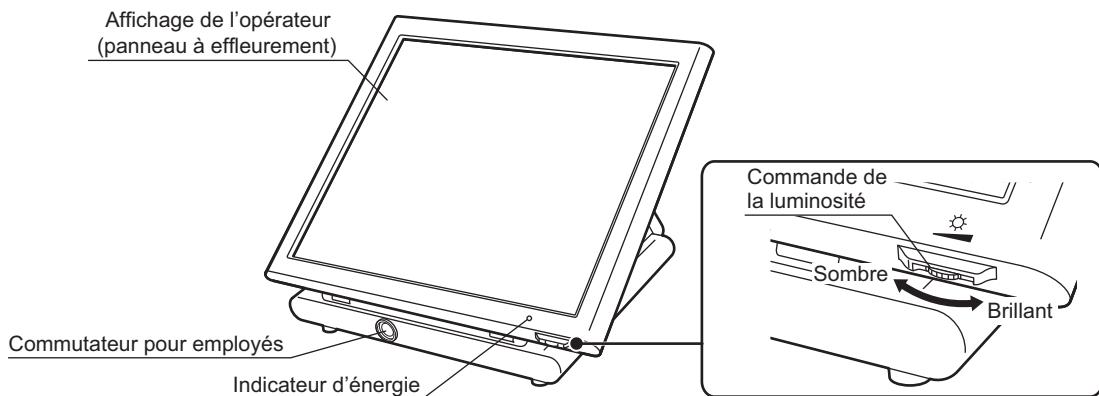
# 1

# Noms et fonctions des pièces

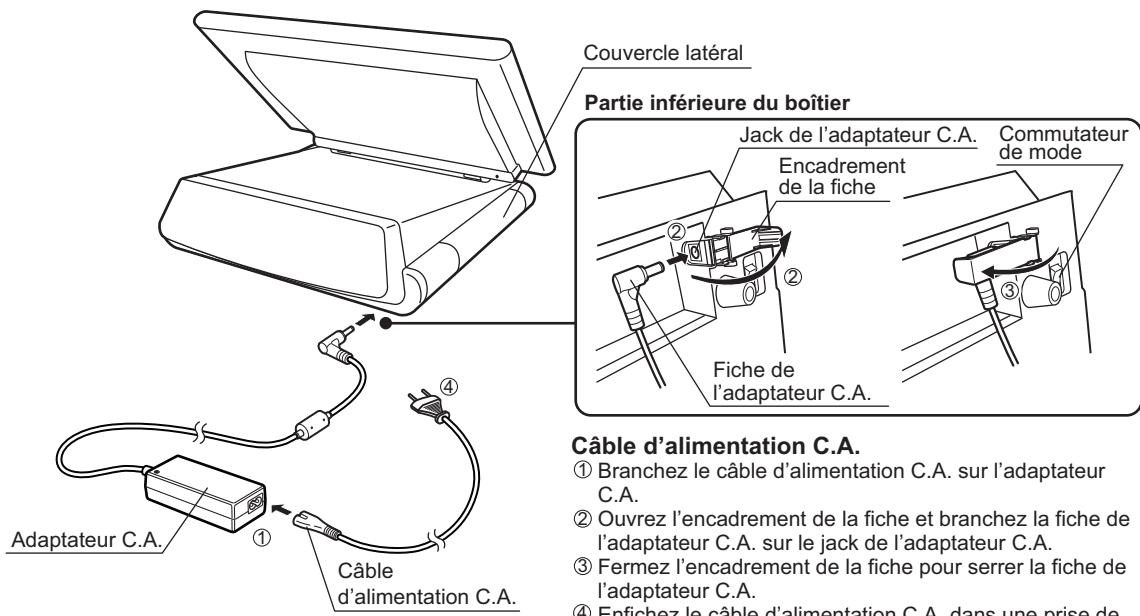
Ce chapitre décrit les noms et fonctions des pièces de ce Terminal de Point de Vente.

## Vue extérieure

### ■ Vue avant



### ■ Vue arrière



## Commutateur de mode

Le commutateur présente les positions MARCHE ( 1 ) et PAUSE ( ⏸ ).

Mettez le commutateur de mode sur MARCHE ( 1 ) après avoir branché le terminal à la prise murale.

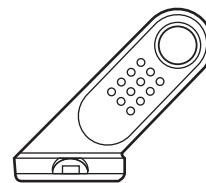
La position PAUSE ( ⏸ ) verrouille toutes les opérations du Terminal de Point de Vente. Si vous choisissez cette position, l'écran disparaît.

## Indicateur d'alimentation

Une fois le Terminal de Point de Vente branché, si le commutateur de mode est en position MARCHE ( 1 ), l'indicateur d'alimentation dans l'angle inférieur droit de l'écran LCD s'allume. Si le Terminal de Point de Vente est débranché ou que le commutateur de mode est en position PAUSE ( ⏸ ), l'indicateur d'alimentation s'éteint. L'indicateur d'alimentation reste allumé pendant que le rétro-éclairage de l'affichage s'éteint.

## Commutateur pour employés sans contact

Le commutateur pour employés sans contact s'utilise avec les clés d'employés sans contact.



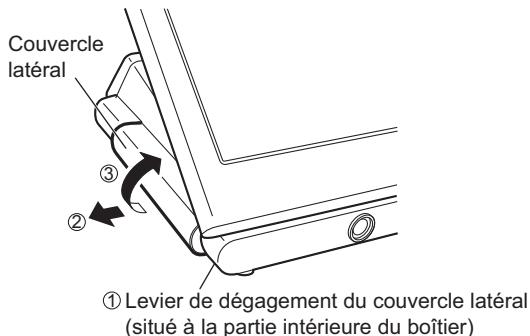
## Clé d'employé sans contact

Placez la clé dans le commutateur pour employés sans contact.

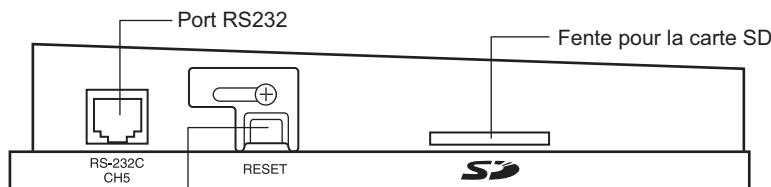
Clé d'employé sans contact  
(facultatif)

## Ouverture du couvercle latéral

Amenez le levier de libération du couvercle latéral vers vous, puis tirez le couvercle et soulevez-le comme indiqué sur l'illustration ci-contre.



## Prises/Fentes du terminal sous le couvercle latéral



Commutateur de remise à zéro

**NE PAS déplacer le commutateur de remise à zéro, sauf instructions contraires.**

En faisant cela, on risque d'endommager ou d'annuler les données.

**NOTA**

*Le logiciel d'application déterminera l'utilisation et la disponibilité du port externe.*

# Affichages

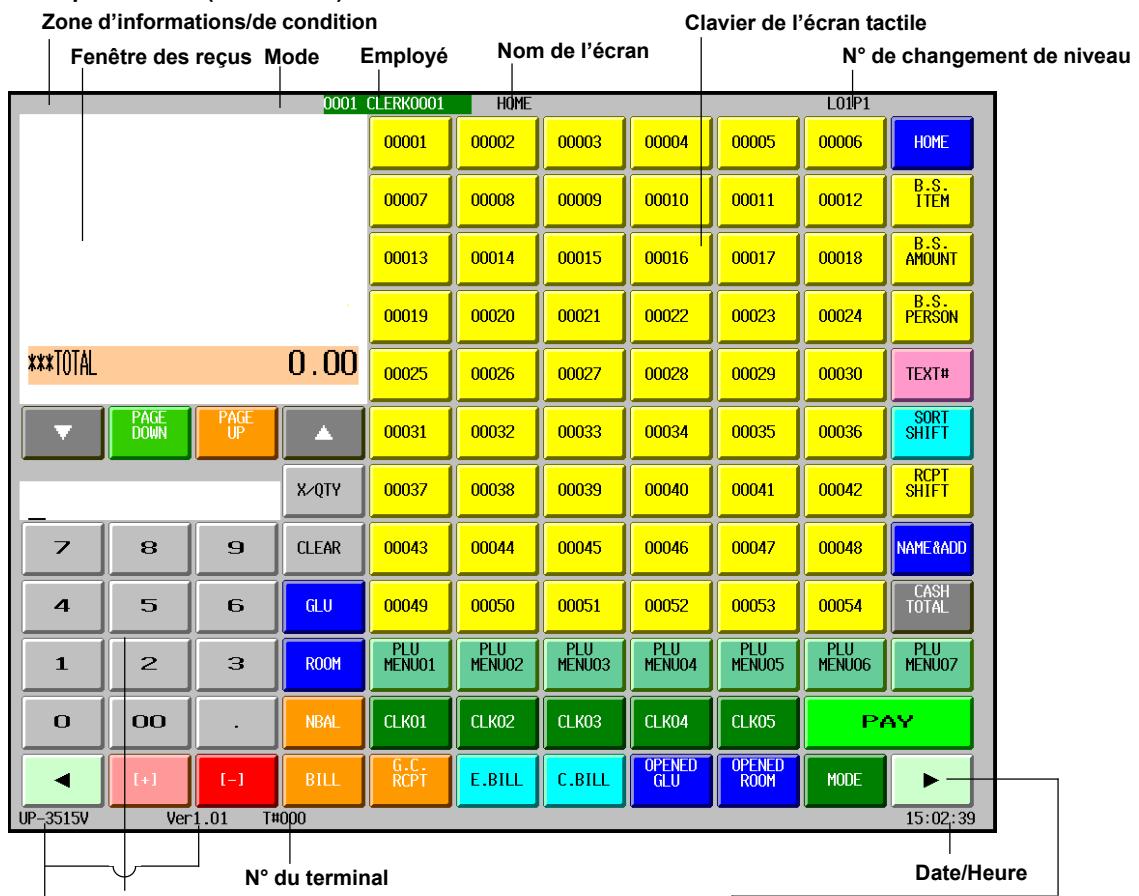
Ce Terminal de Point de Vente est équipé d'un affichage de l'opérateur LCD couleur. L'affichage de l'opérateur est un écran tactile.

Les opérations peuvent être effectuées en effleurant l'écran (qui affiche les touches ou articles dans la fenêtre) de l'affichage de l'opérateur.

## ■ Affichage de l'opérateur (écran tactile)

### • Ecran initial

Exemple d'écran (mode REG) :



### Informations/Condition :

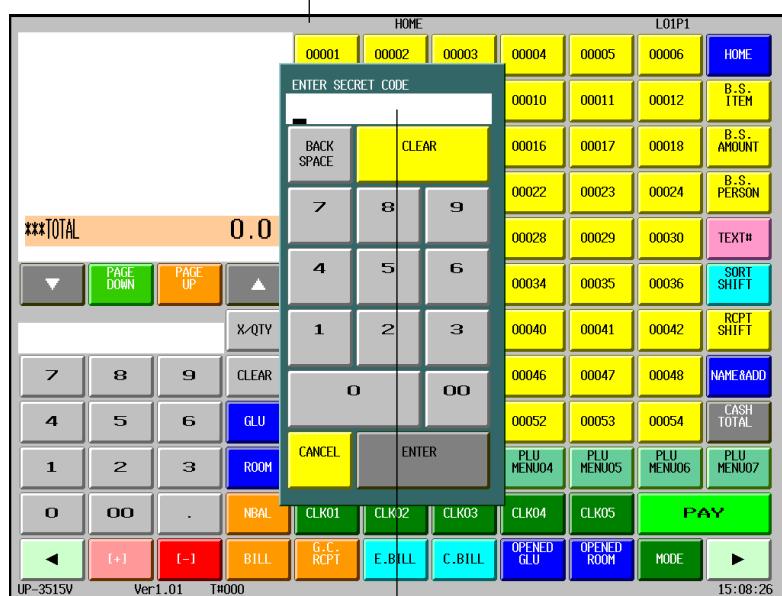
- M : courrier électronique reçu
- L01 – L10 : n° de changement de niveau
- P1 – P8 : niveau d'un prix
- V : mode de changement de la TVA
- R : commutateur des reçus désactivé
- r : symbole de changement d'un reçu
- X : apparaît lorsque les liquidités en caisse dépassent le montant de repère programmé.  
La vérification de ce montant de repère est effectuée pour le total des liquidités en caisse.
- 1 - 3: lorsque la mémoire utilisée d'un fichier VMP est de 90 % ou plus, son numéro de fichier est indiqué.
- ! : apparaît lorsque le stock des PLU que vous avez introduit est de zéro, est négatif ou atteint le stock minimal.
- E : la mémoire de la bande de détails électronique est pleine. (Vert → Jaune → Rouge)
- T : la mémoire intermédiaire d'enregistrement est pleine. (Vert → Jaune → Rouge)

## Fenêtre du clavier réduit :

Le clavier réduit est utilisé pour entrer diverses données numériques (par exemple le code d'un employé, des montants, des quantités).

Lorsque les entrées numériques sont nécessaires (par exemple pour un code secret craqué), le clavier réduit s'affiche automatiquement.

Code/Nom de l'employé



Entrée numérique : l'entrée s'affiche ici.

## • Ecran d'enregistrement

L'écran d'enregistrement présente plusieurs sous-fenêtres (Reçus/Menu/Catégorie/Fonction/Clavier réduit). Lorsque le caissier est inscrit, un écran d'enregistrement s'affiche automatiquement.

### Exemple d'écran :

Informations/Condition		Touche d'article											
1x5.30 PLU00003	5.30	0001 CLERK0001	HOME	L01P1									
1x6.50 PLU00008	6.50	0002	0003	0004	0005	0006	HOME	B.S. ITEM					
1x6.80 PLU00007	6.80	0007	0008	0009	0010	0011	0012	B.S. AMOUNT					
		0013	0014	0015	0016	0017	0018	B.S. PERSON					
		0019	0020	0021	0022	0023	0024	CASH TOTAL					
		0025	0026	0027	0028	0029	0030	TEXT#					
		0031	0032	0033	0034	0035	0036	SORT SHIFT					
		0037	0038	0039	0040	0041	0042	RCPT SHIFT					
		0043	0044	0045	0046	0047	0048	NAME&ADD					
		0049	0050	0051	0052	0053	0054	CASH TOTAL					
		PLU MENU01	PLU MENU02	PLU MENU03	PLU MENU04	PLU MENU05	PLU MENU06	PLU MENU07					
		CLK01	CLK02	CLK03	CLK04	CLK05	PAY						
		◀	(+)	(-)	BILL	G.C. RCPT	E.BILL	C.BILL	OPENED GLU	OPENED ROOM	MODE	▶	
UP-3515V	Ver1.01	T#000										15:08:26	

Fenêtre de la barre de fonction

Fenêtre des reçus

## • Ecran de programmation

PGM2 0001 CLERK0001

01	PRICE	5.23	PAGE 1	PAGE 2	PAGE 3
	GROUP No.	01			
	DESCRIPT.	DPT.01			
	KEY TEXT	DPT.01			
	KEY COLOR	BLACK & BLUE			
	ENTRY TYPE	OPEN/PRESET			
	COMMISSION No.	0	BACK SPACE	CLEAR	RECORD DELETE
	OUTPUT KP No.1	0	7	8	9
	OUTPUT KP No.2	0	4	5	6
	RECEIPT PRINT	YES	TEXTCOPY PASTE		
	SIF-SICS-NORMAL	NORMAL	1	2	3
	RECEIPT TYPE	SINGLE	0	00	.
	PRINT ON CLK	YES	TEXT ENTRY		
	ITEM VP	NON-COMPULSORY	LIST		
	HALO	18	EXIT	ENTER	
	SCALE	ENABLE	PAGE 01 > 03		

UP-3515V Ver1.01 T#000 15:11:00

## • Ecran d'entrée de caractères

L'écran d'entrée de caractères est utilisé pour entrer du texte.

**Exemple d'écran :**

PGM2 0001 CLERK0001

01 DESCRIPT. DPT.01 01 > 0001												PREVIOUS	NEXT		
												TEXTCOPY	▲	PASTE	
												◀	▼	▶	
												INS	DELETE	BACK SPACE	
												TEXT START	TEXT END	CANCEL	OK
SHIFT	!	@	#	\$	%	^	{	}	[	]	=				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	,	+				
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	;	!				
A	S	D	F	G	H	J	K	L	;	"					
LIST	Z	X	C	V	B	N	M	<	>	?					
SHIFT CAPS												NORMAL ↗ DOUBLE	ENTER		

UP-3515V Ver1.01 T#000 15:12:08

## ■ Affichage du client

Il y a deux options d'affichage du client disponibles pour le modèle UP-3515.  
L'affichage du client par pôle ou un affichage arrière intégré peut être installé.

## ■ Mode économiseur d'écran

La fonction économiseur d'écran commence lorsque le Terminal de Point de Vente reste inactif pendant une période prolongée. Vous pouvez programmer la durée pendant laquelle votre Terminal de Point de Vente devra conserver une condition normale, avant qu'il n'entre en mode économiseur d'écran. Si la durée n'a pas été prédéfinie, l'économiseur d'écran se lancera au bout de 100 minutes.

Pour quitter le mode économiseur d'écran, effleurez l'écran tactile (un code secret peut vous être demandé).

# Clés d'employés

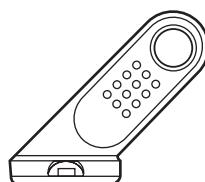
Ce Terminal de Point de Vente permet à l'opérateur d'utiliser les quatre systèmes d'identification d'employés suivants :

- Clés d'employés sans contact (126 employés max.)
- Entrée du code d'un employé (255 employés max.)
- Clés d'entrée des employés (10 employés max.)
- Clés d'employés WMF (127 employés max.)\*

\* La clé d'employé WMF n'est pas un produit SHARP.

Le Terminal de Point de Vente normal présente par défaut les systèmes de clé d'employés sans contact et d'entrée du code d'un employé. Si vous désirez modifier le système d'identification des employés, contactez votre revendeur SHARP autorisé.

## Clés d'employés sans contact (facultatif)



Placez une des clés d'employés sans contact dans le commutateur pour employés.

### Entrée du code de l'employé (1 à 9999)

Entrez le code de l'employé en utilisant la procédure suivante :

(XXXX : code de l'employé) → [CLK#] (Inscription)

### Clés d'entrée des employés

→ [CLK n] (Inscription)

Ces touches identifient les employés. Effleurez l'une de ces touches.

### Clés d'employé WMF

Placez l'une des clés d'employé WMF dans le commutateur pour employés WMF.

## Avant de faire fonctionner le Terminal de Point de Vente

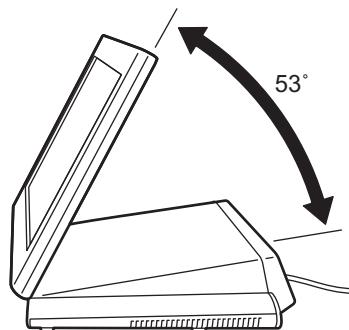
Ce chapitre décrit les étapes requises avant d'utiliser le Terminal de Point de Vente pour la première fois.

### Réglage de l'affichage

Vous pouvez régler la luminosité de l'écran en utilisant la commande de la luminosité (pour ajuster la luminosité, tournez la molette vers la droite ou vers la gauche).

L'affichage peut être orienté selon le meilleur angle de vue possible.

L'angle d'inclinaison possible de l'affichage est de 53 degrés comme indiqué sur l'illustration ci-contre.



#### **PRECAUTION:**

- Ne tirez pas sur l'affichage au-delà de l'angle d'inclinaison maximum ni appliquez une pression excessive sur l'affichage.
- Lorsqu'on ajuste l'affichage, maintenez le corps principal du Terminal lorsqu'on tire sur l'affichage du Terminal, de manière à minimiser le mouvement du Terminal.
- Le module de l'affichage à cristaux liquides incorporé dans ce Terminal de Point de Vente est fabriqué avec une technologie hautement précise. Cependant, des points lumineux ou des points espacés risquent d'apparaître. Parfois, une luminosité et une couleur anormale peuvent se produire selon les réglages de l'affichage ou l'angle de visualisation. Ce type de phénomène est courant pour les affichages à cristaux liquides et ne signifie pas automatiquement un fonctionnement défectueux du système.
- L'élément de l'éclairage arrière de l'affichage est une pièce de rechange consommable. Si l'affichage à cristaux liquides ne peut plus être réglé et s'obscurcit, vous devez remplacer le module de l'affichage à cristaux liquides. Pour plus de détails, consultez votre revendeur SHARP autorisé.

### Connexion de l'imprimante et installation des rouleaux de papier

Ce Terminal de Point de Vente peut être configuré avec divers types d'imprimantes. Pour des instructions particulières relatives à la manipulation et à l'entretien de l'imprimante, veuillez vous référer au manuel d'instructions de l'imprimante utilisée.

# 3 Sélection d'un mode d'exploitation

Le Terminal de Point de Vente affichera la liste suivante si vous effleurez la touche [MODE].

Fenêtre de sélection du mode :



## Mode d'exploitation

Vous pouvez choisir n'importe quel mode autre que le mode REG à partir de la liste dans la fenêtre de sélection du mode. Votre Terminal de Point de Vente supporte les modes de fonctionnement suivants :

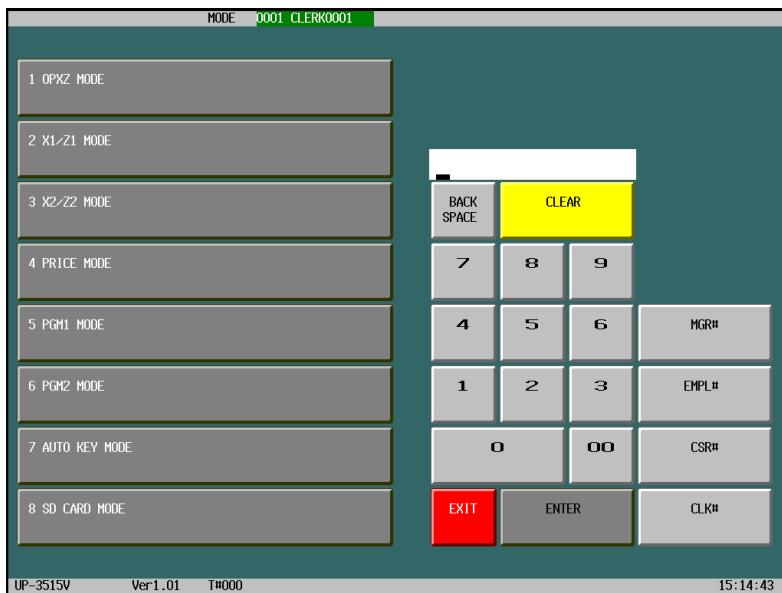
Mode REG	Ce mode vous permet d'entrer diverses informations sur les ventes. La fenêtre de sélection du mode ne répertorie pas ce mode. Pour choisir ce mode à partir de la fenêtre de sélection du mode, appuyez sur la touche [EXIT].
Mode OFF	Ce mode verrouille toutes les opérations du Terminal de Point de Vente. Lorsque vous choisissez ce mode, la fenêtre disparaît. En effleurant n'importe quelle touche, le Terminal de Point de Vente sera déverrouillé.
Mode OP X/Z	Ce mode permet aux employés d'obtenir des rapports X ou Z d'informations sur leurs ventes. Il peut également être utilisé pour la durée de travail de l'employé.
Mode X1/Z1	Ce mode est utilisé pour obtenir divers rapports quotidiens (rapports X1/Z1).
Mode X2/Z2	Ce mode est utilisé pour obtenir divers rapports hebdomadaires ou mensuels (rapports X2/Z2).
Mode PRICE	Ce mode vous permet de programmer le prix unitaire de PLU.
Mode PGM 1	Ce mode vous permet de programmer les articles qui nécessitent d'être changés souvent, tels que les prix unitaires et les pourcentages de rabais.
Mode PGM 2	Ce mode vous permet de programmer les articles qui peuvent être programmés dans le mode PGM1 et qui ne nécessitent pas de fréquents changements, tels que la date, l'heure et les fonctions du terminal.
Mode AUTO KEY	Ce mode vous permet de programmer les touches de menus AUTO et les touches de mise en séquence automatique.
Mode SD CARD	Ce mode permet des communications de données entre le Terminal de Point de Vente et votre ordinateur personnel à l'aide d'une carte SD.

# Sélection du mode

## ■ Choix d'un mode

### Procédure

Effleurez la touche [MODE]. L'écran du mode ci-dessous s'affiche.



Sélectionnez le mode et effleurez-le dans la fenêtre afin d'activer la fonction souhaitée.

**NOTA**    Lorsque vous désirez passer en mode REG, effleurez simplement la touche [EXIT] .

# 4

# Avant d'effectuer des entrées

## Préparatifs pour des entrées

Veillez à ce que toutes les imprimantes de votre système soient équipées de rouleaux de papier adéquats avant de commencer à effectuer des entrées. Pour plus d'informations, veuillez vous référer au manuel de l'imprimante utilisée.

## Avertissement d'une erreur

Dans les exemples suivants, votre Terminal de Point de Vente passera en condition d'erreur avec un bip d'avertissement et un message d'erreur sur l'affichage. Annulez la condition d'erreur en effleurant la touche **[CLEAR]** puis prenez les mesures qui conviennent pour régler le problème.

- Lorsque vous faites une erreur dans la manipulation des touches :  
Effacez l'erreur et essayez à nouveau l'entrée.
- Lorsque vous effectuez une entrée au-delà de la limitation d'entrée d'un montant programmé :  
Vérifiez si le montant entré est correct. Si tel est le cas, contactez votre directeur.
- Lorsqu'un total partiel comprenant une taxe dépasse huit chiffres :  
Effacez le message d'erreur en effleurant la touche **[CLEAR]** puis effleurez une touche de média pour finaliser l'opération.

# Saisie d'un code secret

Lorsqu'un code secret a été défini pour un employé en particulier, vous devez entrer ce code et effleurer la touche [ENTER].



# 5 Entrées

## Description des touches de fonction

### ■ Transitions entre les écrans

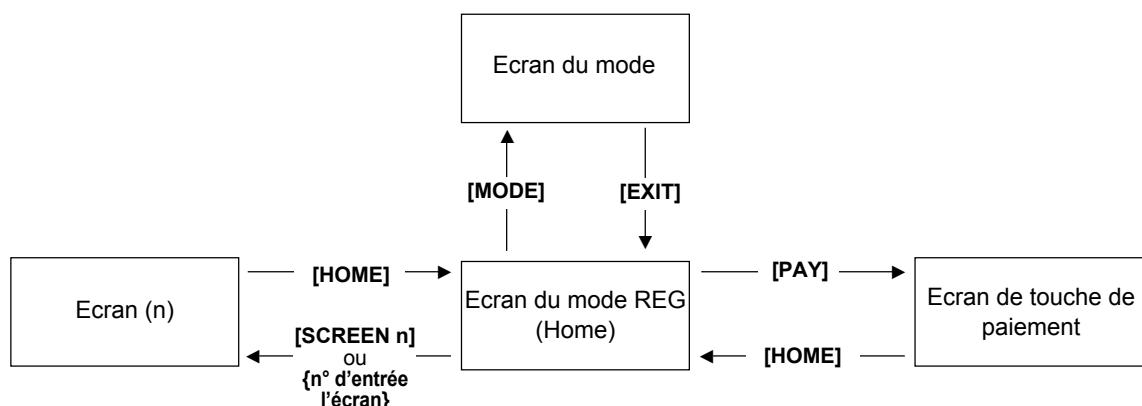
Ce Terminal de Point de Vente présente divers types d'écrans de base pour plusieurs fonctions ou modes.

Par exemple :

- Ecran du mode REG (écran HOME)
- Ecran du mode
- Ecran de touche de paiement
- etc.

**NOTA** Si vous désirez modifier la disposition, veuillez consulter votre revendeur SHARP autorisé.

### Transitions entre les écrans (exemple)



## ■ Liste des touches de fonction (avec les libellés des touches par défaut)

Classification	Description	Fonction
TEN KEY		
	0 à 9	Permet d'entrer des données numériques (0 à 9).
	00	Permet d'entrer des données numériques (00).
	000	Permet d'entrer des données numériques (000).
	•	Touche du point de décimalisation
	X/QTY	Touche de multiplication
SYSTEM		
	HOME	Permet de revenir à l'écran du clavier HOME.
	CANCEL (ou EXIT)	Permet d'annuler votre opération en cours.
	CLEAR	Permet d'effacer les données entrées ainsi que les messages d'erreur.
	MODE	Permet d'atteindre la fenêtre de sélection du MODE.
	▲ (Haut)	Permet de déplacer le curseur (flèche vers le haut).
	▼ (Bas)	Permet de déplacer le curseur (flèche vers le bas).
	◀ (Gauche)	Permet de changer de clavier.
	▶ (Droite)	Permet de changer de clavier.
	ENTER	Permet d'accepter les données entrées.
	PAGE_UP	Permet de revenir à la page précédente.
	PAGE_DOWN	Permet de passer à la page suivante.
	BACK_SPACE	Permet de faire revenir le curseur en arrière pour supprimer un caractère ou un chiffre situé à gauche du curseur.
	DELETE	Permet de supprimer un caractère ou un chiffre à droite du curseur.
SCREEN		
	SCREEN	
	SCREEN3 à SCREEN 30	Permettent d'atteindre SCREEN (n). (n : 3 à 30)
	SCREEN#	Permet d'entrer le numéro de l'écran.
	BACK	Permet de revenir à l'écran précédent.
	FUNCTION MENU	
	FUNC_MENU01 à FUNC_MENU30	Permettent d'afficher le menu des fonctions (nn). (nn : 01 à 30)
	AUTO MENU	
	AUTO_MENU1 à AUTO_MENU6	Permettent d'afficher le menu des fonctions des touches automatiques (nn). (nn : 1 à 6)
	PAY	Permet d'afficher l'écran de paiement.
ITEM		
	LEVEL	
	LEVEL1 à LEVEL 10	Permettent de passer directement au niveau de la touche PLU (niveau 1 à 10).
	LEVEL#	Permet d'entrer le numéro du niveau de touche de PLU direct.
	PRICE	
	PRICE_SHIFT1 à PRICE_SHIFT8	Permettent de déplacer le niveau du prix (niveau 1 à niveau 8).
	PRICE_SHIFT#	Permet d'entrer le numéro de changement de niveau de prix.

(Suite page suivante)

Classification	Description	Fonction
	PLU MENU	
	PLU_MENU01 à PLU_MENU50	Permettent d'afficher le menu PLU (nn). (nn : 01 à 50)
	PLU_EAN	Numéro de l'article spécifié (PLU/EAN)
	DEPT#	Permet d'entrer le numéro du rayon.
	SCALE	Entrée de balances
	OPEN_TARE	Entrée de balances, entrée du poids de la tare
	WITH	Permet d'ajouter un PLU rattaché à un PLU assorti/un ensemble de PLU.
	WITHOUT	Permet de retirer un PLU rattaché d'un PLU assorti/d'un ensemble de PLU.
	C NEXT	Permet de passer à la table de condiments suivante.
	INQ	Consultation du prix du PLU
	PRICE_CHANGE	Permet de changer le prix du PLU.
	AMOUNT	Permet d'entrer le montant.
	HALF_PINT	Permet d'effectuer l'entrée des demi-pintes.
	CRATE	
	CRATEnn	Permet d'effectuer l'entrée de la caisse à claire-voie(nn). (nn : 01 à 99)
	CRATE#	Permet d'entrer le numéro (nn) de la caisse à claire-voie. (nn : 01 à 99)
	ITF	Permet d'entrer le code ITF.
FUNCTION		
	[+]	Correction d'article (ajout)
	[ - ]	Correction d'article (suppression)
	REFUND	Article remboursé
	RETURN	Article retourné
	WASTE	Mode de rejet
	%	
	% n	Rabais ou démarque selon taux fixe (n : 1 à 9)
	(-)	
	(-) n	Rabais ou démarque selon montant (n : 1 à 9)
	GROUP DISCOUNT%	
	GROUP_DISC% nn	Rabais de groupe (nn : 01 à 10)
	GROUP DISCOUNT SHIFT	
	GR. DISC_SHIFT n	Changement de rabais de groupe (n : 1 à 10)
	FREE TEXT	
	TEXT nn	Texte libre (numéro fixe) (nn : 01 à 99)
	TEXT #	Texte libre (numéro spécifié)
	RA	Compte admis
	RA2	Compte admis 2
	PO	Décaissement
	PO2	Décaissement 2
	NO SALE	Pas de vente
	#	Code non-additif

(Suite page suivante)

<b>Classification</b>	<b>Description</b>	<b>Fonction</b>
	G.COPY	Copie de vérification d'un client
PAYMENT		
	CASH_TOTAL	Paiement au comptant
	CASH	
	CASH n	Paiement au comptant (n : 2 à 5)
	CHECK	
	CHECK	Paiement par chèque
	CHECK n	Paiement par chèque (n : 2 à 5)
	CREDIT	
	CREDIT n	Crédit (n : 1 à 9)
	EXCHANGE	
	EXCH n	Permet de créer un total partiel en monnaie étrangère (n :1 à 9)
	CASH_TIP	Permet d'entrer le pourboire en liquide.
	NONCASH_TIP	Permet d'entrer le pourboire qui n'est pas en liquide.
	TIP_PAID	Permet d'exécuter la fonction d'encaissement de pourboire.
	VAT	Permet d'entrer la TVA manuelle.
	VATSFT_ITEM	Permet d'entrer le changement de TVA pour un article.
	VATSFT_TRANS.	Permet d'entrer le changement de TVA pour une opération.
	SUBTOTAL	Permet d'afficher les totaux partiels.
	DIFFER_ST	Permet de calculer la différence de total partiel.
	REMOVE_SERV.CHG	Touche d'exemption de taxe de service
PERSONNEL		
	CLK#	Saisie du numéro de l'employé
	CLERK	
	CLKnn	Employé (nn : 01 à 10)
	CSR#	Saisie du numéro du caissier
	CASHIER	
	CSR n	Caissier (n : 1 à 10)
	MGR#	Saisie du numéro du directeur
	EMPL#	Saisie du numéro de l'employé
	TIME_IN	Permet d'entrer l'opération d'entrée.
	TIME_OUT	Permet d'entrer l'opération de sortie.
	BREAK	Permet d'entrer l'opération d'entrée/sortie d'interruption.
	WORK_CHANGE	Permet de spécifier le changement des heures de travail.
GLU		
	OPENED_GLU	Permet d'atteindre l'écran de la liste des GLU ouverts.
	OPENED_ROOM	Permet d'atteindre l'écran de la liste des GLU SALLE ouverts.
	GLU	Permet de rechercher la vérification d'un client.
	ROOM	Permet d'entrer le GLU SALLE.
	NBAL	Permet de finaliser temporairement la vérification d'un client.

(Suite page suivante)

<b>Classification</b>	<b>Description</b>	<b>Fonction</b>
	FINAL	Permet de finaliser temporairement la vérification d'un client (avec le calcul de taxe).
	DEPOSIT	Permet d'entrer le paiement anticipé.
	DEPOSIT_REFUND	Permet le remboursement d'un paiement anticipé.
	GUEST#	Permet d'entrer le numéro du client.
	RECALL_TRANS.	Permet de rappeler l'opération correspondante.
	INTER_MED.	Touche d'un GLU intermédiaire
	B.T.	Totalisation d'additions (notes)
	B.S._ITEM	Quote-part d'une addition par article
	B.S._AMOUNT	Quote-part d'une addition par montant
	B.S._PERSON	Quote-part d'une addition par personne
	B.S._RETURN	Permet de revenir en mode de quote-part.
	TRANS_OUT	Permet d'utiliser la fonction de sortie d'un transfert.
	TRANS_IN	Permet d'utiliser la fonction d'entrée d'un transfert.
<b>PRINTING</b>		
	RCPT	Permet d'imprimer le reçu après l'opération.
	RCPT_ON/OFF	Permet de basculer le statut d'impression du reçu (MARCHE/ARRÊT).
	CUST_BILL	Impression de l'addition (note) d'un client
	C. BILL	Permet d'entrer l'addition (note) cumulée.
	E. BILL	Impression de l'addition (note) de divertissement.
	G.C._RCPT	Addition (note) sur reçu
	RCPT_SHIFT	Changement de reçu, changement du type d'impression
	SORT_SHIFT	Changement temporaire de groupe de tri
	VP	Impression de validation
	BILL	Permet d'imprimer l'addition (note).
	CHECK_PRINT	Impression de chèque
<b>CUSTOMER</b>		
	CUSTOMER	Permet de gérer les clients.
	CUST_CHARGE	Touche d'achats d'un client
	NAME& ADD	Permet d'entrer le nom/l'adresse.
	ADVANCE_ORDER	Touche de commande à l'avance (commande client)
	CREDIT_ORDER	Touche de commande à crédit (commande client)
	CORRECT_ORDER	Touche de commande corrigée (commande client)
<b>OTHER</b>		
	<b>AUTO</b>	
	AUTO	Touche automatique
	AUTO n	Touche automatique (n : 2 à 99)
	<b>VIP</b>	
	VIP_SALE n	Ventes aux clients privilégiés (n : 1 à 3)
	POINT_REDEMP	Touche de remboursement d'un point
	MASK	Touche de masquage
	BANK_CONSOLE	Touche de console bancaire
	E-MAIL	Touche de courrier électronique

# Utilisation de l'écran tactile

Vous pouvez effectuer les opérations en effleurant les touches correspondantes et/ou en sélectionnant les options ou articles dans la fenêtre.

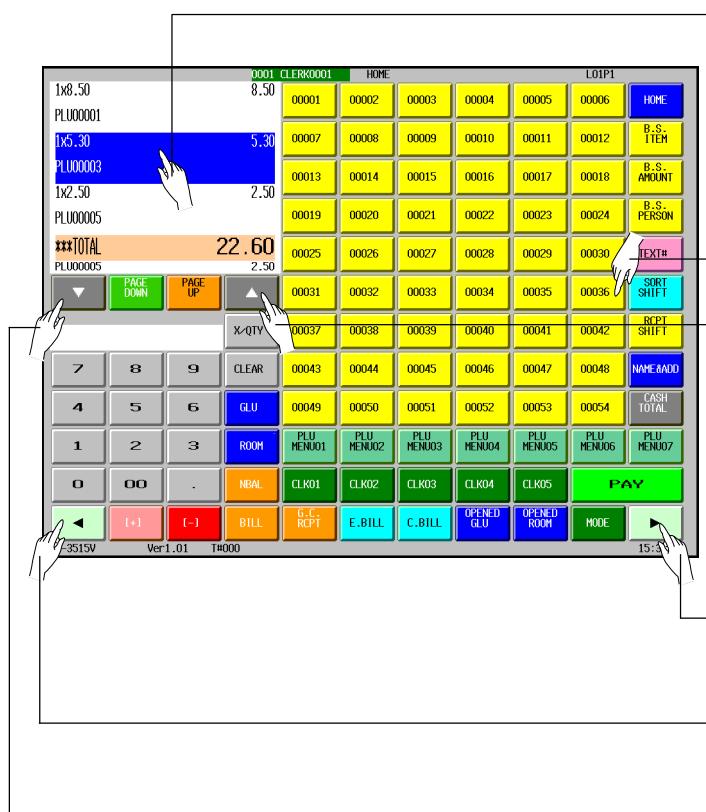
**NOTA** *N'exercez pas une pression trop importante sur l'affichage.*

*N'utilisez pas d'objet tranchant ou avec une pointe effilée sur l'affichage, et évitez d'effleurer l'affichage avec vos ongles.*

## ■ Commande du curseur en effleurant les options ou les articles sur la fenêtre

Vous pouvez sélectionner les options ou articles en effleurant les lignes correspondantes sur la fenêtre comme suit.

### • Exemple (écran d'enregistrement)



**Pour sélectionner les articles ou options :**

Effleurez les lignes souhaitées. (Si vous effleurez à nouveau l'article sélectionné, il sera désélectionné.)

**Pour activer la touche d'article ou de fonction :**

Effleurez la touche d'article ou de fonction souhaitée.

**Pour faire défiler vers le haut :**

Effleurez la touche [▲].  
(L'article sélectionné restera tel quel.)

**Pour changer d'écran :**

Effleurez la touche [▶].

**Pour changer d'écran :**

Effleurez la touche [◀].

**Pour faire défiler vers le bas :**

Effleurez la touche [▼].  
(L'article sélectionné restera tel quel.)

# Affectation d'un employé (Inscription/Annulation)

## ■ Affectation d'un employé

Avant d'effectuer une entrée d'articles, un employé doit introduire son code d'employé dans le Terminal de Point de Vente. Sur le Terminal de Point de Vente, vous pouvez utiliser l'une des procédures suivantes pour affecter votre code d'employé.

### • Clé d'employé sans contact

Ce type permet aux employés d'être affectés en réglant les clés d'employés sans contact correspondantes.

\* La clé d'employé sans contact est facultative.

### • Système d'entrée du code d'un employé

Si vous choisissez ce type, les employés peuvent être affectés en entrant à l'avance leur code d'employé avec la touche **[CLK#]**.

### • Système de clé d'entrée des employés

Si vous choisissez ce type, les employés peuvent être affectés en effleurant les touches d'employés correspondantes (**[CLK n]**) sur le clavier.

### • Système d'entrée de la carte d'un employé

Ce type permet aux employés d'être affectés grâce à une exploration de leur carte.

\* Le lecteur de carte est facultatif.

## <Inscription>

### Procédure

- 1) Code d'employé (4 chiffres max.) → **[CLK#]** (Inscription)/ou effleurement de la touche **[CLK n]** /ou réglage de la clé d'employé sans contact
- 2) Saisie du mot de passe (si nécessaire)



- 3) Saisie du numéro de tiroir (si nécessaire)

## <Annulation>

Après chaque opération, l'employé est annulé automatiquement si l'entrée du code d'un employé est programmée sur le terminal en "mode d'annulation automatique d'employé".

Si le terminal n'est pas programmé pour demander un code d'employé pour chaque opération ("mode de maintien du code d'employé"), les opérations continuent avec le même code d'employé, sans que ce code ne doive être entré à nouveau. Dans ce cas, effleurez la touche **[CLK#]** pour annuler.

### Procédure

→ **[CLK#]**

### NOTA

- *Le type de clé d'employé sans contact a la priorité sur le type d'entrée du code d'un employé, c'est-à-dire que pendant qu'un employé entre dans le système avec le type d'entrée du code d'un employé, un autre employé peut entrer dans le système avec le type de clé d'employé sans contact (le premier employé sortant du système).*
- *Pendant qu'un employé entre dans le système avec le type de clé d'employé sans contact, l'autre employé ne pourra pas entrer dans le système avec le type d'entrée du code d'un employé.*
- *Dans le type d'entrée du code d'un employé, si un employé entre dans le système en même temps qu'un autre, le dernier sera automatiquement sorti du système.*
- *Si vous désirez entrer le code d'un employé avant chaque opération, consultez votre revendeur SHARP autorisé.*
- *Votre Terminal de Point de Vente peut permettre le système d'employé + caissier à la place du système en cours (système d'employé seulement). Si vous désirez changer le système, veuillez consulter votre revendeur SHARP autorisé.*

## Affectation d'un caissier (Système d'employé + caissier)

### <Inscription>

### Procédure

- 1) Code caissier (4 chiffres max.) → **[CSR#]** (Inscription) / ou effleurement de la touche **[CSR n]**
- 2) Saisie du mot de passe (si nécessaire)
- 3) Saisie du numéro de tiroir (si nécessaire)

### <Annulation>

Après chaque opération, le caissier est annulé automatiquement si l'entrée du code d'un caissier est programmée sur le terminal en "mode d'annulation automatique de caissier".

Si le terminal n'est pas programmé pour demander un code de caissier pour chaque opération ("mode de maintien du code de caissier"), les opérations continuent avec le même code de caissier, sans que ce code ne doive être entré à nouveau. Dans ce cas, effleurez la touche **[CSR#]** pour annuler.

### Procédure

→ **[CSR#]**

# Sélection d'un article à partir d'un menu

Votre Terminal de Point de Vente vous permet de sélectionner des articles PLU/fonctions/touches automatiques à partir d'un menu. Par exemple, si vous voulez accéder à une fonction via un menu, effleurez la touche correspondante du menu pour afficher le menu puis effleurez la touche de fonction.

<Exemple>

- Menu de PLU : menu de PLU 01

Effleurez la touche **[PLU\_MENU01]**, la fenêtre suivante s'affiche.

Titre d'un menu											
0001 CLERK0001			HOME		PLU MENU01			LOIPI			
◀	▶	00055	00056	HOME							
00057		00058	00059	B.S. ITEM							
00060		00061	00062	B.S. AMOUNT							
00063		00064	00065	B.S. PERSON							
***TOTAL	0.00	00066	00067	00068	TEXT#						
▼	PAGE DOWN	PAGE UP	▲	00069	00070	00071	SORT SHIFT				
	X-QTY		00072	00073	00074	RCPT SHIFT					
7	8	9	CLEAR	00075	00076	00077	NAME&ADD				
4	5	6	GLU	00078	00079	00080	CASH TOTAL				
1	2	3	ROOM	PLU MENU01	PLU MENU02	PLU MENU03	PLU MENU04	PLU MENU05	PLU MENU06	PLU MENU07	
0	00	.	NBAL	CLK01	CLK02	CLK03	CLK04	CLK05	PAY		
◀	(+)	(-)	BILL	G.C. RCPT	E.BILL	C.BILL	OPENED GLU	OPENED ROOM	MODE	▶	
UP-3515V Ver1.01 T#0000											
21:39:11											

Sélectionnez l'article nécessaire dans la fenêtre du menu.

- Menu d'une fonction : menu d'une fonction 03

Effleurez la touche **[FUNC\_MENU03]**, la fenêtre suivante s'affiche.

Titre d'un menu											
0001 CLERK0001			HOME		FUNCTION MENU 3			LOIPI			
CUSTOMER			CUST CHARGE		NAME&ADD		HOME				
GROUP DTSC>01			GROUP DTSC>02		GROUP DTSC>03		B.S. ITEM				
POINT REDEM			CUST BILL		INQ		B.S. AMOUNT				
CORRECT ORDER			CREDIT ORDER		PRICE CHANGE		B.S. PERSON				
ADVANCE ORDER			WORK CHANGE		ITF		TEXT#				
▼	PAGE DOWN	PAGE UP	▲				SORT SHIFT				
	X-QTY						RCPT SHIFT				
7	8	9	CLEAR				NAME&ADD				
4	5	6	GLU				CASH TOTAL				
1	2	3	ROOM	PLU MENU01	PLU MENU02	PLU MENU03	PLU MENU04	PLU MENU05	PLU MENU06	PLU MENU07	
0	00	.	NBAL	CLK01	CLK02	CLK03	CLK04	CLK05	PAY		
◀	FUNC MENU01	FUNC MENU02	FUNC MENU03	AUTO MENU1	CUSTOMER	PLU EN	PRICE SHIFT1	PRICE SHIFT2	RCPT ON-OFF	▶	
UP-3515V Ver1.01 T#0000											
21:39:27											

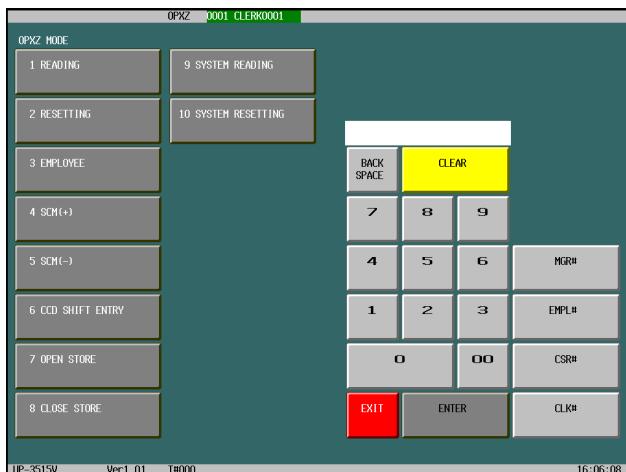
Sélectionnez la touche de fonction nécessaire dans la fenêtre du menu.

# Entrée dans la mémoire du montant des liquidités initiales

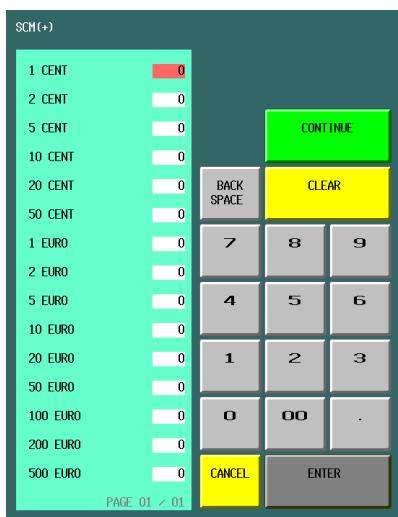
Si vous introduisez dans le tiroir le montant des liquidités initiales avant de commencer des opérations d'entrées, vous pourrez distinguer ce montant du montant des ventes lorsque des rapports seront établis. Votre Terminal de Point de Vente peut être programmé pour imposer l'entrée de liquidités initiales dans la mémoire.

## Procédure

- Effleurez le mode [OPXZ] pour afficher l'écran du menu de travail SCM.



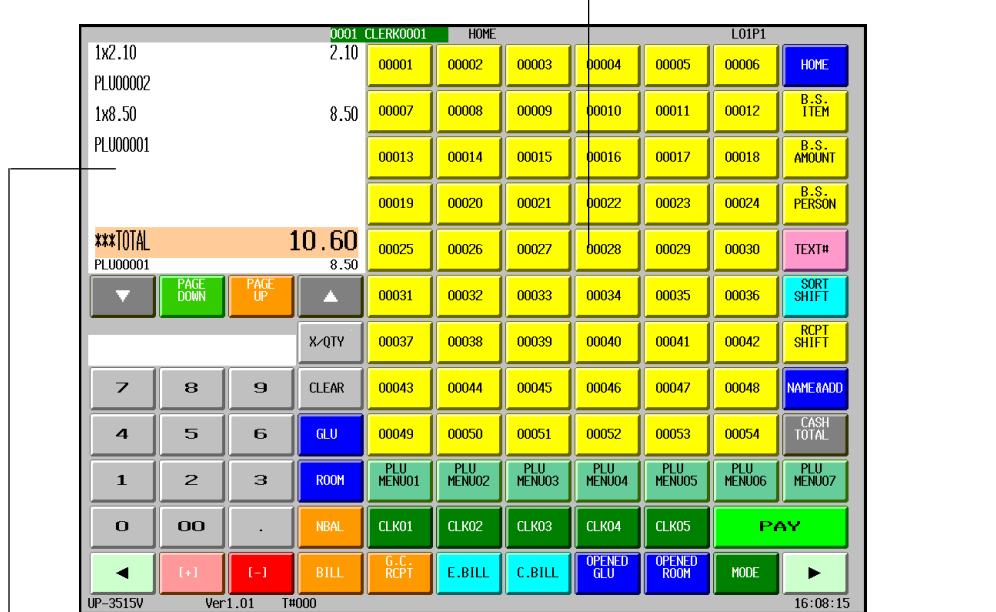
- Effleurez les touches [SCM+] ou [SCM-] pour ouvrir le tiroir et pour afficher la fenêtre d'entrée SCM.



- Selectionnez le type de monnaie en effleurant un article ou en utilisant la touche [ENTER].
- Entrez les montants puis effleurez la touche [ENTER].
- Pour mettre fin à la saisie, effleurez la touche [ENTER] au niveau de la dernière ligne.
- Pour annuler une entrée incorrecte, sélectionnez le type de monnaie, entrez les montants corrects puis effleurez la touche [ENTER].
- Pour imprimer les données SCM, effleurez la touche [CONTINUE].
- Pour annuler la fonction SCM, effleurez la touche [CANCEL].

## Entrées d'articles

## ■ Ecran d'enregistrement



## Fenêtre des reçus

L'écran d'enregistrement peut être changé en un autre à l'aide de la touche **[SCREEN n]** ou des entrées screen# (→ N° de l'écran → **[SCREEN#]**).

## ■ Entrées d'un seul article

- Entrées du rayon

Entrez un prix unitaire et effleurez la touche d'un rayon.

Si vous utilisez un prix unitaire programmé, n'effleurez que la touche du rayon.

## Procédure

Pour "l'utilisation d'un prix unitaire programmé" : → [Department key]

→ Code du rayon (1 à 99) → [DEPT#]

Pour "la saisie d'un prix unitaire" :

→ Prix unitaire (8 chiffres max.) → [Department key]  
(prix unitaire : dans le HALO programmé)

→ Prix unitaire → **AMOUNT**

→ Code du rayon (1 à 99) → [DEPT#]

### Exemple

## Manipulation des touches

1200 [Department 6 ]

[Department 7 ]

2 [DEPT#]

600 [AMOUNT] 5 [DEPT#]

[CASH TOTAL]

## Affichage

		0001
<b>DPT.07</b>		
1x3.20		3.20
<b>DPT.02</b>		
1x6.00		6.00
<b>DPT.05</b>		
<b>CASH</b>		26.20
<b>***TOTAL</b>		<b>26.20</b>

## • Entrées PLU direct

### Procédure

- Pour le “type prépositionnement seulement” : → [Direct PLU key]  
Pour le “type disponibilité seulement” : → Prix unitaire → [Direct PLU key]  
Pour le “type disponibilité et prépositionnement” → Prix unitaire → [AMOUNT] → [Direct PLU key]  
(entrée d'un prix d'ouverture) :  
Pour le “type disponibilité et prépositionnement” → [Direct PLU key]  
(entrée d'un prix préréglé) :

- Prix unitaire d'ouverture : dans le prix unitaire programmé

## • Entrées du code PLU

### Procédure

- Pour le “type prépositionnement seulement” : → Code PLU → [PLU\_EAN]  
Pour le “type disponibilité seulement” : → Prix unitaire → [AMOUNT]  
→ Code PLU → [PLU\_EAN]  
Pour le “type disponibilité et prépositionnement” → Prix unitaire → [AMOUNT]  
(entrée d'un prix d'ouverture) : → Code PLU → [PLU\_EAN]  
Pour le “type disponibilité et prépositionnement” → Code PLU → [PLU\_EAN]  
(entrée d'un prix préréglé) :

- Code PLU: 5 chiffres max.
- Prix unitaire d'ouverture : dans le prix unitaire programmé

### Exemple

#### Manipulation des touches

[PLU 00001 ]  
570 [PLU 00002 ]  
860 [AMOUNT] [PLU 00001 ]  
1 [PLU\_EAN]  
600 [AMOUNT] 3 [PLU\_EAN]  
[CASH\_TOTAL]

#### Affichage

		0001
PLU00001		
1x1.00		1.00
PLU00001		
1x6.00		6.00
PLU00003		
CASH		22.30
***TOTAL		22.30

## • Entrées de EAN

### Procédure

En explorant le code EAN : → ⊕ (Explorer le code EAN)

Par entrée de code EAN : → Code EAN → [PLU\_EAN]

- Code EAN : 13 chiffres + 5 chiffres max. (code additif)

### NOTA

- Lorsque vous entrez ou explorez un code non défini, (si le terminal est programmé sur "oui" pour la fonction de formation), vous devez entrer son prix unitaire et le rayon associé.  
(Entrée de EAN non défini) → Prix unitaire → [ENTER] → Code du rayon → [ENTER] → (Sélection supprimer/ne pas supprimer) → [ENTER]

### Exemple

#### Manipulation des touches

4901780438532 [PLU\_EAN]  
[CASH\_TOTAL]

#### Affichage

1x8.70	8.70
DPT.01	
CASH	8.70
***TOTAL	8.70

## ■ Entrées répétées

Vous pouvez utiliser cette fonction pour les entrées répétées (rayon, PLU/EAN) des mêmes articles. Il est possible de répéter plusieurs articles à l'aide de la touche [ + ].

### Procédure

Appuyez sur [ + ] (ou sur la même touche : rayon, PLU/EAN) une fois un article entré, ou appuyez sur le/les élément(s) souhaité(s) dans la fenêtre des reçus, puis effleurez [ + ].

### Exemple

#### Manipulation des touches

```
1200 [Department 6 ]
[ + ]
600 [AMOUNT] 5 [DEPT#]
[DEPT#]
[DEPT#]
[DEPT#]
[PLU 00001 ]
[ + ]
860 [AMOUNT] [PLU 00001 ]
[ + ]
[ + ]
1 [PLU_EAN]
[ + ]
4901780438532 [PLU_EAN]
[ + ]
[CASH_TOTAL]
```

#### Affichage

		0001
PLU00001		
1x8.70		8.70
DPT.01		
1x8.70		8.70
DPT.01		
CASH		89.20
***TOTAL		<b>89.20</b>

## ■ Entrées multiplicatives

Utilisez cette fonction lorsque vous avez besoin d'entrer deux articles semblables ou plus.  
Cette fonction vous est utile lorsque vous vendez des multiples d'articles ou que vous avez besoin d'entrer des quantités qui contiennent des décimales.

Quand l'imprimante de cuisine est utilisée sous la programmation "Emission de reçus S/D par multiplicateur : oui", il est possible que le multiplicateur soit limité par la programmation "Nombre maximal d'émissions de tickets".

### • Entrées du rayon

#### Procédure

Pour "l'utilisation d'un prix unitaire programmé" :

→ Q'té → [X/QTY] → [Department key]  
→ Q'té → [X/QTY]  
→ Code du rayon (1 - 99) → [DEPT#]

Pour "la saisie d'un prix unitaire" :

→ Q'té → [X/QTY]  
→ Prix unitaire (8 chiffres max.) → [Department key]  
→ Q'té → [X/QTY] → Prix unitaire → [AMOUNT]  
→ Code du rayon → [DEPT#]

- Q'té : entier jusqu'à 4 chiffres + décimale à 3 chiffres
- Prix unitaire : moins que la limite supérieure programmée
- Q'té x prix unitaire : jusqu'à 8 chiffres

### • Entrées PLU direct

#### Procédure

#### < Méthode FF (pour des entrées rapides) >

Pour le "type prépositionnement seulement" :

→ Q'té → [Direct PLU key]

Pour le "type disponibilité et prépositionnement" (entrée d'un prix préréglé) :

→ Q'té → [Direct PLU key]

#### < Méthode normale >

Pour le "type prépositionnement seulement" :

→ Q'té → [X/QTY] → [Direct PLU key]

Pour le "type disponibilité seulement" :

→ Q'té → [X/QTY] → Prix unitaire → [Direct PLU key]

Pour le "type disponibilité et prépositionnement" (entrée d'un prix d'ouverture) :

→ Q'té → [X/QTY] → Prix unitaire → [Direct PLU key]

Pour le "type disponibilité et prépositionnement" (entrée d'un prix préréglé) :

→ Q'té → [X/QTY] → [Direct PLU key]

- Q'té : entier jusqu'à 4 chiffres + décimale à 3 chiffres

- Prix unitaire d'ouverture : dans la limite supérieure programmée

- Q'té x prix unitaire : jusqu'à 8 chiffres

### • Entrées du code PLU

#### Procédure

Pour le "type prépositionnement seulement" :

→ Q'té → [X/QTY] → code PLU → [PLU\_EAN]

Pour le "type disponibilité seulement" :

→ Q'té → [X/QTY] → Prix unitaire → [AMOUNT]

→ code PLU → [PLU\_EAN]

Pour le "type disponibilité et prépositionnement" (entrée d'un prix d'ouverture) :

→ Q'té → [X/QTY] → Prix unitaire → [AMOUNT] → code PLU → [PLU\_EAN]

Pour le "type disponibilité et prépositionnement" (entrée d'un prix préréglé) :

→ Q'té → [X/QTY] → code PLU → [PLU\_EAN]

- Code PLU: 5 chiffres max

- Q'té : entier jusqu'à 4 chiffres + décimale à 3 chiffres

- Prix unitaire d'ouverture : dans la limite supérieure programmée

- Q'té x prix unitaire : jusqu'à 8 chiffres

## • Entrées de EAN

### Procédure

En explorant le code EAN : → Q'té → [X/QTY] →  (Explorer le code EAN)

Par entrée de code EAN : → Q'té → [X/QTY] → Code EAN → [PLU\_EAN]

- Code EAN : 13 chiffres + 5 chiffres max. (code additif)
- Q'té : entier jusqu'à 4 chiffres + décimale à 3 chiffres
- Q'té x prix unitaire : jusqu'à 8 chiffres

### NOTA

- *Lorsque vous entrez ou explorez un code non défini, (si le terminal est programmé sur "oui" pour la fonction de formation), vous devez entrer son prix unitaire et le rayon associé.*  
*(Entrée de EAN non défini) → Prix unitaire → [ENTER] → Code du rayon → [ENTER] → (Sélection supprimer/ne pas supprimer) → [ENTER]*

### Exemple

#### Manipulation des touches

2 . 5 [X/QTY] 650 [Department 6 ]  
5 [X/QTY] 600 [AMOUNT] 5 [DEPT#]  
2 [PLU 00001 ]  
2 [X/QTY] 860 [AMOUNT] [PLU 00001 ]  
2 [X/QTY] 1 [PLU\_EAN]  
3 [X/QTY] 4901780438532 [PLU\_EAN]  
[CASH\_TOTAL]

#### Affichage

		0001
PLU00001		
2x1.00		2.00
PLU00001		
3x8.70		26.10
DPT.01		
CASH		93.55
***TOTAL		93.55

## ■ Entrées de prix fractionnés

Vous utiliserez cette fonction lorsque votre client désire acheter davantage ou moins que la quantité de base d'articles en vrac.

### • Entrées du rayon

#### Procédure

Pour "l'utilisation d'un prix unitaire programmé" :

- Q'té en vente → [X/QTY] → Q'té de base → [X/QTY] → [Department key]
- Q'té en vente → [X/QTY] → Q'té de base → [X/QTY] → Code du rayon → [DEPT#]

Pour "la saisie d'un prix unitaire" :

- Q'té en vente → [X/QTY] → Q'té de base → [X/QTY] → Prix unitaire → [Department key]
- Q'té en vente → [X/QTY] → Q'té de base → [X/QTY] → Prix unitaire → [AMOUNT]
- Code du rayon → [DEPT#]

- Q'té en vente : entier jusqu'à 4 chiffres + décimale à 3 chiffres
- Q'té de base : entier jusqu'à 2 chiffres

### • Entrées PLU direct

#### Procédure

#### < Méthode FF (pour des entrées rapides) >

Pour le "type prépositionnement seulement" : → Q'té en vente → [X/QTY] → Q'té de base  
→ [Direct PLU key]

Pour le "type disponibilité et prépositionnement" (entrée d'un prix préréglé) :

- Q'té en vente → [X/QTY] → Q'té de base
- [Direct PLU key]

#### < Méthode normale >

Pour le "type prépositionnement seulement" :

- Q'té en vente → [X/QTY] → Q'té de base → [X/QTY] → [Direct PLU key]

Pour le "type disponibilité seulement" :

- Q'té en vente → [X/QTY] → Q'té de base → [X/QTY] → Prix unitaire → [Direct PLU key]

Pour le "type disponibilité et prépositionnement" (entrée d'un prix d'ouverture) :

- Q'té en vente → [X/QTY] → Q'té de base → [X/QTY] → Prix unitaire → [Direct PLU key]

Pour le "type disponibilité et prépositionnement" (entrée d'un prix préréglé) :

- Q'té en vente → [X/QTY] → Q'té de base → [X/QTY] → [Direct PLU key]

- Q'té en vente : entier jusqu'à 4 chiffres + décimale à 3 chiffres

- Q'té de base : entier jusqu'à 2 chiffres

#### NOTA

- Lorsque vous utilisez une q'té de base programmée, passez l'entrée de la q'té de base (Q'té de base → [X/QTY]).

### • Entrées du code PLU

#### Procédure

Pour le "type prépositionnement seulement" :

- Q'té en vente → [X/QTY] → Q'té de base → [X/QTY] → Code PLU → [PLU\_EAN]

Pour le "type disponibilité seulement" :

- Q'té en vente → [X/QTY] → Q'té de base → [X/QTY] → Prix unitaire → [AMOUNT] → code PLU → [PLU\_EAN]

Pour le "type disponibilité et prépositionnement" (entrée d'un prix d'ouverture) :

- Q'té en vente → [X/QTY] → Q'té de base → [X/QTY] → Prix unitaire → [AMOUNT] → Code PLU → [PLU\_EAN]

Pour le "type disponibilité et prépositionnement" (entrée d'un prix préréglé) :

- Q'té en vente → [X/QTY] → Q'té de base → [X/QTY] → Code PLU → [PLU\_EAN]

- Q'té en vente : entier jusqu'à 4 chiffres + décimale à 3 chiffres

- Q'té de base : entier jusqu'à 2 chiffres

#### NOTA

- Lorsque vous utilisez une q'té de base programmée, passez l'entrée de la q'té de base (Q'té de base → [X/QTY]).

## • Entrées de EAN

### Procédure

En explorant le code EAN : → Q'té en vente → [X/QTY] → Q'té de base → [X/QTY]  
→  (Explorer le code EAN)

Par entrée de code EAN : → Q'té en vente → [X/QTY] → Q'té de base → [X/QTY] → Code EAN  
→ [PLU\_EAN]

- Q'té en vente : entier jusqu'à 4 chiffres + décimale à 3 chiffres
- Q'té de base : entier jusqu'à 2 chiffres

### NOTA

- *Lorsque vous utilisez une q'té de base programmée, passez l'entrée de la q'té de base (Q'té de base → [X/QTY]).*
- *Lorsque vous entrez ou explorez un code non défini, (si le terminal est programmé sur "oui" pour la fonction de formation), vous devez entrer son prix unitaire et le rayon associé.  
(Entrée de EAN non défini) → Prix unitaire → [ENTER] → Code du rayon → [ENTER] → (Sélection supprimer/ne pas supprimer) → [ENTER]*

### Exemple

#### Manipulation des touches

```
2 [X/QTY] 10 [X/QTY] 650 [Department 6 ]  
8 [X/QTY] 5 [X/QTY] 600 [AMOUNT] 5 [DEPT#]  
          6 [X/QTY] 2 [PLU 00001 ]  
2 [X/QTY] 5 [X/QTY] 860 [AMOUNT] [PLU 00001 ]  
          2 [X/QTY] 8 [X/QTY] 1 [PLU_EAN]  
3 [X/QTY] 4 [X/QTY] 4901780438532 [PLU_EAN]  
          [CASH_TOTAL]
```

#### Affichage

0001	
PLU00001	
2x8/1.00	0.25
PLU00001	
3x4/8.70	6.53
DPT.01	
CASH	24.12
***TOTAL	24.12

## ■ Entrées multiplicatives successives

Cette fonction est pratique lorsque, par exemple, vous entrez la vente d'articles vendus par superficie (mètre carré).

### • Entrées du rayon

#### Procédure

Pour "l'utilisation d'un prix unitaire programmé" :

- Longueur → [X/QTY] → Largeur → [X/QTY] → [Department key]
- Longueur → [X/QTY] → Largeur → [X/QTY] → Code du rayon → [DEPT#]

Pour "la saisie d'un prix unitaire" :

- Longueur → [X/QTY] → Largeur → [X/QTY] → Prix unitaire → [Department key]
- Longueur → [X/QTY] → Largeur → [X/QTY] → Prix unitaire → [AMOUNT]
- Code du rayon → [DEPT#]

- Longueur ou largeur : entier jusqu'à 4 chiffres + décimale à 3 chiffres
- Prix unitaire (au m<sup>2</sup>) : moins que la limite supérieure programmée
- Longueur x Largeur x Prix unitaire : jusqu'à 8 chiffres

### • Entrées PLU direct

#### Procédure

Pour le "type prépositionnement seulement" : → Longueur → [X/QTY] → Largeur → [X/QTY]  
→ [Direct PLU key]

Pour le "type disponibilité seulement" : → Longueur → [X/QTY] → Largeur → [X/QTY]  
→ Prix unitaire → [Direct PLU key]

Pour le "type disponibilité et prépositionnement" (entrée d'un prix d'ouverture) :

- Longueur → [X/QTY] → Largeur → [X/QTY] → Prix unitaire → [Direct PLU key]

Pour le "type disponibilité et prépositionnement" (entrée d'un prix préréglé) :

- Longueur → [X/QTY] → Largeur → [X/QTY] → [Direct PLU key]

- Longueur ou largeur : entier jusqu'à 4 chiffres + décimale à 3 chiffres
- Prix unitaire (au m<sup>2</sup>) : moins que la limite supérieure programmée
- Longueur x Largeur x Prix unitaire : jusqu'à 8 chiffres

### • Entrées du code PLU

#### Procédure

Pour le "type prépositionnement seulement" : → Longueur → [X/QTY] → Largeur → [X/QTY] → Code PLU  
→ [PLU\_EAN]

Pour le "type disponibilité seulement" :

- Longueur → [X/QTY] → Largeur → [X/QTY] → Prix unitaire → [AMOUNT] → Code PLU → [PLU\_EAN]

Pour le "type disponibilité et prépositionnement" (entrée d'un prix d'ouverture) :

- Longueur → [X/QTY] → Largeur → [X/QTY] → Prix unitaire → [AMOUNT] → Code PLU → [PLU\_EAN]

Pour le "type disponibilité et prépositionnement" (entrée d'un prix préréglé) :

- Longueur → [X/QTY] → Largeur → [X/QTY] → Code PLU → [PLU\_EAN]

- Longueur ou largeur : entier jusqu'à 4 chiffres + décimale à 3 chiffres
- Prix unitaire (au m<sup>2</sup>) : moins que la limite supérieure programmée
- Longueur x Largeur x Prix unitaire : jusqu'à 8 chiffres

## • Entrées de EAN

### Procédure

En explorant le code EAN : → Longueur → [X/QTY] → Largeur → [X/QTY] →  (Explorer le code EAN)

Par entrée de code EAN : → Longueur → [X/QTY] → Largeur → [X/QTY] → Code EAN → [PLU\_EAN]

- Longueur ou largeur : entier jusqu'à 4 chiffres + décimale à 3 chiffres

- Longueur x Largeur x Prix unitaire : jusqu'à 8 chiffres

### NOTA

- Lorsque vous entrez ou explorez un code non défini, (si le terminal est programmé sur "oui" pour la fonction de formation), vous devez entrer son prix unitaire et le rayon associé.  
(Entrée de EAN non défini) → Prix unitaire → [ENTER] → Code du rayon → [ENTER] → (Sélection supprimer/ne pas supprimer) → [ENTER]

### Exemple

#### Manipulation des touches

```
3 [X/QTY] 4 [X/QTY] 500 [Department 6 ]  
2 . 5 [X/QTY] 5 [X/QTY] 600 [AMOUNT] 5 [DEPT#]  
      2 [X/QTY] 5 [X/QTY] 860 [PLU 00001 ]  
      2 . 5 [X/QTY] 4 . 5 [X/QTY] 1 [PLU_EAN]  
4 [X/QTY] 1 . 5 [X/QTY] 4901780438532 [PLU_EAN]  
                                [CASH_TOTAL]
```

#### Affichage

0001	
PLU00001	
2.500x4.500x1.00	11.25
PLU00001	
4x1.500x8.70	52.20
DPT.01	
CASH	284.45
***TOTAL	284 . 45

## ■ Entrées de balances

Cette fonction permet de vendre des articles au poids. Il existe deux types de systèmes d'entrée au poids : les entrées de balances automatiques et les entrées de balances manuelles. L'entrée de balance automatique est utilisée lorsque le poids est lu automatiquement à partir de la balance connectée (facultatif).

Pour l'entrée de balance manuelle, le poids est entré à l'aide de la fonction de clavier réduit.

### • Entrées de balances automatiques

#### Procédure

Ouvrez l'entrée du poids de la tare : → [OPEN\_TARE] → Poids de la tare → [SCALE] → (Entrée d'un seul article)  
Entrée du numéro de la table de tare : → Numéro de la table de tare → [SCALE] → (Entrée d'un seul article)

- Ouvrez le poids de la tare : jusqu'à 5 chiffres (entier + décimale)
- Numéro de la table de balances: 1 to 9
- Poids net : jusqu'à 5 chiffres (entier + décimale)

#### NOTA

- *Lorsque vous utilisez un numéro de table de tare programmé, passez l'entrée de ce numéro (→ Numéro de la table de tare).*
- *Lorsque l'article est programmé pour une "entrée de balance obligatoire", il n'est pas nécessaire d'effleurer la touche [SCALE].*
- *Pour imprimer un reçu qui n'affiche qu'un poids de tare (Impression d'un reçu de tare) :*  
→ [OPEN\_TARE] → Poids de tare → [SCALE] → [CASH\_TOTAL]
- *Le descripteur de la monnaie est affiché/imprimé lorsqu'il est programmé pour CHECK.*

#### Exemple

Manipulation des touches	Affichage														
2 [SCALE] 650 [Department 6 ] 3 [SCALE] 1 [PLU_EAN] [CASH_TOTAL]	<table border="1"><tr><td>6.50 /kg</td><td>13.00</td></tr><tr><td>DPT.06</td><td></td></tr><tr><td>3.000kg x</td><td></td></tr><tr><td>1.00 /kg</td><td>3.00</td></tr><tr><td>PLU00001</td><td></td></tr><tr><td>CASH</td><td>16.00</td></tr><tr><td>***TOTAL</td><td>16.00</td></tr></table>	6.50 /kg	13.00	DPT.06		3.000kg x		1.00 /kg	3.00	PLU00001		CASH	16.00	***TOTAL	16.00
6.50 /kg	13.00														
DPT.06															
3.000kg x															
1.00 /kg	3.00														
PLU00001															
CASH	16.00														
***TOTAL	16.00														

### • Entrée d'article de balance manuelle

#### Procédure

→ Poids net → [SCALE] → (Entrée d'un seul article)

- Poids brut : jusqu'à 5 chiffres (entier + décimale)

#### NOTA

- *Le poids net est automatiquement calculé en utilisant le poids de la tare programmé.*
- *Le descripteur de la monnaie est affiché/imprimé lorsqu'il est programmé pour CHECK.*

**Exemple****Manipulation des touches**

3 [SCALE] 1 [PLU\_EAN]  
[CASH\_TOTAL]

**Affichage**

3.000kg x	0001
1.00 /kg	3.00
PLU00001	
CASH	3.00
<b>***TOTAL</b>	<b>3.00</b>

## ■ Entrées de la vente au comptant d'un seul article (SICS)/achèvement de la vente d'un seul article (SIF)

L'opération est la même que pour celle des entrées de rayons/PLU/EAN normales. Les fonctions de SICS et de SIF ne peuvent être disponibles que lorsque le type de reçu de l'imprimante pour cuisine (KP) est "type de reçu additionnel".

- **Entrées de SICS**

- Cette fonction est pratique lorsqu'une vente n'est réalisée que pour un seul article et qu'elle est effectuée au comptant, tel que pour un paquet de cigarettes. Cette fonction n'est utilisable que pour les rayons qui ont été réglés pour des SICS ou leurs PLU ou EAN associés.
- L'opération est achevée et le tiroir s'ouvre dès que vous effleurez la touche du rayon, la touche [DEPT#], la touche [PLU\_EAN] ou la touche d'un PLU direct.

**NOTA**

*Si une entrée à un rayon, un PLU ou un EAN réglé pour SICS suit celles à des rayons, des PLU ou des EAN qui ne sont pas réglés pour SICS, l'opération ne s'achève pas et suscite une vente normale.*

**Exemple****Manipulation des touches**

350  
Pour achever l'opération → [Department 9 ]

**Affichage**

1x3.50	0001
DPT.09	3.50
CASH	3.50
<b>***TOTAL</b>	<b>3.50</b>

### • Entrées de SIF

- Si une entrée à un rayon, un PLU ou un EAN réglé pour SIF suit celles à des rayons, des PLU ou des EAN non réglés pour SIF, l'opération est achevée immédiatement comme vente au comptant.
- Comme pour la fonction SICS, cette fonction est utilisable pour le règlement de la vente au comptant d'un seul article.

#### Exemple

Manipulation des touches	Affichage														
750 [Department 6 ] 350 Pourachever l'opération → [Department 8 ]	<table border="1"><tr><td>0001</td><td></td></tr><tr><td>1x7.50</td><td>7.50</td></tr><tr><td>DPT.06</td><td></td></tr><tr><td>1x3.50</td><td>3.50</td></tr><tr><td>DPT.08</td><td></td></tr><tr><td>CASH</td><td>11.00</td></tr><tr><td>***TOTAL</td><td>11.00</td></tr></table>	0001		1x7.50	7.50	DPT.06		1x3.50	3.50	DPT.08		CASH	11.00	***TOTAL	11.00
0001															
1x7.50	7.50														
DPT.06															
1x3.50	3.50														
DPT.08															
CASH	11.00														
***TOTAL	11.00														

### ■ Ventes de non-rotation

Cette fonction est utilisée pour effectuer des opérations autres que des ventes ordinaires (rotation), comme dans le cas où des cigarettes ou des bouquets de fleurs sont commandés dans un restaurant ou tout autre endroit semblable. Dans ce cas, l'employé paye immédiatement l'addition et la demande en même temps qu'un autre paiement.

Cette opération est effectuée en introduisant un rayon relevant d'un groupe de non-rotation ou d'un PLU appartenant à un rayon.

Si vous avez besoin de cette fonction, consultez votre revendeur SHARP autorisé.

# Entrées spéciales pour des PLU/EAN

## ■ Fonction de lancement

Vous avez le choix entre un type global ou individuel pour une entrée de lancement.

Vous avez aussi besoin de choisir le type de lancement à partir de ce qui suit :

- |                                    |  |
|------------------------------------|--|
| Rabais d'un montant                | : effectue un escompte sur le montant programmé.   |
| Rabais d'un pourcentage            | : effectue un escompte sur le taux du pourcentage programmé.                             |
| Accorde un article gratuitement    | : offre l'article visé programmé gratuitement.   |
| Article meilleur marché disponible | : parmi les articles visés, offre ceux qui sont les moins chers gratuitement.            |
| Prix de vente                      | : change le montant total des articles visés enregistrés sur le prix de vente programmé. |

### NOTA

*Pour l'entrée d'un article EAN, vous ne pouvez entrer un code EAN de type NON-PLU et un code d'annonce.*

### • Type global

Cette fonction est pratique pour assortir plusieurs articles PLU/EAN et pour les vendre globalement (par ex., des plats à un prix avantageux, etc.). L'opération est la même que pour un PLU/EAN normal. La table de lancement se compose d'un texte pour la table, d'un maximum de 25 articles visés (choisis à partir de PLU/EAN, d'un rayon ou d'un groupe), d'un niveau de déclenchement (le nombre d'entrées à satisfaire), d'un type de lancement et des détails du lancement. Les détails du lancement dépendent du type de lancement. Dans l'exemple ci-dessous, le rabais d'un montant est utilisé en tant que type de lancement.

L'entrée d'un lancement programmé devra être faite sous la condition suivante :

- La quantité totale des articles visés devra coïncider avec le niveau de déclenchement programmé dans le type de lancement.

Articles visés de la table n° 1 : Article A (\*2,30), Article B (\*3,10), Article C (\*2,50)

Niveau de déclenchement : 3

Type de lancement : Rabais d'un montant

Détail du lancement : Montant d'un rabais (1,00)

<Vente 1>		<Vente 2>	
Article A	*2,30	Article C	*2,50
Article B	*3,10	Article C	*2,50
Article C	*2,50	Article C	*2,50
Total partiel	*7,90	Total partiel	*7,50
Rabais	-1,00	Rabais	-1,00
Total	*6,90	Total	*6,50

### Exemple

### Dans le cas de la <Vente 1> ci-dessus

#### Manipulation des touches

- Traité en tant qu'article de \*2,30 → [PLU 00040 ]  
Traité en tant qu'article de \*3,10 → [PLU 00041 ]  
Traité en tant qu'article de \*2,50 → [PLU 00042 ]  
[CASH\_TOTAL]

#### Affichage

1x3.10	3.10
PLU00041	
1x2.50	2.50
PLU00042	
1 PROMO_1	-1.00
CASH	6.90
***TOTAL	6.90

## • Type individuel

Cette fonction est pratique pour assortir plusieurs articles PLU/EAN et pour les vendre globalement (par ex., des plats à un prix avantageux, etc.).

L'opération est la même que pour un PLU/EAN normal. La table de lancement se compose d'un texte pour la table, d'un maximum de 25 articles visés (choisis à partir de PLU/EAN, d'un rayon ou d'un groupe), de niveaux de déclenchement (le nombre d'entrées à satisfaire) pour chaque article, d'un type de lancement et des détails du lancement. Les détails du lancement dépendent du type de lancement.

Dans l'exemple ci-dessous, le rabais d'un pourcentage est utilisé en tant que type de lancement.

L'entrée d'un lancement programmé devra être faite sous la condition suivante :

- Les quantités de chacun des articles visés devra coïncider avec les niveaux de déclenchement correspondants programmés dans la table de lancement.

Articles visés de la table n° 2 : Article A (\*3,00), Article B (\*2,50), Article C (\*2,10)

Niveaux de déclenchement de chaque article : Article A (1), Article B (1), Article C (2)

Type de lancement : Rabais d'un pourcentage

Détail du lancement : Taux du pourcentage (40,00 %)

<Vente 1>		<Vente 2>	
Article A	*3,00	Article A	*3,00
Article B	*2,50	Article A	*3,00
Article C	*2,10	Article B	*2,50
Article C	*2,10	Article C	*2,10
Total partiel	*9,70	Total partiel	*10,60
Rabais	-3,88	Rabais	-0,00
Total	*5,82	Total	*10,60

← Le rabais n'est pas autorisé  
(la q'té de l'article C doit être de deux.)

### Exemple Dans le cas de la <Vente 1> ci-dessus

#### Manipulation des touches

Traité en tant qu'article de \*3,00 → [PLU 00040]  
 Traité en tant qu'article de \*2,50 → [PLU 00041]  
 Traité en tant qu'article de \*2,10 → [PLU 00042]  
 Traité en tant qu'article de \*2,10 → [PLU 00042]  
 [CASH\_TOTAL]

#### Affichage

0001	
1x2.10	2.10
PLU00042	
1x2.10	2.10
PLU00042	
1 PROMO_2	-3.88
CASH	5.82
***TOTAL	5.82

## ■ Entrées de PLU/EAN de liaison

Dans le cas où vous enregistrez un PLU ou un EAN qui présente n'importe quel PLU associé à ce PLU ou EAN, le(s) PLU associé(s) est (sont) automatiquement enregistré(s) en même temps que le PLU ou le EAN de liaison principal lorsqu'il est enregistré. La disposition de l'impression sur le reçu dépend de la programmation (PRINT SELECT2 dans le menu OPTIONAL en mode PGM2), comme décrit ci-dessous.

### Information détaillée sur l'impression

Les textes descriptifs et les montants des PLU/EAN de liaison principaux ainsi que les PLU associés sont imprimés individuellement.

#### Exemple

Manipulation des touches	Affichage
[PLU 00021 ] [CASH_TOTAL]	PLU00021 0001 1x3.00 3.00 PLU00040 1x2.50 2.50 PLU00041 CASH 7.20 ***TOTAL 7.20

### Impression d'un PLU/EAN de liaison principal et du montant des ventes globales

Le texte descriptif du PLU/EAN de liaison principal et le montant des ventes globales de celui-ci ainsi que les PLU associés sont imprimés.

#### Exemple

Manipulation des touches	Affichage
[PLU 00021 ] [CASH_TOTAL]	1x7.20 0001 PLU00021 7.20 CASH 7.20 ***TOTAL 7.20

#### NOTA

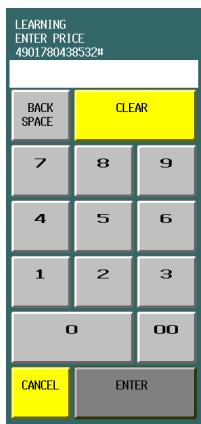
*Si l'entrée d'un rabais est effectuée pour un PLU/EAN de liaison, le montant du rabais est calculé en se basant sur le montant global des ventes. Le rabais lui-même est donné au PLU/EAN de liaison principal.*

## ■ Fonction de formation de EAN

Lorsque vous entrez ou explorez un code non défini, vous devez entrer son prix unitaire et le rayon associé. Le code, le rayon associé et le prix unitaire entrés sont mémorisés dans le fichier EAN ou le fichier EAN dynamique et utilisés pour des entrées de ventes EAN ultérieures.

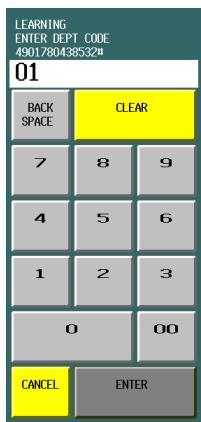
### Procédure

(1) Entrez le EAN (par code EAN non défini). La fenêtre suivante s'affiche.



Si le code EAN est entré par erreur, effleurez la touche [CANCEL] puis entrez le code EAN correct.

(2) Entrez le prix puis effleurez la touche [ENTER]. La fenêtre suivante s'affiche.



(3) Entrez le numéro du rayon associé, puis sélectionnez la méthode de suppression.

Sélectionnez "1 AUTO DELETE" lorsque vous désirez supprimer le code EAN saisi à partir de la fonction d'annulation EAN non sollicitée (annulation en choisissant l'option DELETE du menu EAN DELETE en mode Z1).

### NOTA

- Lorsqu'il n'y a plus de capacité restante dans le fichier, les données n'y sont pas mémorisées.
- Pour le texte d'un code EAN, le texte de son rayon associé est appliqué.
- Vous pouvez utiliser la fonction d'apprentissage EAN en mode de formation. Cela peut être pratique pour utiliser le système d'exploration.

## ■ Conversion EAN/ITF à PLU

La conversion EAN/ITF à PLU vous permet de convertir un code EAN/ITF en un code PLU.

- Associez un code EAN/ITF à un code PLU dans la table de conversion EAN/ITF à PLU pour utiliser cette fonction.
- Suivez la même procédure de touches que pour des entrées EAN normales.
- L'article programmé dans la table de conversion est enregistré en tant que PLU associé.

### • Conversion EAN à PLU

Utilisez cette fonction pour vendre le même type d'article marqué avec différents codes EAN, tels que des paquets de cigarettes. (Il existe des codes EAN différents dans certains pays en raison des différences d'emballages.)

**Exemple** Code EAN 4901234567894 associé au code PLU 19

Manipulation des touches	Affichage								
4901234567894 [PLU_EAN] [CASH_TOTAL]	<table><tr><td>1x2.20</td><td>0001</td></tr><tr><td>PLU00019</td><td>2.20</td></tr><tr><td>CASH</td><td>2.20</td></tr><tr><td>***TOTAL</td><td>2.20</td></tr></table>	1x2.20	0001	PLU00019	2.20	CASH	2.20	***TOTAL	2.20
1x2.20	0001								
PLU00019	2.20								
CASH	2.20								
***TOTAL	2.20								

### • Conversion ITF à PLU

ITF (code 2 parmi 5 entrelacé) est un code de distribution standard imprimé généralement sur des boîtes en carton ondulé. Utilisez cette fonction pour vendre des articles emballés marqués avec les codes ITF.

**Exemple** Code ITF 1234567890123456 associé au code PLU 19

Manipulation des touches	Affichage								
1234567890123456 [ITF] [CASH_TOTAL]	<table><tr><td>1x2.20</td><td>0001</td></tr><tr><td>PLU00019</td><td>2.20</td></tr><tr><td>CASH</td><td>2.20</td></tr><tr><td>***TOTAL</td><td>2.20</td></tr></table>	1x2.20	0001	PLU00019	2.20	CASH	2.20	***TOTAL	2.20
1x2.20	0001								
PLU00019	2.20								
CASH	2.20								
***TOTAL	2.20								

## ■ Fonction de consultation (visualisation) d'informations sur des PLU/EAN

Vous pouvez utiliser cette fonction lorsque vous souhaitez connaître le prix unitaire de l'article PLU/EAN en cours d'opération.

Le PLU/EAN peut être enregistré en mode de VISUALISATION. Le prix unitaire d'un PLU/EAN peut être temporairement modifié.

Le prix unitaire programmé n'est pas modifié.

### Procédure

(1) Effleurez la touche [INQ].

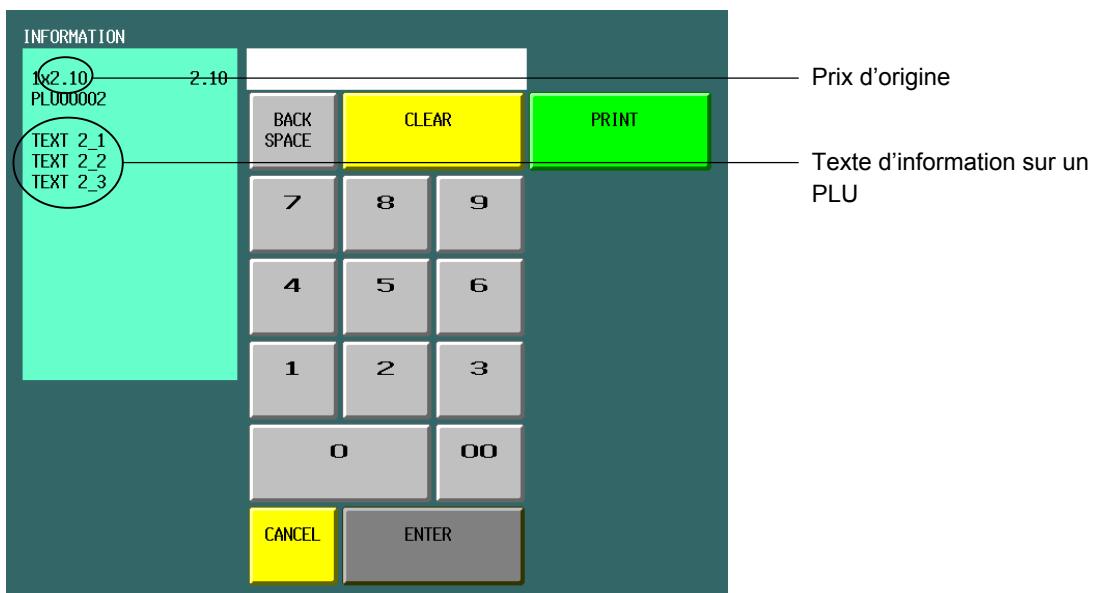
(2) Entrez le PLU/EAN.

Exploration d'un code EAN : →  (Explorer le code EAN)

Entrée du code PLU/EAN : → Code PLU ou EAN → [PLU\_EAN]

Entrée PLU direct : → [Direct PLU key]

La fenêtre suivante s'affiche.



(3) Choisissez l'une des opérations suivantes.

Confirmation uniquement : → [CANCEL]

Saisie du PLU/EAN (par prix programmé) : → [ENTER]

Saisie du PLU/EAN (par prix de surpassement) : → Prix de surpassement → [ENTER]

Impression sur le reçu : → [PRINT]

## ■ Fonction de changement d'un prix EAN

Vous pouvez utiliser cette fonction lorsque vous avez besoin de changer le prix préréglé et/ou le rayon associé d'un article EAN. Le prix programmé et/ou le rayon associé sont/est modifié(s).

Il existe deux méthodes pour ce changement :

### 1. Mode de changement d'un prix

Vous pouvez modifier le prix préréglé et/ou le rayon associé d'un article EAN sans passer en mode PGM.

### 2. Changement d'un prix pendant une opération

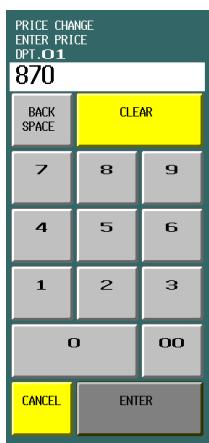
Lorsque vous découvrez un prix EAN et/ou un rayon associé erroné pendant une opération, vous pouvez les corriger au moment de l'opération. Avec l'entrée d'un nouveau prix et/ou d'un rayon associé, le prix préréglé et/ou le rayon associé sont automatiquement changés en un nouveau prix et/ou rayon associé.

### Procédure

(1) Appuyez sur la touche **[PRICE\_CHANGE]**, puis entrez l'article EAN (mode de changement d'un prix).

Appuyez sur la touche **[PRICE\_CHANGE]** immédiatement après l'entrée EAN (en cours d'opération).

La fenêtre suivante s'affiche.



Si vous devez annuler la fonction de changement d'un prix, appuyez sur la touche **[CANCEL]**.

(2) Entrez le prix ainsi que le numéro du rayon associé, puis effleurez la touche **[ENTER]**.

(Pour conserver le prix actuel et le numéro du rayon, effleurez la touche **[ENTER]**.)

### NOTA

*Pour les codes EAN du type non-PLU ayant des informations sur les prix et des codes d'annonce, les prix dans les codes ont la priorité sur les prix préréglés. Ainsi, pour ces codes, un prix modifié n'est valide que lorsque le changement du prix est effectué.*

## ■ Entrées de PLU/EAN de repas assortis

L'opération est la même que pour des entrées de PLU/EAN normales.

Lorsqu'un PLU/EAN d'un repas assorti est entré, les libellés des PLU rattachés au PLU/EAN assorti sont automatiquement imprimés. La somme de tous les prix réglés (de ceux des PLU rattachés au PLU assorti) devient le réglage du prix "assorti".

### Exemple

#### Manipulation des touches

[PLU 00011 ]  
[CASH\_TOTAL]

#### Affichage

1x6.60	6.60
PLU00011	
PLU00031	
PLU00032	
PLU00033	
CASH	6.60
***TOTAL	<b>6.60</b>

### NOTA

*Lorsqu'un repas assorti est enregistré, le totalisateur des PLU/EAN assortis et le totalisateur de quantité de chaque PLU rattaché sont mis à jour.*

## ■ Entrées d'accompagnement/élimination

Cette fonction est utilisée pour ajouter/supprimer un(des PLU rattaché(s) au PLU/EAN assorti.

La fonction d'accompagnement/élimination sert à modifier les PLU rattachés du PLU/EAN assorti conformément à une demande spéciale formulée par un client ou dans d'autres situations.

Les deux types suivants sont disponibles :

**Accompagnement** : Cette entrée ajoute l'un des PLU rattachés au PLU/EAN assorti.

→ [WITH] → Code PLU → [PLU\_EAN] →

→ [WITH] → [Direct PLU key] →

**Élimination** : Cette entrée supprime l'un des PLU rattachés du PLU/EAN assorti.

→ [WITHOUT] → Code PLU → [PLU\_EAN] →

→ [WITHOUT] → [Direct PLU key] →

### Procédure

1) Effleurez la touche [WITH] ou [WITHOUT] et entrez un PLU rattaché à ajouter/supprimer.

Répétez cette étape (1) pour modifier des PLU rattachés au PLU/EAN assorti. L'opération "accompagnement" et "élimination" est autorisée pour 20 fois au total.

2) Entrez l'article PLU/EAN assorti.

### Exemple

#### Manipulation des touches

[WITH] [PLU 00008 ]  
[WITHOUT] 32 [PLU\_EAN]  
PLU assorti → [PLU 00011 ]  
[CASH\_TOTAL]

#### Affichage

1x6.60	0001	6.60
PLU00011		
PLU00031		
PLU00033		
PLU00008		
CASH		6.60
***TOTAL		6.60

## ■ Touches de menus PLU (catégories)

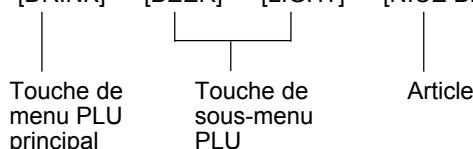
Les articles peuvent être classés en touches de menus PLU pour faciliter l'enregistrement.  
Une touche de menu PLU peut contenir à la fois des articles PLU et d'autres touches de menus PLU. Cela peut permettre de constituer une arborescence de choix de menus PLU.

Quand la touche d'article (PLU direct) est programmée dans la touche de menu PLU, effleurez la touche de menu PLU correspondante (touche de menu PLU principal), puis sélectionnez l'article (ou la touche de sous-menu PLU).

(Exemple : → [DRINK] → [WINE] → [WHITE] → [NICE WINE] )

(Exemple : → [DRINK] → [WINE] → [ROSE] → [GREAT WINE] )

(Exemple : → [DRINK] → [BEER] → [LIGHT] → [NICE BEER] )



## ■ Changement de niveau d'un PLU (pour des PLU directs)

Ce changement peut doubler ou tripler le nombre de PLU directs sur votre Terminal de Point de Vente sans ajouter de touches de PLU direct. Vous pouvez utiliser des PLU directs sur dix niveaux en utilisant la touche du numéro de changement de niveau du PLU **[LEVEL#]** ou les touches de changement de niveau d'un PLU **[LEVEL#1]** à **[LEVEL10]**.

La touche de niveau change le niveau du PLU depuis les neuf autres niveaux sur le niveau requis. (Le niveau normal est le niveau 1.)

Vous devez programmer votre terminal en mode PGM pour choisir un des deux modes de changement de niveau du PLU — mode de retour automatique\* et mode de changement verrouillé\*\* — et décider si vous autorisez le changement de niveau du PLU en modes REG et MGR combinés ou en mode MGR seul.

\* Le mode de retour automatique ramène automatiquement le niveau du PLU au niveau 1 après effleurement d'une touche de PLU direct ou à l'achèvement de chaque opération.

\*\* Le mode de changement verrouillé maintient le niveau du PLU en cours jusqu'à effleurement d'une touche de changement de niveau de PLU.

### • Mode de retour automatique (pour des niveaux de PLU)

Si votre terminal a été programmé pour le niveau du PLU en mode de retour automatique, effleurez la touche de changement de niveau du PLU souhaitée avant d'effectuer une entrée numérique.

#### Procédure

##### (Retour à chaque entrée d'article)

→ **[LEVEL2]** à **[LEVEL10]** → { Q'té → **[X/QTY]** } → **[Direct PLU key]** → Retour au niveau 1  
→ N° du niveau (2 à 10) → **[LEVEL#]** → { Q'té → **[X/QTY]** } → **[Direct PLU key]** → Retour au niveau 1

##### (Retour à chaque opération)

→ **[LEVEL1]** à **[LEVEL10]** → { Q'té → **[X/QTY]** } → **[Direct PLU key]** → … → (Achèvement) →  
Retour au niveau 1  
→ N° du niveau (1 à 10) → **[LEVEL#]** → { Q'té → **[X/QTY]** } → **[Direct PLU key]** → … → (Achèvement) →  
Retour au niveau 1

#### NOTA

Lorsque vous utilisez la méthode FF, vous n'avez pas besoin d'effleurer la touche **[X/QTY]** pour des entrées multiplicatives.

### • Mode de changement verrouillé (pour des niveaux de PLU)

Si votre terminal a été programmé pour un niveau de PLU en mode de changement verrouillé, effleurez la touche de changement de niveau du PLU désiré avant d'effectuer une entrée numérique.

#### Procédure

→ **[LEVEL1]** à **[LEVEL10]** → { Q'té → **[X/QTY]** } → **[Direct PLU key]** → Reste dans le niveau en cours  
→ N° du niveau (1 à 10) → **[LEVEL#]** → { Q'té → **[X/QTY]** } → **[Direct PLU key]**  
→ Reste dans le niveau en cours

#### NOTA

Lorsque vous utilisez la méthode FF, vous n'avez pas besoin d'effleurer la touche **[X/QTY]** pour des entrées multiplicatives.

**Exemple** Lorsque votre Terminal de Point de Vente a été programmé pour un mode de retour automatique (à chaque article) :

Manipulation des touches	Affichage														
Touche de niveau 1 → [PLU 00001 ]															
Touche de niveau 2 → [LEVEL2] [PLU 00051 ]															
Touche de niveau 1 → [PLU 00002 ]															
[CASH_TOTAL]															
	<table border="1"><tr><td>PLU00001</td><td>0001</td></tr><tr><td>1x2.10</td><td>2.10</td></tr><tr><td>PLU00051</td><td></td></tr><tr><td>1x1.00</td><td>1.00</td></tr><tr><td>PLU00002</td><td></td></tr><tr><td>CASH</td><td>4.10</td></tr><tr><td><b>***TOTAL</b></td><td><b>4 . 10</b></td></tr></table>	PLU00001	0001	1x2.10	2.10	PLU00051		1x1.00	1.00	PLU00002		CASH	4.10	<b>***TOTAL</b>	<b>4 . 10</b>
PLU00001	0001														
1x2.10	2.10														
PLU00051															
1x1.00	1.00														
PLU00002															
CASH	4.10														
<b>***TOTAL</b>	<b>4 . 10</b>														

**Exemple** Lorsque le Terminal de Point de Vente a été programmé pour un mode de changement verrouillé :

Manipulation des touches	Affichage														
Touche de niveau 1 → [LEVEL1] [PLU 00001 ]															
Touche de niveau 2 → [LEVEL2] [PLU 00051 ]															
Touche de niveau 2 → [PLU 00052 ]															
[CASH_TOTAL]															
	<table border="1"><tr><td>PLU00001</td><td>0001</td></tr><tr><td>1x2.10</td><td>2.10</td></tr><tr><td>PLU00051</td><td></td></tr><tr><td>1x3.20</td><td>3.20</td></tr><tr><td>PLU00052</td><td></td></tr><tr><td>CASH</td><td>6.30</td></tr><tr><td><b>***TOTAL</b></td><td><b>6 . 30</b></td></tr></table>	PLU00001	0001	1x2.10	2.10	PLU00051		1x3.20	3.20	PLU00052		CASH	6.30	<b>***TOTAL</b>	<b>6 . 30</b>
PLU00001	0001														
1x2.10	2.10														
PLU00051															
1x3.20	3.20														
PLU00052															
CASH	6.30														
<b>***TOTAL</b>	<b>6 . 30</b>														

## ■ Changement de niveau d'un prix

Il est possible de programmer huit niveaux de prix différents pour chaque PLU/EAN.

Les niveaux de prix peuvent être modifiés pour des enregistrements de PLU/EAN.

Vous pouvez changer le niveau du prix d'un PLU/EAN (niveaux 1 à 8) en utilisant la touche du numéro de changement du niveau d'un prix **[PRICE\_SHIFT#]** ou les touches de changement d'un prix **[PRICE\_SHIFT1]** à **[PRICE\_SHIFT8]**.

Vous devez programmer le mode de changement de niveau d'un prix (c'est-à-dire le mode de retour automatique\* ou le mode de changement verrouillé\*\*) et les modes de fonctionnement devant être utilisés pour un changement de niveau d'un prix (c'est-à-dire les modes REG et MGR combinés ou le mode MGR seul).

\* Le mode de retour ramène automatiquement le niveau du prix d'un PLU/EAN au niveau 1 après l'entrée du changement d'un PLU/EAN. Vous pouvez choisir si le niveau du prix doit revenir chaque fois que vous entrez un article ou chaque fois que vous achévez une opération.

\*\* Le mode de changement verrouillé maintient le niveau du prix d'un PLU/EAN en cours jusqu'à effleurement d'une touche de changement du niveau d'un prix.

### • Mode de retour automatique (pour des changements de prix)

Si votre terminal a été programmé pour le niveau du prix d'un PLU/EAN en mode de retour automatique, effleurez la touche de changement de niveau du prix désirée avant d'effectuer une entrée numérique.

#### Procédure

##### (Chaque article)

→ **[PRICE\_SHIFT1]** à **[PRICE\_SHIFT8]** → { entrée PLU/EAN } → Retour au niveau 1

→ N° du niveau (1 à 10) → **[PRICE\_SHIFT#]** → { entrée PLU/EAN } → Retour au niveau 1

##### (Chaque opération)

→ **[PRICE\_SHIFT1]** à **[PRICE\_SHIFT8]** → { entrée PLU/EAN } → … → (Achèvement) → Retour au niveau 1

→ N° du niveau (1 à 10) → **[PRICE\_SHIFT#]** → { entrée PLU/EAN } → … → (Achèvement) → Retour au niveau 1

### • Mode de changement verrouillé (pour des niveaux de PLU)

Si votre terminal a été programmé pour le niveau du prix d'un PLU/EAN en mode changement verrouillé, appuyez sur la touche de changement de niveau du prix désiré avant d'effectuer une entrée numérique.

#### Procédure

→ **[PRICE\_SHIFT1]** à **[PRICE\_SHIFT8]** → { entrée PLU/EAN } → Reste dans le niveau en cours

→ N° du niveau (1 à 10) → **[PRICE\_SHIFT#]** → { entrée PLU/EAN } → Reste dans le niveau en cours

**Exemple** Lorsque votre Terminal de Point de Vente a été programmé pour un mode de retour automatique (à chaque article) :

Manipulation des touches	Affichage
Niveau de prix 1 → [PRICE_SHIFT1] [PLU 00001]	[PLU 00001] 0001
Niveau de prix 2 → [PRICE_SHIFT2] [PLU 00001]	PLU00001 1x2.00 2.00
Niveau de prix 1 → [PLU 00002]	PLU00001 1x2.00 2.00
[CASH_TOTAL]	PLU00002 1x1.00 1.00
	PLU00002 CASH 4.00
	***TOTAL 4.00

**Exemple** Lorsque le Terminal de Point de Vente a été programmé pour un mode de changement verrouillé :

Manipulation des touches	Affichage
Niveau de prix 1 → [PRICE_SHIFT1] [PLU 00001]	[PLU 00001] 0001
Niveau de prix 2 → [PRICE_SHIFT2] [PLU 00001]	PLU00001 1x2.00 2.00
Niveau de prix 2 → [PLU 00002]	PLU00001 1x2.00 2.00
[CASH_TOTAL]	PLU00002 1x2.00 2.00
	PLU00002 CASH 5.00
	***TOTAL 5.00

## ■ Entrées de condiments

Vous pouvez programmer le terminal pour qu'il affiche les condiments et les instructions pour un PLU de l'article d'un menu.

Exemple:

Quand vous entrez un PLU de l'article d'un menu, un message comme "HOWCOOK?" s'affiche et une liste des "Condiment PLUs" apparaît. Vous devez spécifier un des "Condiment PLUs", tel que "WELLDONE" pour satisfaire à la commande spéciale du client. Dans l'exemple de table de condiments ci-dessous, on suppose que la table de condiments n°1 est attribuée au PLU numéro 21 (texte programmé "STEAK") et que la table n°4 est attribuée à la table n°1 en tant que numéro de table suivant. Quand vous entrez le numéro de PLU 21, le message "HOWCOOK?" s'affiche pour vous demander de spécifier "RARE", "MED.RARE" et "WELLDONE". Si le client choisit "RARE", sélectionnez cette cuisson dans la liste. Ensuite, le message "POTATO?" s'affiche pour vous demander de choisir entre "P.CHIPS", "MASHED.P" et "BAKED.P". Si le client choisit de la purée, sélectionnez-la.

Si le client choisit les pommes de terre au four, la liste des ingrédients d'assaisonnement s'affiche pour vous demander de choisir entre "BUTTER" et "SOUR CREAM".

Voici un exemple de la manière d'effectuer une entrée de condiments lorsque votre table de condiments est telle qu'indiqué ci-dessous.

(Exemple:)

PLU:

PLU	Nom	Prix	N° Table de condiments
PLU00021	STEAK	€ 20,00	1
PLU00038	BAKED.P	€ 0,50	5

Table de condiments :

N° Table de condiments	Contenu	N° Table de condiments de liaison	PLU de condiments		
			PLU	Nom	Prix
1	HOWCOOK?	4	PLU00023	RARE	0,00
			PLU00025	MED.RARE	0,00
			PLU00027	WELLDONE	0,00
4	POTATO?	Fin (rien)	PLU00033	P.CHIPS	0,60
			PLU00037	MASHED.P	0,60
			PLU00038	BAKED.P	0,50
5	FLAVOR	Fin (rien)	PLU00040	BUTTER	0,00
			PLU00041	SOUR CREAM	0,00

Opération:

Entrée	Impression
[STEAK]	STEAK 20,00
[RARE]	RARE
[MASHED.P]	MASHED.P 0,60

Le terminal continuera à fonctionner pour l'entrée de condiments jusqu'à ce que vous finissiez toute l'entrée de condiments programmée pour le PLU. Pendant une entrée de condiments, si vous entrez un PLU normal qui ne se trouve pas dans la table de condiments, un message d'erreur apparaît.

Lorsque vous effleurez la touche **[C NEXT]**, l'entrée passe à la table suivante programmée.

Lorsque vous effleurez la touche **[CANCEL]**, son entrée de condiments est annulée.

Lorsque vous entrez un PLU estimé à "0,00", seul le texte sera imprimé sur le reçu.

### • Méthode d'entrée unique

Les articles de la table de condiments doivent être entrés pour chaque article d'un menu individuellement.  
(Exemple:) Pour 3 steaks :

Opération	Affichage	Fenêtre des reçus	Remarque
3 [Steak] [Rare] [Peas]	How cook?  Vegetable?	1x Steak Rare Peas	pour le 1er steak
[Rare] [Carrot]	How cook?  Vegetable?	1x Steak Rare Carrot	pour le 2ème steak
[Medium] [Peas]	How cook?  Vegetable?	1x Steak Medium Peas	pour le 3ème steak

### • Méthode d'entrées multiplicatives

Les articles de la table de condiments peuvent être entrés par entrée multiplicative.

(Exemple:) Pour 3 steaks :

Opération	Affichage	Fenêtre des reçus	Remarque
3 [Steak]		1x Steak 1x Steak 1x Steak	
2 [Rare] [Medium]	How cook?	1x Steak Rare 1x Steak Rare 1x Steak Medium	Le 1er condiment est automatiquement traité.
2 [Peas] Sélection articles	Vegetable? Select item	1x Steak Rare 1x Steak Rare 1x Steak Medium	Après le 2ème condiment, il faut sélectionner les articles.
		1x Steak Rare Peas 1x Steak Rare 1x Steak Medium Peas	
[Carrot]	Vegetable?	1x Steak Rare Peas 1x Steak Rare Carrot 1x Steak Medium Peas	Dernier article. (Inutile de sélectionner les articles.)

**Exemple****Manipulation des touches**

[PLU 00021 ]  
[RARE]  
[MASHED.P]  
[CASH\_TOTAL]

**Affichage**

STEAK	0001
1x0.00	0.00
RARE	
1x0.60	0.60
MASHED.P	
CASH	2.60
<b>***TOTAL</b>	<b>2.60</b>

## ■ Entrées de pintes

En utilisant cette fonction, vous pouvez vendre un article selon la quantité désirée, telle que la moitié ou le double.

Pour utiliser cette fonction, effleurez la touche **[HALF\_PINT]** et entrez un article affecté d'un code PLU/EAN pour lequel vous avez programmé le prix d'une pinte et la quantité de pintes. Le prix pour la quantité de pintes apparaîtra sur le reçu. Pour les détails, veuillez consulter votre revendeur SHARP autorisé.

### Procédure

#### < Méthode FF (pour des entrées rapides) >

→ [HALF\_PINT] → [Direct PLU key]

#### < Méthode normale >

→ [HALF\_PINT] → [Direct PLU key]  
→ [HALF\_PINT] → Code PLU → [PLU\_EAN]  
→ [HALF\_PINT] →  (Explorer le code EAN)  
→ [HALF\_PINT] → Code EAN → [PLU\_EAN]

### Exemple

Manipulation des touches	Affichage														
[HALF_PINT] 2 [X/QTY] [PLU 00001 ] [HALF_PINT] [PLU 00002 ] [CASH_TOTAL]	<table border="1"><thead><tr><th></th><th>0001</th></tr></thead><tbody><tr><td>2x0.60</td><td>1.20</td></tr><tr><td>PLU00001</td><td></td></tr><tr><td>1x0.70</td><td>0.70</td></tr><tr><td>PLU00002</td><td></td></tr><tr><td>CASH</td><td>1.90</td></tr><tr><td>***TOTAL</td><td>1.90</td></tr></tbody></table>		0001	2x0.60	1.20	PLU00001		1x0.70	0.70	PLU00002		CASH	1.90	***TOTAL	1.90
	0001														
2x0.60	1.20														
PLU00001															
1x0.70	0.70														
PLU00002															
CASH	1.90														
***TOTAL	1.90														

## ■ Ventes spéciales

Si la plage de la date/heure est programmée pour chaque vente spéciale, le prix correspondant au niveau du prix est automatiquement enregistré dans la plage horaire. Lorsque l'heure d'entrée est en dehors de la plage horaire, le niveau du prix revient au niveau avant la plage horaire :

Vous pouvez programmer "Happy hour price shift: YES/NO" pour chaque employé.

Les exemples suivants montrent que 9:00 h et 11:00 h du matin sont programmés pour le niveau de prix 2.

**Exemple** • Entre 9:00 h et 11:00 h du matin

Manipulation des touches	Affichage								
[PLU 00001 ] [CASH_TOTAL]	<table><tr><td>1x1.00</td><td>0001 1.00</td></tr><tr><td>PLU00001</td><td></td></tr><tr><td>CASH</td><td>1.00</td></tr><tr><td>***TOTAL</td><td>1 . 00</td></tr></table>	1x1.00	0001 1.00	PLU00001		CASH	1.00	***TOTAL	1 . 00
1x1.00	0001 1.00								
PLU00001									
CASH	1.00								
***TOTAL	1 . 00								

**Exemple** • A l'exception de la plage horaire de 9:00 h à 11:00 h du matin

Manipulation des touches	Affichage								
[PLU 00001 ] [CASH_TOTAL]	<table><tr><td>1x2.00</td><td>0001 2.00</td></tr><tr><td>PLU00001</td><td></td></tr><tr><td>CASH</td><td>2.00</td></tr><tr><td>***TOTAL</td><td>2 . 00</td></tr></table>	1x2.00	0001 2.00	PLU00001		CASH	2.00	***TOTAL	2 . 00
1x2.00	0001 2.00								
PLU00001									
CASH	2.00								
***TOTAL	2 . 00								

## ■ Entrées de caisses à claire-voie

En utilisant les touches **[CRATE#]** ou **[CRATE01]** à **[CRATE99]**, vous pouvez vendre des bouteilles de boisson dans une caisse à claire -voie (il s'agit d'une caisse permettant de transporter et de stocker des bouteilles de boissons). Pour utiliser cette fonction, vous devez programmer les articles suivants sur le mode PGM2 :

- N° de la table de la caisse à claire-voie
- PLU/EAN de la caisse à claire-voie et son prix préréglé
- Nombre de bouteilles à mettre dans la caisse à claire-voie
- PLU/EAN des bouteilles (10 PLU/EAN max.) et niveau de leur prix
- Prix de la table de la caisse à claire-voie
- Fonction combinée: Oui (entrées combinées) / Non (entrées individuelles)
- Texte de la table de la caisse à claire-voie

Il y a deux types d'entrées de caisses à claire-voie, comme indiqué ci-dessous.

### • Entrées individuelles

Utilisez ce type d'entrée pour vendre une caisse à claire-voie d'une seule sorte de boisson.

#### Exemple

N° de la table de la caisse à claire-voie:	1
PLU/EAN de la caisse à claire-voie:	Code du PLU 13 (prix préréglé: 0,20)
Nombre de bouteilles:	12
PLU/EAN dans les bouteilles:	Code du PLU 14 (niveau du prix: 1)
Prix de la table de la caisse à claire-voie:	9,80
Fonction combinée:	Non
Texte de la table de la caisse à claire-voie:	CRATE01

Manipulation des touches	Affichage													
1 [CRATE#] [PLU 00014 ] [CASH_TOTAL]	<table><tr><td>0001</td></tr><tr><td>1x9.80</td><td>9.80</td></tr><tr><td>CRATE01</td><td></td></tr><tr><td>1x0.20</td><td>0.20</td></tr><tr><td>PLU00013</td><td></td></tr><tr><td>CASH</td><td>10.00</td></tr><tr><td>***TOTAL</td><td>10.00</td></tr></table>	0001	1x9.80	9.80	CRATE01		1x0.20	0.20	PLU00013		CASH	10.00	***TOTAL	10.00
0001														
1x9.80	9.80													
CRATE01														
1x0.20	0.20													
PLU00013														
CASH	10.00													
***TOTAL	10.00													

Le prix préréglé du code du PLU 14 est de 1,20, mais il est ignoré dans le calcul du montant enregistré.

Voir la formule suivante:

- Montant enregistré = prix de la table de caisse à claire-voie + prix du PLU/EAN de la caisse à claire-voie  
Dans l'exemple ci-dessus, le montant enregistré est de (10,00) = 9,80 + 0,20

#### NOTA

Seule une entrée de PLU/EAN dans les bouteilles (code du PLU 14 dans l'exemple ci-dessus) est autorisée.

## • Entrées combinées

Utilisez ce type d'entrée pour vendre une caisse à claire-voie de plusieurs sortes de boissons.

### Exemple

N° de la table de la caisse à claire-voie:	2
PLU/EAN de la caisse à claire-voie:	Code du PLU 9 (prix préréglé: 0,20)
Nombre de bouteilles:	6
PLU/EAN dans les bouteilles:	Code des PLU 10, 12, 13 (niveau du prix: 1)
Prix de la table de la caisse à claire-voie:	5,50
Fonction combinée:	Oui
Texte de la table de la caisse à claire-voie:	CRATE02

### Manipulation des touches

(Les PLU/EAN dans les bouteilles nécessitent d'être entrés jusqu'à ce que la quantité atteigne le nombre de bouteilles spécifié.)

2 [CRATE#]  
 [PLU 00010 ]  
 [PLU 00010 ]  
 [PLU 00013 ]  
 [PLU 00013 ]  
 [PLU 00013 ]  
 [PLU 00012 ]  
 [CASH\_TOTAL]

### Affichage

0001	
1x5.50	5.50
CRATE02	
1x0.20	0.20
PLU00009	
CASH	5.70
***TOTAL	5.70

Les prix prérégis des codes des PLU 10, 12 et 13 sont ignorés. La formule pour le montant enregistré est la même que pour les entrées individuelles.

### NOTA

- Seule l'entrée de PLU/EAN dans les bouteilles (codes des PLU 10, 12, 13 dans l'exemple ci-dessus) est autorisée.
- Si l'entrée d'un prix d'ouverture est préréglée pour des PLU/EAN dans les bouteilles, le réglage est ignoré.
- Lorsque vous désirez effectuer une entrée multiplicative, la quantité doit être d'un nombre entier et ne pas dépasser le nombre de bouteilles spécifié dans la table de la caisse à claire-voie.

# Affichage de totaux partiels

Votre Terminal de Point de Vente permet les types suivants de totaux partiels :

## ■ Total partiel

Appuyez sur la touche **[SUBTOTAL]** à n'importe quel moment au cours d'une opération. Le total partiel des ventes comprenant la taxe apparaîtra sur l'affichage.

## ■ Différence de totaux partiels (Differ ST)

Appuyez sur la touche **[DIFFER\_ST]** à n'importe quel moment au cours d'une opération. Lorsque vous l'effleurez la première fois, le total partiel de toutes les entrées qui ont été effectuées est affiché et imprimé. Si vous l'effleurez une seconde fois, vous obtiendrez le total partiel des entrées qui ont été réalisées après obtention du premier total partiel. Les taxes sont calculées chaque fois que vous effleurez la touche **[DIFFER\_ST]**.

### Exemple

#### Manipulation des touches

[PLU 00001]  
[PLU 00002]  
[DIFFER\_ST]  
[PLU 00003]  
[CASH\_TOTAL]

#### Affichage

PLU00002	0001
DIFF ST	2.00
1x1.00	1.00
PLU00003	
DIFF ST	1.00
CASH	3.00
***TOTAL	3.00

# Achèvement d'une opération

Les types de médias suivants peuvent être utilisés pour l'achèvement d'opérations.

- Paiement au comptant
- Paiement par chèque
- Crédit d'achat (imposition)

L'achèvement direct ou l'offre d'une somme peut être effectué(e) pourachever l'opération.

## • Offre d'une somme

### Procédure

Paiement au comptant (n): Q'té → [X/QTY] → Somme offerte → [CASH\_TOTAL] ou [CASH n] (n: 2 à 5)  
Paiement par chèque (n) : Q'té → [X/QTY] → Somme offerte → [CHECK] ou [CHECK n] (n: 2 à 5)  
Imposition (n) : Q'té → [X/QTY] → Somme offerte → [CREDIT n] (n: 1 à 9)

### NOTA

- L'offre de taxes est autorisée quand son média est programmé pour l'offre obligatoire.
- L'offre d'une somme est interdite quand le total partiel des ventes (total partiel intégral) est de zéro ou est négatif.
- L'offre d'une somme pour le paiement partiel (offre insuffisante) peut être autorisée.
- Le montant du rendu est payé par ticket lorsque son média est programmé pour "CHANGE SELECT: BY TICKET".

### Exemple

#### Manipulation des touches

{  
[SUBTOTAL]  
600 [CREDIT 1]  
400 [CHECK 2]  
800 [CASH\_TOTAL]

#### Affichage

	0001
1x2.10	2.10
PLU00002	
CREDIT1	6.00
CHECK2	4.00
CASH	8.00
CHANGE	0.10
CHANGE	<b>0.10</b>

(Le contenu suivant s'affiche lorsque le montant du rendu est payé par ticket.)

	0001
1x2.10	2.10
PLU00002	
CREDIT1	6.00
CHECK2	4.00
CASH	8.00
TICKET	0.10
CHANGE	<b>0.10</b>

## • Achèvement direct

### Procédure

- Paiement au comptant (n): → [CASH\_TOTAL] ou [CASH n] (n: 2 à 5)  
 Paiement par chèque (n): → [CHECK] ou [CHECK n] (n: 2 à 5)  
 Imposition (n): → [CREDIT n] (n: 1 à 9)

### NOTA

- La fonction d'imposition directe est autorisée quand son média est programmé pour l'interdiction d'offres.

### Exemple

Manipulation des touches	Affichage																
<pre>         }         [SUBTOTAL]         1000 [CREDIT 1]         500 [CHECK 2]         700 [CASH_TOTAL]         [CREDIT 2]       </pre>	<table border="1"> <tr> <td>0001</td> <td></td> </tr> <tr> <td>1x14.00</td> <td>14.00</td> </tr> <tr> <td>PLU00005</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CREDIT1</td> <td>10.00</td> </tr> <tr> <td>CHECK2</td> <td>5.00</td> </tr> <tr> <td>CASH</td> <td>7.00</td> </tr> <tr> <td>CREDIT2</td> <td>8.00</td> </tr> <tr> <td>***TOTAL</td> <td>30.00</td> </tr> </table>	0001		1x14.00	14.00	PLU00005		CREDIT1	10.00	CHECK2	5.00	CASH	7.00	CREDIT2	8.00	***TOTAL	30.00
0001																	
1x14.00	14.00																
PLU00005																	
CREDIT1	10.00																
CHECK2	5.00																
CASH	7.00																
CREDIT2	8.00																
***TOTAL	30.00																

# Calcul d'une TVA (Taxe sur la valeur ajoutée)/Taxe

## ■ Système de TVA/Taxe

Le Terminal de Point de Vente peut être programmé pour les six systèmes de taxe suivants par votre revendeur SHARP autorisé.

- **Système de TVA 1 à 6 automatique (Méthode d'opération automatique utilisant des pourcentages programmés)**

Au règlement, ce système calcule la TVA pour les totaux partiels imposable 1, imposable 2, imposable 3, imposable 4, imposable 5 et imposable 6 en utilisant les pourcentages programmés correspondants.

- **Système de taxe 1 à 6 automatique (Méthode d'opération automatique utilisant des pourcentages programmés)**

Au règlement, ce système calcule les taxes pour les 6 totaux partiels imposable 1, imposable 2, imposable 3, imposable 4, imposable 5 et imposable 6 en utilisant les pourcentages programmés correspondants, et ajoute également les taxes calculées respectives à ces totaux partiels.

- **Système de TVA 1 à 6 manuel (Méthode d'entrée manuelle utilisant les pourcentages programmés)**

### Procédure

→ [SUBTOTAL] → [VAT]

Ce système permet le calcul de la TVA pour les totaux partiels imposable 1, imposable 2, imposable 3, imposable 4, imposable 5 et imposable 6. Ce calcul est effectué en utilisant les pourcentages programmés correspondants lorsque vous effleurez la touche [VAT] juste après la touche [SUBTOTAL].

- **Système de TVA 1 à 6 manuel (Méthode d'entrée manuelle utilisant les pourcentages programmés)**

### Procédure

→ [SUBTOTAL] → Taux de TVA → [VAT]

→ [SUBTOTAL] → [VAT] (Lorsque vous utilisez le taux programmé.)

Ce système permet le calcul de la TVA pour l'edit total partiel. Ce calcul est effectué en utilisant les pourcentages pré-églés TVA 1 lorsque vous effleurez la touche [VAT] juste après la touche [SUBTOTAL]. Pour ce système, le taux de la taxe entré manuellement peut être utilisé.

- **Système de taxe 1 à 6 manuel (Méthode d'entrée manuelle utilisant les pourcentages programmés)**

### Procédure

→ [SUBTOTAL] → [VAT]

Ce système permet le calcul d'une taxe pour des totaux partiels imposable 1, imposable 2, imposable 3, imposable 4, imposable 5 et imposable 6. Ce calcul est effectué en utilisant les pourcentages programmés correspondants lorsque vous effleurez la touche [VAT] juste après la touche [SUBTOTAL]. Après ce calcul, vous devez achever l'opération.

- **Système de TVA 1 à 3 et de taxe 4 à 6 automatique**

Ce système permet le calcul combiné d'une TVA 1 à 3 et d'une taxe 4 à 6 automatique.

Cette combinaison peut être n'importe quelle TVA 1 à 3 et taxe 4 à 6. Le montant de la taxe est calculé automatiquement avec les pourcentages précédemment programmés pour ces taxes.

### NOTA

*L'affectation d'une TVA/taxe est imprimée à la position fixe à droite du montant sur le reçu et l'addition (note) comme suit :*

TVA 1/taxe 1 → A  
TVA 2/taxe 2 → B  
TVA 3/taxe 3 → C  
TVA 4/taxe 4 → D  
TVA 5/taxe 5 → E  
TVA 6/taxe 6 → F

*Lorsqu'une TVA/taxe multiple est affectée à un rayon ou à un PLU, un chiffre inférieur à la TVA/taxe sera imprimé. Pour les détails, veuillez consulter votre revendeur SHARP autorisé.*

**Exemple**

**Manipulation des touches**

---

(Lorsque le système de TVA 1 à TVA 6 manuel est choisi.)

[PLU 00008]  
 [SUBTOTAL]  
 [VAT]  
 [CASH\_TOTAL]

**Impression**

1x 2.00	*2.00
PLU00008	
-----	
SUBTOTAL	*2.00
-----	
TAX1 ST	*2.00
VAT 1	*0.14
NET 1	*1.86
-----	
CASH	<b>*2.00</b>

**■ Entrées pour un changement de TVA**

Cette fonction permet de modifier le statut de taxe d'un article particulier. "Changement d'article TVA" et "Changement d'opération TVA" permettent de modifier un statut de taxe.

**• Changement d'article TVA**

Le statut de taxe d'un seul article est modifié. Vous pouvez utiliser la touche **[VATSFT\_ITEM]**.

**• Changement d'opération TVA**

Le statut de taxe de tous les articles en vente est modifié. En effleurant la touche **[VATSFT\_TRANS.]** au cours d'une opération.

**• Opération de changement de TVA automatique**

L'opération de changement de TVA peut être activée automatiquement dans les situations suivantes :

**• Changement de TVA automatique par employé**

Le changement de TVA se fait automatiquement par le statut de changement de TVA programmé pour chaque employé.

**• Changement de TVA automatique par terminal**

Le changement de TVA se fait automatiquement par le statut de changement de TVA programmé pour chaque terminal.

**• Opération de changement de TVA manuel**

Pour l'opération de changement de TVA manuel, respectez les procédures suivantes :

**Procédure**

Pour le changement d'article TVA, effleurez la touche **[VATSFT\_ITEM]** pour activer le changement de TVA avant d'accéder au PLU/EAN concerné.

Pour le changement d'opération TVA, effleurez la touche **[VATSFT\_TRANS.]** à la fin d'une opération.

**Exemple** Dans le cas d'un "changement de TVA par opération"

**Manipulation des touches**

---

[VATSFT\_TRANS.]  
 [PLU 00008]  
 [CASH\_TOTAL]

(Lorsque le système de TVA 1 à TVA 6 automatique est choisi.)

**Impression**

1x 2.00	*2.00
PLU00008	
-----	
SUBTOTAL	*2.00
-----	
TAX2 ST	*2.00
VAT 2	*0.06
NET 2	*1.94
-----	
CASH	<b>*2.00</b>

**NOTA**

- Si vous désirez effectuer le changement d'une TVA à la fin d'une opération, consultez votre revendeur SHARP autorisé.
- Pour programmer le statut initial du Terminal de Point de Vente afin qu'il soit en mode de changement de TVA (Initial VAT SHIFT), consultez votre revendeur SHARP autorisé.

# Vérification d'un client (GLU)

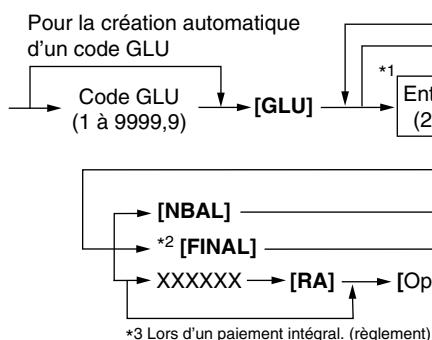
Votre Terminal de Point de Vente est doté du système de recherche d'un client (GLU).

**Système GLU** : le solde dû et les détails de la commande se trouvent dans le fichier de vérification du client. Les informations peuvent être automatiquement rappelées en entrant un code de vérification du client (= un code GLU) au moment de la passation d'une commande supplémentaire.

## ■ Système GLU

- Nouveau client

### Procédure



### NOTA

- Un employé a été enregistré avant de commencer l'entrée d'un GLU dans le cas où le système d'un employé ou le système employé + caissier est sélectionné.
- Le code GLU se réfère au code qui sera utilisé chaque fois que vous devez accéder à une vérification du client pour une nouvelle commande ou un paiement final.
- Votre Terminal de Point de Vente peut être programmé pour des codes GLU d'une manière consécutive (création de code GLU automatique). Si votre Terminal de Point de Vente n'a pas été programmé, chaque code GLU peut être entré manuellement.

\*1 Le numéro client se réfère au nombre de personnes présentes. Lorsque l'entrée de comptage total est obligatoire, entrez le numéro client (2 chiffres max.) puis effleurez la touche [ENTER]. Lorsque ce n'est pas le cas, entrez le numéro client puis effleurez la touche [GUEST#].

Pour corriger le nombre de clients, entrez de nouveau un nombre puis effleurez la touche [GUEST#].

\*2 Ceci est une fonction optionnelle (achèvement temporaire).

Vous pouvez achever temporairement la vérification d'un client en effleurant les touches [NBAL] ou [FINAL]. Il est recommandé d'utiliser la touche [NBAL] pour achever temporairement la vérification d'un client si l'impression n'est pas souhaitée et d'utiliser la touche [FINAL] si l'impression du solde actuel taxes comprises est souhaitée. Cependant, la vérification du client reste toujours "ouverte". Cela signifie que vous pouvez encore passer des commandes supplémentaires.

\*3 La taxe est calculée et elle est ajoutée au totalisateur de taxes.

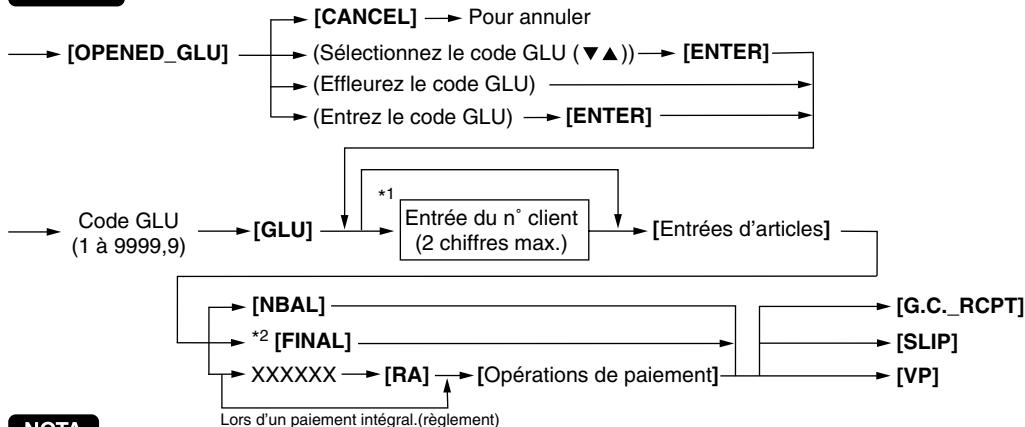
\*4 Dans le cas où la fonction de copie d'un reçu est activée, les opérations des touches [G.C.\_RCPT] et [SLIP] ne peuvent être répétées qu'une seule fois.

L'opération d'une impression de validation peut être répétée implicitement une fois. Vous pouvez régler le nombre d'opérations d'une impression de validation de 0 à 9.

## Exemple

- Passation d'une commande supplémentaire

## Procédure



NOTA

\*1 Le numéro client se réfère au nombre de personnes présentes. Lorsque l'entrée de comptage total est obligatoire, entrez le numéro client (2 chiffres max.) puis effleurez la touche [ENTER]. Lorsque ce n'est pas le cas, entrez le numéro client puis effleurez la touche [GUEST#].

Pour corriger le nombre de clients, entrez de nouveau un nombre puis effleurez la touche [GUEST#].

\*2 Ceci est une fonction optionnelle (achèvement temporaire).

*Vous pouvez achever temporairement la vérification d'un client en effleurant les touches [NBAL] ou [FINAL]. Il est recommandé d'utiliser la touche [NBAL] pour achever temporairement la vérification d'un client si l'impression n'est pas souhaitée et d'utiliser la touche [FINAL] si l'impression du solde actuel taxes comprises est souhaitée. Cependant, la vérification du client reste toujours "ouverte". Cela signifie que vous pouvez encore passer des commandes supplémentaires.*

### **Exemple**

Manipulation des touches	Affichage
1001 [GLU] [PLU 00008 ] [CASH_TOTAL]	<b>GLU#1001</b> 0001 1x1.00 1.00 PLU00003 <hr/> 1x2.00 2.00 PLU00008 <b>CASH</b> 4.00 <b>***TOTAL</b> 4.00

(Lorsque le code GLU est sélectionné dans la liste des GLU ouverts.)

### Manipulation des touches

**[OPENED\_GLU]**  
(Sélection du "GLU n°1001")

### Affichage



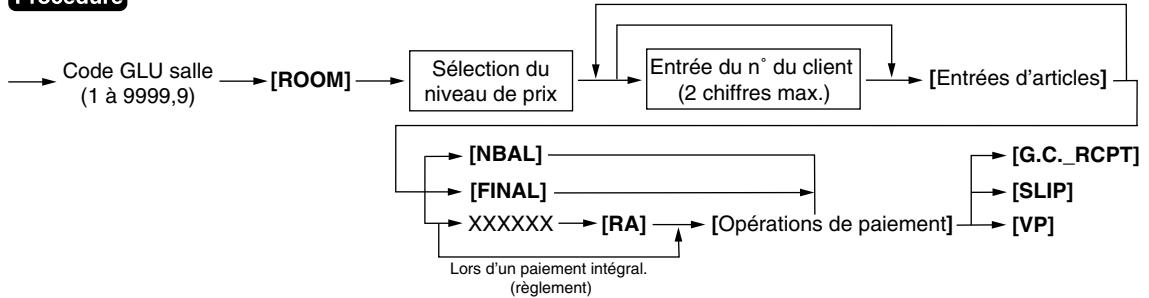
**[PLU 00008 ]**  
**[CASH\_TOTAL]**

GLU#1001		001
1x1.00		1.00
PLU00003		
<hr/>		
1x2.00		2.00
PLU00008		
CASH		4.00
<b>***TOTAL</b>		<b>4 . 00</b>

## ■ Entrée GLU salle

- Nouvelle commande

### Procédure



### Exemple

#### Manipulation des touches

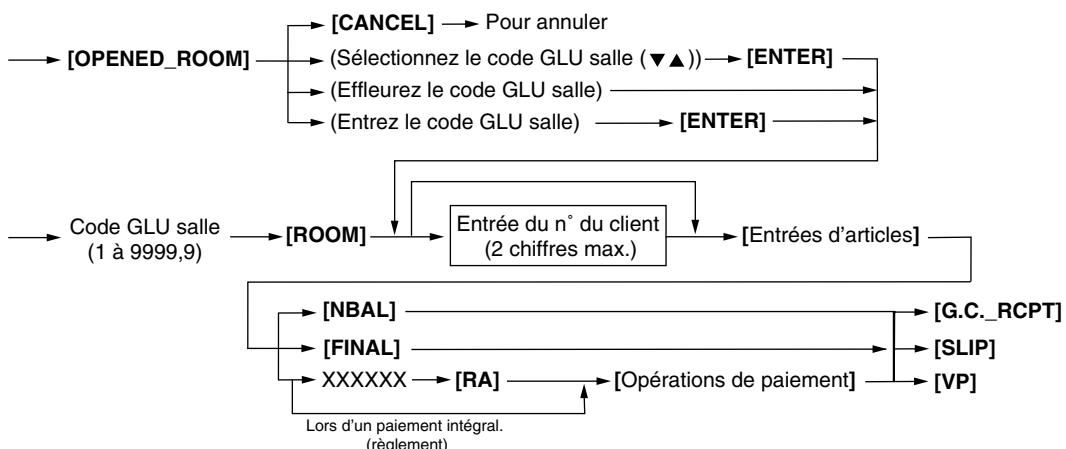
5 [ROOM]  
(Sélection du niveau de prix)  
[PLU 00002 ]  
[PLU 00003 ]  
[NBAL]

#### Affichage

ROOM#5	0001
03/06/2008 7:32	CLERK0001
1x2.10	2.10
PLU00002	
1x5.30	5.30
PLU00003	
***NBAL	7.40

- Passation d'une commande supplémentaire

### Procédure



**Exemple****Manipulation des touches**

**5 [ROOM]  
[PLU 00008 ]  
[PLU 00007 ]  
[CASH\_TOTAL]**

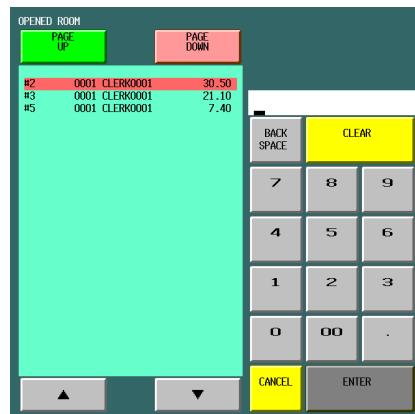
**Affichage**

ROOM#5	0001
03/06/2008 7:37	CLERK0001
1x6.50	6.50
PLU00008	
1x6.80	6.80
PLU00007	
CASH	20.70
<b>***TOTAL</b>	<b>20.70</b>

(Lorsque le code GLU salle est sélectionné dans la liste des GLU salle ouverts.)

**Manipulation des touches**

**[OPENED\_ROOM]  
(Sélection du "GLU salle n°5")**

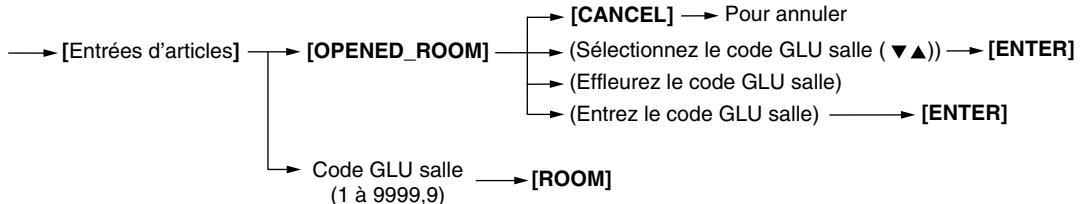
**Affichage**

**[PLU 00008 ]  
[PLU 00007 ]  
[CASH\_TOTAL]**

ROOM#5	0001
03/06/2008 7:37	CLERK0001
1x6.50	6.50
PLU00008	
1x6.80	6.80
PLU00007	
CASH	20.70
<b>***TOTAL</b>	<b>20.70</b>

• Transférez l'opération au GLU salle (transfert d'hôtel)

**Procédure**



**Exemple**

**Manipulation des touches**

[PLU 00002]  
[PLU 00003]

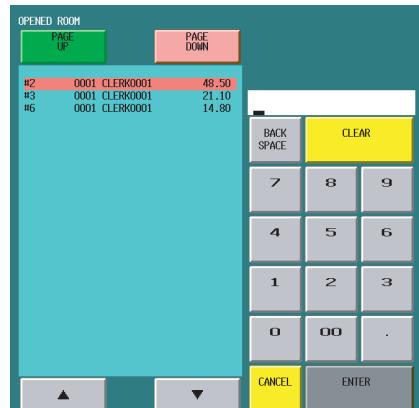
**Affichage**

1x2.10	2.10
PLU00002	
1x5.30	5.30
PLU00003	
<b>***TOTAL</b>	<b>7.40</b>

**[OPENED\_ROOM]**

(Sélection du code GLU salle)

(La fenêtre de confirmation “OK/CANCEL” s'affiche,  
sélectionnez “OK” pour transférer les données.)



1x2.10	2.10
PLU00002	
1x5.30	5.30
PLU00003	
ROOM#6	
HOTEL TRANS.	7.40
<b>***TOTAL</b>	<b>7.40</b>

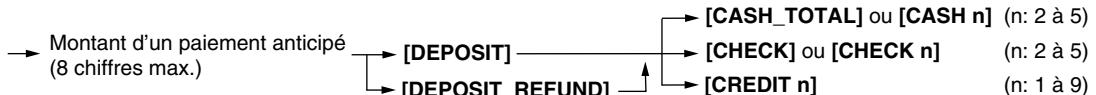
## ■ Entrées de paiements anticipés

Un paiement anticipé fait référence à un paiement d'avance sur la vérification d'un client. Il peut être reçu en liquide, en chèque ou en crédit d'achats (1 à 9).

Vous ne pouvez effectuer une entrée de paiement anticipé qu'en accédant à une vérification de client. Elle ne peut pas être réalisée pendant l'opération d'une somme présentée.

Un paiement anticipé reçu peut être remboursé en effleurant la touche **[DEPOSIT\_REFUND]**. Vous ne pouvez pas essayer de rembourser une somme plus élevée que le solde du paiement anticipé.

### Procédure



### Exemple

#### Manipulation des touches

1001 [GLU]  
5000 [DEPOSIT]  
[CASH\_TOTAL]  
[NBAL]

#### Affichage

GLU#1001	0001
CASH	
DEPOSIT	50.00
-----	
***NBAL	-50.00

### Exemple

#### Manipulation des touches

1001 [GLU]  
5000 [DEPOSIT\_REFUND]  
[CASH\_TOTAL]  
[NBAL]

#### Affichage

GLU#1001	0001
CASH	
DEPOSIT	50.00
-----	
CASH	
DEPO.(-)	-50.00
-----	
***NBAL	0.00

## ■ Sortie ou entrée des vérifications d'un client en cours de transfert (Transfert d'entrée/sortie)

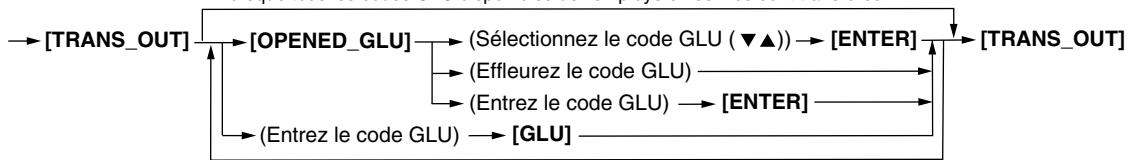
Les vérifications de clients disponibles peuvent être transférées d'un employé à un autre. Cette fonction peut être pratique à la fin du service d'un employé ou dès qu'un employé est libéré. Il est possible de transférer une, plusieurs ou toutes les tables en cours de service.

L'employé qui a servi la table doit être inscrit.

### • Sortie des vérifications d'un client en cours de transfert

#### Procédure

Lorsque tous les codes GLU disponibles de l'employé en service sont transférés.



Pour la vérification du client suivant

#### Exemple

##### Manipulation des touches

[TRANS\_OUT]  
1001 [GLU]  
[TRANS\_OUT]

##### Impression

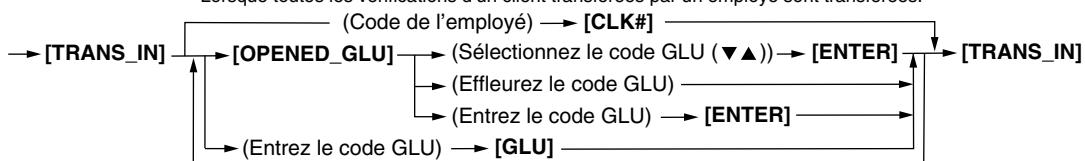
\*TRAN. OUT\*  
GLU#1001  
\*\*\*PBAL \*9.60

### • Entrée des vérifications d'un client en cours de transfert

Lorsqu'un second employé est affecté à la responsabilité des vérifications d'un client dont les données sont sorties :

#### Procédure

Lorsque toutes les vérifications d'un client transférées par un employé sont transférées.



Pour la vérification du client suivant

#### Exemple

##### Manipulation des touches

[TRANS\_IN]  
1001 [GLU]  
[TRANS\_IN]

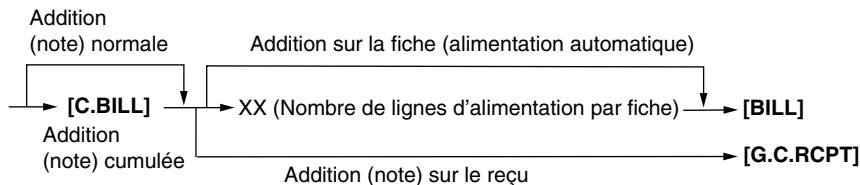
##### Impression

\*TRAN. IN\*  
GLU#1001  
\*\*\*PBAL \*9.60

## ■ Impression de l'addition

Cette fonction est utilisée pour établir l'addition (note) d'un client. Votre Terminal de Point de Vente peut imprimer l'addition (normale ou cumulée) sur l'imprimante pour fiches, reçus ou bande de détails quotidiens. Pour le choix de ces imprimantes, consultez votre revendeur SHARP autorisé.

### Procédure



### NOTA

- Cette fonction est disponible immédiatement après l'achèvement d'une opération.
- Si la fonction de copie est autorisée, vous ne pouvez imprimer la copie d'une addition (note) sur une fiche et un reçu qu'une seule fois. Si vous avez besoin de la copie d'une addition (note), consultez votre revendeur SHARP autorisé.

### Exemple

#### Manipulation des touches

[G.C.\_RCPT]

#### Impression

*BILL*	
5x 2.00	*10.00
PLU00008	
-----	
1x 1.00	*1.00
PLU00003	
-----	
1x 1.00	*1.00
PLU00002	
-----	
1x 2.00	*2.00
STEAK	
1x 0.60	*0.60
MASHED. P	
-----	

## ■ Lecture d'un GLU intermédiaire

Cette fonction est utilisée pour une inspection temporaire de la vérification d'un client. Les détails de la vérification d'un client peuvent être imprimés sur un reçu ou sur une fiche.

### Procédure

- 1) Effleurez la touche **[INTER\_MED.]**. La fenêtre suivante s'affiche.



- 2) Sélectionnez le type de GLU ("GLU normal" ou "GLU salle").  
Entrez le GLU# ou sélectionnez-le à partir de la liste de GLU ouverts en effleurant la touche **[LIST]**.  
Sélectionnez l'imprimante de sortie ("imprimante des reçus" ou "imprimante d'addition (note)").
- 3) Effleurez la touche **[ENTER]** ou **[CONTINUE]** pour effectuer l'impression.  
Pour annuler l'opération, effleurez la touche **[CANCEL]**.

### NOTA

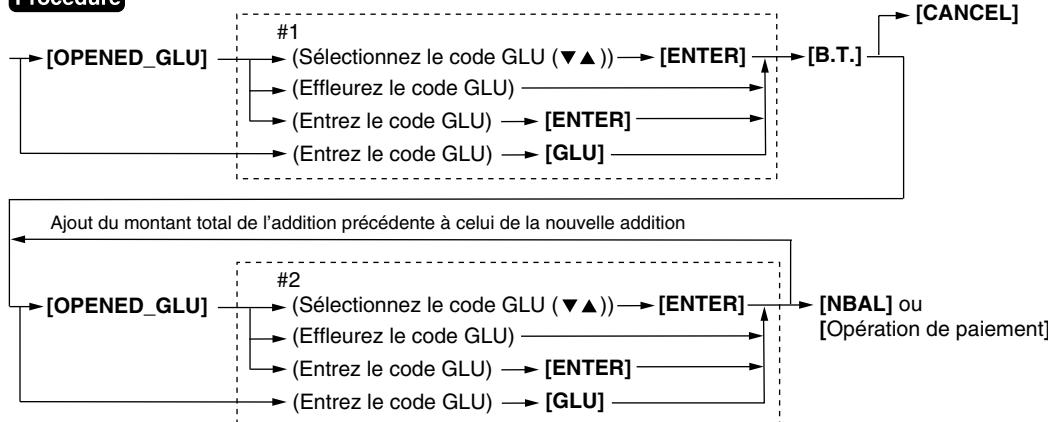
*Cette fonction est utilisable après l'achèvement de l'entrée de vérification d'un client.*

## ■ Totalisation d'additions (notes)/transfert d'additions (notes)

### • Totalisation d'additions (notes)

La fonction de totalisation d'additions (notes) est utilisée pour totaliser plusieurs additions (notes) lorsque, par exemple, un client particulier paye non seulement sa propre addition (note), mais aussi celles d'autres clients.

#### Procédure



#### NOTA

- Les additions (notes) n° 1 et n° 2 sont fusionnées en une seule addition (note). Le code GLU de l'addition fusionnée est déterminé par la dernière addition (note) n° 2 introduite. Un maximum de 5 additions (notes) est disponible pour le n° 2.
- Le code GLU du n° 1 doit être utilisé. Si la (les) vérification(s) du client n° 1 ou du n° 2 a (ont) déjà été traitée(s) par un autre employé, la (les) vérification(s) du client devra (devront) être faite(s) en mode de "Transfert de sortie".

#### Exemple

##### Manipulation des touches

1005 [GLU]  
[B.T.]  
1006 [GLU]  
[NBAL]

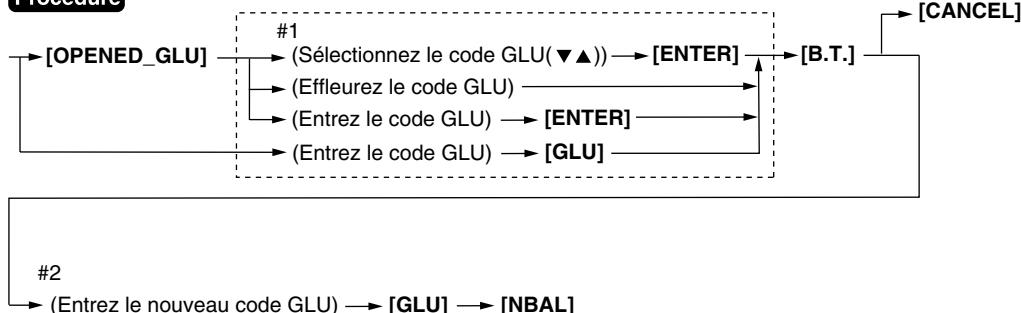
##### Affichage

GLU#1005		0001
1x1.00		1.00
PLU00002		
1x1.00		1.00
PLU00003		
1x6.20		6.20
PLU00005		
***NBAL		34.30

## • Transfert d'une addition (note)

Cette fonction est utilisée pour changer le code GLU d'une addition (note) particulière.

### Procédure



### NOTA

- Cette fonction nécessite que le code GLU en cours soit introduit pour le n° 1 et qu'un nouveau code GLU soit introduit pour le n° 2.*
- Une addition (note) n° 1 est transférée vers une addition (note) n° 2. L'addition (note) n° 1 est ensuite effacée et considérée comme étant libre.*

### Exemple

Manipulation des touches	Affichage																
1001 [GLU] [B.T.] 1010 [GLU] [NBAL]	<table border="1"> <tr> <td>GLU#1010</td> <td>0001</td> </tr> <tr> <td>1x2.00</td> <td>2.00</td> </tr> <tr> <td>PLU00008</td> <td></td> </tr> <tr> <td>1x1.50</td> <td>1.50</td> </tr> <tr> <td>PLU00001</td> <td></td> </tr> <tr> <td>1x6.20</td> <td>6.20</td> </tr> <tr> <td>PLU00006</td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>***NBAL</b></td> <td><b>9.70</b></td> </tr> </table>	GLU#1010	0001	1x2.00	2.00	PLU00008		1x1.50	1.50	PLU00001		1x6.20	6.20	PLU00006		<b>***NBAL</b>	<b>9.70</b>
GLU#1010	0001																
1x2.00	2.00																
PLU00008																	
1x1.50	1.50																
PLU00001																	
1x6.20	6.20																
PLU00006																	
<b>***NBAL</b>	<b>9.70</b>																

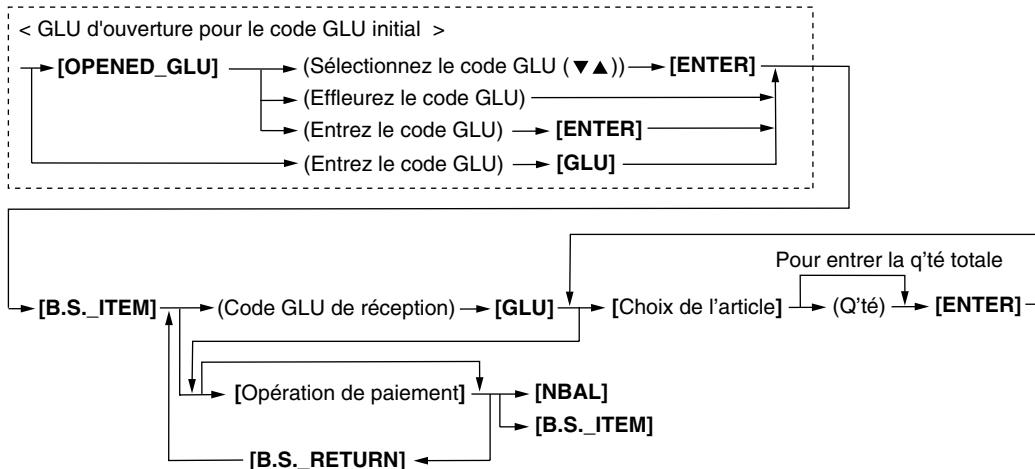
## ■ Quote-part d'une addition (note)

Cette fonction est utilisée lorsque chaque client d'un groupe paye sa propre commande. Avec cette fonction, vous pouvez sélectionner certains articles provenant de la vérification d'un client et effectuer une entrée pour le paiement. De même, vous pouvez transférer les articles que vous avez sélectionnés vers d'autres vérifications de clients.

Il y a trois types de fonctions pour la quote-part d'une addition (note) : quote-part par article, par montant et par personne.

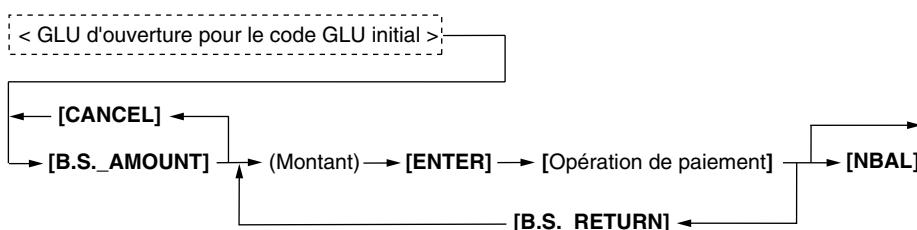
### • Quote-part d'une addition (note) par article

#### Procédure



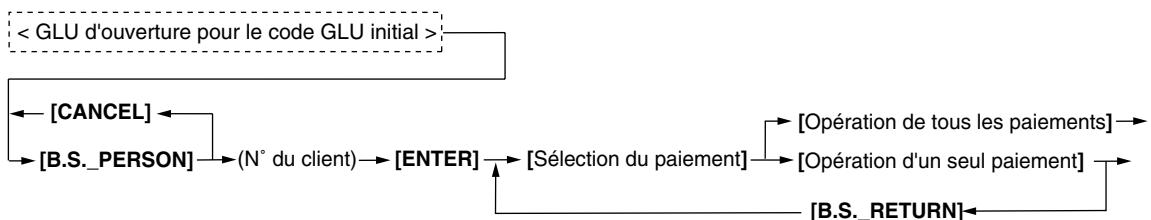
### • Quote-part d'une addition (note) par montant

#### Procédure



### • Quote-part d'une addition (note) par personne

#### Procédure



**Exemple      Quote-part d'une addition (note) par article**

**Manipulation des touches**

1001 [GLU]  
[B.S.\_ITEM]

Effleurez l'article devant être  
séparé.

[ENTER]

**Affichage**

BS.ORG#	B.S.	0001 CLERK0001	BS.RCV	Bill Separation
1001				
1x2.00		2.00		
PLU00008				
1x1.50		1.50		
PLU00001				
1x2.50		2.50		
PLU00003				
1x6.20		6.20		
PLU00006				
<b>***TOTAL</b>		<b>12.20</b>	<b>***TOTAL</b>	

BS.ORG#	B.S.	0001 CLERK0001	BS.RCV	Bill Separation
1001				
1x2.00		2.00		
PLU00008				
1x1.50		1.50		
PLU00001				
<b>1x2.50</b>		<b>2.50</b>		
PLU00003				
1x6.20		6.20		
PLU00006				
<b>***TOTAL</b>		<b>12.20</b>	<b>***TOTAL</b>	

BS.ORG#	B.S.	0001 CLERK0001	BS.RCV	Bill Separation
1001				
1x2.00		2.00	1x2.50	2.50
PLU00008			PLU00003	
1x1.50		1.50		
PLU00001				
1x6.20		6.20		
PLU00006				
<b>***TOTAL</b>		<b>9.70</b>	<b>***TOTAL</b>	

**[CASH\_TOTAL]**

B.S.	0001	CLERK0001	BRIT Separation
BS.ORG#1001			
1x2.00	2.00	1x2.50	2.50
PLU00008		PLU00003	
1x1.50	1.50	CASH	
PLU00001			
1x6.20	6.20		
PLU00006			
<b>***TOTAL</b>		<b>9.70</b>	<b>***TOTAL</b>
			<b>2.50</b>

**[NBAL]**

0001
<b>***TOTAL</b>
<b>0.00</b>

**Exemple**    **Quote-part d'une addition (note) par montant**

**Manipulation des touches**

1002 [GLU]  
[B.S.\_AMOUNT]

**Affichage**



250 [ENTER]

GLU#1002	0001
1x2.50	2.50
PLU0003	
1x25.10	25.10
PLU0002	
-----	
PARTIAL PAY	2.50
***TOTAL	2.50

[CASH\_TOTAL]

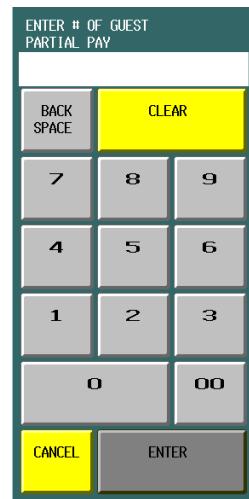
GLU#1002	0001
PLU0003	
1x25.10	25.10
PLU0002	
-----	
PARTIAL PAY	2.50
CASH	2.50
***TOTAL	2.50
BS RETURN or NBAL	

[NBAL]

0001	
***TOTAL	0.00

**Exemple****Quote-part d'une addition (note) par personne****Manipulation des touches**

1003 [GLU]  
[B.S.\_PERSON]

**Affichage**

2 [ENTER]

PAYMENT SELECT

1. IND. PAYMENT    2. ALL PAYMENT

Sélectionnez "1. IND. PAYMENT"

GLU#1003	0001
1x15.20	15.20
PLU00003	
1x2.60	2.60
PLU00005	
-----	
PARTIAL PAY	8.90
***TOTAL	8.90

[CASH\_TOTAL]

GLU#1003	0001
PLU00003	
1x2.60	2.60
PLU00005	
-----	
PARTIAL PAY	8.90
CASH	8.90
***TOTAL	8.90
Press BS RETURN	

**[B.S.\_RETURN]**

GLU#	1003	0001
1x15.20		15.20
PLU00003		
1x2.60		2.60
PLU00005		
		-----
PARTIAL PAY		8.90
***TOTAL		8.90

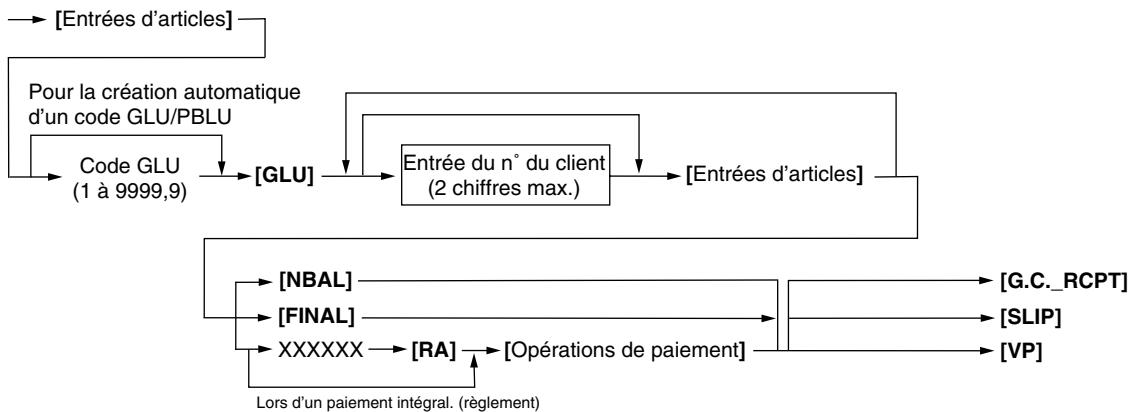
**[CASH\_TOTAL]**

GLU#	1003	0001
PLU00003		
1x2.60		2.60
PLU00005		
		-----
PARTIAL PAY		8.90
CASH		8.90
***TOTAL		8.90

## ■ Transfert d'une opération

Ce Terminal de Point de Vente vous permet de transférer l'opération d'un type de non recherche des données d'un client (non-GLU) vers le fichier GLU.

### Procédure



### NOTA

Le transfert d'une opération peut être effectué avant qu'une opération de paiement ne soit exécutée.

### Exemple

#### Manipulation des touches

[PLU 00002 ]  
[PLU 00003 ]  
1006 [GLU]  
[NBAL]

#### Affichage

GLU#1006	0001
PLU00002	
2x1.00	2.00
PLU00003	
1x6.20	6.20
PLU00005	
<hr/>	
***NBAL	36.30

## ■ Rappel d'une opération

Vous pouvez rappeler des données d'opérations fermées. Toutes les opérations de paiement sont annulées pour les vérifications de clients rappelées, et l'opération est rouverte.

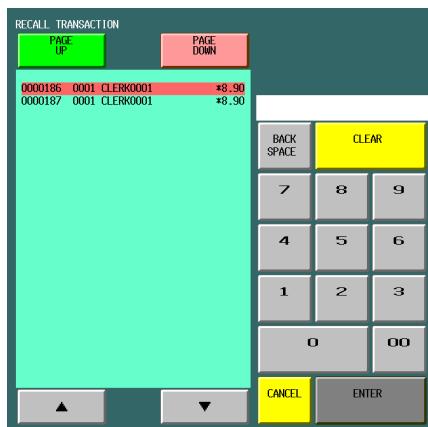
Les opérations suivantes sont disponibles après un rappel :

- Correction d'articles
- Ajout de pourboire
- Modification de médias

### Procédure

1) → (Entrez le n° de l'opération) → [RECALL\_TRANS.] : l'opération est rappelée.

Si l'opération est sélectionnée à partir de la liste d'opérations fermées, effleurez la touche [RECALL\_TRANS.] sans entrer de numéro d'opération pour afficher la liste des opérations fermées.



Ensuite, sélectionnez l'opération d'objet et effleurez la touche [ENTER] pour rappeler l'opération.  
Pour annuler l'opération, effleurez la touche [CANCEL].

2) Effectuez des entrées pour les opérations rappelées.

### Exemple

#### Manipulation des touches

[RECALL\_TRANS.]

Sélectionnez le n° de l'opération "0000186" [ENTER]  
[CASH\_TOTAL]

#### Affichage

GLU#1003	0001
1x15.20	15.20
PLU00003	
1x2.60	2.60
PLU00005	
PARTIAL PAY	8.90
CASH	8.90
***TOTAL	8.90

# Système de passation de commandes

## ■ Passation d'une commande à l'avance d'un client

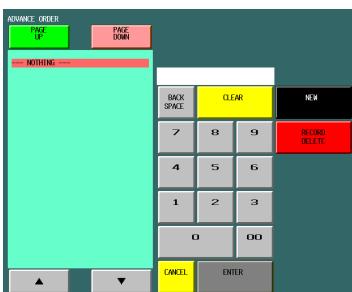
Exécutez cette fonction pour enregistrer la passation d'une commande à l'avance d'un client.

Un numéro de passation d'une commande est affecté à chaque commande à l'avance d'un client. Chaque fois qu'une nouvelle passation de commande à l'avance d'un client est enregistrée, un numéro de passation d'une commande incrémenté est affecté à la commande. Si la commande est achevée ou annulée, le numéro de passation d'une commande affecté une fois ne sera jamais utilisé à nouveau.

### • Nouvelle passation de commande

#### Procédure

- 1) Effleurez la touche **[ADVANCE\_ORDER]**, la fenêtre suivante s'affiche.



- 2) Effleurez la touche **[NEW]**, la fenêtre suivante s'affiche.

Pour annuler l'opération, effleurez la touche **[CANCEL]**.



- 3) Entrez chaque article (DATE/HEURE) puis effleurez la touche **[ENTER]**.

- 4) Effectuez l'entrée de l'enregistrement des ventes.

#### NOTA

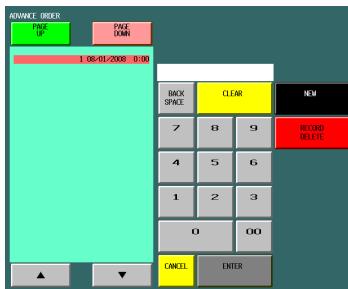
*De nouvelles commandes avancées doivent être temporairement fermées avec les touches **[NBAL]** ou **[FINAL]**. Lorsque la date de l'ordre d'achat arrive,achevez-les avec une offre au comptant, par chèque ou par crédit.*

## • Passation d'une commande supplémentaire

### Procédure

1) → (Entrez le n° de passation de commande) → **[ADVANCE\_ORDER]** : L'enregistrement de la commande s'affiche. Passez à l'étape 2).

Si l'enregistrement de la commande est sélectionné dans la liste, effleurez la touche **[ADVANCE\_ORDER]** sans qu'un n° de passation de commande n'affiche la liste.



Ensuite, sélectionnez l'enregistrement de la commande et effleurez la touche **[ENTER]** pour afficher l'enregistrement.

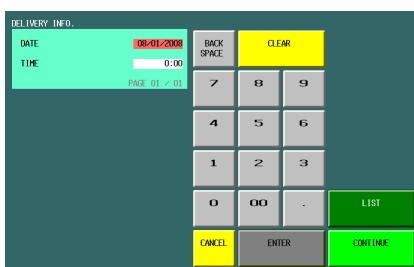
Pour annuler l'opération, effleurez la touche **[CANCEL]**.

2) Effectuez l'entrée de l'enregistrement des ventes.

### NOTA

Pour corriger la DATE/HEURE, effleurez la touche **[CORRECT\_ORDER]**. La fenêtre de confirmation "OUI/ NON" s'affiche.

Ensuite, sélectionnez "OUI". L'affichage suivant s'affiche.

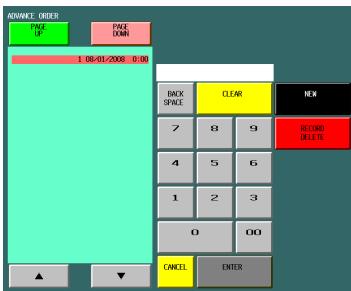


Entrez chaque article (DATE/HEURE) puis effleurez la touche **[ENTER]**.

- Suppression de l'enregistrement d'une commande

#### Procédure

- 1) Effleurez la touche **[ADVANCE\_ORDER]**, la fenêtre suivante s'affiche.



- 2) Sélectionnez l'enregistrement de la commande et effleurez la touche **[RECORD\_DELETE]**. Le message de confirmation s'affiche.

Pour supprimer la commande, sélectionnez "OUI". Pour annuler la suppression, sélectionnez "NON".

Pour annuler l'opération, effleurez la touche **[CANCEL]**.

## ■ Passation d'une commande à l'avance d'un client crédité

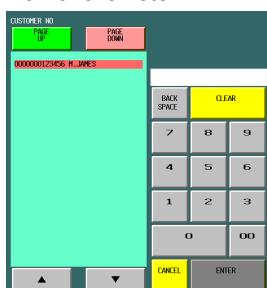
Utilisez cette fonction pour enregistrer la passation d'une commande à l'avance d'un client crédité. Contrairement à une commande à l'avance d'un client, une commande à l'avance d'un client crédité contient les deux numéros suivants : le numéro du client et le numéro consécutif apparenté du client. Le numéro du client comporte six chiffres et le numéro consécutif apparenté du client est implicitement de 1 à 10. Ils peuvent être changés respectivement en un nombre de cinq chiffres et en 1 à 99 par programmation. Pour programmer le réglage, veuillez consulter votre revendeur SHARP autorisé. Le numéro consécutif apparenté du client est incrémenté chaque fois qu'une passation de commande à l'avance d'un client crédité est enregistrée.

### • Nouvelle passation de commande

#### Procédure

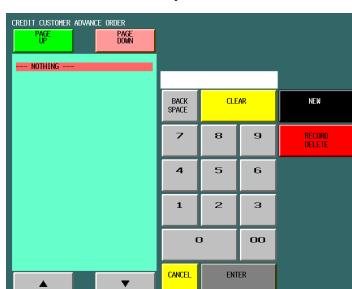
1) → (Entrez le code client) → [CREDIT\_ORDER] : L'enregistrement de la commande s'affiche. Passez à l'étape 2).

Si le client est sélectionné dans la liste, effleurez la touche [CREDIT\_ORDER] sans qu'un code client n'affiche la liste.



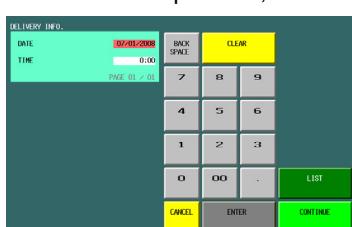
Sélectionnez ensuite le client et effleurez la touche [ENTER]. L'enregistrement de la commande s'affiche. Passez à l'étape 2).

Pour annuler l'opération, effleurez la touche [CANCEL].



2) Effleurez la touche [NEW], la fenêtre suivante s'affiche.

Pour annuler l'opération, effleurez la touche [CANCEL].



3) Entrez chaque article (DATE/HEURE) puis effleurez la touche [ENTER].

4) Effectuez l'entrée de l'enregistrement des ventes.

#### NOTA

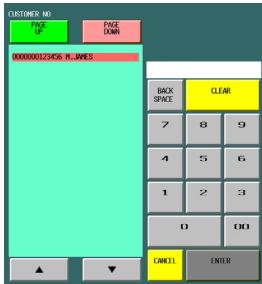
*De nouvelles commandes avancées doivent être temporairement fermées avec les touches [NBAL] ou [FINAL]. Lorsque la date de l'ordre d'achat arrive,achevez-les avec une offre au comptant, par chèque ou par crédit.*

## • Passation d'une commande supplémentaire

### Procédure

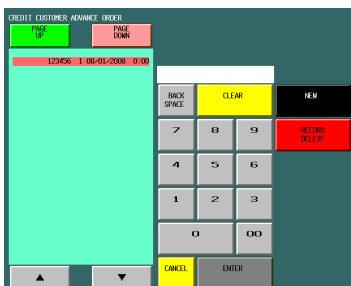
- 1) → (Entrez le code client) → [CREDIT\_ORDER] : L'enregistrement de la commande s'affiche. Passez à l'étape 2).

Si le client est sélectionné dans la liste, effleurez la touche [CREDIT\_ORDER] sans qu'un code client n'affiche la liste.



Sélectionnez ensuite le client et effleurez la touche [ENTER]. L'enregistrement de la commande s'affiche. Passez à l'étape 2).

Pour annuler l'opération, effleurez la touche [CANCEL].



- 2) Sélectionnez ensuite l'enregistrement de la commande et effleurez la touche [ENTER] pour afficher l'enregistrement.

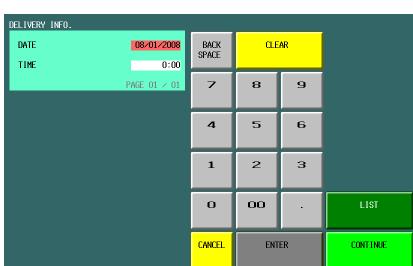
Pour annuler l'opération, effleurez la touche [CANCEL]

- 3) Effectuez l'entrée de l'enregistrement des ventes.

### NOTA

Pour corriger la DATE/HEURE, effleurez la touche [CORRECT\_ORDER]. La fenêtre de confirmation "OUI/ NON" s'affiche.

Ensuite, sélectionnez "OUI". L'affichage suivant s'affiche.



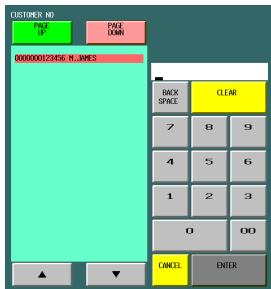
Entrez chaque article (DATE/HEURE) puis effleurez la touche [ENTER].

## • Suppression de l'enregistrement d'une commande

### Procédure

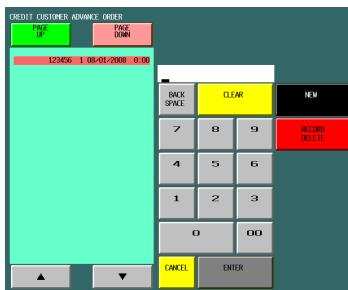
- 1) → (Entrez le code client) → **[CREDIT\_ORDER]** : L'enregistrement de la commande s'affiche. Passez à l'étape 2).

Si le client est sélectionné dans la liste, effleurez la touche **[CREDIT\_ORDER]** sans qu'un code client n'affiche la liste.



Sélectionnez ensuite le client et effleurez la touche **[ENTER]**. L'enregistrement de la commande s'affiche. Passez à l'étape 2.

Pour annuler l'opération, effleurez la touche **[CANCEL]**.



- 2) Sélectionnez l'enregistrement de la commande et effleurez la touche **[RECORD\_DELETE]**. Le message de confirmation s'affiche.

Pour supprimer la commande, sélectionnez "OUI". Pour annuler la suppression, sélectionnez "NON".

Pour annuler l'opération, effleurez la touche **[CANCEL]**.

## ■ Masques de commandes d'articles

### NOTA

Pour utiliser cette fonction, veuillez consulter votre revendeur SHARP autorisé.

Les masques de commandes d'articles sont, dans leur principe, les formules d'entrée des données de commandes devant être envoyées du Terminal de Point de Vente aux unités d'affectation. Ils sont aussi utilisés pour les formules de retours de marchandises, d'inventaires, de notes de livraison, etc.

Il y a deux types de masques de commandes d'articles : les masques de commandes et les masques universels. Vous pouvez créer jusqu'à 25 masques (masques n°1 à 25) au total. Les cinq premiers sont utilisés pour des masques de commandes et les autres pour des masques universels.

### • Masques de commandes

Les masques de commandes sont généralement utilisés pour envoyer des commandes aux unités d'affectation. Les masques n°1 à 5 sont réservés aux masques de commandes.

Dans un masque de commandes, vous pouvez programmer des commandes pour un nombre de livraisons quotidiennes. Une livraison est appelée "TOUR".

Par exemple, 100 sandwichs sont livrés à 6 h du matin en tant que TOUR1, 200 sandwichs à 11 h du matin en tant que TOUR2 et 50 sandwichs à 15 h en tant que TOUR3.

Les données du masque (codes des articles, textes et propositions de commandes) sont téléchargées sur le Terminal de Point de Vente à partir de l'arrière-guichet. Sur le Terminal de Point de Vente, vous pouvez ouvrir les données du masque, confirmer les propositions de commandes et entrer les quantités d'articles désirées. Les données du masque sont téléchargées en ligne à l'aide d'un ordinateur.

### • Masques universels

Les masques universels vous permettent d'envoyer des informations, telles que des retours de marchandises, des inventaires, etc., aux unités d'affectation. Les masques n°6 à 25 sont réservés aux masques universels.

Les données du masque (codes des articles et textes) sont téléchargées sur le Terminal de Point de Vente à partir des unités d'affectation. Sur le Terminal de Point de Vente vous pouvez entrer des informations, telles que des quantités de retours, des inventaires, etc., dans les données du masque.

Les données du masque sont téléchargées en ligne à l'aide d'un ordinateur.

L'un des masques universels peut aussi être utilisé en tant que transfert d'un stock d'une succursale à une autre. Pour utiliser cette fonction, vous devez spécifier le n° du masque devant être utilisé en tant que transfert d'un stock en mode PGM2.

### Procédure

→ (Masques n°) → [MASK] → [Date entry]

Si le masque est sélectionné dans la liste, effleurez la touche [MASK] sans qu'un n° de masque n'affiche la liste.

Sélectionnez le n° du masque puis effleurez la touche [ENTER]. La procédure passe à l'entrée de la date.

Pour annuler l'opération, effleurez la touche [CANCEL].

# Entrées auxiliaires

## ■ Calculs de pourcentages (% prime ou % rabais)

Votre Terminal de Point de Vente permet de calculer des pourcentages pour le total partiel d'une marchandise ou pour chaque entrée d'article. Vous devez programmer à l'avance pour quel total partiel d'une marchandise ou pour quelle entrée d'article votre Terminal de Point de Vente devra effectuer un calcul de pourcentages.

Pour les calculs de pourcentages (prime, rabais, total partiel d'une marchandise ou individuel), vous pouvez utiliser la touche **[% n]**.

Pourcentage : 0,01 à 100,00%

### Procédure

Pour les entrées d'articles : (Entrée d'article) → Taux du pourcentage → **[% n]**

Lors de l'utilisation du taux de pourcentage programmé, effleurez la touche **[% n]** sans entrer le taux de pourcentage.

Pour le total partiel : → **[SUBTOTAL]** → Taux de pourcentage → **[% n]**

Lors de l'utilisation du taux de pourcentage programmé, effleurez la touche **[% n]** sans entrer le taux de pourcentage.

### Exemple

#### Manipulation des touches

[PLU 00002]  
[%1]  
[PLU 00003]  
[SUBTOTAL]  
7,5 [%2]  
[CASH\_TOTAL]

#### Affichage

1x1.00	1.00
PLU00003	
SUBTOTAL	1.90
	-7,50%
×2	-0.14
CASH	1.76
***TOTAL	1.76

## ■ Entrées de rabais ( - )

Pour le rabais pour un article ou le rabais pour un total partiel, vous pouvez utiliser la touche **[( - ) n]** quand la programmation le permet.

### Procédure

Pour les entrées d'articles : (Entrée d'article) → Montant du rabais → **[( - ) n]**

Lors de l'utilisation du montant du rabais programmé, effleurez la touche **[( - ) n]** sans entrer le montant du rabais.

Pour le total partiel: → Montant du rabais → **[( - ) n]**

Lors de l'utilisation du montant du rabais programmé, effleurez la touche **[( - ) n]** sans entrer le montant du rabais.

### Exemple

#### Manipulation des touches

[PLU 00002]  
[( - )1]  
[PLU 00003]  
85 [( - )2]  
[CASH\_TOTAL]

#### Affichage

PLU00002	0001
(-) 1	-0.20
1x1.00	1.00
PLU00003	
(-) 2	-0.85
CASH	0.95
***TOTAL	0.95

## ■ Entrées de remboursements

Pour l'entrée d'un remboursement, effleurez la touche **[REFUND]** juste avant d'effleurer la touche d'un rayon, la touche **[DEPT#]**, la touche d'un PLU direct ou la touche **[PLU\_EAN]** ou juste avant d'explorer un code EAN. L'opération avant l'effleurement de la touche **[REFUND]** est la même que pour celle d'une opération normale. Par exemple, si l'article d'un remboursement est celui entré dans un rayon, entrez le montant du remboursement, puis effleurez dans l'ordre la touche **[REFUND]** et la touche du rayon correspondant ; si un article entré dans un PLU est retourné, introduisez le code du PLU correspondant, puis effleurez les touches **[REFUND]** et **[PLU\_EAN]**; et si l'article d'un remboursement est celui entré dans un EAN, effleurez la touche **[REFUND]** et explorez le code EAN.

### Exemple

#### Manipulation des touches

```
[PLU 00002 ]  
[REFUND] [PLU 00003 ]  
7 [X/QTY] 6 [REFUND] [PLU_EAN]  
285 [AMOUNT] 2 [REFUND] [DEPT#]  
[CASH_TOTAL]
```

#### Affichage

0001	
PLU00003	
-7x1.00	R-7.00
PLU00006	
-1x2.85	R-2.85
DPT.02	
CHANGE	9.85
CHANGE	9.85

## ■ Entrées de retours

Pour l'entrée d'un retour, effleurez la touche **[RETURN]** juste avant d'effleurer la touche d'un rayon, la touche **[DEPT#]**, la touche d'un PLU direct ou la touche **[PLU\_EAN]** ou juste avant d'explorer un code EAN. L'opération avant l'effleurement de la touche **[RETURN]** est la même que pour celle d'une opération normale. Par exemple, si l'article d'un retour est celui entré dans un rayon, entrez le montant du retour, puis effleurez dans l'ordre la touche **[RETURN]** et la touche du rayon correspondant ; si un article entré dans un PLU est retourné, introduisez le code du PLU correspondant, puis effleurez les touches **[RETURN]** et **[PLU\_EAN]**; et si l'article d'un retour est celui entré dans un EAN, effleurez la touche **[RETURN]** et explorez le code EAN.

### Exemple

#### Manipulation des touches

```
[PLU 00002 ]  
[RETURN] [PLU 00003 ]  
7 [X/QTY] 6 [RETURN] [PLU_EAN]  
285 [AMOUNT] 2 [RETURN] [DEPT#]  
[CASH_TOTAL]
```

#### Affichage

0001	
PLU00003	
-7x1.00	RT-7.00
PLU00006	
-1x2.85	RT-2.85
DPT.02	
CHANGE	9.85
CHANGE	9.85

## ■ Impression de numéros de codes non-additifs

Entrez un numéro de code non-additif, comme le numéro de code et le numéro de la carte de crédit d'un client de 16 chiffres maximum. Puis, effleurez la touche [ # ] à n'importe quel moment de l'entrée d'une vente. Votre Terminal de Point de Vente l'imprimera immédiatement.

### Exemple

Manipulation des touches	Affichage																
[PLU 00002] 123450 [ # ] [PLU 00003] [CASH_TOTAL]	<table border="1"><tr><td>0001</td><td>1.00</td></tr><tr><td>1x1.00</td><td>1.00</td></tr><tr><td>PLU00002</td><td></td></tr><tr><td>#0000000000123450</td><td></td></tr><tr><td>1x1.00</td><td>1.00</td></tr><tr><td>PLU00003</td><td></td></tr><tr><td>CASH</td><td>2.00</td></tr><tr><td>***TOTAL</td><td>2.00</td></tr></table>	0001	1.00	1x1.00	1.00	PLU00002		#0000000000123450		1x1.00	1.00	PLU00003		CASH	2.00	***TOTAL	2.00
0001	1.00																
1x1.00	1.00																
PLU00002																	
#0000000000123450																	
1x1.00	1.00																
PLU00003																	
CASH	2.00																
***TOTAL	2.00																

## ■ Impression d'un texte disponible

Vous pouvez effectuer l'entrée du texte libre avant (ou après) l'entrée de l'article.

Le texte libre programmé peut être imprimé en entrant le code de texte correspondant et en effleurant la touche [TEXT #] ou en effleurant la touche de texte directe correspondante ([TEXT n]).

### Procédure

- Entrée de touches directes : → Q'té → [TEXT n]  
Quand la q'té est de "1", il n'est pas nécessaire d'entrer la q'té ("→ Q'té →").
- Entrée de codes de texte : → Q'té → [X/QTY] → Code de texte → [TEXT #]  
Quand la q'té est de "1", il n'est pas nécessaire d'entrer la q'té ("→ Q'té → [x/QTY] →").
- Entrée de texte par liste : → Q'té → [X/QTY] → [TEXT #] → Sélection du texte  
Quand la q'té est de "1", il n'est pas nécessaire d'entrer la q'té ("→ Q'té → [x/QTY] →").

### NOTA

- Vous pouvez annuler un texte libre avec le curseur ou en appuyant sur la touche d'annulation.
- Vous pouvez entrer des textes libres avant l'entrée implicite d'un article. Si vous souhaitez entrer des textes libres après chaque entrée d'article, veuillez consulter votre revendeur SHARP autorisé.

### Exemple

Manipulation des touches	Affichage																
2 [TEXT#] [PLU 00003] [PLU 00001] [CASH_TOTAL]	<table border="1"><tr><td>0001</td><td>1.00</td></tr><tr><td>1x1.00</td><td>1.00</td></tr><tr><td>PLU00003</td><td></td></tr><tr><td>1 *TEXT02</td><td></td></tr><tr><td>1x1.00</td><td>1.00</td></tr><tr><td>PLU00001</td><td></td></tr><tr><td>CASH</td><td>2.00</td></tr><tr><td>***TOTAL</td><td>2.00</td></tr></table>	0001	1.00	1x1.00	1.00	PLU00003		1 *TEXT02		1x1.00	1.00	PLU00001		CASH	2.00	***TOTAL	2.00
0001	1.00																
1x1.00	1.00																
PLU00003																	
1 *TEXT02																	
1x1.00	1.00																
PLU00001																	
CASH	2.00																
***TOTAL	2.00																

# Traitement d'un paiement

## ■ Entrées de pourboires

Votre Terminal de Point de Vente autorise l'entrée de pourboires que vos clients donnent aux employés en liquide ou par d'autres moyens (chèque ou crédit d'achat). L'entrée d'un pourboire suppose qu'il est effectué selon le système suivant :

- Le pourboire payé par un client à un employé est introduit dans le Terminal de Point de Vente par l'entrée du pourboire, et le restaurant paie ultérieurement le montant du pourboire à l'employé en liquide.
- L'entrée du montant du pourboire au Terminal de Point de Vente est normalement effectuée par un employé.

L'entrée est autorisée avant qu'une opération de paiement ne soit effectuée. Une fois l'entrée du pourboire effectuée, l'entrée d'un article n'est pas autorisée. L'opération devra être achevée par l'opération de paiement. Les deux types de pourboires, pourboire en liquide et pourboire qui n'est pas en liquide, ne sont pas autorisés à être mélangés dans une entrée au cours d'une opération. Seule l'entrée de l'un ou de l'autre de ces pourboires est autorisée.

Entrée d'un pourboire en liquide : Dans une opération dans laquelle l'entrée d'un pourboire en espèces est effectuée, lorsque l'opération du paiement est lancée, le processus est le suivant :

L'offre de la somme en liquide (qui peut être faite dans une monnaie étrangère) est obligatoire jusqu'à ce que le total de l'offre de la somme en liquide dépasse ou soit égal au montant du pourboire en liquide.

Ensuite, l'opération de l'offre d'un chèque (ou d'un crédit) est autorisée.

Entrée d'un pourboire qui n'est pas en liquide : Dans une opération dans laquelle l'entrée d'un pourboire qui n'est pas en liquide est effectuée, lorsque l'opération du paiement est lancée, le processus est le suivant :

L'offre d'un chèque (ou d'un crédit) est obligatoire jusqu'à ce que le total de l'offre du chèque (ou du crédit) dépasse ou soit égal au montant du pourboire qui n'est pas en espèces.

Ensuite, l'opération de l'offre en espèces est autorisée.

### Procédure

#### • Entrée d'un pourboire en liquide

→ Montant du pourboire → [CASH\_TIP]

#### • Entrée d'un pourboire qui n'est pas en liquide

→ Montant du pourboire → [NONCASH\_TIP]

### Exemple

#### Manipulation des touches

1007 [GLU]  
200 [CASH\_TIP]  
200 [CASH\_TOTAL]  
1500 [CREDIT 1]

#### Affichage

CDU#1007	0001
PLU00001	
-----	
CASH TIP	2.00
CASH	2.00
CREDIT1	15.00
CHANGE	0.50
CHANGE	0.50

## ■ Entrées de pourboires encaissés

Cette opération est utilisée lorsque des pourboires, que les clients ont payés par carte de crédit, sont versés directement aux employés respectifs.

Pour effectuer l'entrée de pourboires encaissés, effleurez la touche **[TIP\_PAID]** en mode MGR.

### Exemple

#### Manipulation des touches

(en mode MGR) →

**[TIP\_PAID]**

#### Affichage

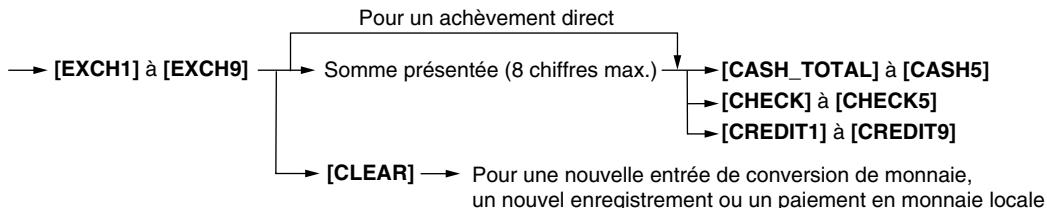
TIP PAID	0001 6.00
***TOTAL	6 . 00

## ■ Change d'une monnaie

Votre Terminal de Point de Vente permet d'entrer des paiements en monnaies étrangères après l'entrée de ventes ou au cours de l'entrée de l'offre d'une somme.

En effleurant l'une des touches **[EXCH1]** à **[EXCH9]** vous créez un total partiel dans la monnaie étrangère. Les liquidités seules peuvent être traitées après la conversion de la monnaie.

### Procédure



### NOTA

- Le terminal vous permet également d'entrer une conversion de monnaie à partir du menu pour échanges, effleurez la touche du menu pour échanges, sélectionnez les articles à échanger, puis effleurez la touche **[ENTER]**.
- Lorsque la somme présentée est insuffisante, le montant restant dû est indiqué dans la monnaie locale.
- Le montant du change sera affiché dans la monnaie locale.
- La disponibilité de l'offre d'un crédit ou d'un chèque dépend de la programmation. (Seulement pour le change 1).

### Cas de l'ouverture du tiroir des monnaies étrangères :

- Au moment de l'établissement d'un reçu après la présentation d'un montant de change.
- Au moment de l'établissement d'un rapport X/Z (comprenant la CCD)
- La **fonction d'ouverture du tiroir de change** est exécutée.

Lorsque la touche **[EXCH n]** est effleurée, le tiroir des monnaies étrangères s'ouvre.

### Exemple Taux de change prééglé (1,550220) : EXCH1

#### Manipulation des touches

[PLU 00002 ]  
[PLU 00003 ]  
[EXCH1]  
(Somme présentée en monnaie étrangère) 12000 [CASH\_TOTAL]

#### Affichage

0001	
1x46.50	46.50
PLU00003	
EXCH1	1.550220
	US \$107.74
CASH	US \$120.00
CHANGE	7.90
CHANGE	7.90

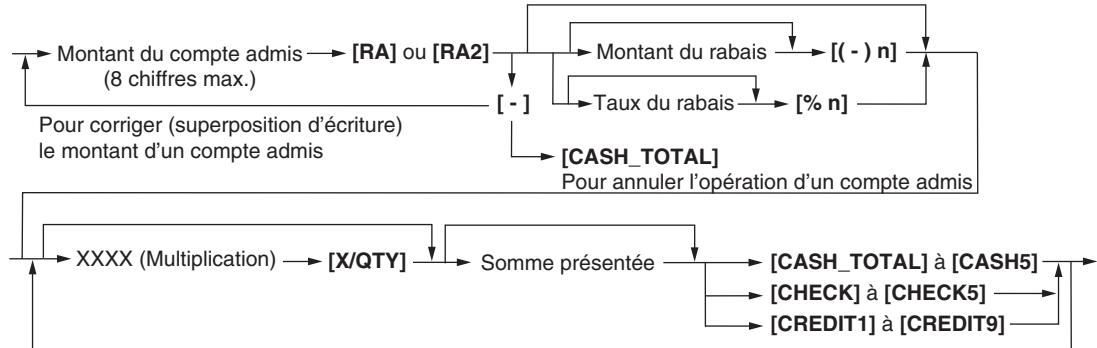
## ■ Entrées de comptes admis

Pour recevoir une entrée de compte admis (RA), vous pouvez choisir soit le système de liquidités seulement, soit le système d'une offre mixte. Choisissez le système de liquidités seulement lorsque vous recevez un compte admis uniquement en liquides. Dans le système d'une offre mixte, vous pouvez recevoir le compte admis en liquides, par chèque ou par crédit. Dans chaque système, vous ne pouvez pas recevoir un compte admis dans une monnaie étrangère.

Si vous désirez utiliser le système de liquidités seulement, consultez votre revendeur SHARP autorisé.

### • Système d'une offre mixte

#### Procédure



#### NOTA

Des touches [CREDIT1] à [CREDIT9], vous ne pouvez utiliser que celle qui est programmée pour entrer des sommes présentées.

#### Exemple

##### Manipulation des touches

1234567 [ # ]  
4500 [RA]  
500 [CREDIT 1]  
4000 [CASH\_TOTAL]

##### Affichage

0001	
#0000000001234567	
***RA	45.00
CREDIT1	5.00
CASH	40.00
CHANGE	0.00
CHANGE	0.00

- Système de liquidités seulement

**Procédure**

→ Montant du compte admis (8 chiffres max.) → [RA] ou [RA2]

**Exemple****Manipulation des touches**

1234567 [#]  
4500 [RA]

**Affichage**

#000000001234567	0001
***RA	45.00
***TOTAL	45.00

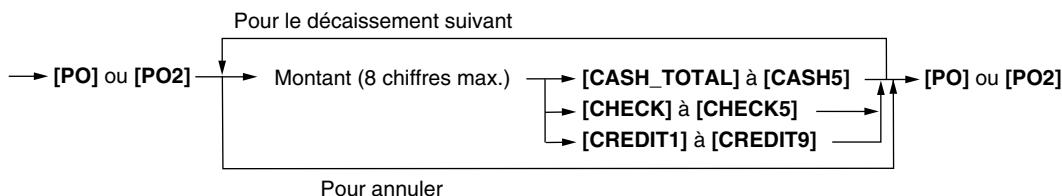
## ■ Entrées de décaissements

Pour effectuer l'entrée d'un décaissement (PO), vous pouvez choisir soit le système de liquidités seulement, soit le système d'une offre mixte. Choisissez le système de liquidités seulement lorsque vous effectuez un paiement uniquement en liquides. Dans le système d'une offre mixte, vous pouvez effectuer un paiement en liquides, par chèque ou par crédit. Dans chaque système, vous ne pouvez effectuer l'entrée d'un décaissement que lors d'une opération.

Si vous désirez utiliser le système de liquidités seulement, consultez votre revendeur SHARP autorisé.

### • Type de média mixte

#### Procédure



#### NOTA

Des touches **[CREDIT1]** à **[CREDIT9]**, vous ne pouvez utiliser que celle qui est programmée pour entrer des sommes présentées.

#### Exemple

##### Manipulation des touches

12345 [#]  
[PO]  
3500 [CASH\_TOTAL]  
[PO]

##### Affichage

0001	
#0000000000012345	
***P0	
CASH	35.00
***P0	35.00
***TOTAL	35.00

### • Système de liquidités seulement

#### Procédure

→ Montant (8 chiffres max.) → **[PO]** ou **[PO2]**

#### Exemple

##### Manipulation des touches

123008 [#]  
1500 [PO]

##### Affichage

0001
#00000000000123008
***P0
15.00

## ■ Non-vente (échange)

Effleurez simplement la touche **[NO SALE]** sans effectuer aucune entrée. Le tiroir s'ouvre et le texte de non-vente s'imprime.

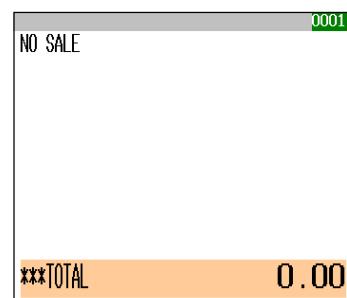
Lorsque la fonction de non-vente est programmée sur le “type de touche complexe”, effleurez la touche **[CASH\_TOTAL]** à la place de la touche **[NO SALE]**.

### Exemple

#### Manipulation des touches

[NO SALE]

#### Affichage



## ■ Transfert d'une somme au comptant

Cette fonction est utilisée pour changer le montant de ventes au comptant en un montant de ventes à crédit ou par chèques. Par exemple, vous pouvez utiliser cette fonction lorsque votre client vous demande de créditer le paiement ou de recevoir le paiement par chèque, après avoir entré le paiement en tant que somme au comptant.

### Procédure

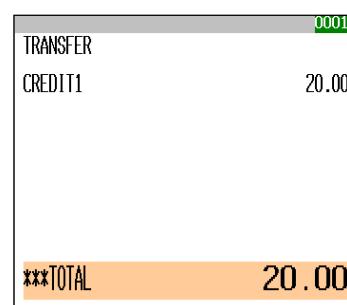
→ Montant (8 chiffres max.) → [CHECK 1] à [CHECK 5]  
→ [CREDIT 1] à [CREDIT 9]

### Exemple

#### Manipulation des touches

2000 [CREDIT 1]

#### Affichage



## ■ Encaissement d'un chèque

### NOTA

Pour utiliser cette fonction, veuillez consulter votre revendeur SHARP autorisé, car vous ne pouvez utiliser cette fonction en même temps que la fonction de transfert d'une somme au comptant.

### Procédure

→ Montant du chèque → [CHECK 1] à [CHECK 5]

### Exemple

#### Manipulation des touches

435678 [ # ]  
2000 [CHECK]

#### Affichage

0001  
#000000000435678  
CA/CHK 20.00  
  
\*\*\*TOTAL 20.00

## ■ Taxe de service

Lorsqu'une opération de paiement est effectuée pour des enregistrements de ventes, le montant de la taxe de service est calculé et imprimé. Vous pouvez programmer un taux de pourcentage pour calculer la taxe de service. Si le taux de pourcentage est programmé à 0%, le Terminal de Point de Vente n'imprimera aucune taxe de service. La taxe de service est disponible dans les systèmes de TVA 1-6 automatique, de taxe 1-6 automatiques, de TVA 1-3 automatique et de taxe 4-6 automatiques.

### Exemple

Manipulation des touches	Affichage
[PLU 00002 ]	0001 1x6.20 6.20
[PLU 00003 ]	PLU00002
[SUBTOTAL]	1x1.00 1.00
[CASH_TOTAL]	PLU00003 SER.CHRG 0.72 CASH 7.92 <b>***TOTAL 7.92</b>

### NOTA

Pour supprimer la taxe de service, effleurez la touche [REMOVE\_SERV.CHG] avant de commencer l'opération de paiement.

Manipulation des touches	Affichage
[PLU 00002 ]	0001 1x6.20 6.20
[PLU 00003 ]	PLU00002
[REMOVE_SERV.CHG]	1x1.00 1.00
[CASH_TOTAL]	PLU00003 SER.CHRG 0.00 CASH 7.20 <b>***TOTAL 7.20</b>

## ■ Ventes à des VIP (clients privilégiés)

Cette fonction est utilisée pour une opération concernant un client important qui est exonéré de taxes. Sur ce mode, aucun prix unitaire n'est compté.

### Procédure

→ [VIP\_SALE 1] à [VIP\_SALE 3] → [Entrées d'articles] → [CASH\_TOTAL]

### Exemple

#### Manipulation des touches

[VIP\_SALES 1]  
[PLU 00002]  
[PLU 00003]  
[CASH\_TOTAL]

#### Affichage

1x0.00	0.00	0001
PLU00002		
1x0.00	0.00	
PLU00003		
CASH	0.00	
***TOTAL		0.00

# Gestion d'un client

Votre Terminal de Point de Vente peut permettre la fonction de gestion d'un client.

Pour activer la fonction de gestion d'un client, entrez le code client affecté à un client. Vous pouvez entrer le code client à n'importe quel moment au cours d'une opération.

Normalement, les informations sur le client (nom, code et adresse) sont préalablement réglées par la programmation. Toutefois, vous pouvez entrer des informations sur un nouveau client au cours d'une opération. Lorsque le code d'un client non défini est entré, le message "UNDEFINED CODE" s'affiche. Vous pouvez alors entrer le nom et l'adresse du client qui sont enregistrés dans le fichier du client.

Vous pouvez différer le paiement du client enregistré. Effectuez un achèvement provisoire en utilisant la touche de taxe. Le montant des ventes est ajouté au montant du crédit d'achats de chaque client. Lorsque le client solde le compte de son crédit d'achats, effectuez une entrée de compte admis.

## <Recherche du code client>

### Procédure

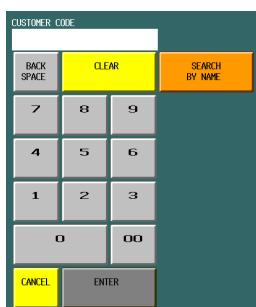
#### • Entrée directe du code client

- Lecture de la carte du client (par lecteur de carte)
- Code client (13 chiffres max.) → **[CUSTOMER]**

\*Si le code client est introuvable dans le fichier, le message "UNDEFINED CODE" s'affiche, puis la fenêtre pour effectuer un nouvel enregistrement du client s'ouvre.

#### • Entrée à partir de la fenêtre

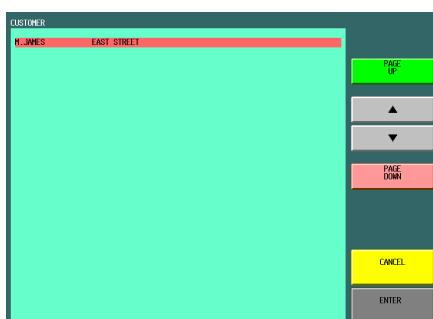
- 1) Effleurez la touche **[CUSTOMER]**, la fenêtre suivante s'affiche.



- 2) Entrez le code client puis effleurez la touche **[ENTER]**, ou explorez le code client.

\* Si le code client est introuvable dans le fichier, le message "UNDEFINED CODE" s'affiche, puis la fenêtre pour effectuer un nouvel enregistrement du client s'ouvre.

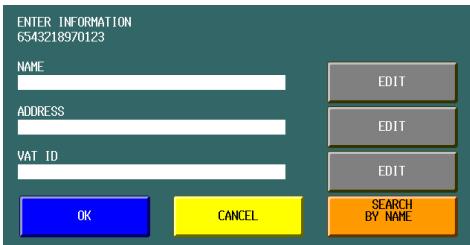
Si vous souhaitez effectuer une recherche par nom dans l'enregistrement du client, effleurez la touche **[SEARCH BY NAME]**, la fenêtre d'entrée du texte s'affiche. Dans cette fenêtre, entrez le nom puis effleurez la touche **[OK]**, la liste des enregistrements de clients s'affiche. Sélectionnez l'enregistrement puis effleurez la touche **[ENTER]**.



- \* Si le nom du client est introuvable dans la liste, vous pouvez créer le nouvel enregistrement en effleurant la touche **[NEW]**, la fenêtre pour entrer un nouvel enregistrement de client s'affiche.  
Pour annuler l'opération, effleurez la touche **[CANCEL]**.

#### NOTA

*\*Si l'enregistrement du client est introuvable dans la liste, vous pouvez créer le nouvel enregistrement dans la fenêtre suivante.*



*Effleurez la touche **[EDIT]** pour chaque article, entrez les "NAME/ADDRESS/VAT ID", puis effleurez la touche **[OK]**.*

*Pour annuler l'opération, effleurez la touche **[CANCEL]**.*

## ■ Opérations de base

### Exemple

#### Manipulation des touches

```
[CUSTOMER]
0800000000075 [ENTER]
[PLU 00003 ]
[CASH_TOTAL]
```

#### Impression

0800000000075#NAME_2	
ADDR_2	
1x 1.00	*1.00
PLU00003	
-----	
CASH	*1.00
***PBAL	*0.00
CHARGE	*0.00
***NBAL	*0.00

- Pour entrer le code d'un nouveau client en mode REG/MGR

#### Manipulation des touches

```
[PLU 00003 ]
[CUSTOMER]
0800000001232 [ENTER]
[EDIT] NAME_5 [OK]
[EDIT] ADDR_5 [OK]
[OK]
[CASH_TOTAL]
```

#### Impression

0800000001232#NAME_5	
ADDR_5	
1x 1.00	*1.00
PLU00003	
-----	
CASH	*1.00
***PBAL	*0.00
CHARGE	*0.00
***NBAL	*0.00

- Lorsque vous autorisez le client à différer son paiement

#### Manipulation des touches

```
[CUSTOMER]
0800000000075 [ENTER]
[PLU 00003 ]
[CUST_CHARGE]
```

#### Impression

0800000000075#NAME_2	
ADDR_2	
1x 1.00	*1.00
PLU00003	
-----	
CHARGE	*1.00
***PBAL	*0.00
CHARGE	*1.00
***NBAL	*1.00

- Lorsque le client solde son compte de crédit d'achats ou qu'un paiement partiel est effectué

#### Manipulation des touches

```
[CUSTOMER]
0800000000075 [ENTER]
3000 [RA]
[CASH_TOTAL]
```

#### Impression

0800000000075#NAME_2	
ADDR_2	
**RA	
CASH	*30.00
***PBAL	*1.00
CHARGE	-30.00
***NBAL	-29.00

## ■ Impression du nom et de l'adresse sur un reçu/une addition

### NOTA

Pour utiliser cette fonction, veuillez consulter votre revendeur SHARP autorisé.

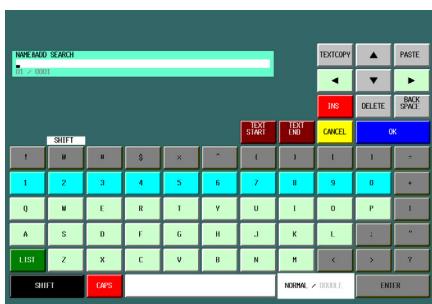
Cette fonction vous permet d'imprimer sur un reçu ou une addition (note) le nom et l'adresse sauvegardés dans le fichier des noms et adresses. Les données du fichier des noms et adresses peuvent être créées sur votre ordinateur et transférées au Terminal de Point de Vente via des communications en ligne ou avec une carte SD optionnelle.

Cette fonction est disponible dans les situations suivantes :

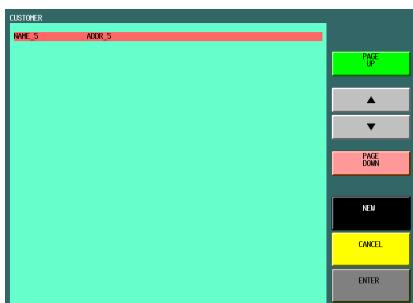
- Effleurez la touche **[NAME&ADD]** au cours d'une opération.
- Effleurez la touche **[NAME&ADD]** dans la zone d'entrée du nom pour entrer un nouveau client.
- Après avoir effleuré une touche de média programmée pour rendre obligatoires les entrées du nom et de l'adresse.

### Procédure

1) Effleurez la touche **[NAME&ADD]** (ou après avoir effleuré une touche de média programmée pour rendre obligatoires les entrées du nom et de l'adresse). La fenêtre suivante s'affiche pour l'entrée "NAME".

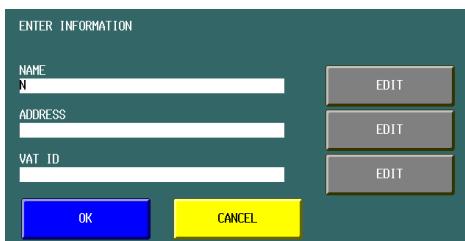


2) Entrez un nom et effleurez la touche **[OK]**. La fenêtre suivante s'affiche.



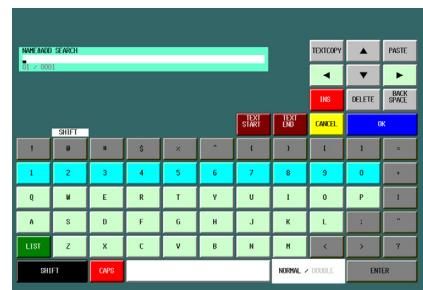
3) Sélectionnez l'enregistrement du client et effleurez la touche **[OK]**. Pour annuler l'opération, effleurez la touche **[CANCEL]**.

Si le nom du client est introuvable dans la liste, vous pouvez créer le nouvel enregistrement en effleurant la touche **[NEW]**, la fenêtre pour entrer un nouvel enregistrement de client s'affiche.

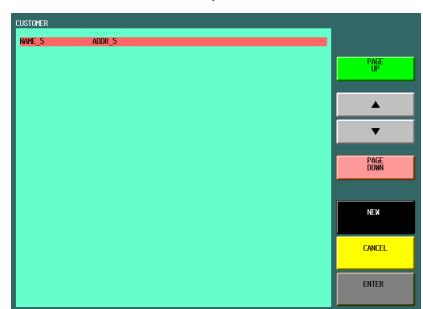


**Exemple****Manipulation des touches**

[PLU 00003]  
[NAME&ADD]

**Affichage**

Entrez un nom (Dans cet exemple, "N" est entré.) [OK]



(La liste des clients s'affiche.)  
Sélectionnez le client [ENTER]

1x1.00	0001
PLU00003	1.00
***TOTAL	
NAME_5	1.00

[PLU 00002]  
[CASH\_TOTAL]

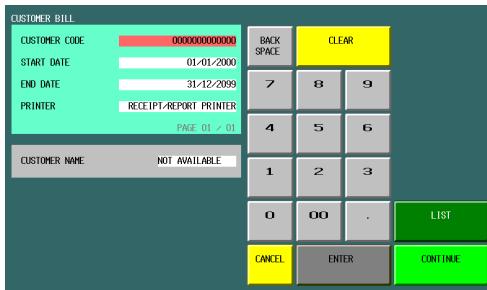
1x1.00	0001
PLU00003	1.00
1x1.00	1.00
PLU00002	
CASH	2.00
***TOTAL	
	2.00

## ■ Impression de l'addition (note) d'un client

Cette fonction imprime les données des opérations d'un client achevées avec la touche **[CUST\_CHARGE]**. Entrez le code client pour lequel vous désirez imprimer les données de l'opération. La plage des données devant être imprimées peut être spécifiée par la date. Vous pouvez aussi choisir d'effacer ou de conserver les données imprimées.

### Procédure

1) Effleurez la touche **[CUST\_BILL]**. La fenêtre suivante s'affiche.



2) Entrez le code client (ou explorez le code client à l'aide du lecteur de code à barres).

Entrez la date de démarrage (entrez "0" pour imprimer les données de la dernière date).

Entrez la date d'achèvement.

Sélectionnez le type d'imprimante ("RECEIPT PRINTER/BILL PRINTER") à l'aide de la touche **[LIST]**.

Puis effleurez les touches **[CONTINUE]** ou **[ENTER]** pour imprimer l'addition (note).

Pour annuler l'opération, effleurez la touche **[CANCEL]**.

Après l'impression de l'addition (note), le message "Delete ?" s'affiche, pour supprimer les données de l'addition (note) imprimées, sélectionnez "1.YES".

### Exemple

#### Manipulation des touches

[CUST\_BILL]  
0800000000075 [ENTER]  
221208 [ENTER]  
251208 [ENTER]  
Sélectionnez "Receipt PRINTER"  
[CONTINUE]

(L'impression de l'addition (note) est en cours.)

Pour supprimer les données, sélectionnez "1.YES".

Pour conserver les données, sélectionnez "2.NO".

#### Impression

10/01/2008	0001 CLERK0001	#0270	12:50
*BILL*			
0800000000075#NAME_2			
ADDR_2			
10/01/2008 12:04	CHARGE	*1.00	
1x 1.00	PLU00003	*1.00	
10/01/2008 12:07	CHARGE	-30.00	
***RA		*30.00	
01/01/2008 -> 10/01/2008	CHARGE	-29.00	

# Fonctions des employés

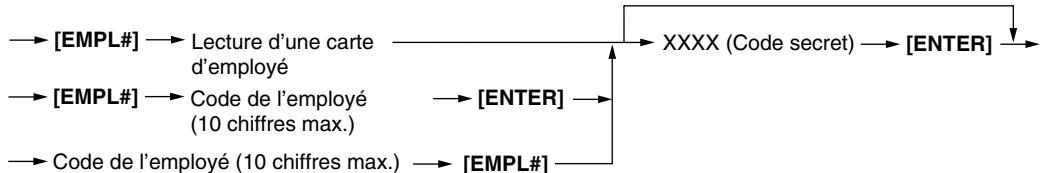
Vous pouvez utiliser les fonctions suivantes en utilisant les codes des employés :

Des employés ou des directeurs peuvent être inscrits avec des codes d'employés, ou ils peuvent être inscrits en utilisant des cartes d'employés. Pour utiliser une carte d'employé, vous avez besoin d'un lecteur de cartes magnétiques (MCR). Consultez votre revendeur SHARP autorisé.

Utilisez les procédures suivantes :

## Procédure

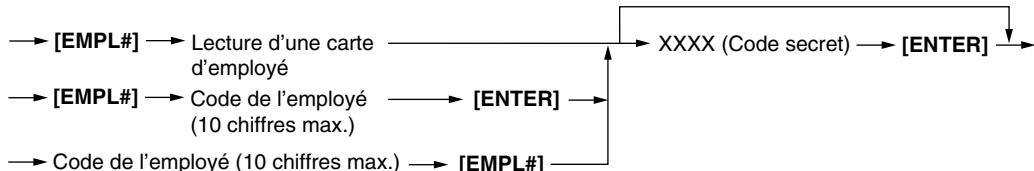
### • Inscription d'un employé



## NOTA

Dans le cas du "Système d'une clé d'employé sans contact", il est impossible d'effectuer une inscription par cette procédure.

### • Inscription d'un directeur



## ■ Enregistrement des heures de travail des employés

Vous pouvez gérer le nombre d'heures pendant lesquelles les employés travaillent.

La durée du travail peut être enregistrée avec les opérations suivantes :

### • Opérations d'entrée/sortie et d'interruption du travail

#### NOTA

*Le Terminal de Point de Vente permet l'inscription ou l'annulation d'un employé sans vérifier l'entrée ou la sortie de l'employé.*

#### Procédure

##### • Entrée

- 1) Effleurez la touche [TIME\_IN]. La fenêtre suivante s'affiche afin d'entrer le code de l'employé.

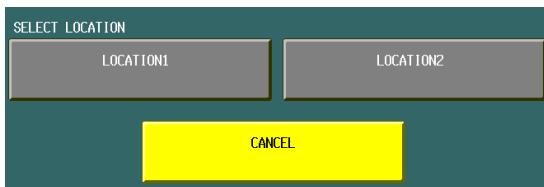


- 2) Entrez le code de l'employé (10 chiffres max.) et effleurez la touche [ENTER] (ou lisez la carte d'employé).

- 3) Si le code secret est demandé, entrez-le et effleurez la touche [ENTER] dans la fenêtre suivante.



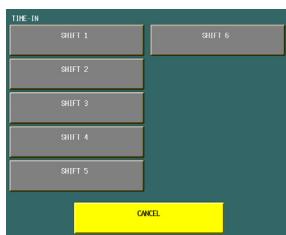
- 4) Si l'entrée de l'emplacement du travail est demandée, sélectionnez-le dans la fenêtre suivante.



- 5) Entrez ou sélectionnez le code de l'employé dans la fenêtre suivante. Si l'employé n'est pas affecté, entrez "0" comme code.



- 6) Si la fenêtre de changement des heures de travail s'affiche, sélectionnez le changement des heures de travail dans la liste.



- 7) Si la fenêtre de sélection du tiroir s'affiche, sélectionnez le tiroir (ou n'en sélectionnez aucun).

### • Sortie

- 1) Effleurez la touche [TIME\_OUT]. La fenêtre suivante s'affiche afin d'entrer le code de l'employé.



- 2) Entrez le code de l'employé (10 chiffres max.) et effleurez la touche [ENTER] (ou lisez la carte d'employé).

- 3) Si le code secret est demandé, entrez-le et effleurez la touche [ENTER] dans la fenêtre suivante.



## • Entrée d'une interruption

- 1) Effleurez la touche **[BREAK]**. La fenêtre suivante s'affiche afin d'entrer le code de l'employé.



- 2) Entrez le code de l'employé (10 chiffres max.) et effleurez la touche **[ENTER]** (ou lisez la carte d'employé).  
 3) Si le code secret est demandé, entrez-le et effleurez la touche **[ENTER]** dans la fenêtre suivante.



## • Sortie d'une interruption

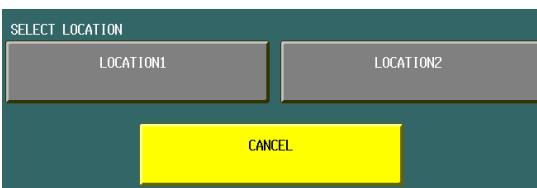
- 1) Effleurez la touche **[BREAK]**. La fenêtre suivante s'affiche afin d'entrer le code de l'employé.



- 2) Entrez le code de l'employé (10 chiffres max.) et effleurez la touche **[ENTER]** (ou lisez la carte d'employé).  
 3) Si le code secret est demandé, entrez-le et effleurez la touche **[ENTER]** dans la fenêtre suivante.



- 4) Si l'entrée de l'emplacement du travail est demandée, sélectionnez-le dans la fenêtre suivante.

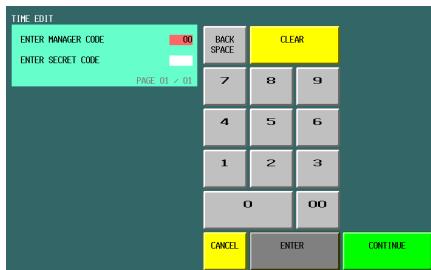


## • Opération de l'heure d'édition

Un directeur peut éditer les données d'entrée/de sortie d'un employé pour enregistrer correctement son temps de travail.

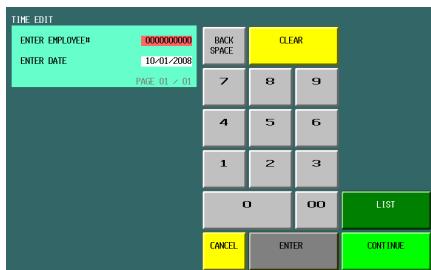
### Procédure

- 1) Sélectionnez le mode "OPXZ" et effleurez le menu "EMPLOYEE", puis effleurez le travail "TIME EDIT". La fenêtre suivante s'affiche.



- 2) Entrez le code du directeur et le code secret, puis effleurez la touche [**ENTER**] ou la touche [**CONTINUE**].

La fenêtre suivante s'affiche afin d'entrer le code de l'employé.



- 3) Entrez le code de l'employé et effleurez la touche [**ENTER**] (ou lisez la carte d'employé). Si vous souhaitez sélectionner l'employé dans la liste, effleurez la touche [**LIST**] et sélectionnez l'employé. Entrez la date d'édition du temps de travail, puis effleurez la touche [**ENTER**] ou la touche [**CONTINUE**].

La fenêtre des données du temps de travail s'affiche.



- 4) Sélectionnez la ligne pour modifier le temps, puis entrez un temps de travail correct et effleurez la touche [**ENTER**].

Pour terminer le travail d'édition, effleurez la touche [**EXIT**].

## ■ Changement des heures de travail des employés

Cette fonction vous permet de contrôler les changements d'heures de travail des employés. Les changements d'heures de travail d'une journée sont divisés en un maximum de neuf. Vous pouvez aussi utiliser cette fonction pour contrôler des entrées CCD, ce qui oblige les employés à effectuer ces entrées lors de cette opération (CCD par changement).

### Exemple

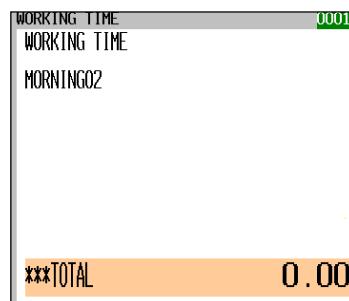
Si le changement 2 (MORNING02) est basculé en changement 3 (LUNCH).

6:00 - 9:00 : MORNING01	(SHIFT1)	Dans cet exemple, les SHIFT7 à 9 ne sont pas utilisés.
9:00 - 11:00 : MORNING02	(SHIFT2)	Effleurez la touche <b>[WORK_CHANGE]</b> pour passer du changement en cours au suivant.
11:00 - 14:00 : LUNCH	(SHIFT3)	Lorsque le changement atteint la dernière période (SHIFT6 dans cet exemple), il retourne au SHIFT1.
14:00 - 16:00 : AFTERNOON	(SHIFT4)	
16:00 - 19:00 : EVENING	(SHIFT5)	
19:00 - 23:00 : NIGHT	(SHIFT6)	

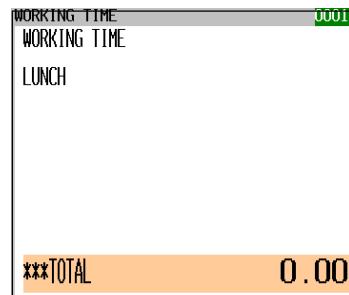
### Manipulation des touches

[WORK\_CHANGE]

### Affichage



[WORK\_CHANGE]



### NOTA

- Pour utiliser cette fonction, l'employé doit affecter le changement de ses heures de travail à l'opération d'entrée de l'heure.
- L'employé ne peut effectuer cette opération qu'au changement de l'heure de travail assignée.
- Si vous programmez le Terminal de Point de Vente pour demander une entrée CCD lors de l'opération de changement de l'heure de travail, la fenêtre d'entrée CCD sera affichée.
- Vous pouvez aussi programmer le Terminal de Point de Vente pour permettre à l'employé d'effectuer une entrée CCD à n'importe quel moment après l'opération de changement des heures de travail. Dans ce cas, le message "CCD IS NOT DONE" s'affiche pour vous rappeler de compléter l'entrée CCD, si l'employé effectue une opération de sortie sans compléter l'entrée CCD lors du changement des heures de travail.

# Gestion des relations avec un client

## ■ Entrées de rabais de groupe

Le terminal donne le calcul du pourcentage (rabais/prime) pour le groupe associé.  
Pourcentage : 0,01 à 100,00 % (taux programmé)

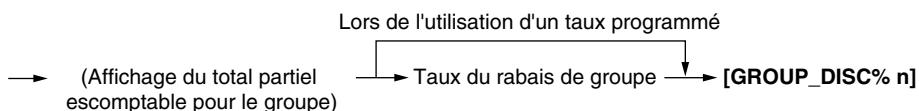
- Affichage du total partiel escomptable pour le groupe

### Procédure

→ [GR.DISC\_SHIFT n] → [SUBTOTAL]

- Entrées de rabais de groupe

### Procédure



- Changement du statut d'un rabais de groupe

Le terminal vous permet de changer le statut du rabais de groupe programmé pour chaque article en effleurant la touche [GR.DISC\_SHIFT n] avant (ou après) les entrées d'articles. Une fois chaque entrée effectuée, le statut du rabais de groupe programmé de chaque article est repris.

### Procédure

→ [GR.DISC\_SHIFT n] → (Entrées d'articles)

### Exemple

Manipulation des touches	Affichage
[PLU 00002 ]	0001
[GR.DISC_SHIFT 1] [PLU 00003 ]	1x1.00 1.00
[GR.DISC_SHIFT 1] [SUBTOTAL]	PLU00003
[GROUP_DISC% 1]	SUBTOTAL 2.00
[CASH_TOTAL]	-10.00%
	GDSC<1 -0.20
	CASH 1.80
	***TOTAL 1 . 80

## ■ Points de prime

Pour leurs achats, les clients peuvent obtenir des points de primes rachetables. Il y a deux types de points de prime, qui sont les suivants :

- Points de primes donnés pour des achats de PLU/EAN spécifiés.
- Points de primes donnés pour des achats dépassant le montant spécifié.

Pour le premier type, le nombre de points de prime à donner peut être programmé dans la programmation d'articles PLU/EAN.

Quant au dernier type, il peut être programmé dans la table des points de prime.

Dans la table des points de prime, vous pouvez aussi programmer le montant du rabais rachetable selon le chiffre programmé des points de prime.

### Exemple

<Table des points de prime>

Montant 1 (1,00) → 1 point  
Montant 2 (2,00) → 2 points  
Montant 3 (5,00) → 5 points  
Montant 4 (10,00) → 10 points

Code PLU 1 → 2 points

### Manipulation des touches

[PLU 00001]  
[PLU 00002]  
[CASH\_TOTAL]

### Impression

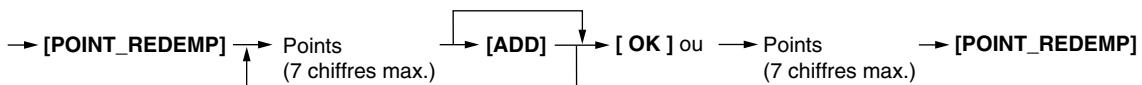
1x 3.20 PLU00001	*3.20
-----	
1x 4.50 PLU00002	*4.50
-----	
CASH	*7. 70
-----	
BONUS POINTS	7

## • Remboursement de points de prime

Les clients peuvent se faire rembourser leurs points de prime accumulés pour des rabais.

Effleurez la touche [POINT\_REDEMP] à n'importe quel moment avant l'opération de paiement.

### Procédure



### Exemple

Points remboursés : 10

Montant remboursé : 1,00

### Manipulation des touches

[PLU 00001]  
[POINT\_REDEMP]  
3 [ADD]  
7 [OK]  
[CASH\_TOTAL]

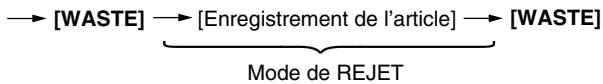
### Impression

1x 3.20 PLU00001	*3.20
-----	
BON. PTS. RDM 10	-1.00
-----	
CASH	*2. 20

# Mode de REJET

Ce mode est utilisé pour jeter un article qui a déjà été préparé, mais qui ne peut plus être servi.

## Procédure



## NOTA

- Les entrées PLU ne sont autorisées qu'en mode de REJET, et des opérations d'annulation directe et indirecte sont aussi autorisées dans ce mode.
- Lorsqu'une opération est achevée en mode de REJET, le tiroir ne s'ouvre pas.
- Le numéro consécutif est incrémenté à chaque opération en mode de REJET.
- Lorsque le mode de REJET est activé en effleurant la touche [WASTE], la légende du mode "WASTE" s'affiche.

## Exemple

### Manipulation des touches

[WASTE]  
[PLU 00002 ]  
[PLU 00003 ]  
[WASTE]

### Impression

*WASTE*	
1x 1.00 PLU00002	*1.00
1x 1.00 PLU00003	*1.00

# Mode de FORMATION

Le mode de formation est utilisé lorsque l'opérateur ou le directeur s'entraîne aux opérations du Terminal de Point de Vente.

## NOTA

*Si le "système d'employés et de caissiers" est appliqué à votre Terminal de Point de Vente, des caissiers peuvent être entrés en mode de formation.*

Lorsque le réglage de formation d'un employé/caissier est choisi, le Terminal de Point de Vente entre automatiquement en mode de formation, alors que si un employé/caissier n'est pas réglé en mode de formation, le Terminal de Point de Vente entre automatiquement en mode d'enregistrement normal. Un texte de formation et un maximum de deux employés/caissiers en formation peuvent être programmés.

Les opérations de formation sont valides dans tous les modes.

Un symbole d'identification du reçu de formation est imprimé sur le reçu établi en mode de formation.

En mode de formation, le rapport de la bande de détails quotidiens s'arrête. Le numéro consécutif n'est pas mis à jour. Le numéro précédent est répété dans l'impression.

La mémoire de l'employé/caissier est mise à jour en mode de formation. Les autres mémoires ne sont pas mises à jour.

Les codes GLU qui sont ouverts en mode de formation sont aussi imprimés sur le rapport GLU. Dans ce cas, ces codes GLU se distinguent des autres grâce au caractère "T". Les données de formation des codes GLU ne sont pas ajoutées au total.

La lecture et la remise à zéro des employés/caissiers pour la formation sont imprimées sur les rapports des employés/caissiers. Cependant, le total des ventes des employés/caissiers en formation n'est pas inclus dans le total des employés/caissiers sur le rapport de l'ensemble des employés/caissiers.

## Exemple

Manipulation des touches	Impression
(Sélection du réglage d'un employé en formation) [PLU 00005] [PLU 00006] [CASH_TOTAL]	123456#0288 10/01/2008 15:58 0004 CLERK0004  <b>TRAINING</b> 1x 1.00 *1.00 PLU00005  ----- 1x 1.00 *1.00 PLU00006  ----- <b>CASH</b> *2.00

# Employé superviseur

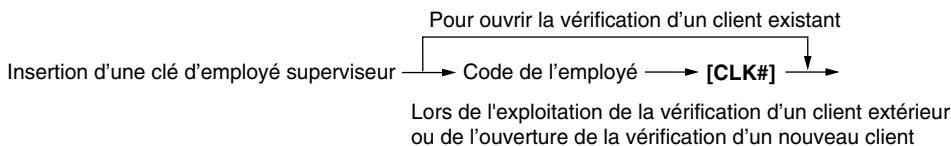
Cette fonction est utilisée pour remplacer un employé ordinaire par un employé superviseur. L'employé superviseur peut réaliser des entrées comme un employé ordinaire par l'affectation du code d'un employé ordinaire. Vous ne pouvez utiliser la fonction d'employé superviseur que pour le remplacement d'un employé ordinaire. Cette fonction n'est utilisable que dans le système de clés d'employés effectif.

Pour utiliser cette fonction, insérez la clé de l'employé superviseur affecté à l'employé effectif, entrez le code de l'employé ordinaire et effleurez la touche **[CLK#]**. Lorsque vous insérez une clé d'employé superviseur et que vous ouvrez la vérification d'un client existant, l'employé initial qui contrôle habituellement la vérification des clients sera automatiquement affecté.

## NOTA

- Cette fonction n'est pas disponible lorsque la fonction "overlapped clerk function" est autorisée.
- Lorsque l'employé superviseur et l'employé ordinaire sont entrés, l'opération en mode OPXZ, X1/Z1, X2/Z2, PGM1 ou PGM2 est interdite.

## Procédure



- Exemple** • Lors de l'ouverture de la vérification d'un nouveau client (code GLU 1010) avec cette fonction :

### Manipulation des touches

(Insertion d'une clé d'employé superviseur : Employé n°12)

1 [CLK#]  
1010 [GLU]  
[PLU 00002 ]  
[NBAL]

### Affichage

GLU#	1010	0001
PLU00001		
1x6.20		6.20
PLU00006		
1x1.00		1.00
PLU00002		
***NBAL		10.70

## NOTA

Si votre Terminal de Point de Vente est programmé pour afficher la fenêtre contextuelle de l'employé ("CLERK POPUP" dans le menu FUNC.SELECT2), vous pouvez démarrer l'opération à partir de l'entrée d'un code GLU. Une fois que vous avez effleuré la touche **[GLU]**, la fenêtre contextuelle s'ouvre pour l'entrée d'un employé#.

- Exemple** • Lors de la réception d'un paiement pour la commande mémorisée dans le code GLU 1010 :

### Manipulation des touches

(Insertion d'une clé d'employé superviseur : Employé n°12)

1010 [GLU]  
[NBAL]

### Affichage

GLU#	1010	0001
PLU00001		
1x6.20		6.20
PLU00006		
1x1.00		1.00
PLU00002		
***NBAL		10.70

# Entrée superposée d'un employé

Cette fonction vous permet de passer d'un employé à un autre et d'interrompre l'entrée du premier employé. Ainsi, le second employé peut effectuer son entrée sur ce mode. Le traitement d'une interruption n'est possible que pour l'entrée superposée d'un employé. Pour une utilisation effective de cette fonction, consultez votre revendeur SHARP autorisé.

## NOTA

- L'entrée superposée d'un employé n'est disponible que dans le système d'entrée des employés.
- L'entrée superposée d'un employé n'est pas effective pendant qu'une vente est en cours.
- Si n'importe quel employé est encore en train d'effectuer une entrée (ou n'a pas encore achevé l'opération), le Terminal de Point de Vente ne fonctionnera dans aucun mode autre que REG et MGR, et des rapports X/Z ne pourront être imprimés. Le message "CLERK REMAINED" et l'employé correspondant s'affichent alors.

## Exemple

Employé 1 : Entrée lancée

Employé 2 : Changement d'employé (1 à 2), interruption établie

Employé 2 : Opération terminée

Employé 1 : Changement d'employé (2 à 1), redémarrage de l'entrée

Manipulation des touches	Affichage																		
<p>L'employé 1 est affecté. (La clé de l'employé 1 est insérée.)</p> <p>[PLU 00001 ] [PLU 00002 ] [PLU 00002 ]</p>	<table><thead><tr><th></th><th style="text-align: right;">0001</th></tr></thead><tbody><tr><td>1x1.00</td><td style="text-align: right;">1.00</td></tr><tr><td>PLU00001</td><td></td></tr><tr><td>1x1.00</td><td style="text-align: right;">1.00</td></tr><tr><td>PLU00002</td><td></td></tr><tr><td>1x1.00</td><td style="text-align: right;">1.00</td></tr><tr><td>PLU00002</td><td></td></tr><tr><td><b>***TOTAL</b></td><td style="text-align: right;"><b>3.00</b></td></tr><tr><td>PLU00002</td><td style="text-align: right;">1.00</td></tr></tbody></table>		0001	1x1.00	1.00	PLU00001		1x1.00	1.00	PLU00002		1x1.00	1.00	PLU00002		<b>***TOTAL</b>	<b>3.00</b>	PLU00002	1.00
	0001																		
1x1.00	1.00																		
PLU00001																			
1x1.00	1.00																		
PLU00002																			
1x1.00	1.00																		
PLU00002																			
<b>***TOTAL</b>	<b>3.00</b>																		
PLU00002	1.00																		
<p>L'employé 2 est affecté. (La clé de l'employé 2 est insérée.)</p> <p>[PLU 00003 ] [PLU 00005 ] [CASH_TOTAL]</p>	<table><thead><tr><th></th><th style="text-align: right;">0002</th></tr></thead><tbody><tr><td>1x1.00</td><td style="text-align: right;">1.00</td></tr><tr><td>PLU00003</td><td></td></tr><tr><td>1x1.00</td><td style="text-align: right;">1.00</td></tr><tr><td>PLU00005</td><td></td></tr><tr><td>CASH</td><td style="text-align: right;">2.00</td></tr><tr><td><b>***TOTAL</b></td><td style="text-align: right;"><b>2.00</b></td></tr></tbody></table>		0002	1x1.00	1.00	PLU00003		1x1.00	1.00	PLU00005		CASH	2.00	<b>***TOTAL</b>	<b>2.00</b>				
	0002																		
1x1.00	1.00																		
PLU00003																			
1x1.00	1.00																		
PLU00005																			
CASH	2.00																		
<b>***TOTAL</b>	<b>2.00</b>																		
<p>L'employé 1 est affecté. (La clé de l'employé 1 est insérée.)</p> <p>[PLU 00006 ] [PLU 00002 ] [CASH_TOTAL]</p>	<table><thead><tr><th></th><th style="text-align: right;">0001</th></tr></thead><tbody><tr><td>PLU00002</td><td style="text-align: right;">1.00</td></tr><tr><td>1x1.00</td><td style="text-align: right;">1.00</td></tr><tr><td>PLU00006</td><td></td></tr><tr><td>1x1.00</td><td style="text-align: right;">1.00</td></tr><tr><td>PLU00002</td><td></td></tr><tr><td>CASH</td><td style="text-align: right;">5.00</td></tr><tr><td><b>***TOTAL</b></td><td style="text-align: right;"><b>5.00</b></td></tr></tbody></table>		0001	PLU00002	1.00	1x1.00	1.00	PLU00006		1x1.00	1.00	PLU00002		CASH	5.00	<b>***TOTAL</b>	<b>5.00</b>		
	0001																		
PLU00002	1.00																		
1x1.00	1.00																		
PLU00006																			
1x1.00	1.00																		
PLU00002																			
CASH	5.00																		
<b>***TOTAL</b>	<b>5.00</b>																		

# 6 Rectifications

## Rectification d'entrées

Si vous effectuez une entrée incorrecte (entrées d'articles, de pourcentages, de montants de rabais, de remboursements, de retours, de pourboires et entrées manuelles de montants de taxes), vous pouvez l'annuler ou la corriger comme suit.

### Procédure

#### • Annulation d'une entrée

- (1) Sélectionnez la ligne de l'article désigné dans la fenêtre des reçus. (La ligne sélectionnée est mise en surbrillance.)

1	PLU00001	1.00
1	PLU00002	2.00
<b>1</b>	<b>PLU00003</b>	<b>3.00</b>

- (2) Effleurez la touche [ - ].

1	PLU00001	1.00
<b>1</b>	<b>PLU00002</b>	<b>2.00</b>

#### • Annulation d'une entrée imprimée

- (1) Sélectionnez la ligne de l'article désigné dans la fenêtre des reçus. (La ligne sélectionnée est mise en surbrillance.)

1	PLU00001	1.00
<b>1</b>	<b>PLU00002</b>	<b>2.00</b>
1	PLU00003	3.00
<hr/>		
1	PLU00004	4.00

- (2) Effleurez la touche [ - ].

1	PLU00001	1.00
1	PLU00002	2.00
1	PLU00003	3.00
<hr/>		
1	PLU00004	4.00
<b>1</b>	<b>PLU00002 V</b>	<b>- 2.00</b>

#### • Annulation de plusieurs articles

- (1) Sélectionnez les lignes des articles désignés dans la fenêtre des reçus. (La ligne sélectionnée est mise en surbrillance.)

2	PLU00001	2.00
2	PLU00002	4.00
<b>2</b>	<b>PLU00003</b>	<b>6.00</b>

- (2) Effleurez la touche [ - ].

1	PLU00001	1.00
1	PLU00002	2.00
<b>1</b>	<b>PLU00003</b>	<b>3.00</b>

- **Répétition de l'entrée de l'article**

(1) Sélectionnez la ligne de l'article désigné dans la fenêtre des reçus. (La ligne sélectionnée est mise en surbrillance.)

1	PLU00001	1.00
1	PLU00002	2.00
<b>1</b>	<b>PLU00003</b>	<b>3.00</b>

(2) Effleurez la touche [ + ].

1	PLU00001	1.00
1	PLU00002	2.00
<b>2</b>	<b>PLU00003</b>	<b>6.00</b>

- **Répétition de l'entrée de l'article modifié**

(1) Sélectionnez la ligne de l'article désigné dans la fenêtre des reçus. (La ligne sélectionnée est mise en surbrillance.)

1	PLU00001	1.00
<b>1</b>	<b>PLU00002</b>	<b>2.00</b>
1	PLU00003	3.00
-----		
1	PLU00004	4.00

(2) Effleurez la touche [ + ].

1	PLU00001	1.00
1	PLU00002	2.00
1	PLU00003	3.00
-----		
1	PLU00004	4.00
<b>1</b>	<b>PLU00002</b>	<b>2.00</b>

# Annulation d'un total partiel

Vous pouvez annuler la totalité d'une opération. Une fois que le total partiel est réalisé, l'opération est suspendue et le Terminal de Point de Vente établit un reçu.

## Procédure

- (1) Effectuez des enregistrements d'articles
- (2) Effleurez la touche **[SUBTOTAL]**.
- (3) Effleurez la touche **[ - ]**.
- (4) Effleurez la touche **[SUBTOTAL]**.

## Exemple

Manipulation des touches	Affichage
[PLU 00002 ]	0001
[PLU 00003 ]	1.00
[SUBTOTAL]	PLU00002
[ - ]	1x1.00 1.00
[SUBTOTAL]	PLU00003
	SBTL VD -2.00
	***TOTAL 0.00
	***TOTAL 0.00

# Rectification d'entrées incorrectes non traitées par la fonction d'annulation directe, indirecte ou d'un total partiel

Toute erreur découverte après que l'entrée d'une opération a été achevée ou pendant l'entrée d'une somme présentée ne peut être annulée. Ces erreurs devront être traitées par le directeur.

Vous devrez respecter les étapes suivantes.

1. Si vous êtes en train d'effectuer l'entrée d'une somme présentée, terminez l'opération.
2. Effectuez des entrées correctes depuis le début.
3. Remettez le reçu incorrect à votre directeur pour son annulation.

# Fonction pour une impression spéciale

## MARCHE/ARRÊT pour reçus

Vous pouvez basculer entre les statuts de MARCHE (impression de reçu) et ARRET (pas d'impression de reçu) en effleurant la touche **[RCPT\_ONOFF]**.

→ (MARCHE reçu) → **[RCPT\_ONOFF]** → (ARRÊT reçu) → **[RCPT\_ONOFF]** → (MARCHE reçu)

## Impression de la copie d'un reçu

Si votre client désire un reçu après que vous avez achevé une opération et que la fonction de MARCHE/ARRET pour reçus est sur la position “OFF” (pas d'impression de reçu), effleurez la touche **[RCPT]**. Votre Terminal de Point de Vente peut aussi imprimer la copie d'un reçu si la fonction de MARCHE/ARRET pour reçus est sur la position “ON”.

### Exemple

Impression d'un reçu après avoir effectué les entrées présentées ci-dessous avec la fonction de MARCHE/ARRET pour reçus sur la position “OFF”.

#### Manipulation des touches

[PLU 00002]  
3 [X/QTY] [PLU 00001]  
[CASH\_TOTAL]

Pour l'impression d'un reçu → **[RCPT]**

“COPY” est imprimé sur le reçu copié.

<b>*COPY*</b>	
1x 4.50 PLU00002	*4.50
3x 3.20 PLU00001	*9.60
<b>CASH</b>	<b>*14. 10</b>

#### Impression

Impression sur la bande détails quotidiens

1x 4.50 PLU00002	*4.50
3x 3.20 PLU00001	*9.60
<b>CASH</b>	<b>*14. 10</b>

Impression sur le reçu

1x 4.50 PLU00002	*4.50
3x 3.20 PLU00001	*9.60
<b>CASH</b>	<b>*14. 10</b>

# Copie de vérification d'un client

Vous pouvez utiliser cette fonction lorsque vous désirez établir une copie de vérification d'un client. Effleurez la touche **[GC COPY]** et effectuez l'entrée souhaitée.

## Procédure

→ **[GC COPY]** → (Entrées d'articles) → (Achèvement) → (**[BILL]** / **[RCPT]**)

## NOTA

*L'opération est la même que pour une entrée normale. Mais l'impression de validation est désactivée et le tiroir ne s'ouvre pas.*

## Exemple

Manipulation des touches	Impression
<b>[G.COPY]</b> 10 <b>[X/QTY]</b> <b>[PLU 00001 ]</b> <b>[CASH_TOTAL]</b>	<b>*G.C COPY*</b> 10x 3.20 *32.00 PLU00001 ----- <b>CASH *32. 00</b>

# Fonction de l'impression d'une validation

Le Terminal de Point de Vente peut effectuer une impression de validation lorsqu'il est raccordé à l'imprimante des fiches. Pour les détails concernant l'imprimante des fiches, consultez votre revendeur SHARP autorisé.

1. Placez une fiche de validation dans l'imprimante des fiches.
2. Effleurez la touche **[VP]**. L'impression de validation commence.

## NOTA

*Une impression de validation obligatoire programmée peut être privilégiée en effectuant l'opération suivante. Si vous avez besoin de cette fonction, consultez votre revendeur SHARP autorisé.*

→ **[CANCEL]**

## Impression d'un code à barres

Cette fonction est utilisée pour imprimer un code à barres qui encode le montant total des ventes ou les montants des ventes de chaque rayon. L'opération doit être achevée avec la touche **[CASH2]**. Pour les détails, veuillez consulter votre revendeur SHARP autorisé.

### Exemple

#### Manipulation des touches

[PLU 00001]  
[PLU 00002]  
[CASH2]

#### Impression

1x 2.50	*2.50
PLU00001	
-----	-----
1x 5.00	*5.00
PLU00002	
-----	
CASH2	*7.50
	
2000010007509	

# Addition (note) de divertissements

Cette fonction est utilisée pour imprimer des données de ventes sur des vérifications de clients (addition (note) de divertissements) sur une imprimante des reçus.

## Procédure

→ [E. BILL] →

### Exemple d'impression

<b>SHARP</b>	
BILL NUMBER:4 22/10/2008	
0001 CLERK0001 #0293 15:46	
<b>*BILL*</b>	
1x 10.00	*10.00
PLU00001	
<b>CASH</b>	<b>*10. 00</b>
<b>Angaben</b>	
zum Nachweis der Höhe und der	
betrieblichen Veranlassung von	
Bewirtungsaufwendungen	
<b>Bewirtete Person(en) :</b>	
-----	
-----	
-----	
<b>Anlass der Bewirtung:</b>	
-----	
-----	
<b>Höhe der Aufwendungen</b>	
<b>*10. 00</b>	
<b>bei Bewirtung im Restaurant</b>	
-----	
<b>in anderen Fällen</b>	
-----	
Ort TOWNNAME	Datum TOWNNAME 22/10/2008
-----	
<b>Unterschrift</b>	

# Type de reçu

Vous pouvez sélectionner l'un des cinq types de reçus suivants. Ces types de reçus sont disponibles pour le reçu d'une opération. Implicitement, le type de reçu additionnel est sélectionné.

- Type de reçu additionnel
- Type de reçu unique/reçu double
- Type de reçu additionnel + unique
- Type de reçu additionnel double
- Type de reçu double (additionnel + unique)

## NOTA

*Vous pouvez changer le mode d'impression des articles pour un reçu en effleurant la touche [RCPT SHIFT] avant l'entrée d'un article (Fonction de changement d'un reçu).*

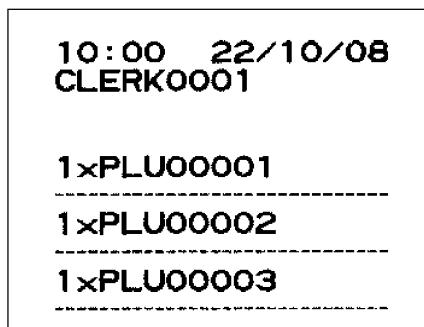
→ [RCPT SHIFT] (changement vers additionnel) → Entrées d'articles

→ [RCPT SHIFT] (changement vers reçu unique/reçu double) → Entrées d'articles →

## • Type de reçu additionnel

Le reçu additionnel est de type standard. Plusieurs articles peuvent être imprimés sur un reçu.

### Reçu additionnel



### • Type de reçu unique/reçu double

Lorsque vous choisissez ce type :

- Un reçu est établi et l'opération est achevée chaque fois que vous entrez un article.
- Un reçu unique ou un reçu double est établi selon la programmation PGM2 pour le rayon.
- Chaque opération des ventes est automatiquement traitée en tant qu'opération au comptant.
- Les articles spécifiés en tant que SICS ou SIF sont traités en tant que type unique.
- Une entrée GLU est autorisée.

Reçu double

14 : 55 22/10/08
CLERK0001
1xPLU00001
14 : 55 22/10/08
CLERK0001
** DOUBLE **
1xPLU00001

Reçu unique

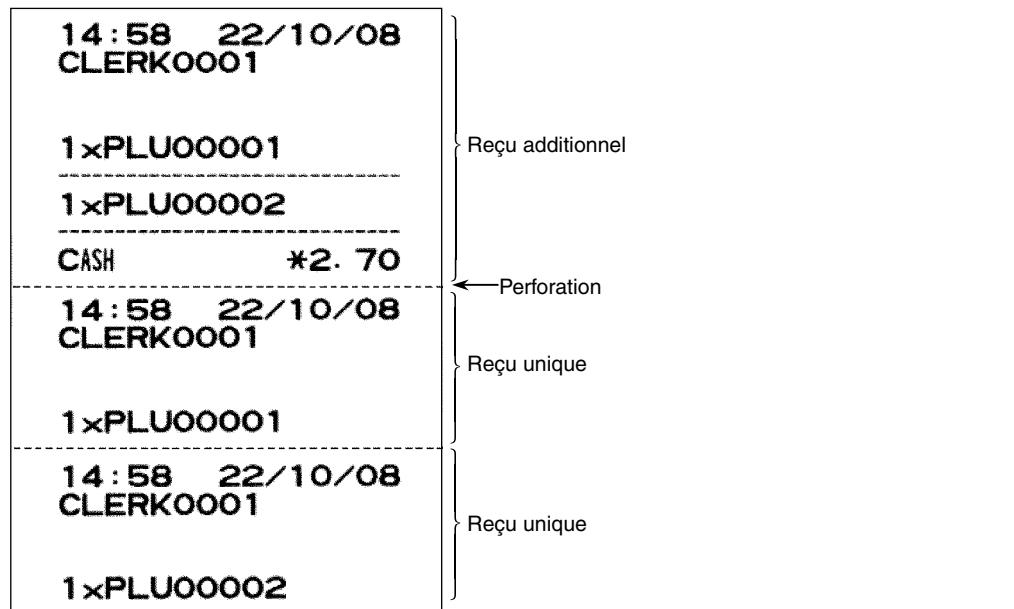
14 : 55 22/10/08
CLERK0001
1xPLU00001

← Perforation

- **Type de reçu additionnel + unique**

Lorsque vous choisissez ce type :

- Un reçu additionnel et chaque reçu unique sont établis en série une fois l'opération achevée.
- Un message logotype au bas du reçu est imprimé à la fin de la partie du reçu additionnel.
- Les informations sur une entrée multiplicative seront imprimées sur un reçu unique.



- **Type de reçu additionnel double**

Le contenu de ce type de reçu est le même que celui du type de reçu additionnel.

Cependant, le même reçu sera établi deux fois.

- **Type de reçu double (additionnel + unique)**

Le contenu de ce type de reçu est le même que celui du type de reçu additionnel + unique.

Cependant, le même reçu sera établi deux fois.

# Fonction de reçus triés

Lorsque la fonction de reçus triés est programmée pour votre Terminal de Point de Vente, les PLU sont imprimés de façon triée par groupe de PLU, sans tenir compte de l'ordre dans lequel vous avez entré les articles.

## NOTA

*Le numéro du groupe de tri est provisoirement modifié à l'aide de la touche [SORT SHIFT] (Fonction de changement de tri).*

→ Numéro de groupe → [SORT SHIFT] → entrée d'article

## Exemple

Supposons que vous entrez les articles dans l'ordre suivant :

### Opération

PLU00001 : Groupe 0

PLU00002 : Groupe 1

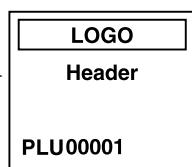
PLU00003 : Groupe 2

PLU00004 : Groupe 1

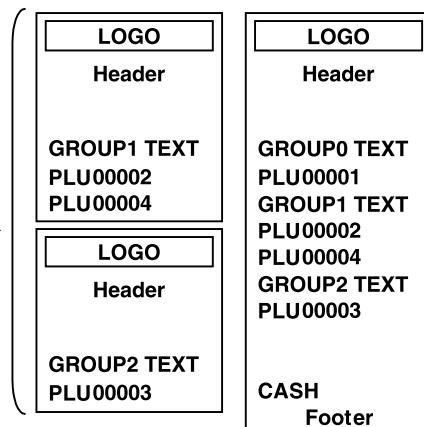
La disposition de l'impression diffère selon le type de reçu programmé, de la manière suivante :

### • Type de reçu additionnel

Ceci est imprimé immédiatement après l'entrée →  
du PLU du groupe "0".

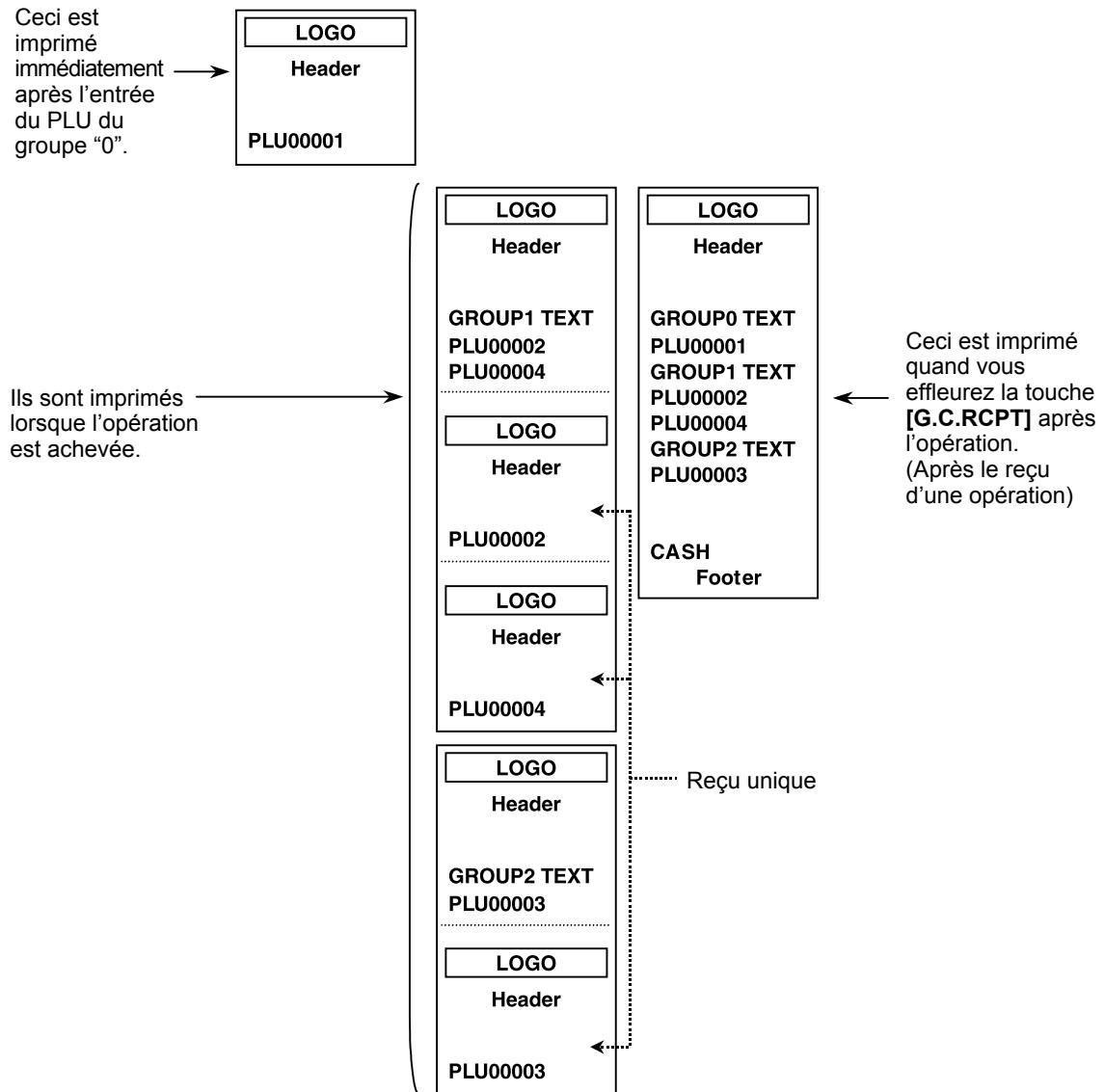


Ils sont imprimés → lorsque l'opération est achevée.



Ceci est imprimé quand vous effleurez la touche [G.C.RCPT] après l'opération.  
(Après le reçu d'une opération)

- Type de reçu additionnel + unique



## **Bandé de détails quotidiens électronique**

Cette fonction est conçue pour enregistrer les données de la bande de détails quotidiens dans une mémoire électronique plutôt que sur du papier. Ainsi, ces données sont utilisées à la place des données du journal d'opérations. Toutes les données d'opérations et le journal correspondant sont conservés dans le fichier de la bande de détails électronique.

## **Courrier électronique**

Quand l'information/le statut "M" s'affiche, le courrier électronique est reçu.  
Pour afficher ses contenus, effleurez la touche [**E-MAIL**].

Le mode du directeur est utilisé lorsque des décisions de la direction doivent être prises concernant des entrées du Terminal de Point de Vente. Par exemple, pour des limitations de surpassements et pour d'autres tâches de la direction non programmées.

## NOTA

*Des opérations normales du Terminal de Point de Vente peuvent aussi être effectuées dans ce mode.*

## Entrée du mode du directeur

Pour entrer en mode du directeur, utilisez la procédure suivante en mode REG :

### Procédure

→ Code du directeur (2 chiffres max.) → [MGR#] → XXXX (Code secret) → [ENTER] →

## Entrées de surpassements

Des limitations programmées (telles des montants maximums) pour des fonctions peuvent être surpassées en plaçant le Terminal de Point de Vente en mode du directeur.

## Entrées de pourboires encaissés

Cette opération est utilisée lorsque des pourboires, que les clients ont payés en utilisant un autre moyen que l'argent comptant (chèque ou crédit), sont payés directement aux employés concernés.

Vous ne pouvez effectuer des entrées de pourboires encaissés qu'en mode MGR. Les pourboires sont payés aux employés correspondants, selon la part qui leur revient.

Pour effectuer l'entrée de pourboires encaissés, entrez le code de l'employé, puis effleurez la touche **[TIP\_PAID]**.

## Enregistrement d'une addition (note)/Annulation d'une addition (note)

Les informations relatives aux additions (notes) sont enregistrées dans le fichier des opérations fermées (enregistrement d'une addition [note]). Chaque enregistrement contient le "numéro consécutif de l'addition (note)", le "numéro de l'employé", la "date d'établissement" et le "montant".

L'enregistrement d'une addition (note) peut être annulé depuis le fichier des opérations fermées (annulation d'une addition [note]). Le numéro de l'addition (note) annulée sera utilisé sur l'addition (note) nouvellement établie pour remplir complètement le rapport sur les additions (notes).

### Procédure

→ Numéro de l'addition (note) → [-] → ([BILL] / [GC RCPT])

# Rectification après l'achèvement d'une opération (Mode d'annulation)

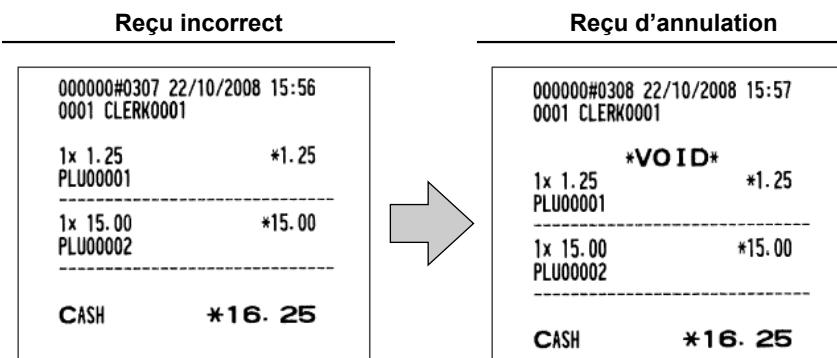
Lorsque vous avez besoin d'annuler des entrées incorrectes que les employés ne peuvent corriger (entrées incorrectes découvertes après l'achèvement d'une opération ou ne pouvant être corrigées par une annulation d'un total partiel), suivez la procédure ci-dessous en mode MGR.

## Procédure

- (1) Entrez le code du directeur et effleurez la touche **[MGR#]**. Puis, entrez le code secret si nécessaire.
- (2) Effleurez la touche **[ - ]** pour basculer votre Terminal de Point de Vente en mode d'**ANNULATION**.  
(Notez l'indication du mode sur l'affichage.)
- (3) Répétez les entrées qui sont enregistrées sur le reçu incorrect. (La totalité des données sur le reçu incorrect est retirée de la mémoire du Terminal de Point de Vente ; les montants annulés sont ajoutés au totalisateur du mode d'annulation.)

## NOTA

*Votre Terminal de Point de Vente quitte le mode d'**ANNULATION** chaque fois qu'une opération est annulée (c.-à-d., achevée en mode d'**ANNULATION**). Pour annuler des opérations supplémentaires, répétez les étapes (2) et (3) ci-dessus.*



# 9

# Lecture (X) et remise à zéro (Z) de totaux de ventes

- Utilisez la fonction de lecture (X) lorsque vous avez besoin d'obtenir une lecture d'informations sur les ventes après la dernière remise à zéro. Vous pouvez effectuer cette lecture autant de fois que vous le souhaitez. Cela n'affectera pas la mémoire du Terminal de Point de Vente.
- Utilisez la fonction de remise à zéro (Z) lorsque vous avez besoin d'effacer la mémoire du Terminal de Point de Vente. La remise à zéro imprime toutes les informations sur les ventes et efface la totalité de la mémoire, à l'exception des totaux généraux TG1 à TG3, du comptage de remise à zéro et du numéro consécutif.
- Les rapports X1 et Z1 affichent des informations sur les ventes quotidiennes. Vous pouvez obtenir ces rapports en mode X1/Z1.
- Les rapports X2 et Z2 affichent des informations sur des regroupements périodiques (mensuels). Vous pouvez obtenir ces rapports en mode X2/Z2.
- En mode OPXZ, un employé et/ou un caissier peut obtenir son propre rapport.
- Si vous désirez arrêter l'impression d'un rapport, effleurez la touche **[CANCEL]**. Même si l'impression est arrêtée, le numéro consécutif (et le compteur Z si vous êtes en train d'imprimer un rapport Z) est augmenté d'un chiffre.

## NOTA

Ce n'est que lorsque le "système employés + caissiers" est appliqué sur votre machine que vous pouvez obtenir à la fois des rapports d'employés et de caissiers.

## ■ Obtention d'un rapport de lecture (X1, X2 ou OPX) ou de remise à zéro (Z1, Z2 ou OPZ)

### [Pour obtenir un rapport de lecture (X1, X2 ou OPX)]

1. Sélectionnez le MODE "X1", "X2" ou "OPX" dans la fenêtre du menu pour afficher la liste des rapports.
2. Sélectionnez un rapport dans le tableau présenté sur la page suivante.
3. Si c'est nécessaire, entrez les valeurs correspondantes décrites dans la colonne "Données à entrer" dans le tableau présenté ci-après.
4. Sélectionnez un dispositif ("DISPLAY" ou "PRINT") pour recevoir les résultats.

### [Pour obtenir un rapport de remise à zéro (Z1, Z2 ou OPZ)]

1. Sélectionnez le MODE "Z1", "Z2" ou "OPZ" dans la fenêtre du menu pour afficher la liste des rapports.
2. Sélectionnez un rapport dans le tableau présenté sur la page suivante.
3. Si c'est nécessaire, entrez les valeurs correspondantes décrites dans la colonne "Données à entrer" dans le tableau présenté ci-après.

## ■ Rapport immédiat

Vous pouvez obtenir des rapports immédiats (sur l'affichage seulement) en mode X1 pour les ventes par rayon, les liquidités en caisse (CID) et le total des ventes au moment où vous obtenez le rapport.

1. Sélectionnez "**FLASH MODE**" en mode X1/Z1 dans la fenêtre du menu pour afficher la liste des articles.
2. Sélectionnez "DEPT. SALES" pour obtenir un rapport immédiat des ventes par rayon, un rapport immédiat "CID" des liquidités en caisse ou "SALES TOTAL" pour obtenir un rapport immédiat sur le total des ventes.

## ■ Liste des rapports

Rapport	Description	Modes d'exploitation			Données à entrer/(Remarques)
		OPX/Z	X1/Z1	X2/Z2	
GENERAL	Rapport général	-	X1/Z1	X2/Z2	
<b>&lt;Rayon&gt;</b>					
DEPT./GROUP	Rayon par rapport d'un groupe	-	X1	X2	Code du rayon (La plage peut être spécifiée en entrant les codes de démarrage et d'achèvement.)
DEPT. IND. GROUP	Rapport d'un groupe de rayons individuels	-	X1	X2	N° d'un groupe de rayons (1 à 17)
DEPT. GROUP TOTAL	Rapport total d'un groupe de rayons	-	X1	X2	
<b>&lt;PLU/EAN&gt;</b>					
PLU	Rapport sur des ventes PLU/EAN	-	X1/Z1	X2/Z2	Code PLU/EAN (La plage peut être spécifiée en entrant les codes de démarrage et d'achèvement.)
PLU PICK UP	Rapport de collecte de PLU/EAN	-	X1/Z1	X2/Z2	A l'aide du nouveau tableau de collecte ou du dernier tableau de collecte
COMBO SALES	Rapport sur des ventes assorties	-	X1	X2	Code du PLU (La plage peut être spécifiée en entrant les codes de démarrage et d'achèvement.)
COMBO PICKUP	Rapport de collecte de ventes assorties	-	X1	X2	A l'aide du nouveau tableau de collecte ou du dernier tableau de collecte
PLU BY DEPT.	Rapport de PLU/EAN par rayon associé	-	X1/Z1	X2/Z2	Code du rayon
PLU IND. GROUP	Rapport d'un groupe individuel de PLU/EAN	-	X1	X2	N° du groupe de PLU/EAN
PLU GROUP TOTAL	Rapport sur le total des groupes de PLU/EAN	-	X1	X2	
PLU STOCK	Rapport sur un stock de PLU/EAN	-	X1	-	Code PLU/EAN (La plage peut être spécifiée en entrant les codes de démarrage et d'achèvement.)
PLU STOCK PICK UP	Rapport de collecte d'un stock de PLU/EAN	-	X1	-	A l'aide du nouveau tableau de collecte ou du dernier tableau de collecte
PLU TOP 20	Rapport de ventes sur les 20 PLU/EAN supérieurs par le montant des ventes	-	X1	X2	
	Rapport de ventes sur les 20 PLU/EAN supérieurs par quantité des ventes	-	X1	X2	
PLU ZERO SALES	Rapport sur les ventes nulles de PLU/EAN	-	X1	X2	
	Rapport sur les ventes nulles de PLU/EAN par rayon associé	-	X1	X2	Code du rayon
PLU MINIMUM STOCK	Rapport sur un stock minimal de PLU/EAN	-	X1	-	Code PLU/EAN (La plage peut être spécifiée en entrant les codes de démarrage et d'achèvement.)
PLU PRICE CATEGORY	Rapport de ventes de PLU/EAN par catégorie de prix	-	X1	X2	

Rapport	Description	Modes d'exploitation			Données à entrer/(Remarques)
		OPX/Z	X1/Z1	X2/Z2	
PLU HOURLY GROUP	Rapport d'un groupe horaire de PLU/EAN (par plage spécifiée)	-	X1	-	Pour une plage horaire individuelle
	Rapport d'un groupe horaire de PLU/EAN (totalité)	-	X1,Z1	-	
PROMOTION PLU	Rapport de lancement de PLU/EAN	-	X1, Z1	-	N° de lancement (La plage peut être spécifiée en entrant les codes de démarrage et d'achèvement.)
<b>&lt;Opération&gt;</b>					
TRANSACTION	Rapport sur une opération	-	X1	X2	
TL-ID	Rapport sur la totalité en caisse	-	X1	X2	
COMMISSION SALES	Rapport sur des ventes à la commission	-	X1	X2	
TAX	Rapport sur des taxes	-	X1	X2	
CHIEF	Rapport du chef de salle	-	X1	-	
<b>&lt;Personnel&gt;</b>					
ALL CLERK	Rapport de l'ensemble des employés	-	X1, Z1	X2, Z2	
IND.CLERK	Rapport d'un employé individuel	X, Z	X1, Z1	X2, Z2	
ALL CASHIER	Rapport de l'ensemble des caissiers	-	X1, Z1	X2, Z2	Seulement pour le système employé + caissier
IND.CASHIER	Rapport d'un caissier individuel	X, Z	X1, Z1	X2, Z2	Seulement pour le système employé + caissier
EMPLOYEE	Rapport sur un employé	-	-	X2, Z2	Code de l'employé (La plage peut être spécifiée en entrant les codes de démarrage et d'achèvement.)
EMP. ADJUSTMENT	Rapport sur l'ajustement des heures d'un employé	-	-	X2	Code de l'employé (La plage peut être spécifiée en entrant les codes de démarrage et d'achèvement.)
EMP. ACTIVE STATUS	Rapport sur le statut actif d'un employé	-	-	X2	Code de l'employé (La plage peut être spécifiée en entrant les codes de démarrage et d'achèvement.)
EMP. OVER TIME	Rapport sur les heures supplémentaires d'un employé	-	-	X2, Z2	Code de l'employé (La plage peut être spécifiée en entrant les codes de démarrage et d'achèvement.)
<b>&lt;Autres&gt;</b>					
HOURLY	Rapport horaire (par plage spécifiée)	-	X1	-	Pour une plage horaire individuelle
	Rapport horaire (totalité)	-	X1, Z1	-	
DAILY NET	Rapport net quotidien	-	-	X2, Z2	
LABOR COST%	Rapport sur le % du coût du travail	-	X1	-	
GLU	Rapport d'un GLU	-	X1, Z1	-	Code GLU (La plage peut être spécifiée en entrant les codes de démarrage et d'achèvement.)
GLU BY CLERK	Rapport d'un GLU par employé	-	X1, Z1	-	
ROOM GLU	Rapport d'un GLU salle	-	X1, Z1	-	Code GLU salle (La plage peut être spécifiée en entrant les codes de démarrage et d'achèvement.)

Rapport	Description	Modes d'exploitation			Données à entrer/(Remarques)
		OPX/Z	X1/Z1	X2/Z2	
ROOM GLU BY CLERK	Rapport d'un GLU salle par employé	-	X1, Z1	-	
BALANCE	Rapport sur un solde	-	X1	X2	
BILL	Rapport sur une addition (note)	-	X1, Z1	-	
CUSTOMER SALES	Rapport de ventes par client	-	-	X2	Code client (La plage peut être spécifiée en entrant les codes de démarrage et d'achèvement.)
CUSTOMER SALES1	Rapport de ventes par client 1 (Détails uniquement)	-	-	Z2	Code client (La plage peut être spécifiée en entrant les codes de démarrage et d'achèvement.)
CUSTOMER SALES2	Rapport de ventes par client 2 (Détails/montant et total)	-	-	Z2	Code client (La plage peut être spécifiée en entrant les codes de démarrage et d'achèvement.)
CUSTOMER BY AMT	Rapport de ventes par client par plage de ventes spécifiée	-	-	X2	Plage des ventes par client
CHARGE ACCOUNT	Rapport sur le crédit d'achats d'un client (Rapport d'un non-paiement du client)	-	-	X2	
CUSTOMER ORDERING	Rapport sur la commande d'un client (par plage de code spécifiée)	-	-	X2, Z2	Code client (La plage peut être spécifiée en entrant les codes de démarrage et d'achèvement.)
	Rapport sur la commande d'un client (par plage de date spécifiée)	-	-	X2, Z2	Date (La plage peut être spécifiée en entrant les dates de démarrage et d'achèvement.)
STACKED REPORT	Rapport d'un regroupement 1	-	X1, Z1	X2, Z2	
	Rapport d'un regroupement 2				
E.JOURNAL	Bandé de détails quotidiens électronique	X, Z	X1, Z1	-	

### NOTA

- Vous pouvez collecter des codes PLU/EAN pour l'établissement d'un rapport. Vous pouvez collecter de nouveaux codes PLU/EAN ou les codes qui ont été collectés la dernière fois. Pour collecter de nouveaux codes, sélectionnez "**NEW PICKING**", puis entrez les codes PLU/EAN requis et effleurez le bouton **[CONTINUE]** pour accepter la nouvelle liste.  
Pour collecter des codes précédemment collectés, sélectionnez "**LAST PICKING**".
- Les rapports suivants concernent des PLU/EAN établis dans l'ordre des PLU et des EAN.  
PLU, PLU BY DEPT, PLU IND. GROUP, PLU ZERO SALES, PLU STOCK, PLU MINIMUM STOCK et PLU PRICE CATEGORY  
De même, les codes EAN sont imprimés dans l'ordre indiqué ci-dessous.

EAN-13
EAN-8
UPC-A
UPC-E

# Exemples de rapports quotidiens

## ■ Rapport général

### • Exemple d'un rapport X

<b>*X1*</b>				Symbol de lecture
<b>DEPT. /GROUP</b>				Titre du rapport
<b>D01</b> 985.230 Q 95.52%				Code du rayon
<b>DPT. 01</b> *3600.47				Q'té des ventes
<b>GUEST</b> 146 Q				Rapport du montant des ventes du rayon 1 au total des rayons "+"
<b>DEDUCTION</b> 8 Q				Description du rayon et montant des ventes
<b>D02</b> 6.000 Q 0.32%				Compteur du client
<b>DPT. 02</b> *11.94				Q'té de la déduction d'un article
<b>GUEST</b> 3 Q				Montant de la déduction d'un article
<b>DEDUCTION</b> 1 Q				-3.65
<b>GROUP1</b> 991.230 Q 95.84%				Q'té du total du groupe 1
<b>DEDUCTION</b> 9 Q				Rapport du montant des ventes du groupe 1 des rayons au total des rayons "+"
<b>GROUP1</b> *3612.41				Montant du total du groupe 1
<b>DEDUCTION</b> 9 Q				Texte du groupe 1
<b>D03</b> 6.000 Q 0.60%				Montant de la déduction d'un article du groupe 1
<b>DPT. 03</b> *22.77				Q'té de la déduction d'un article du groupe 1
<b>GUEST</b> 4 Q				-0.40
<b>DEDUCTION</b> 1 Q				-0.40
<b>D04</b> 5.000 Q 0.48%				-0.25
<b>DPT. 04</b> *18.23				-0.25
<b>GUEST</b> 3 Q				-0.25
<b>DEDUCTION</b> 1 Q				-0.25
<b>GROUP2</b> 11.000 Q 1.09%				-0.60
<b>DEDUCTION</b> 2 Q				-0.60
<b>GROUP2</b> *41.00				-0.60
<b>DEDUCTION</b> 2 Q				-0.85
<b>*DEPT TL</b> 1030.230 Q 100.00%				Q'té et total des ventes des rayons "+"
<b>DEDUCTION</b> 19 Q				*3769.23
<b>DEDUCTION</b> 19 Q				-8.18
<b>D13</b> 6.000 Q -15.60				Q'té et total des déductions des rayons "+"
<b>DPT. 13</b> 4 Q				-15.60
<b>GUEST</b> 6.000 Q -15.60				Compteur et total des rayons "-"
<b>DEPT (-)</b> 6.000 Q -15.60				-15.60

<b>D14</b>	7.000 Q	*38.06	
<b>DPT. 14</b>			
GUEST	3 Q		
*HASH TL	7.000 Q		
		*38.06	Compteur et total des rayons particuliers “+”
<b>D15</b>	3.000 Q	-4.51	
<b>DPT. 15</b>			
GUEST	2 Q		
HASH(-)	3.000 Q		
		-4.51	Compteur et total des rayons particuliers “-”
<b>D16</b>	5.000 Q	*4.25	
<b>DPT. 16</b>			
GUEST	1 Q		
*BTTL TL	5.000 Q		
		*4.25	Compteur et total du rayon de retour de bouteilles consignées “+”
<b>D17</b>	5.000 Q	-8.60	
<b>DPT. 17</b>			
GUEST	2 Q		
BTTL(-)	5.000 Q		
		-8.60	Compteur et total du rayon de retour de bouteilles consignées “-”
<b>D18</b>	4.000 Q	*11.92	
<b>DPT. 18</b>			
GUEST	3 Q		
*NT TL1	4.000 Q		
		*11.92	Compteur et total de non-rotation 1
<b>D19</b>	3.000 Q	*9.79	
<b>DPT. 19</b>			
GUEST	2 Q		
*NT TL2	3.000 Q		
		*9.79	Compteur et total de non-rotation 2
<b>D20</b>	2.000 Q	*10.93	
<b>DPT. 20</b>			
GUEST	2 Q		
*NT TL3	2.000 Q		
		*10.93	Compteur et total de non-rotation 3
<b>TRANSACTION</b>			Titre du rapport
(-) 1	3 Q	-0.60	Compteur et total d'un total partiel (-)
(-) 2	1 Q	-0.70	
(-) 3	2 Q	-1.70	
(-) 4	2 Q	-2.24	
%1	1 Q	-1.93	Compteur et total du % d'un total partiel
%2	1 Q	-1.34	
%3	1 Q	-2.14	
%4	1 Q	-2.28	
<b>NET 1</b>		*3748.28	Total des ventes nettes

DIFFER		*0.00	Mémoire d'une différence du fait d'un arrondi *1
TAX1 ST		*974.41	Total partiel 1 imposable
VAT 1		*67.98	Total de la TVA 1
TAX2 ST		*1273.53	
VAT 2		*37.09	
TAX6 ST		*516.12	
VAT 6		*15.03	Total des taxes
TTL TAX		*189.50	
CC TAX1 ST		*118.70	Total partiel du client crédité imposable 1
CC VAT 1		*8.28	TVA du client crédité 1
CC TAX6 ST		*100.30	
CC VAT 6		*2.92	Total des taxes du client crédité
CC TTL TAX		*25.09	
<b>NET</b>		<b>*3533.69</b>	Total des ventes nettes sans TVA
VAT SFT		*14.90	Total d'un changement de TVA
TAX DELE		*4.80	Total d'annulation d'une taxe
CC VAT SFT		*2.10	Total du changement de TVA du client crédité
CC TAX DELE		*2.40	Total supprimé des taxes du client crédité
SER. CHRG		*13.62	Total des taxes de service
		*2	
(-) 5	2 Q	-0.61	Compteur et total des articles (-)
(-) 6	2 Q	-0.53	
(-) 7	17 Q	-8.03	
(-) 8	1 Q	-0.25	
%5	1 Q	-0.39	Compteur et total du % des articles
%6	3 Q	-0.39	
%7	1 Q	-0.42	
%8	1 Q	-0.34	
GDSC%1	2 Q	-3.92	Compteur et total du % du rabais d'un groupe
GDSC%10	2 Q	-3.40	
DISCOUNT	5 Q	-6.44	Rabais dans une vente de lancement
CP PLU	3 Q	-6.30	Compteur et total de PLU sous forme de coupons
BON. PTS.		14	Points d'une prime pour un article
BON. PTS. AMT		407	Points d'une prime pour un montant
BONUS POINTS		421	Total des points d'une prime
BON. PTS. RDM	1 Q	-1.00	Remboursement des points d'une prime
REDEMPT. TL	1 Q	-1.00	Total du remboursement des points d'une prime
REFUND	2 Q	*6.50	Compteur et total des remboursements
VD	9 Q	*5335.30	Compteur et total d'annulation d'articles en mode REG
<b>VOID</b>	2 Q	*38.00	Compteur et total d'opérations en mode d'annulation
MGR VD	8 Q	*38.00	Compteur et total d'annulation d'articles du directeur
SBTL VD	1 Q	*15.90	Compteur et total d'annulation d'un total partiel
WASTE TL	4 Q	*20.70	Opération en mode de rejet
RETURN	3 Q	*14.20	Compteur et total des retours
HASH VD	2 Q	*3.00	Compteur et total d'annulation d'articles particuliers
HASH RF	1 Q	*1.15	Compteur et total du remboursement d'articles particuliers
HASH RT	1 Q	*1.20	Compteur et total du retour d'articles particuliers
NOTURNVD	1 Q	*1.60	Compteur et total d'annulation d'articles d'une non-rotation
NOTURNRF	1 Q	*2.10	Compteur et total du remboursement d'articles d'une non-rotation
NOTURNRT	1 Q	*1.20	Compteur et total du retour d'articles d'une non-rotation
VP CNT	0 Q		Compteur de l'impression d'une validation
BILL CNT	1 Q		Compteur de l'impression d'une addition (note)
NO SALE	2 Q		Compteur de ventes nulles (échange)
***PBAL	15 Q		Compteur de PBAL (solde antérieur)
***NBAL	12 Q		Compteur de NBAL (nouveau solde)
G. C. CNT	2 Q		Compteur de copie de vérification d'un client
GUEST	149 Q		Compteur du client

ORDER TL		*3798.19	Total des commandes
PAID TL		*3693.69	Total des paiements
AVE.		*24.79	Moyenne totale des paiements par client
O-P		*104.50	Total des commandes – total des paiements
VIP1 SALE		*9.90	Vente 1 à des clients privilégiés (VIP)
VIP2 SALE		*20.20	Vente 2 à des clients privilégiés (VIP)
VIP3 SALE		*25.40	Vente 3 à des clients privilégiés (VIP)
TRAN. OUT	2 Q	*47.50	Compteur et total de transferts de sortie
TRAN. IN	1 Q	*22.70	Compteur et total de transferts d'entrée
BILL BAL	1 Q	*24.80	Compteur et total du solde d'une addition
SCM (+)		*2513.80	(Transferts de sortie – Transferts d'entrée)
SCM (-)		-43.86	Mémoire de liquidités initiales (+)
SCM TTL		*2469.94	Mémoire de liquidités initiales (-)
***RA	5 Q	*66.26	Total des mémoires de liquidités initiales
***RA2	2 Q	*12.94	Compteur et total de comptes admis
(-) 9	2 Q	-0.75	Compteur et total de comptes admis (-)
%9	2 Q	-1.05	Compteur et total du % de comptes admis
***P0	4 Q	*12.00	Compteur et total de décaissements
***P02	2 Q	*6.10	
CA/CHK	1 Q	*3.00	Compteur et total d'encaissements de chèques

CA/CHK5	1 Q	*2.00	
DEPOSIT	1 Q	*50.00	Compteur et total de paiements anticipés (+)
DEPO. (-)	1 Q	-10.00	Compteur et total de paiements anticipés (-)
CASH TIP	4 Q	*13.00	Compteur et total de pourboires en liquide
NOCA TIP	2 Q	*5.00	Compteur et total de pourboires autres qu'en liquide
TIP PAID	1 Q	*10.00	Compteur et total de pourboires encaissés
HOTEL TRANS.	1 Q	*18.70	Compteur et total du transfert d'hôtel
CASH	97 Q	*2652.43	Compteur et total de liquidités
CASH2	9 Q	*108.39	Compteur et total de liquidités 2
CASH3	2 Q	*55.10	
CASH4	7 Q	*88.20	
CASH5	3 Q	*70.30	
CHECK	5 Q	*153.81	Compteur et total de ventes contre chèques

CHECK5	1 Q	*9.90	
CREDIT1	2 Q	*38.00	Compteur et total d'une offre et d'une vente à crédit 1

CREDIT9	2 Q	*39.30	
CHARGE	8 Q	*197.41	Compteur et total d'un crédit d'achats
EXCH1	1 Q	50.00	Compteur et total de change 1 pour des liquidités
DOM. CUR1		*32.24	

<b>EXCH9</b>	<b>1 Q</b>	<b>40.00</b>	
<b>DOM. CUR9</b>		<b>*30.02</b>	
<b>****CID</b>		<b>*5490.69</b>	Liquidités en caisse
<b>*CHECK ID</b>		<b>*274.11</b>	Chèques en caisse
<b>CA/CHK ID</b>		<b>*5764.80</b>	Liquidités + chèques en caisse
<b>CHK/CG</b>		<b>*4.10</b>	Total d'un rendu pour l'offre d'un chèque
<b>TICKET</b>		<b>*5.60</b>	Total du ticket pour le requis du rendu

- **Exemple d'un rapport Z**

<b>*Z1*</b>	
<b>GENERAL Z1</b>	<b>0002</b>
<b>GT1</b>	<b>*00000013784.68</b>
<b>GT2</b>	<b>*00000019286.50</b>
<b>GT3</b>	<b>-00000005501.82</b>
<b>BAL</b>	<b>*00000000201.50</b>
<b>TR</b>	<b>*00000000004.00</b>
<b>DEPT. /GROUP</b>	



L'impression suivante se produit dans la même disposition que dans l'exemple d'un rapport X1.

\*1 Imprimé au cas où "Mémoire d'une différence du fait d'un arrondi" est programmée. Pour les détails, veuillez consulter votre revendeur SHARP autorisé.

\*2 Ce qui suit est imprimé dans le cas où une taxe additionnelle est comprise. Pour les détails, veuillez consulter votre revendeur SHARP autorisé.

<b>NET2</b>	<b>*3771.04</b>
-------------	-----------------

## ■ Rayon par rapport d'un groupe

*X1*			
DEPT. /GROUP			Code du rayon Q'té des ventes Description du rayon
DO1	987.230 Q	95.53%	Montant des ventes
DPT. 01		*3607.87	
GUEST	147 Q		Compteur du client
DEDUCTION	8 Q	-3.65	Q'té de la déduction d'un article
DO2	6.000 Q	0.32%	Montant de la déduction d'un article
DPT. 02		*11.94	Rapport du montant des ventes du rayon 2 au total des rayons "+"
GUEST	3 Q		Q'té totale des ventes du groupe 1
DEDUCTION	1 Q	-0.40	
GROUP1	993.230 Q	95.85%	Rapport du montant des ventes du groupe 1 des rayons au total des rayons "+"
		*3619.81	Montant du total des ventes du groupe 1
DEDUCTION	9 Q	-4.05	Texte du groupe 1 Montant total des déductions du groupe 1 Q'té totale des déductions du groupe 1
GROUP9	8.000 Q	0.77%	
		*29.10	
DEDUCTION	2 Q	-0.90	
*DEPT TL	1032.230 Q	100.00%	Compteur et total des rayons "+"
		*3776.63	
DEDUCTION	19 Q	-8.18	Q'té et total des déductions des rayons "+"
D13	6.000 Q		
DPT. 13		-15.60	
GUEST	4 Q		
DEPT (-)	6.000 Q	-15.60	Compteur et total des rayons "-"
D14	7.000 Q		
DPT. 14		*38.06	
GUEST	3 Q		
*HASH TL	7.000 Q	*38.06	Compteur et total des rayons particuliers "+"
D15	3.000 Q		
DPT. 15		-4.51	
GUEST	2 Q		
HASH (-)	3.000 Q	-4.51	Compteur et total des rayons particuliers "-"
D16	5.000 Q		
DPT. 16		*4.25	
GUEST	1 Q		
*BTTL TL	5.000 Q	*4.25	Compteur et total du rayon de retour de bouteilles consignées "+"

<b>D17</b>	5.000 Q	-8.60	
DPT. 17			
GUEST	2 Q		
BTTL (-)	5.000 Q	-8.60	Compteur et total du rayon de retour de bouteilles consignées “-”
<b>D18</b>	4.000 Q	*11.92	
DPT. 18			
GUEST	3 Q		
*NT TL1	4.000 Q	*11.92	Compteur et total de non-rotation 1
<b>D19</b>	3.000 Q	*9.79	
DPT. 19			
GUEST	2 Q		
*NT TL2	3.000 Q	*9.79	
<b>D20</b>	2.000 Q	*10.93	
DPT. 20			
GUEST	2 Q		
*NT TL3	2.000 Q	*10.93	

## ■ Rapport d'un groupe de rayons individuels

<b>*X1*</b>			
DEPT. IND. GROUP			Code du rayon
<b>D01</b>	987.230 Q	*3607.87	Q'té des ventes
DPT. 01			Description du rayon
GUEST	147 Q		
DEDUCTION	8 Q	-3.65	Montant des ventes
<b>D02</b>	6.000 Q	*11.94	Compteur du client
DPT. 02			Q'té de la déduction d'un article
GUEST	3 Q		
DEDUCTION	1 Q	-0.40	Montant de la déduction d'un article
<b>GROUP1</b>	993.230 Q	*3619.81	Q'té et total d'un texte/Ventes du groupe 1
DEDUCTION	9 Q	-4.05	Q'té et total du total des déductions du groupe 1

## ■ Rapport total d'un groupe de rayons

<b>*X1*</b> DEPT. GROUP TOTAL		
<b>GROUP1</b>	<b>1039.230 Q</b>	<b>95.82%</b> <b>*3787.07</b>
<b>GROUP2</b>	<b>12.000 Q</b>	<b>1.25%</b> <b>*49.42</b>
Q'té et total d'un texte/Ventes du groupe 1		
<b>GROUP9</b>	<b>8.000 Q</b>	<b>0.74%</b> <b>*29.10</b>
<b>*DEPT TL</b>	<b>1079.230 Q</b>	<b>100.00%</b> <b>*3952.31</b>
Compteur et total des rayons “+”		
<b>DEPT (-)</b>	<b>6.000 Q</b>	<b>-15.60</b>
Compteur et total des rayons “-”		
<b>*HASH TL</b>	<b>7.000 Q</b>	<b>*38.06</b>
Compteur et total des rayons particuliers “+”		
<b>HASH(-)</b>	<b>3.000 Q</b>	<b>-4.51</b>
Compteur et total des rayons particuliers “-”		
<b>*BTTL TL</b>	<b>5.000 Q</b>	<b>*4.25</b>
Compteur et total du rayon de retour de bouteilles consignées “+”		
<b>BTTL (-)</b>	<b>5.000 Q</b>	<b>-8.60</b>
Compteur et total du rayon de retour de bouteilles consignées “-”		
<b>*NT TL1</b>	<b>4.000 Q</b>	<b>*11.92</b>
Compteur et total de non-rotation 1		
<b>*NT TL2</b>	<b>3.000 Q</b>	<b>*9.79</b>
<b>*NT TL3</b>	<b>2.000 Q</b>	<b>*10.93</b>

## ■ Rapport des ventes de PLU/EAN sur une plage spécifiée

<b>*X1*</b>			Lorsque vous effectuez un rapport Z, "Z1" est imprimé à la place de "X1".
PLU			Code du PLU
	00001-99999999999999		Plage du PLU
PLU			
<b>P00001</b>			
PLU00001	139.000 Q	*1164.84	Description, q'té des ventes et total du niveau des prix 1
WASTE	-2.000 Q	-17.00	Q'té des rejets et total du niveau des prix 1
PLU00001	8.000 Q	*72.00	Description, q'té des ventes et total du niveau des prix 2
WASTE	-2.000 Q	-18.00	Q'té des rejets et total du niveau des prix 2
PLU00001	8.000 Q	*76.00	Description, q'té des ventes et total du niveau des prix 3
WASTE	-1.000 Q	-9.50	Q'té des rejets et total du niveau des prix 3
<b>P00002</b>			
PLU00002	305.230 Q	*305.77	
WASTE	-2.000 Q	-4.20	
PLU00002	5.000 Q	*11.00	
WASTE	-2.000 Q	-4.40	
PLU00002	2.000 Q	*6.40	
WASTE	-1.000 Q	-3.20	
<b>P00044</b>			
PLU00044	17.000 Q	*24.28	
WASTE	-1.000 Q	-1.50	
PLU00044	6.000 Q	*12.00	
WASTE	-2.000 Q	-4.00	
PLU00044	5.000 Q	*15.00	
WASTE	-1.000 Q	-3.00	
<b>***TOTAL</b>			
L1	1050.230 Q	*3876.03	Total de la q'té des ventes et total pour le niveau des prix 1
WASTE	-15.000 Q	-65.90	Total de la q'té des rejets et total pour le niveau des prix 1
L2	25.000 Q	*121.00	
WASTE	-9.000 Q	-39.40	
L3	22.000 Q	*118.40	
WASTE	-5.000 Q	-21.70	
<b>COMBO MEAL</b>			
<b>P00022</b>			
PLU00022	10.000 Q	*39.30	
WASTE	-4.000 Q	-15.60	
PLU00022	3.000 Q	*11.70	
WASTE	-2.000 Q	-7.80	
PLU00022	4.000 Q	*15.60	
WASTE	-2.000 Q	-7.80	
<b>P00023</b>			Ventes PLU de repas assortis
PLU00023	11.000 Q	*48.30	
WASTE	-4.000 Q	-21.20	
PLU00023	3.000 Q	*12.90	
WASTE	-1.000 Q	-4.30	
PLU00023	5.000 Q	*21.50	
WASTE	-1.000 Q	-4.30	
<b>***TOTAL</b>			
L1	21.000 Q	*87.60	
WASTE	-8.000 Q	-36.80	
L2	6.000 Q	*24.60	
WASTE	-3.000 Q	-12.10	
L3	9.000 Q	*37.10	
WASTE	-3.000 Q	-12.10	
Total pour les ventes PLU de repas assortis			

EAN			Code EAN
4007817524732#			
ITEM02	22.000 Q	*59.40	Description, q'té des ventes et total des montants du niveau des prix 1
WASTE	-4.000 Q	-10.80	Q'té des rejets et total des montants du niveau des prix 1
A01000	4.000 Q	*10.80	Code additionnel (5 chiffres)
A02000	7.000 Q	*18.90	
A01	9.000 Q	*24.30	Code additionnel (2 chiffres)
ITEM02	24.000 Q	*72.00	Description, q'té des ventes et total des montants du niveau des prix 2
WASTE	-6.000 Q	-18.00	Q'té des rejets et total des montants du niveau des prix 2
A01000	4.000 Q	*12.00	
A02000	6.000 Q	*18.00	
A01	12.000 Q	*36.00	
ITEM02	32.000 Q	*96.00	Description, q'té des ventes et total des montants du niveau des prix 3
WASTE	-4.000 Q	-12.00	Q'té des rejets et total des montants du niveau des prix 3
A01000	6.000 Q	*18.00	
A02000	16.000 Q	*48.00	
A01	7.000 Q	*21.00	
4902778692417#			
ITEM03	2.000 Q	*10.20	
WASTE	-1.000 Q	-5.10	
ITEM03	2.000 Q	*10.40	
WASTE	-1.000 Q	-5.20	
ITEM03	3.000 Q	*16.50	
WASTE	-1.000 Q	-5.50	
<b>***TOTAL</b>			
L1	24.000 Q	*69.60	
WASTE	-5.000 Q	-15.90	
L2	26.000 Q	*82.40	
WASTE	-7.000 Q	-23.20	
L3	35.000 Q	*112.50	
WASTE	-5.000 Q	-17.50	
Total pour les ventes EAN			
<b>COMBO MEAL</b>			
4003213217654#			
ITEM07	29.000 Q	*113.10	
WASTE	-4.000 Q	-15.60	
A01000	6.000 Q	*23.40	
A02000	4.000 Q	*15.60	
A01	4.000 Q	*15.60	
ITEM07	17.000 Q	*66.30	
WASTE	-4.000 Q	-15.60	
A01000	3.000 Q	*11.70	
A02000	5.000 Q	*19.50	
A01	4.000 Q	*15.60	
ITEM07	22.000 Q	*85.80	
WASTE	-4.000 Q	-15.60	
A01000	9.000 Q	*35.10	
A02000	4.000 Q	*15.60	
A01	6.000 Q	*23.40	
Ventes EAN de repas assortis			

<b>***TOTAL</b>		
L1	29.000 Q	*113.10
WASTE	-4.000 Q	-15.60
L2	17.000 Q	*66.30
WASTE	-4.000 Q	-15.60
L3	22.000 Q	*85.80
WASTE	-4.000 Q	-15.60

Total pour les ventes de EAN de repas assortis

## ■ Rapport sur des ventes assorties

<b>*X1 *</b>		
<b>COMBO SALES</b>		
PLU	00001-	99999
		Code du PLU
		Plage du PLU
<b>P00024</b>		
PLU00024	8.000 Q	*27.20
WASTE	-1.000 Q	-3.40
COMBO	38.000 Q	*41.80
COMBO WASTE	-8.000 Q	-8.80
PLU00024	5.000 Q	*10.00
WASTE	-2.000 Q	-4.00
COMBO	20.000 Q	*22.00
COMBO WASTE	-6.000 Q	-6.60
PLU00024	6.000 Q	*18.00
WASTE	-1.000 Q	-3.00
COMBO	26.000 Q	*28.60
COMBO WASTE	-6.000 Q	-6.60
<b>P00025</b>		
PLU00025	11.000 Q	*34.10
WASTE	-2.000 Q	-6.20
COMBO	38.000 Q	*49.40
COMBO WASTE	-8.000 Q	-10.40
PLU00025	8.000 Q	*25.60
WASTE	-1.000 Q	-3.20
COMBO	20.000 Q	*26.00
COMBO WASTE	-6.000 Q	-7.80
PLU00025	11.000 Q	*36.30
WASTE	-1.000 Q	-3.30
COMBO	26.000 Q	*33.80
COMBO WASTE	-6.000 Q	-7.80

***TOTAL		
L1	24.000 Q	*58.30
WASTE	-3.000 Q	-9.60
COMBO	150.000 Q	*213.70
COMBO WASTE		
	-36.000 Q	-52.40
L2	13.000 Q	*35.60
WASTE	-3.000 Q	-7.20
COMBO	69.000 Q	*90.90
COMBO WASTE		
	-21.000 Q	-27.70
L3	17.000 Q	*54.30
WASTE	-2.000 Q	-6.30
COMBO	93.000 Q	*122.90
COMBO WASTE		
	-21.000 Q	-27.70

Total pour le niveau des prix 1

## ■ Rapport de PLU/EAN par rayon associé

<b>*X1*</b>		
<b>PLU BY DEPT.</b>		Lorsque vous effectuez un rapport Z, "Z1" est imprimé à la place de "X1".
<b>DPT. 01</b>		Description du rayon associé
<b>PLU</b>		Code du rayon associé
<b>P00001</b>		Code du PLU
PLU00001	139.000 Q	*1164.84
WASTE	-2.000 Q	-17.00
PLU00001	8.000 Q	*72.00
WASTE	-2.000 Q	-18.00
PLU00001	8.000 Q	*76.00
WASTE	-1.000 Q	-9.50
<b>P00002</b>		
PLU00002	305.230 Q	*305.77
WASTE	-2.000 Q	-4.20
PLU00002	5.000 Q	*11.00
WASTE	-2.000 Q	-4.40
<b>P00024</b>		
PLU00024	8.000 Q	*27.20
WASTE	-1.000 Q	-3.40
COMBO	38.000 Q	*41.80
COMBO WASTE		
	-8.000 Q	-8.80
PLU00024	5.000 Q	*10.00
WASTE	-2.000 Q	-4.00
COMBO	20.000 Q	*22.00
COMBO WASTE		
	-6.000 Q	-6.60
PLU00024	6.000 Q	*18.00
WASTE	-1.000 Q	-3.00
COMBO	26.000 Q	*28.60
COMBO WASTE		
	-6.000 Q	-6.60

P00041		
PLU00041	5.000 Q	*10.83
P00042		
PLU00042	3.000 Q	*5.03
P00043		
PLU00043	1.000 Q	*0.39
P00044		
PLU00044	17.000 Q	*24.28
WASTE	-1.000 Q	-1.50
PLU00044	6.000 Q	*12.00
WASTE	-2.000 Q	-4.00
PLU00044	5.000 Q	*15.00
WASTE	-1.000 Q	-3.00

***TOTAL		
L1	1082.230 Q	*4031.83
WASTE	-26.000 Q	-112.30
COMBO	147.000 Q	*207.40
COMBO WASTE	-36.000 Q	-52.40
L2	44.000 Q	*181.20
WASTE	-15.000 Q	-58.70
COMBO	69.000 Q	*90.90
COMBO WASTE	-21.000 Q	-27.70
L3	48.000 Q	*209.80
WASTE	-10.000 Q	-40.10
COMBO	93.000 Q	*122.90
COMBO WASTE	-21.000 Q	-27.70

Total pour le niveau des prix 1

EAN		
4003213217654#		
ITEM07	29.000 Q	*113.10
WASTE	-4.000 Q	-15.60
A01000	6.000 Q	*23.40
A02000	4.000 Q	*15.60
A01	4.000 Q	*15.60
ITEM07	17.000 Q	*66.30
WASTE	-4.000 Q	-15.60
A01000	3.000 Q	*11.70
A02000	5.000 Q	*19.50
A01	4.000 Q	*15.60
ITEM07	22.000 Q	*85.80
WASTE	-4.000 Q	-15.60
A01000	9.000 Q	*35.10
A02000	4.000 Q	*15.60
A01	6.000 Q	*23.40
4902778692417#		
ITEM03	2.000 Q	*10.20
WASTE	-1.000 Q	-5.10
ITEM03	2.000 Q	*10.40
WASTE	-1.000 Q	-5.20
ITEM03	3.000 Q	*16.50
WASTE	-1.000 Q	-5.50

Code EAN

Description, q'té des ventes et total du niveau des prix 1

Q'té des rejets et total du niveau des prix 1

Code additionnel (5 chiffres)

Code additionnel (2 chiffres)

***TOTAL		
L1	31.000 Q	*123.30
WASTE	-5.000 Q	-20.70
L2	19.000 Q	*76.70
WASTE	-5.000 Q	-20.80
L3	25.000 Q	*102.30
WASTE	-5.000 Q	-21.10

Total pour le niveau des prix 1

## ■ Rapport d'un groupe individuel de PLU/EAN

<b>*X1*</b>		
PLU IND. GROUP		
<b>PLU</b>		
P00001		Code du PLU
PLU00001	139.000 Q	*1164.84 Description, q'té des ventes et total du niveau des prix 1
WASTE	-2.000 Q	-17.00 Q'té des rejets et total du niveau des prix 1
PLU00001	8.000 Q	*72.00
WASTE	-2.000 Q	-18.00
PLU00001	8.000 Q	*76.00
WASTE	-1.000 Q	-9.50
P00024		
PLU00024	8.000 Q	*27.20
WASTE	-1.000 Q	-3.40
COMBO	38.000 Q	*41.80
COMBO WASTE	-8.000 Q	-8.80
PLU00024	5.000 Q	*10.00
WASTE	-2.000 Q	-4.00
COMBO	20.000 Q	*22.00
COMBO WASTE	-6.000 Q	-6.60
PLU00024	6.000 Q	*18.00
WASTE	-1.000 Q	-3.00
COMBO	26.000 Q	*28.60
COMBO WASTE	-6.000 Q	-6.60
<b>EAN</b>		
4003213217654#		Code EAN
ITEM07	29.000 Q	*113.10 Description, q'té des ventes et total du niveau des prix 1
WASTE	-4.000 Q	-15.60 Q'té des rejets et total du niveau des prix 1
A01000	6.000 Q	*23.40 Code additionnel (5 chiffres)
A02000	4.000 Q	*15.60
A01	4.000 Q	*15.60 Code additionnel (2 chiffres)
ITEM07	17.000 Q	*66.30
WASTE	-4.000 Q	-15.60
A01000	3.000 Q	*11.70
A02000	5.000 Q	*19.50
A01	4.000 Q	*15.60
ITEM07	22.000 Q	*85.80
WASTE	-4.000 Q	-15.60
A01000	9.000 Q	*35.10
A02000	4.000 Q	*15.60
A01	6.000 Q	*23.40

PLU GR08	242.000 Q	31.60%	*1633.24	Q'té des ventes et total du groupe 8 Indicatif du groupe 8
*DEPT TL	1593.230 Q	100.00%	*5168.16	Total des rayons positifs

## ■ Rapport sur le total des groupes de PLU/EAN

<b>*X1*</b> <b>PLU GROUP TOTAL</b>			
PLU GR01	938.230 Q	48.35%	*2550.99
PLU GR02	125.000 Q	12.64%	*666.85
PLU GR03	33.000 Q	2.49%	*131.35
PLU GR99	37.000 Q	1.26%	*66.30
*DEPT TL	1632.230 Q	100.00%	*5275.66

## ■ Rapport sur un stock de PLU/EAN

<b>*X1*</b> <b>PLU STOCK</b>			
PLU	00001-999999999999	Plage	
P00001		Code du PLU	
PLU00001	151.000 \$	Q'té en stock	
P00002		Description	
PLU00002	86.000 \$		
P00003			
PLU00003	211.000 \$		
4003213217654#	73.000 \$		
ITEM07			
4007817524732#	57.000 \$		
ITEM02			
4901212343456#	102.000 \$	Code EAN	
ITEM05			
4901234567894#	92.000 \$		
ITEM01			
4902778692417#	61.000 \$		
ITEM03			

## ■ Rapport de ventes sur les 20 PLU/EAN supérieurs par le montant des ventes

*X1*		
PLU TOP 20 AMOUNT		
<b>*01*</b>		
<b>P00001</b>		
PLU00001	139.000 Q	*1164.84
PLU00001	8.000 Q	*72.00
PLU00001	8.000 Q	*76.00
<b>*02*</b>		
<b>P00003</b>		
PLU00003	204.000 Q	*873.61
PLU00003	4.000 Q	*22.00
PLU00003	4.000 Q	*12.00
<b>*03*</b>		
<b>P00008</b>		
PLU00008	67.000 Q	*432.94
<b>*19*</b>		
<b>P00015</b>		
PLU00015	4.000 Q	*34.00
<b>*20*</b>		
<b>P00029</b>		
PLU00029	10.000 Q	*19.20
PLU00029	3.000 Q	*5.10
PLU00029	5.000 Q	*8.50
 <b>***TOTAL</b>		
L1	1176.230 Q	*4145.39
L2	113.000 Q	*272.10
L3	141.000 Q	*332.70

Classement

Code du PLU

Description, q'té des ventes et total du niveau des prix 1

Q'té totale des ventes et montant pour le niveau des prix 1

## ■ Rapport de ventes sur les 20 PLU/EAN supérieurs par quantité des ventes

<b>*X1*</b>		
PLU TOP 20		
QUANTITY		
<b>*01*</b>		Classement
<b>P00002</b>		Code du PLU
PLU00002	305.230 Q	*305.77
PLU00002	5.000 Q	*11.00
PLU00002	2.000 Q	*6.40
<b>*02*</b>		Description, q'té des ventes et total du niveau des prix 1
<b>P00003</b>		
PLU00003	204.000 Q	*873.61
PLU00003	4.000 Q	*22.00
PLU00003	4.000 Q	*12.00
<b>*03*</b>		
<b>P00001</b>		
PLU00001	139.000 Q	*1164.84
PLU00001	8.000 Q	*72.00
PLU00001	8.000 Q	*76.00
<b>*19*</b>		
<b>P00029</b>		
PLU00029	10.000 Q	*19.20
PLU00029	3.000 Q	*5.10
PLU00029	5.000 Q	*8.50
<b>*20*</b>		
<b>P00022</b>		
PLU00022	10.000 Q	*39.30
PLU00022	3.000 Q	*11.70
PLU00022	4.000 Q	*15.60
<b>***TOTAL</b>		
L1	1189.230 Q	*4130.06
L2	114.000 Q	*274.10
L3	142.000 Q	*335.70
Q'té totale des ventes et montant pour le niveau des prix 1		

## ■ Rapport sur les ventes nulles de PLU/EAN

*X1*		
PLU ZERO SALES		
PLU		
P00038	PLU00038	Code du PLU
P00039	PLU00039	Description
4901212343456#ITEM05		Description
4901234567894#ITEM01		Code EAN

## ■ Rapport sur les ventes nulles de PLU/EAN par rayon associé

*X1*		
PLU ZERO SALES		
DPT. 02	DO2	Description du rayon
PLU		Code du rayon associé
P00045	PLU00045	Code du PLU
EAN		
4001231234567#ITEM06		

## ■ Rapport sur un stock minimal de PLU/EAN

*X1*		
PLU MINIMUM STOCK		
PLU	00001-9999999999999	Plage
P00011		Code du PLU
PLU00011	6.000 S	Q'té en stock
P00012		Description
PLU00012	5.000 S	
P00013		
PLU00013	8.000 S	
EAN		
4001112223334#		
ITEM08	6.000 S	

## ■ Rapport de ventes de PLU/EAN par catégorie de prix

*X1*		
PLU PRICE CATEGORY		
PLU	0.01-	5.00
<b>P00002</b>		Plage des prix
PLU00002	305.230 Q	*305.77
WASTE	-2.000 Q	-4.20
PLU00002	5.000 Q	*11.00
WASTE	-2.000 Q	-4.40
PLU00002	2.000 Q	*6.40
WASTE	-1.000 Q	-3.20
 <b>P00044</b>		
PLU00044	17.000 Q	*24.28
WASTE	-1.000 Q	-1.50
PLU00044	6.000 Q	*12.00
WASTE	-2.000 Q	-4.00
PLU00044	5.000 Q	*15.00
WASTE	-1.000 Q	-3.00
 <b>***TOTAL</b>		
L1	623.230 Q	*1107.67
WASTE	-11.000 Q	-29.30
L2	27.000 Q	*64.60
WASTE	-8.000 Q	-17.60
L3	32.000 Q	*99.70
WASTE	-6.000 Q	-18.50
 <b>COMBO MEAL</b>		
<b>P00022</b>		
PLU00022	10.000 Q	*39.30
 <b>PLU00023</b>		
PLU00023	5.000 Q	*21.50
WASTE	-1.000 Q	-4.30
 <b>***TOTAL</b>		
L1	21.000 Q	*87.60
WASTE	-8.000 Q	-36.80
L2	6.000 Q	*24.60
WASTE	-3.000 Q	-12.10
L3	9.000 Q	*37.10
WASTE	-3.000 Q	-12.10
 <b>EAN</b>		
4007817524732#		
ITEM02	22.000 Q	*59.40
WASTE	-4.000 Q	-10.80
A01000	4.000 Q	*10.80
A02000	7.000 Q	*18.90
A01	9.000 Q	*24.30

\*\*\*TOTAL  
 L1 22.000 Q \*59.40  
 WASTE -4.000 Q -10.80  
 L2 24.000 Q \*72.00  
 WASTE -6.000 Q -18.00  
 L3 32.000 Q \*96.00  
 WASTE -4.000 Q -12.00

COMBO MEAL  
 4003213217654#  
 ITEM07 29.000 Q \*113.10  
 WASTE -4.000 Q -15.60

\*\*\*TOTAL  
 L1 29.000 Q \*113.10  
 WASTE -4.000 Q -15.60  
 L2 17.000 Q \*66.30  
 WASTE -4.000 Q -15.60  
 L3 22.000 Q \*85.80  
 WASTE -4.000 Q -15.60

## ■ Rapport sur un groupe horaire de PLU/EAN

*X1*		
PLU HOURLY GROUP		
19:00		Heure
HOUR GR1	22.000 Q	*171.00
HOUR GR2	22.000 Q	*60.50
HOUR GR3	22.000 Q	*95.70
HOUR GR4	35.000 Q	*168.40
HOUR GR5	28.000 Q	*52.60
HOUR GR6	20.000 Q	*133.60
HOUR GR7	33.000 Q	*218.10
HOUR GR8	23.000 Q	*92.70
HOUR GR9	19.000 Q	*81.50
19:30		
HOUR GR1	59.000 Q	*461.50
HOUR GR2	37.000 Q	*99.80
HOUR GR3	32.000 Q	*137.30
HOUR GR4	71.000 Q	*407.30
HOUR GR5	50.000 Q	*97.50
HOUR GR6	47.000 Q	*313.60
23:00		
HOUR GR1	19.000 Q	*141.50
HOUR GR2	26.000 Q	*71.50
HOUR GR3	24.000 Q	*102.50
HOUR GR4	45.000 Q	*148.30
HOUR GR5	50.000 Q	*89.90
HOUR GR6	21.000 Q	*139.80
HOUR GR7	34.000 Q	*186.30
HOUR GR8	30.000 Q	*117.40
HOUR GR9	17.000 Q	*75.70

## ■ Rapport de lancement de PLU/EAN

*X1*			
PROMOTION PLU			
001 - 999			
#001			
PROMO_1	4 Q	-4.00	Compteur des ventes de lancement et total du rabais
P00040			Quantité pour les ventes de lancement
PLU00040		5 Q	
P00041			
PLU00041		5 Q	
P00042			
PLU00042		2 Q	
#002			
PROMO_2	1 Q	-2.44	
P00042			
PLU00042		1 Q	
P00043			
PLU00043		1 Q	
P00044			
PLU00044		2 Q	

## ■ Rapport sur une opération

*X1*			
TRANSACTION			
*DEPT TL	1032.230 Q	*3776.63	Total des rayons positifs
DEPT (-)	6.000 Q	-15.60	Total des rayons soustractifs
*HASH TL	7.000 Q	*38.06	Total des rayons particuliers
HASH (-)	3.000 Q	-4.51	Total soustractif des rayons particuliers
*BTTL TL	5.000 Q	*4.25	Total du rayon de retour de bouteilles consignées
BTTL (-)	5.000 Q	-8.60	Total soustractif de retour de bouteilles consignées
*NT TL1	4.000 Q	*11.92	Total 1 de non-rotation
*NT TL2	3.000 Q	*9.79	
*NT TL3	2.000 Q	*10.93	



Dans ce rapport, les mêmes données opérationnelles que celles imprimées dans le rapport général sont imprimées.

## ■ Rapport sur le total en caisse

*X1*			
TL-ID			
EXCH1	2 Q	61.48	Compteur 1 de change
DOM. CUR1		*39.64	Total 1 du change d'une monnaie
EXCH2	1 Q	30.00	Monnaie locale pour le total 1 du change d'une monnaie
DOM. CUR2		*24.48	
EXCH3	1 Q	30.00	
DOM. CUR3		*22.71	
EXCH4	2 Q	39.39	
DOM. CUR4		*35.40	
EXCH5	1 Q	29.30	
DOM. CUR5		*26.13	
EXCH6	2 Q	44.77	
DOM. CUR6		*33.60	
EXCH7	1 Q	37.42	
DOM. CUR7		*26.13	
EXCH8	2 Q	63.04	
DOM. CUR8		*56.67	
EXCH9	1 Q	40.00	
DOM. CUR9		*30.02	
****CID		*5515.41	Totalité en caisse
*CHECK ID		*274.11	Chèques en caisse
CA/CHK ID		*5789.52	Liquidités + chèques en caisse

## ■ Rapport sur des ventes à la commission

*X1*		
COMMISSION SALES		
COM. SAL1	*229.50	Total 1 de ventes à la commission
COM. AMT1	*6.89	Montant 1 des commissions = Vente à la commission x Taux de la commission
COM. SAL2	*39.90	
COM. AMT2	*0.80	
COM. SAL3	*42.40	
COM. AMT3	*2.12	
COM. SAL4	*47.60	
COM. AMT4	*2.86	
COM. SAL5	*32.50	
COM. AMT5	*2.60	
COM. SAL6	*95.20	
COM. AMT6	*6.66	
COM. SAL7	*110.50	
COM. AMT7	*6.63	
COM. SAL8	*40.60	
COM. AMT8	*2.84	
COM. SAL9	*16.80	
COM. AMT9	*1.34	
COM. TTL	*32.74	Total du montant des commissions
NON COM.	*15879.14	Montant des ventes sans commission
<b>NET 1</b>	<b>*16442.61</b>	

## ■ Rapport sur des taxes

<b>*X1*</b>	
TAX	
<b>NET 1</b>	<b>*16442.61</b>
	----- Total des ventes nettes
TAX1 ST	*7020.91
VAT 1	*489.83
TAX2 ST	*8300.33
VAT 2	*241.76
TAX3 ST	*7873.02
VAT 3	*302.81
TAX4 ST	*4817.92
VAT 4	*229.42
TAX5 ST	*4418.92
VAT 5	*86.65
TAX6 ST	*5980.02
VAT 6	*174.18
TTL TAX	*1524.65
CC TAX1 ST	*118.70
CC VAT 1	*8.28
CC TAX2 ST	*110.30
CC VAT 2	*3.21
CC TAX3 ST	*107.50
CC VAT 3	*4.13
CC TAX4 ST	*96.00
CC VAT 4	*4.57
CC TAX5 ST	*101.00
CC VAT 5	*1.98
CC TAX6 ST	*100.30
CC VAT 6	*2.92
CC TTL TAX	*25.09
<b>NET</b>	<b>*14892.87</b>
	----- Total des taxes du client crédité
	----- Total des ventes nettes hors taxes

## ■ Rapport du chef de salle

<b>*X1*</b>	
CHIEF	
T. TABLE	*329.87
	----- Montant de rotation par table
T. GUEST	*16493.65
	50 Q ----- Total des commandes/Vérification des clients utilisée
	*71.09
	----- Montant de rotation par client
T. BILL	*16493.65
	232 Q ----- Total des commandes/Compteur des clients
	*1099.58
	----- Montant de rotation par addition (note)
I. GUEST	*16493.65
	15 Q ----- Total des commandes/Q'té d'une nouvelle vérification
	17.385 Q ----- Q'té d'articles par client
I. BILL	4033.230 Q
	232 Q ----- Q'té de rayons "+"/Q'té de clients
	268.882 Q ----- Q'té d'articles par addition (note)
AVE. ITEM	4033.230 Q
	15 Q ----- Q'té de rayons "+"/Q'té d'une nouvelle vérification
	*4.08 ----- Moyenne du montant des articles
	*16464.56 4033.230 Q ----- Montant des rayons "+"/Q'té des rayons "+"

## ■ Rapport de l'ensemble des employés

*X1*	ALL CLERK
CLK#0001	CLERK0001

- Lorsque vous effectuez un rapport Z, "Z1" est imprimé à la place de "X1".



Les articles suivants sont imprimés dans la même disposition que celle du rapport d'un employé individuel, à partir de l'employé N°1.

Dans le rapport de tous les employés, les ventes totales de tous les employés sont aussi imprimées.

## ■ Rapport d'un employé individuel (Dans le cas du système d'employés seulement)

<b>*X1*</b>	Lorsque vous effectuez un rapport Z, "Z1" est imprimé à la place de "X1".
<b>IND. CLERK</b>	Code de l'employé
<b>CLK#0001</b>	CLERK0001 Nom de l'employé
ORDER TL	*16468.85 Total des commandes
COM. SAL1	*229.50 Total 1 de ventes à la commission
COM. AMT1	*6.89 Montant 1 des commissions
COM. SAL2	*39.90
COM. AMT2	*0.80
COM. SAL3	*42.40
COM. AMT3	*2.12
COM. SAL4	*47.60
COM. AMT4	*2.86
COM. SAL5	*32.50
COM. AMT5	*2.60
COM. SAL6	*95.20
COM. AMT6	*6.66
COM. SAL7	*110.50
COM. AMT7	*6.63
COM. SAL8	*40.60
COM. AMT8	*2.84
COM. SAL9	*16.80
COM. AMT9	*1.34
COM. TTL	*32.74 Total du montant des commissions
NON COM.	*15879.14 Montant des ventes sans commission
PAID TL	*16389.15 Total des paiements
AVE.	*70.64 Moyenne totale des paiements par client
O-P	*79.70 Total des commandes – total des paiements
*NT TL1	*11.92 Total 1 de non-rotation
*NT TL2	*9.79
*NT TL3	*10.93
VIP1 SALE	*9.90 Vente 1 à des clients privilégiés (VIP)
VIP2 SALE	*20.20 Vente 2 à des clients privilégiés (VIP)
VIP3 SALE	*25.40 Vente 3 à des clients privilégiés (VIP)
TRAN. OUT	2 Q *47.50 Compteur et total de transferts de sortie
TRAN. IN	1 Q *22.70 Compteur et total de transferts d'entrée
BILL BAL	1 Q *24.80 Solde d'une addition (Transferts de sortie – Transferts d'entrée)
REFUND	3 Q *7.65 Compteur et total des remboursements
VD	11 Q *5338.30 Compteur et total d'opérations en mode d'annulation d'articles
VOID	2 Q *38.00 Compteur et total d'opérations en mode d'annulation
MGR VD	8 Q *38.00 Compteur et total d'annulation d'articles du directeur
SBTL VD	1 Q *15.90 Compteur et total d'annulation d'articles d'un total partiel
WASTE TL	80 Q *314.50 Opération en mode de rejet
RETURN	4 Q *15.40 Compteur et total des retours
***PBAL	15 Q Compteur de PBAL (solde antérieur)
NO SALE	2 Q Compteur de ventes nulles
G. C. CNT	2 Q Compteur de copie de vérification d'un client
GUEST	232 Q Compteur du client

DEPOSIT	1 Q	*50.00	Compteur et total de paiements anticipés (+)
DEPO. (-)	1 Q	-10.00	Compteur et total de paiements anticipés (-)
***RA	5 Q	*66.26	Compteur et total de comptes admis
***RA2	2 Q	*12.94	
(-) 9	2 Q	-0.75	Compteur et total de comptes admis (-)
%9	2 Q	-1.05	Compteur et total du % de comptes admis
***PO	4 Q	*12.00	Compteur et total de décaissements
***PO2	2 Q	*6.10	
SCM (+)		*2513.80	Mémoire de liquidités initiales (+)
SCM (-)		-43.86	Mémoire de liquidités initiales (-)
SCM TTL		*2469.94	Total des mémoires de liquidités initiales
SER. CHRG		*14.75	
HOTEL TRANS.	1 Q	*18.70	Total des taxes de service
CASH	171 Q	*15164.81	Compteur et total du transfert d'hôtel
CASH2	10 Q	*133.11	Compteur et total de liquidités
CASH3	2 Q	*55.10	
CASH4	7 Q	*88.20	
CASH5	3 Q	*70.30	
CHECK	5 Q	*153.81	Compteur et total 1 de ventes contre chèques
CHECK2	2 Q	*26.60	
CHECK3	2 Q	*40.50	
CHECK4	2 Q	*28.90	
CHECK5	1 Q	*9.90	
CREDIT1	2 Q	*38.00	Total d'une offre et d'une vente à crédit 1
CREDIT2	1 Q	*9.90	
CREDIT3	1 Q	*14.60	
CREDIT4	1 Q	*17.30	
CREDIT8	1 Q	*18.40	
CREDIT9	2 Q	*39.30	
CHARGE	8 Q	*197.41	
EXCH1	2 Q	61.48	Compteur et total de change 1
DOM. CUR1		*39.64	
EXCH2	1 Q	30.00	
DOM. CUR2		*24.48	
EXCH3	1 Q	30.00	
DOM. CUR3		*22.71	
EXCH4	2 Q	39.39	
DOM. CUR4		*35.40	
EXCH5	1 Q	29.30	
DOM. CUR5		*26.13	
EXCH6	2 Q	44.77	
DOM. CUR6		*33.60	
EXCH7	1 Q	37.42	
DOM. CUR7		*26.13	
EXCH8	2 Q	63.04	
DOM. CUR8		*56.67	
EXCH9	1 Q	40.00	
DOM. CUR9		*30.02	

****CID	*18027.79	Liquidités en caisse
*CHECK ID	*274.11	
CA/CHK ID	*18301.90	Liquidités + chèques en caisse
CHK/CG	*4.10	Total d'un rendu pour l'offre d'un chèque
TICKET	*5.60	Total du ticket pour le requis du rendu
GLU#1001		
GLU#1003		
GLU#1006		
ROOM#1		
ROOM#2		



A partir d'ici, l'impression est sélectionnable par programmation:  
 "PRINT ON CLK" dans un rayon et programmation de PLU/EAN dans le menu ARTICLE.  
 Si "YES" est sélectionné, l'impression du rapport d'un rayon et/ou du rapport d'un PLU/EAN sera effectuée.

## ■ Rapport d'un employé individuel (Dans le cas du système employé + caissier)

*X1*	Lorsque vous effectuez un rapport Z, "Z1" est imprimé à la place de "X1".
IND. CLERK	
CLK#0001	CLERK0001
ORDER TL	*24685.42
COM. SAL1	*2278.00
COM. AMT1	*68.34
COM. SAL2	*414.80
COM. AMT2	*8.30
COM. SAL3	*1061.60
COM. AMT3	*53.08
COM. SAL4	*726.20
COM. AMT4	*43.57
COM. SAL5	*579.30
COM. AMT5	*46.34
COM. SAL6	*1258.60
COM. AMT6	*88.10
COM. SAL7	*1262.00
COM. AMT7	*75.72
COM. SAL8	*584.20
COM. AMT8	*40.89
COM. SAL9	*194.40
COM. AMT9	*15.55
COM. TTL	*439.89
NON COM.	*16391.24



A partir d'ici, l'impression est sélectionnable par programmation:  
 "PRINT ON CLK" dans un rayon et programmation de PLU/EAN dans le menu ARTICLE.  
 Si "YES" est sélectionné, l'impression du rapport d'un rayon et/ou du rapport d'un PLU/EAN sera effectuée.

## ■ Rapport de tous les caissiers (Dans le cas du système employé + caissier)

<b>*X1*</b>
ALL CASHIER
CSR#0001      CASHIER0001

Lorsque vous effectuez un rapport Z, "Z1" est imprimé à la place de "X1".



Les articles suivants sont imprimés dans la même disposition que celle du rapport d'un caissier individuel, à partir du caissier N° 1. Dans le rapport de tous les caissiers, les ventes totales de tous les caissiers sont aussi imprimées.

## ■ Rapport d'un caissier individuel (Dans le cas du système employé + caissier)

<b>*X1*</b>
IND.CASHIER
CSR#0001      CASHIER0001
PAID TL      *1103.75
AVE.      *23.99
VIP1 SALE      *7.40
VIP2 SALE      *18.10
VIP3 SALE      *21.50
REFUND      1 Q      *5.30
VD      3 Q      *8.00
<b>VOID</b> 1 Q      *11.20
MGR VD      3 Q      *11.20
SBTL VD      1 Q      *27.63
WASTE TL      4 Q      *13.30
RETURN      1 Q      *2.50
NO SALE      5 Q
G. C. CNT      1 Q
GUEST      46 Q
***RA      4 Q      *114.30
***RA2      1 Q      *29.80
(-) 9      2 Q      -1.70
%9      2 Q      -4.20
***PO      1 Q      *30.00
***PO2      1 Q      *20.00
SCM (+)      *4913.20
SCM (-)      -94.40
SCM TTL      *4818.80
CASH      11 Q      *273.18
CASH2      2 Q      *24.00
CASH3      1 Q      *10.03
CASH4      3 Q      *61.30
CASH5      1 Q      *14.60
CHECK      3 Q      *69.80
CHECK2      1 Q      *18.25
CHECK3      1 Q      *10.00
CHECK4      1 Q      *26.50
CHECK5      1 Q      *20.40
CREDIT1      2 Q      *100.00
CREDIT2      3 Q      *59.30

Lorsque vous effectuez un rapport Z, "Z1" est imprimé à la place de "X1".

CREDIT8	2 Q	*26.80
CREDIT9	2 Q	*49.60
EXCH1	1 Q	60.00
DOM. CUR1		*38.70
EXCH2	1 Q	40.00
DOM. CUR2		*32.64
EXCH3	1 Q	50.00
DOM. CUR3		*37.84
EXCH4	1 Q	50.00
DOM. CUR4		*44.94
EXCH5	1 Q	80.00
DOM. CUR5		*71.34
EXCH6	1 Q	40.00
DOM. CUR6		*30.02
EXCH7	1 Q	40.00
DOM. CUR7		*27.92
EXCH8	1 Q	60.00
DOM. CUR8		*53.94
EXCH9	1 Q	35.00
DOM. CUR9		*26.26
*****CID		*5206.70
*CHECK ID		*154.95
CA/CHK ID		*5361.65
CHK/CG		*47.70
TICKET		*6.40

## ■ Rapport horaire

<b>*X1*</b>		
HOURLY		
0:00	6 Q	*81.80
AVE.		*13.63
0:30	7 Q	*205.11
AVE.		*29.30
<b>SUBTOTAL</b>	<b>13 Q</b>	<b>*286.91</b>
1:00	9 Q	*383.63
AVE.		*42.63
1:30	2 Q	*580.85
AVE.		*290.43
<b>SUBTOTAL</b>	<b>11 Q</b>	<b>*964.48</b>
19:00	16 Q	*315.71
AVE.		*19.73
19:30	20 Q	*399.70
AVE.		*19.99
<b>SUBTOTAL</b>	<b>36 Q</b>	<b>*715.41</b>

Lorsque vous effectuez un rapport Z, "Z1" est imprimé à la place de "X1".

## ■ Rapport sur le % du coût du travail

<b>*X1*</b>		
LABOR COST%		
0:00	14 Q	*867.17
LABOR%		*32.01
		3.69%
1:00	41 Q	*1630.33
LABOR%		*40.55
		2.49%
2:00	62 Q	*1467.20
LABOR%		*64.02
		4.36%
23:00	52 Q	*2190.93
LABOR%		*70.42
		3.21%

## ■ Rapport d'un GLU

<b>*X1*</b>	Lorsque vous effectuez un rapport Z, "Z1" est imprimé à la place de "X1".
<b>GLU</b>	Code GLU
<b>GLU#1001</b>	1-9999 Plage
***PBAL	<b>0001</b> Code de l'employé
DEPOSIT	*16.80 PBAL
DEPO. (-)	*0.00 Total des paiements anticipés (+)
GLU#1003	*0.00 Total des paiements anticipés (-)
***PBAL	<b>0001</b>
DEPOSIT	-16.50
DEPO. (-)	*50.00
GLU#1006	-10.00
***PBAL	<b>0001</b>
DEPOSIT	*22.70
DEPO. (-)	*0.00
DEPO. (-)	*0.00
<b>*FREE GLU*</b>	Code GLU disponible (Ce code a été transféré.)
<b>GLU#1005</b>	
***PBAL	*24.80
DEPOSIT	*0.00
DEPO. (-)	*0.00
<b>***TOTAL</b>	
***PBAL	*47.80
DEPOSIT	*50.00
DEPO. (-)	-10.00
	Total

## ■ Rapport d'un GLU par employé

<b>*X1*</b>	Lorsque vous effectuez un rapport Z, "Z1" est imprimé à la place de "X1".
<b>GLU BY CLERK</b>	Code de l'employé
<b>CLK#0001</b>	<b>CLERK0001</b> Nom de l'employé
GLU#1001	Code GLU
***PBAL	*16.80 PBAL
DEPOSIT	*0.00 Total des paiements anticipés (+)
DEPO. (-)	*0.00 Total des paiements anticipés (-)
GLU#1003	
***PBAL	-16.50
DEPOSIT	*50.00
DEPO. (-)	-10.00
GLU#1006	
***PBAL	*22.70
DEPOSIT	*0.00
DEPO. (-)	*0.00
<b>***TOTAL</b>	
***PBAL	*23.00
DEPOSIT	*50.00
DEPO. (-)	-10.00
	Total

## ■ Rapport d'un GLU salle

<b>*X1*</b>	Lorsque vous effectuez un rapport Z, "Z1" est imprimé à la place de "X1".	
ROOM GLU		- Code GLU salle
ROOM#1	1-9999	- Plage
***PBAL	<b>0001</b>	- Code de l'employé
DEPOSIT	*10.80	- PBAL
DEPO. (-)	*0.00	- Total des paiements anticipés (+)
ROOM#2	0001	- Total des paiements anticipés (-)
***PBAL	*30.50	
DEPOSIT	*0.00	
DEPO. (-)	*0.00	
***TOTAL	*41.30	"T" indique que l'opération a été traitée par un employé en formation.
***PBAL		
DEPOSIT		
DEPO. (-)		

## ■ Rapport d'un GLU salle par employé

<b>*X1*</b>	Lorsque vous effectuez un rapport Z, "Z1" est imprimé à la place de "X1".	
ROOM GLU BY CLERK		- Code de l'employé
CLK#0001	CLERK0001	- Nom de l'employé
ROOM#1		- Code GLU salle
***PBAL	*10.80	- PBAL
DEPOSIT	*0.00	- Total des paiements anticipés (+)
DEPO. (-)	*0.00	- Total des paiements anticipés (-)
ROOM#2	*30.50	
***PBAL	*0.00	
DEPOSIT	*0.00	
DEPO. (-)	*0.00	
***TOTAL	*41.30	Total
***PBAL		
DEPOSIT		
DEPO. (-)		

## ■ Rapport sur un solde

*X1*		
BALANCE		
OLD BAL.	*97.00	Solde du total général du jour précédent
ORDER TL	*24643.62	Total des commandes
PAID TL	*24539.12	Total des paiements
BALANCE	*201.50	Solde ancien + solde actuel

## ■ Rapport sur une addition (note)

*X1*		
BILL		
#0001	0001	Code de l'employé
03/04/2008	*13.70	Montant
#0002	0001	
03/04/2008	*17.40	
#0003	0001	
03/04/2008	*19.60	
#0004	0001	
03/04/2008	*20.60	
#0005	0001	
03/04/2008	*20.60	
#0006	0001	
03/04/2008	*13.10	
#0007	0001	
03/04/2008	*20.60	

## ■ Rapport groupé X1/Z1

Vous pouvez imprimer plusieurs rapports X1/Z1 à la suite en une seule opération. Dans ce cas, vous devez programmer à l'avance quels rapports X1/Z1 devront être imprimés. Référez-vous à "Rapport d'un regroupement" dans la Section "Données de réglages du Terminal de Point de Vente" dans le Chapitre "10. Programmation" du MANUEL D'INSTRUCTIONS.

## ■ Rapport sur un EAN non sollicité

*X1* NON ACCESSED EAN			*1
EAN			
4000101022334#			Code EAN
ITEM12	0.000 Q	*0.00	Indicatif de l'article
4000111222555#			
ITEM15	0.000 Q	*0.00	
4000121234345#			
ITEM10	0.000 Q	*0.00	
*Z2*	8.000 Q	*9.84	

\*1 Lorsque vous sélectionnez "DELETE", "Z1" est imprimé à la place de "X1".

\*2 Lorsqu'il y a n'importe quelles données de ventes EAN dans un rapport de PLU/EAN, les données sont imprimées ici.

Lorsque vous supprimez un EAN en mode Z1 dans cette situation, les données EAN pour un rapport de PLU/EAN sont également supprimées.

# Exemples de rapports périodiques

Votre Terminal de Point de Vente vous permet d'effectuer des rapports X et Z de regroupements d'une période déterminée (la période est généralement d'une semaine ou d'un mois).

## ■ Informations générales

Les rapports de lecture ou de remise à zéro périodiques sont dans la même disposition que les rapports X1/Z1 pour des informations sur les ventes quotidiennes, excepté l'indication du mode ("X2" ou "Z2").

### • Exemple d'un rapport X

*X2*	_____
DEPT. /GROUP	_____

Symbol de lecture

Titre du rapport

### • Exemple d'un rapport Z

*Z2*	
GENERAL Z1	0001
GENERAL Z2	0001
GT1	*00000035794.04
GT2	*00000041335.46
GT3	-00000005541.42
BAL	*00000000204.00
TR	*00000000004.00
DEPT. /GROUP	_____

Symbol de remise à zéro

Compteur de remise à zéro d'un total quotidien

Compteur de remise à zéro d'un regroupement périodique

Totaux généraux

Titre du rapport

Les articles suivants sont imprimés dans la même disposition que celle du rapport X/Z pour des totaux quotidiens.

## ■ Rapport sur un employé

<b>*X2*</b>		- Lorsque vous effectuez un rapport Z, "Z2" est imprimé à la place de "X2".
EMPLOYEE		- Code de l'employé
#0000000001	#0000000010	- Plage
DAVID K		- Nom de l'employé
<b>22/10/2008</b>		- Date
TIME-IN	8:45	- Heure d'entrée
	#01 LOCATION#1	- N° de l'emplacement du travail/Nom de l'emplacement du travail
BREAK-IN	11:45	- Entrée d'interruption
BREAK-OUT	12:30	- Sortie d'interruption
	#03 LOCATION#3	
BREAK-IN	14:30	
BREAK-OUT	15:30	
	#02 LOCATION#2 *	- Heure d'édition
TIME-OUT	17:00	- Heure de sortie
LOC#01	LOCATION#1	
BREAK TL	0:45H	- Total des heures d'interruption par emplacement
***TOTAL	3:00H	- Total des heures de travail par emplacement
L. COST	*3.60	- Coût total par emplacement
LOC#02	LOCATION#2	
BREAK TL	0:00H	
***TOTAL	1:30H	
L. COST	*3.60	
LOC#03	LOCATION#3	
BREAK TL	1:00H	
***TOTAL	2:00H	
L. COST	*7.20	
BREAK TL	1:45H	
TTL HOUR	6:30H	- Total des heures
OVR TIME	6:30H	- Heures supplémentaires
TTL COST	*14.40	- Coût total du travail
#0000000002	EDWARD M	
<b>22/10/2008</b>		
TIME-IN	8:47	
	#02 LOCATION#2	
TIME-OUT	15:01	
LOC#02	LOCATION#2	
BREAK TL	0:00H	
***TOTAL	6:14H	
L. COST	*14.96	
BREAK TL	0:00H	
TTL HOUR	6:14H	
OVR TIME	6:14H	
TTL COST	*14.96	

## ■ Rapport sur l'ajustement des heures d'un employé

*X2*	
EMP. ADJUSTMENT	
#0000000001 - #0000000010	Plage
#0000000001 DAVID K	
<b>22/10/2008</b>	Date
TIME-IN 8:45	Opération
BREAK-IN 11:45	
BREAK-OUT 12:30	Heure de l'opération avant l'heure d'édition
BREAK-IN 14:30	
BREAK-OUT 15:00 - 15:30	Heure d'édition
22/10/2008 17:03	
TIME-OUT 17:00	
#0000000002 EDWARD M	
<b>22/10/2008</b>	
TIME-IN 8:47	
TIME-OUT 15:01	
#0000000003 ERIC T	
#0000000005 JIMMY P	

## ■ Rapport sur le statut actif d'un employé

*X2*	
EMP. ACTIVE STATUS	
#0000000001 - #0000000010	Code de l'employé
#0000000001 DAVID K	Nom de l'employé
TIME-IN 9:00	
#0000000002 EDWARD M	
TIME-IN 8:45 *	Indique que l'employé est en interruption.
#0000000003 ERIC T	
TIME-IN ---	
#0000000005 JIMMY P	
TIME-IN ---	Indique que l'employé n'a pas commencé le travail.

## ■ Rapport sur les heures supplémentaires d'un employé

<b>*X2*</b>	Lorsque vous effectuez un rapport Z, "Z2" est imprimé à la place de "X2".
<b>EMP. OVER TIME</b>	Code de l'employé
#0000000001 - #0000000010	Plage
#0000000001 DAVID K	Nom de l'employé
<b>22/10/2008</b>	Date
OVR TIME 6:30H	Heures supplémentaires
OVR COST *14.40	Coût des heures supplémentaires
#0000000002 EDWARD M	
<b>22/10/2008</b>	
OVR TIME 6:45H	
OVR COST *16.20	

## ■ Rapport net quotidien

<b>*X2*</b>	Lorsque vous effectuez un rapport Z, "Z2" est imprimé à la place de "X2".
<b>DAILY NET</b>	Date
01/07 33 Q *502.80	Q'té de clients
02/07 28 Q *577.53	Total des ventes
03/07 27 Q *551.65	
30/07 37 Q *436.63	
31/07 40 Q *688.05	
<b>***TOTAL 336 Q *6496.93</b>	Total des clients
	Total du montant net

## ■ Rapport sur des ventes à un client (1 et 2 en mode Z2)

### NOTA

- Vous pouvez imprimer des informations concernant des ventes globales ou détaillées sur le rapport de ventes à un client. Sélectionnez "DETAIL" ou "TOTAL" dans le menu FUNCTION SELECT2.
- En mode Z2, vous pouvez sélectionner le rapport 1 des ventes à un client ou le rapport 2 des ventes à un client. Le rapport 1 des ventes à un client vous permet de remettre à zéro le total du crédit d'achats de chaque client, la date et les articles des ventes. Le rapport 2 des ventes à un client vous permet de remettre à zéro la quantité des ventes, le total, le total du crédit d'achats de chaque client, ainsi que la date et les articles des ventes.

<b>*X2*</b>	Lorsque vous effectuez un rapport Z, "Z2" est imprimé à la place de "X2".
<b>CUSTOMER SALES</b>	
#000000000001-#99999999999999	Plage
#0000000110001	Code client
Customer 110001	Nom
ADDRESS#1	Adresse
VAT-ID#1	ID TVA
9 Q      *220.71	Q'té des ventes et total
CHARGE      *197.41	Compte du crédit d'achats
28/01/2008 1:08	Date
1x 2.10      *2.10	Articles des ventes
PLU00002	
1x 2.20      *2.20	
TAX1 ST      *118.70	
VAT 1      *8.28	
NET 1      *110.42	
TAX6 ST      *100.30	
VAT 6      *1.94	
NET 6      *98.36	
CHARGE      *197.41	Total du crédit d'achats
#000000123456	
M. JAMES	
EAST STREET	
VAT-ID#2	
1 Q      *2.20	
CHARGE      *0.00	
10/01/2008 11:47	
1x 1.00      *1.00	
PLU00001	
1x 1.00      *1.00	
PLU00002	
CHARGE      *0.00	

#0800000000075  
 NAME\_2  
 ADDR\_2  
 VAT-ID#3  
 CHARGE 4 Q \*3.00  
 -29.00  
 10/01/2008 11:57  
 1x 1.00 \*1.00  
 PLU00003

10/01/2008 12:07  
 \*\*\*RA \*30.00  
 CHARGE -29.00  
 #080000001232  
 NAME\_5  
 ADDR\_5  
 VAT-ID#4  
 CHARGE 1 Q \*1.00  
 \*0.00  
 10/01/2008 12:00  
 1x 1.00 \*1.00  
 PLU00003  
 CHARGE \*0.00  
 \*\*\*TOTAL 15 Q \*226.91  
 CHARGE \*168.41

Total complet sur le fichier du client

## ■ Rapport de ventes par client par plage de ventes spécifiée

<b>*X2*</b>		
<b>CUSTOMER BY AMT</b>		
	*0.01-*9999999.99	Plage des ventes
#0000000110001		Code client
Customer 110001		Nom
ADDRESS#1		Adresse
VAT-ID#1		ID TVA
CHARGE 9 Q *220.71		Q'té des ventes et total
*197.41		Compte du crédit d'achats
28/01/2008		Date
P00002	1.000 Q	Articles des ventes
PLU00002	*2.10	
P00003	1.000 Q	
PLU00003	*5.30	
P00008	1.000 Q	
PLU00008	*6.50	
P00009	1.000 Q	
PLU00009	*2.90	

#0800000001232			
NAME_5			
ADDR_5			
VAT-ID#4			
CHARGE	1 Q	*1.00	
		*0.00	
10/01/2008			
P00003	1.000 Q		
PLU00003		*1.00	
SUBTOTAL	15 Q	*226.91	Total partiel sur le rapport
CHARGE		*168.41	
***TOTAL	15 Q	*226.91	Total complet sur le fichier du client
CHARGE		*168.41	

## ■ Rapport sur le compte du crédit d'achats d'un client

<b>*X2*</b>	
CHARGE ACCOUNT	
#0000000110001	Code client
Customer 110001	Nom
ADDRESS#1	Adresse
VAT-ID#1	ID TVA
CHARGE	*197.41
SUBTOTAL	
CHARGE	*197.41
***TOTAL	
CHARGE	*168.41

## ■ Rapport sur la commande d'un client

<b>*X2*</b> <b>CUSTOMER ORDERING</b>		- Lorsque vous effectuez un rapport Z, "Z2" est imprimé à la place de "X2".
01/01/2008 - 22/10/2008	CUST. ADV. ORDER	Commande à l'avance du client
#1		Numéro de la commande
08/01/2008 0:00		Date/Heure
***PBAL	*0.00	Solde
1x 1.00	*1.00	
PLU00001		
1x 1.00	*1.00	
PLU00002		
1x 1.00	*1.00	
PLU00003		
1x 2.00	*2.00	
PLU00008		
	*5.00	
#2		
22/10/2008 15:00		
***PBAL	*0.00	
1x 5.30	*5.30	
PLU00003		
1x 3.40	*3.40	
PLU00004		
	*8.70	
#3T		"T" indique que l'opération a été traitée par un employé en formation.
22/10/2008 15:00		
***PBAL	*0.00	
1x 2.50	*2.50	
PLU00005		
	*2.50	
CREDIT CUST. ADV		Commande à l'avance du client avec crédit d'achats
#123456 1		Numéro du client/Numéro consécutif
08/01/2008 0:00		
***PBAL	*0.00	
1x 1.00	*1.00	
PLU00007		
1x 2.00	*2.00	
PLU00008		
1x 1.00	*1.00	
PLU00005		
	*4.00	

## ■ Rapport groupé X2/Z2

Vous pouvez imprimer plusieurs rapports X2/Z2 à la fois en une seule opération. Dans ce cas, vous devez programmer à l'avance quels rapports X2/Z2 devront être imprimés. Référez-vous à "Rapport d'un regroupement" dans la Section "Données de réglages du Terminal de Point de Vente" dans le Chapitre "10. Programmation" du MANUEL D'INSTRUCTIONS.

## ■ Rapport sur un client non sollicité

*X2*	*
NON ACCESSED CUST.	
#0000000110001	Code client
Customer 110001	Nom
ADDRESS#1	Adresse
VAT-ID#1	ID TVA
9 Q      *220.71	
CHARGE                *197.41	
#0900000001122	
NAME_7	
ADDRESS_7	
VAT-ID#11	
0 Q      *0.00	
CHARGE                *0.00	
#0900000002233	
NAME_8	
ADDRESS_8	
VAT-ID#12	
0 Q      *0.00	
CHARGE                *0.00	
SUBTOTAL      9 Q      *220.71	
CHARGE                *197.41	
***TOTAL      18 Q      *272.91	
CHARGE                *168.41	

\* Si vous sélectionnez "DELETE", "Z2" est imprimé à la place de "X2".

## ■ Rapport sur la suppression d'un client

*Z2*	
CUSTOMER DELETE	
#0900000001122-#0900000002233	Plage du client
#0900000001122	Code client
NAME_7	Nom
ADDRESS_7	Adresse
VAT-ID#11	ID TVA
0 Q      *0.00	
CHARGE                *0.00	
#0900000002233	
NAME_8	
ADDRESS_8	
VAT-ID#12	
0 Q      *0.00	
CHARGE                *0.00	
SUBTOTAL      0 Q      *0.00	
CHARGE                *0.00	
***TOTAL      18 Q      *272.91	
CHARGE                *168.41	

# Suppression d'un EAN et d'un client non sollicités

Vous pouvez supprimer des EAN et des clients qui n'ont pas été sollicités pendant une période déterminée.  
Vous pouvez programmer une période en mode PGM2.

En ce qui concerne les clients, vous pouvez aussi les supprimer sans tenir compte de la période de non sollicitation.

Suivez la procédure montrée ci-dessous.

## • Suppression d'un EAN non sollicité

1. Sélectionnez le mode X1/Z1.
2. Sélectionnez "NON ACCESSED EAN".
3. Pour réaliser un rapport de lecture, sélectionnez "READING".  
Pour supprimer les EAN non sollicités, sélectionnez "DELETE". La fenêtre de sélection "ALL DELETE/ IND.DELETE" s'affiche.  
Pour supprimer tous les EAN non sollicités, sélectionnez "ALL DELETE".  
Pour supprimer les EAN non sollicités un par un, sélectionnez "IND.DELETE".
4. Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

### NOTA

*Il est conseillé de commencer par réaliser un rapport avant d'effectuer une opération de suppression.*

## • Suppression d'un client non sollicité

1. Sélectionnez le mode X2/Z2.
2. Sélectionnez "NON ACCESSED CUST.".
3. Pour réaliser un rapport de lecture, sélectionnez "READING".  
Pour supprimer les clients non sollicités, sélectionnez "DELETE". La fenêtre de sélection "ALL DELETE/ IND.DELETE" s'affiche.  
Pour supprimer tous les clients non sollicités, sélectionnez "ALL DELETE".  
Pour supprimer les clients non sollicités un par un, sélectionnez "IND.DELETE".
4. Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

### NOTA

*Il est conseillé de commencer par réaliser un rapport avant d'effectuer une opération de suppression.*

## • Suppression d'un client

1. Sélectionnez le mode X2/Z2.
2. Sélectionnez "CUSTOMER DELETE".
3. Spécifiez la plage (codes de démarrage/achèvement du client) que vous désirez supprimer.

# Déclaration obligatoire de liquidités/chèques en caisse (CCD)

Si votre Terminal de Point de Vente a été programmé pour une déclaration obligatoire de liquidités/chèques en caisse, vous devez déclarer à l'avance ces liquidités/chèques se trouvant dans le tiroir, selon le type de déclaration spécifié pour quand vous effectuez des rapports Z d'employés.

Utilisez la procédure suivante pour cette déclaration.

## Types de déclarations obligatoires de liquidités/chèques

Dans le cas où une CCD par employé/caissier (dans le "Système d'employé seulement") est appliquée à votre machine :

- Obligatoire lorsqu'une remise à zéro d'un employé individuel est effectuée.

Dans le cas où une CCD par employé/caissier (dans le "Système de caissier + employé") est appliquée à votre machine :

- Obligatoire lorsqu'une remise à zéro d'un caissier individuel est effectuée.

Dans le cas où une CCD pour tous les employés/caissiers (dans le "Système d'employé seulement") est appliquée à votre machine :

- Obligatoire lorsqu'une remise à zéro de tous les employés est effectuée.

Dans le cas où une CCD pour tous les employés/caissiers (dans le "Système caissier + employé") est appliquée à votre machine :

- Obligatoire lorsqu'une remise à zéro de tous les caissiers est effectuée.

Dans le cas où une CCD par terminal (CCD à la fin de la journée) est appliquée à votre machine :

- Obligatoire lorsqu'une remise à zéro générale est effectuée.

Dans le cas où une CCD par changement (CCD pour chaque changement des heures de travail) est appliquée à votre machine :

- Obligatoire par changement lorsqu'une remise à zéro générale est effectuée.

### NOTA

- Vous ne pouvez pas effectuer une entrée CCD à un changement pour lequel la CDD a déjà été faite.
- Vous ne pouvez effectuer aucun enregistrement de ventes à un changement pour lequel la CDD a déjà été faite.
- Vous devez effectuer des entrées CCD à tous les changements d'heures de travail programmées, avant d'effectuer un rapport Z1 général.
- Obligatoire lorsque "CCD SHIFT ENTRY" est choisie en mode OPXZ.
- Obligatoire lorsqu'une remise à zéro générale est effectuée quand la CCD du dernier changement d'heure de travail n'est pas faite.
- Obligatoire pour une opération de changement d'heures de travail.\*

\* Vous pouvez aussi autoriser l'employé à effectuer une entrée de CCD par programmation, après l'opération du changement d'heures de travail.

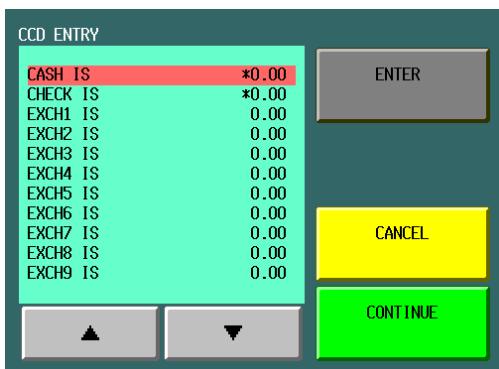
### NOTA

Une déclaration obligatoire de liquidités/chèques est disponible pour les six types ci-dessus. Vous pouvez choisir l'une d'elles. Consultez votre revendeur SHARP autorisé pour les détails.

## Procédure

(1) Lorsqu'une entrée de CCD est obligatoire, la fenêtre suivante s'affiche pour déclarer la valeur des liquidités/chèques en caisse.

Sélectionnez un article dans la liste de médias de CCD pour effectuer une entrée de CCD.



(2) Entrez la valeur des liquidités/chèques en caisse.

Lorsqu'une entrée incorrecte est effectuée, sélectionnez la cellule désignée et corrigez l'entrée ou annulez l'opération à l'aide de la touche [ CORR. ].

Pour les liquidités:

CASH IS

1 CENT	0
2 CENT	0
5 CENT	0
10 CENT	0
20 CENT	0
50 CENT	0
1 EURO	0
2 EURO	0
5 EURO	0
10 EURO	0
20 EURO	0
50 EURO	0
100 EURO	0
200 EURO	0
500 EURO	0

PAGE 01 / 01

[OK/ADD] [CORR.]  
BACK SPACE CLEAR  
7 8 9  
4 5 6  
1 2 3  
0 00  
CANCEL ENTER

- Sélectionnez le type de monnaie en effleurant un article ou en utilisant la touche **[ENTER]**.
- Entrez les montants puis effleurez la touche **[ENTER]**.
- Pour mettre fin à l'entrée, effleurez la touche **[OK/ADD]**.
- Pour annuler une entrée incorrecte, sélectionnez le type de monnaie, entrez les montants corrects puis effleurez la touche **[CORR.]**.

Pour les chèques:

CHECK IS

QUANTITY	0
AMOUNT	0.00

PAGE 01 / 01

[OK/ADD] [CORR.]  
BACK SPACE CLEAR  
7 8 9  
4 5 6  
1 2 3  
0 00  
CANCEL ENTER

- Entrez les quantités de chèques puis effleurez la touche **[ENTER]**.
- Entrez le montant du chèque puis effleurez la touche **[ENTER]**.
- Pour annuler une entrée incorrecte, entrez les quantités et le montant puis effleurez la touche **[CORR.]**.

### NOTA

*Le type de conversion de monnaie est le même que le type de chèques.*

Ce chapitre explique comment programmer divers articles. Avant de commencer la programmation, sélectionnez le mode PGM1 ou PGM2 depuis la fenêtre de sélection du mode, en fonction de l'article que vous allez programmer.

## Menu de programmation

Le menu de programmation est illustré dans les tableaux ci-dessous.

### ■ Mode PGM1

READING	DEPARTMENT			
	PLU/EAN	RANGE		
		PICK UP		
			NEW PICKING	
			LAST PICKING	
	DYNAMIC EAN	RANGE		
		PICK UP		
			NEW PICKING	
			LAST PICKING	
	FUNCTIONS			
SETTING	CLERK			
	CASHIER			
	ARTICLE	DEPARTMENT		
		PLU/EAN		
		DYNAMIC EAN		
		PLU/EAN STOCK	OVER WRITE	
			ADD	
			SUBTRACT	
	FUNCTIONS	( - )		
		%		
PERSONNEL		COMMISSION		
		SERVICE CHARGE		
	FOREIGN CURRENCY			
PERSONNEL	CLERK			
	CASHIER			
LICENCE				

## ■ Mode PGM2

READING			
DEPARTMENT			
PLU/EAN	RANGE		
	PICK UP		
		NEW PICKING	
		LAST PICKING	
DYNAMIC EAN	RANGE		
	PICK UP		
		NEW PICKING	
		LAST PICKING	
LINK PLU/EAN TABLE			
COMBO MEAL			
CONDIMENT TABLE			
EAN PLU CONVERT			
ITF PLU CONVERT			
CRATE TABLE			
PROMOTION TABLE			
EAN OTHERS			
PLU INFORMATION			
PLU MENU KEY			
SCALE TABLE			
HAPPY HOUR			
FUNCTIONS			
MEDIA			
TRAINING TEXT/CLK			
CLERK			
CASHIER			
MANAGER			
EMPLOYEE			
WORKING TIME SHIFT			
JOB LOCATE TABLE			
CONTACTLESS KEY			
OPTIONAL			
REPORT			
FUNCTION TEXT			
FUNCTION KEY			
FUNCTION MENU KEY			
DEPT. GROUP			
PLU GROUP			
PLU HOURLY GROUP			
MESSAGE			
TAX			
AUTO MENU			
AUTO KEY SEQUENCE			
CUSTOMER			
CUSTOMER PROG.			

SETTING	BRANCHES		
	TRANSFER MASK		
	DEVICE CONFIG		
	DIRECT KEY		
	ONLINE CONFIG		
	INLINE CONFIG		
	MWS CONFIG		
	VMP CONFIG		
	ROM VERSION		
	ARTICLE		
ARTICLE	DEPARTMENT		
	PLU/EAN		
	DYNAMIC EAN		
	PLU RANGE		
	HAPPY HOUR		
	PLU MENU KEY		
	COMBO MEAL		
	LINK PLU/EAN TABLE		
	CONDIMENT TABLE		
PROMOTION TABLE	PROMOTION TABLE		
	BASIC PRESET		
	OBJECTED ITEM		
	LEVEL1		
	LEVEL2		
	LEVEL3		
	LEVEL4		
	LEVEL5		
	CRATE TABLE		
PRESS CODE	EAN PLU CONVERT		
	ITF PLU CONVERT		
	EAN NON-PLU		
	PRESS CODE		
	GERMAN TYPE1		
	U.K.		
	FRENCH		
SCALE TABLE	SWEDEN		
	GERMAN TYPE2		
	SCALE TABLE		
	PLU/EAN STOCK		
	OVER WRITE		
EAN DELETE	ADD		
	SUBTRACT		
	EAN DELETE		

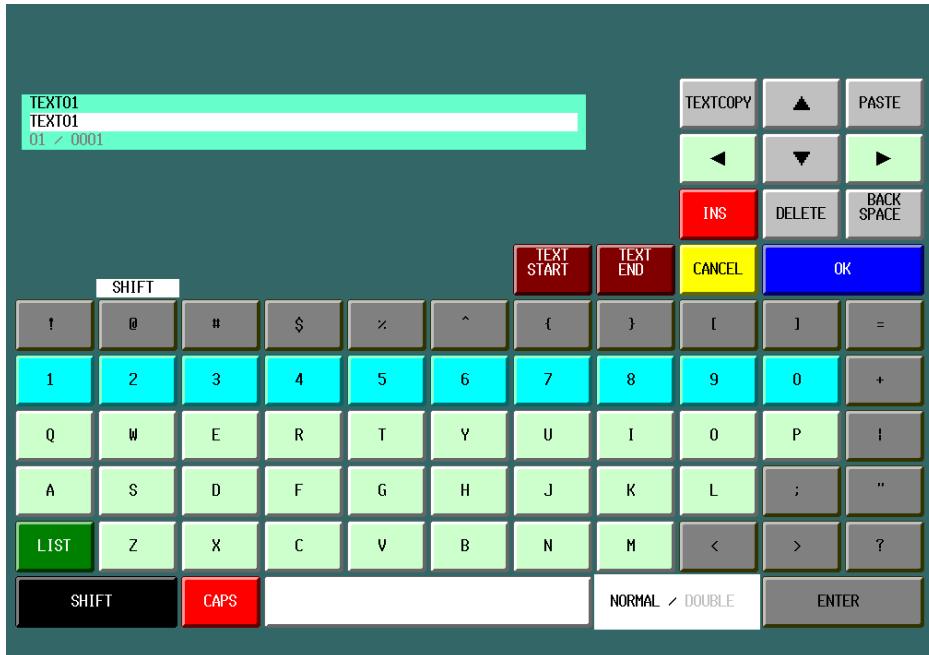
DIRECT KEY		
FUNCTIONS		
( - )		
%		
GROUP DISCOUNT %		
COMMISSION		
MISC. FUNCTIONS		
DEPOSIT		
DEPO. ( - )		
***RA		
***RA2		
***PO		
***PO2		
CASH TIP		
NON CASH TIP		
CID		
CHK/CG		
SERVICE CHARGE		
BONUS POINT		
BONUS POINT TABLE		
BONUS REDEMPTION		
MEDIA		
CASH		
CHECK		
CREDIT		
HOTEL TRANSFER		
CA/CHK		
CUSTOMER CHARGE		
FOREIGN CURRENCY		
CURRENCY MONEY		
TRAINING TEXT/CLK		
TEXT		
FUNCTION TEXT		
DEPT. GROUP		
PLU GROUP		
PLU HOURLY GROUP		
PLU INFORMATION		
PERSONNEL		
CLERK		
CASHIER		
MANAGER		
EMPLOYEE		
JOB LOCATE TABLE		
WORKING TIME SHIFT		
CONTACTLESS KEY		
CLERK KEY DEL.		

OPTIONAL	TERMINAL		
	DATE/TIME		
	FUNCTION PROHIBIT		
	FUNCTION SELECT1		
	FUNCTION SELECT2		
	PRINT SELECT1		
	PRINT SELECT2		
	DISPLAY SELECT		
	EURO		
	REPORT		
MESSAGE	0 SKIP		
	GENERAL RPT FORMAT		
	TRANS. RPT FORMAT		
	CLERK RPT FORMAT		
	HOURLY REPORT		
	DEPT. RPT FORMAT		
	STACKED REPORT		
	REPORT 1		
	REPORT 2		
	FUNCTION KEY		
DEVICE CONFIG	JOURNAL PRINTER		
	RECEIPT/REPORT PRINTER		
	BILL PRINTER		
	KP#1		
	:		
	:		
	KP#9		
	BCR (SCANNER)		
	SCALE		
	ONLINE		
	POLE DISPLAY		

	TAX			
	CUSTOMER			
	CUSTOMER			
	CUSTOMER PROG.			
	ORDER MASK			
	BRANCHES			
	TRANSFER MASK			
	BACKUP SEND			
	BACKUP RECEIVE			
	ONLINE CONFIG			
	INLINE CONFIG			
	MWS CONFIG			
	VMP CONFIG			
D-EAN LOAD				
DATA CLEAR				
	E. JOURNAL			
	T-LOG			
	TRANSACTION			
	CLERK			
	CASHIER			
	HOURLY			
	DAILY NET			
	SIGN ON FLAG			
	GLU USED FLAG			
INITIAL D/L				
MAINTENANCE D/L				
DECLARE & RECOVERY MA/BMA				

# Comment programmer des caractères alphanumériques

Lorsque vous programmez des caractères alphanumériques, le clavier doit être affiché comme illustré ci-dessous.



- [**TEXTCOPY**] : Utilisée pour copier du texte.
- [**PASTE**] : Utilisée pour coller du texte.
- [**TEXT\_START**] : Utilisée pour revenir au début du texte.
- [**TEXT\_END**] : Utilisée pour aller à la fin du texte.
- [**CANCEL**] : Utilisée pour annuler une programmation et revenir à l'écran précédent.
- [**OK**] : Utilisée pour achever la programmation.
- [**NORMAL/DOUBLE**] : Utilisée pour modifier la dimension normale ou la double dimension.
- [**INS**] : Utilisée pour passer au mode insertion/écrasement.
- [**DELETE**] : Utilisée pour supprimer un caractère ou un chiffre à droite du curseur.
- [**BACK\_SPACE**] : Fait revenir le curseur en arrière pour supprimer un caractère ou un chiffre à la gauche du curseur.
- [**◀**] : Utilisée pour déplacer le curseur (vers la gauche).
- [**▶**] : Utilisée pour déplacer le curseur (vers la droite).
- [**▼**] : Utilisée pour déplacer le curseur (vers le bas).
- [**▲**] : Utilisée pour déplacer le curseur (vers le haut).
- [**SHIFT**] : Vous pouvez entrer une lettre en majuscule en utilisant cette touche. Effleurez cette touche juste avant de saisir la lettre en majuscule. Vous devez effleurer cette touche chaque fois que vous voulez saisir une majuscule.
- [**LIST**] : Utilisée pour modifier la page des caractères.
- [**CAPS**] : Utilisée pour passer en mode de verrouillage des majuscules.
- [**ENTER**] : Permet de créer une nouvelle ligne.

# Caractères alphanumériques

Tableau de codes pour la programmation du descripteur alphanumérique

032	033	034	035	036	037	038	039	040	041	042	043	044	045	046	047
032-047	!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/
048	049	050	051	052	053	054	055	056	057	058	059	060	061	062	063
048-063	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	> ?
064-079	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N O
080-095	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	\	]	^ _
096-111	'	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n o
112-127	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126
128-143	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142
144-159	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158
160-175	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174
176-191	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190
192-207	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206
208-223	t'	ú	ž	Č	—	Đ	â	Á	É	Ñ	Ř	Š	Ť	=	Ú
224-239	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222
224-239	đ	Đ	Ê	Ë	€	Í	Î	Ï	Ž	Г	Г	Г	Г	Г	Г
240-255	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238
	Ó	ß	Ö	Ò	õ	Ó	µ	p	P	Ú	Ü	Ù	ý	Ý	'
	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254
	-	±	=	¾	¶	§	÷	,	o	"	•	1	3	2	■ (DC)

(DC) code pour un caractère à double dimension

\_(095) : code de changement de ligne

Les caractères ombrés sont des caractères tchèques.

## NOTA

Les caractères “▲,▼,◀,▶” dans la liste des caractères ne peuvent pas être imprimés, ils sont uniquement affichés.

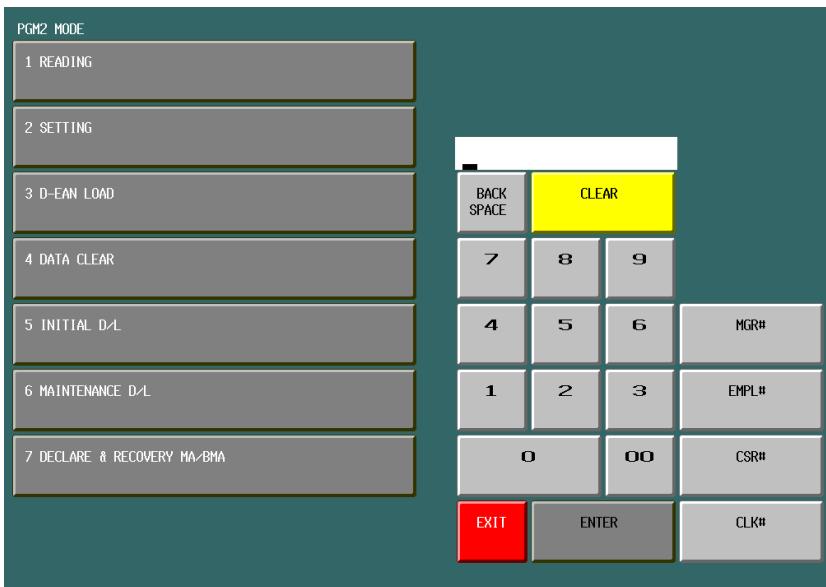
# Instructions de base

Cette section illustre la programmation de base en utilisant un exemple de programmation pour des rayons.  
(■ Rayon (ARTICLE → DEPARTMENT ..... PGM1) (ARTICLE → DEPARTMENT ..... PGM2))

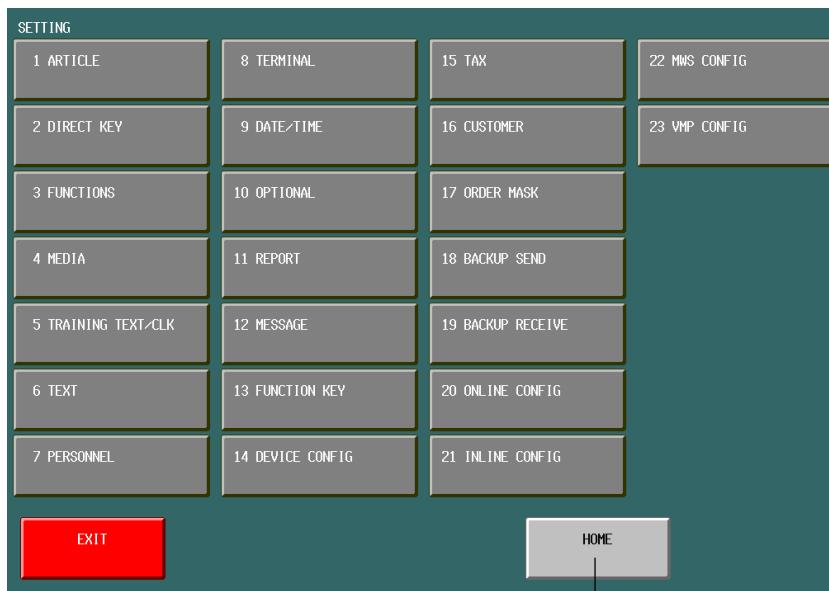
## ■ Exemple d'une programmation

### Procédure

(1) Sélectionnez le mode PGM2 dans la fenêtre du mode. La fenêtre suivante s'affiche.

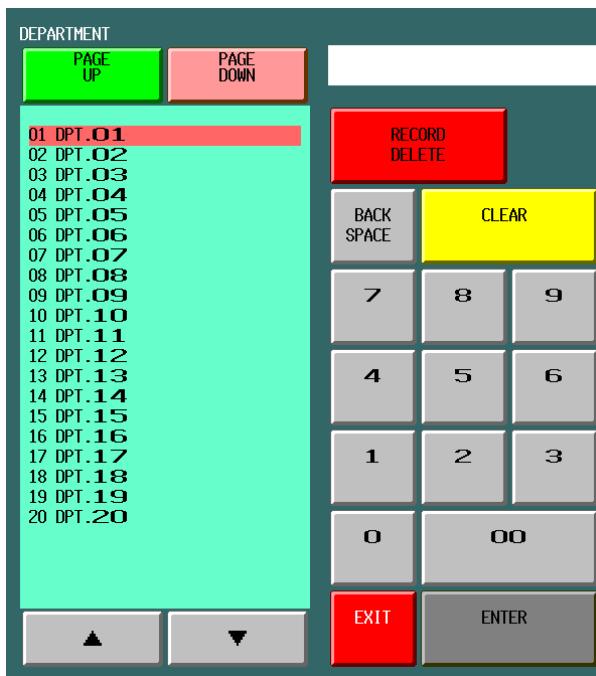


(2) Effleurez le bouton [SETTING] pour procéder à la programmation. La fenêtre suivante s'affiche.



Pour revenir à l'écran principal de la programmation

(3) Effleurez les boutons [ARTICLE] et [DEPARTMENT] pour programmer le rayon, sélectionnez le rayon souhaité puis effleurez la touche [ENTER].



(4) Sélectionnez les articles de programmation, et définissez les données qui conviennent.

01	
PRICE	0.00
GROUP No.	01
DESCRIPT.	DPT.01
KEY TEXT	DPT.01
KEY COLOR	BLACK > BLUE
ENTRY TYPE	OPEN
COMMISSION No.	0
OUTPUT KP No.1	0
OUTPUT KP No.2	0
RECEIPT PRINT	YES
SIF/SICS/NORMAL	NORMAL
RECEIPT TYPE	SINGLE
PRINT ON CLK	YES
ITEM VP	NON-COMPULSORY
HALO	18
SCALE	ENABLE

PAGE 1 PAGE 2 PAGE 3

BACK SPACE CLEAR RECORD DELETE COPY  
7 8 9 TEXTCOPY PASTE  
4 5 6 PREVIOUS NEXT  
1 2 3 TEXT ENTRY  
0 00 . LIST  
EXIT ENTER

PAGE 01 / 03

(5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

## ■ Programmation de touches fonctionnelles

<b>[RECORD_DELETE]</b>	: Utilisée pour supprimer des données ou articles.
<b>[BACK_SPACE]</b>	: Fait revenir le curseur en arrière pour supprimer un caractère ou un chiffre à la gauche du curseur.
<b>[COPY]</b>	: Utilisée pour copier les données relatives à l'article désigné. Effleurez cette touche et sélectionnez l'article désigné.
<b>[PAGE 1]</b>	: Utilisée pour changer la page des données ou articles. { }
<b>[PAGE 10]</b>	: Utilisée pour changer la page des données ou articles.
<b>[ENTER]</b>	: Utilisée pour entrer les données.
<b>[EXIT]</b>	: Utilisée pour mettre fin à la programmation.
<b>[CLEAR]</b>	: Utilisée pour annuler les données entrées.
<b>[LIST]</b>	: Utilisée pour afficher la modification des paramètres.
<b>[NEXT]</b>	: Utilisée pour passer à l'article suivant.
<b>[PREVIOUS]</b>	: Utilisée pour revenir à l'article précédent.
<b>[TEXT ENTRY]</b>	: Utilisée pour entrer du texte.
<b>[LIST MENU]</b>	: Utilisée pour afficher la liste des articles.
<b>[REG MENU]</b>	: Utilisée pour afficher l'écran d'enregistrement.
<b>[SELECT SCREEN]</b>	: Utilisée pour sélectionner l'écran.
<b>[MOV.WINDW]</b>	: Utilisée pour modifier l'affichage de la sous-fenêtre.
<b>[PAGE_UP]</b>	: Utilisée pour faire défiler la fenêtre vers le haut.
<b>[PAGE_DOWN]</b>	: Utilisée pour faire défiler la fenêtre vers le bas.
<b>[▼]</b>	: Utilisée pour déplacer le curseur (vers le bas).
<b>[▲]</b>	: Utilisée pour déplacer le curseur (vers le haut).
<b>[TEXTCOPY]</b>	: Utilisée pour copier du texte.
<b>[PASTE]</b>	: Utilisée pour coller du texte.

# Données de réglages du Terminal de Point de Vente

Vous pouvez confirmer les données de réglage du Terminal de Point de Vente à l'aide des tableaux suivants.

Les données de programmation implicites des paramètres sont mises en évidence en caractères gras.

## ■ Rayon (ARTICLE → DEPARTMENT ..... PGM2 ou PGM1)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 ou PGM1 dans la fenêtre de sélection du mode et effleurez [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Effleurez le bouton [ARTICLE] pour afficher le menu des détails.
- (3) Effleurez le bouton [DEPARTMENT] pour programmer chaque rayon.
- (4) Entrez ou sélectionnez le numéro du rayon puis effleurez la touche [ENTER].
- (5) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (5) autant de fois que nécessaire.
- (6) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
PRICE	Prix unitaire (6 chiffres max.)
GROUP No.	<b>01-09:</b> rayon additif 10: rayon soustractif 11: rayon particulier additif 12: rayon particulier soustractif 13: rayon additif du retour de bouteilles consignées 14: rayon soustractif du retour de bouteilles consignées 15-17: non-rotation 1-3
DESCRIPT.	Description d'un rayon. Il est possible d'entrer jusqu'à 20 caractères. ( <b>DPT.X_X_</b> )
KEY TEXT	Description de touche d'un rayon. Il est possible d'afficher jusqu'à 16 caractères. ( <b>DPT.X_X_</b> )
KEY COLOR	232 couleurs (couleur de premier plan/couleur d'arrière-plan : <b>NOIR/BLEU</b> )
ENTRY TYPE	Type d'entrée d'un prix unitaire pour des rayons <b>OPEN &amp; PRESET</b> : disponibilité et prépositionnement <b>PRESET</b> : prépositionnement seulement <b>OPEN</b> : disponibilité seulement <b>INHIBIT</b> : interdit
COMMISSION No.	Numéro d'un groupe de commissions (1 à 9) Si le chiffre " <b>0</b> " est introduit, aucun numéro d'un groupe de commissions ne sera affecté à ce rayon.
OUTPUT KP No.1	Numéro d'identification de l'imprimante satellite réseau 1 (1 à 9) Si le chiffre " <b>0</b> " est entré, aucune imprimante satellite ne fonctionnera.
OUTPUT KP No.2	Numéro d'identification de l'imprimante satellite réseau 2 (1 à 9) Si le chiffre " <b>0</b> " est entré, aucune imprimante satellite ne fonctionnera.
RECEIPT PRINT	<b>YES</b> : imprime sur le reçu des informations sur les ventes du rayon. <b>NO</b> : n'imprime rien sur le reçu.
SIF/SICS/NORMAL	Sélection du type de rayon <b>SIF</b> : rayon SIF <b>SICS</b> : rayon SICS <b>NORMAL</b> : rayon autre que SIF ou SICS
RECEIPT TYPE	Sélection du type de reçu (Lorsque le type de reçu est "unique/double" ou "unique/double + additionnel".) <b>DOUBLE</b> : type de reçu double <b>SINGLE</b> : type de reçu unique

(A suivre.)

Texte	Paramètre
PRNT ON CLK	<b>YES:</b> imprime des informations sur les ventes par rayon sur le rapport d'un employé. <b>NO:</b> n'imprime rien sur le rapport d'un employé.
ITEM VP	<b>COMPULSORY :</b> rend l'impression de validation d'un article obligatoire. <b>NON-COMPULSORY:</b> ne rend pas l'impression de validation d'un article obligatoire.
HALO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vous pouvez régler un montant de limitation supérieure (HALO) pour chaque rayon. La limite est effective pour des opérations en mode REG et peut être surpassée en mode MGR.</li> <li>AB équivaut à A x 10<sup>B</sup>.</li> </ul> <p>A: chiffre significatif pour HALO (1 à 9) B: nombre de zéros qui suivent le chiffre significatif pour HALO (0 à 8)</p>
SCALE	<b>COMPULSORY:</b> rend l'entrée d'une balance obligatoire. <b>ENABLE:</b> autorise l'entrée d'une balance. <b>INHIBIT:</b> interdit l'entrée d'une balance.
TARE TABLE	Numéro d'une table de balances associée à une entrée de balance (1 à 9)/ <b>0</b>
VMP No.	Numéro du fichier VMP pour EAN (1 à 3) Si le chiffre " <b>0</b> " est introduit, aucun numéro du fichier VMP ne sera affecté.
TAXABLE1	<b>YES:</b> imposable 1 <b>NO:</b> non imposable 1
:	:
TAXABLE6	<b>YES:</b> imposable 6 <b>NO:</b> non imposable 6
GROUP DISCOUNT1	<b>YES:</b> escomptable 1 <b>NO:</b> non escomptable 1
:	:
GROUP DISCOUNT10	<b>YES:</b> escomptable 10 <b>NO:</b> non escomptable 10

## ■ PLU/EAN (ARTICLE → PLU/EAN ..... PGM2 ou PGM1)

Code PLU : 5 chiffres max. (1 à 99999)

Code UPC/EAN : 13 chiffres max. (EAN13, EAN8, UPC-A)

- (1) Sélectionnez le mode PGM1 ou PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Effleurez la touche [ARTICLE] pour afficher le menu, et effleurez la touche [PLU/EAN] pour afficher chaque PLU/EAN.
- (3) Effleurez la touche de PLU direct ou la touche [LIST MENU] pour ouvrir la liste de PLU. Sélectionnez ensuite le PLU à programmer et effleurez la touche [ENTER]. Vous pouvez également effleurer le PLU correspondant dans la liste de PLU pour le programmer. En effleurant la touche [SELECT SCREEN], vous pouvez sélectionner d'autres écrans qui affichent d'autres touches de PLU direct.
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire. Pour les articles de programmation, voir les tableaux suivants. (même chose que pour le EAN dynamique).
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

## ■ Plage de PLU (ARTICLE → PLU RANGE ..... PGM2)

Code PLU : 5 chiffres max. (1 à 99999)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Effleurez la touche [ARTICLE] pour afficher le menu, et effleurez la touche [PLU RANGE] pour afficher la fenêtre de plage de PLU.
- (3) Entrez les données de plage suivantes et effleurez la touche [ENTER] pour programmer la plage de PLU.

Texte	Paramètre
START CODE	Code de démarrage de la plage 5 chiffres max. ( <b>00000-99999</b> )
END CODE	Code d'achèvement de la plage 5 chiffres max. ( <b>00000-99999</b> )
OPERATION	Type d'opération DELETE: supprimer MAINTENANCE: entretien <b>NEW&amp;MAINTENANCE</b> : nouveaux entretien et création

- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire. Pour les articles de programmation, voir les tableaux suivants. (même chose que pour le EAN dynamique).
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

## ■ EAN dynamique (ARTICLE → DYNAMIC EAN ..... PGM2 ou PGM1)

Code UPC/EAN : 13 chiffres max. (EAN13, EAN8, UPC-A)

- (1) Sélectionnez le mode PGM1 ou PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Effleurez la touche [ARTICLE] pour afficher le menu, et effleurez la touche [DYNAMIC EAN] pour afficher le EAN dynamique.
- (3) Effleurez ou entrez le numéro de EAN dynamique puis effleurez la touche [ENTER] pour programmer chaque EAN dynamique.
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
DEPT.CODE	<p>Le code du rayon doit être associé avec le PLU/EAN introduit (<b>01</b> à <b>99</b>). Lorsqu'un PLU/EAN est associé à un rayon, les fonctions suivantes du PLU/EAN dépendent de la programmation faite pour le rayon.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Groupement (groupe 1 à 17)</li> <li>• Impression de validation d'un article obligatoire/non-obligatoire</li> <li>• Vente au comptant d'un seul article/Achèvement de la vente d'un seul article</li> <li>• Reçu unique/Reçu double</li> <li>• HALO (seulement pour les rayons auxiliaires)</li> </ul>
SIGN	<p>+: PLU/EAN additionnel -: PLU/EAN soustractif</p> <p>La fonction de chaque PLU/EAN varie selon la combinaison de son symbole et du symbole de son rayon associé de la manière suivante :</p> <p>Rayon (+) / PLU/EAN (+) : sert en tant que PLU/EAN additionnel normal</p> <p>Rayon (-) / PLU/EAN (-) : sert en tant que PLU/EAN soustractif normal.</p> <p>Rayon (+) / PLU/EAN (-) : accepte des entrées de coupons du magasin, mais non des entrées de prix fractionnés.</p> <p>Rayon (-) / PLU/EAN (+) : pas de validation ; non accepté.</p>
PRICE1	Prix unitaire du niveau de prix 1 (6 chiffres max.)
:	:
PRICE8	Prix unitaire du niveau de prix 8 (6 chiffres max.)
BASE QTY	Quantité de base pour chaque PLU/EAN devant être appliquée uniquement à des entrées de prix fractionnés (2 chiffres max.: 0 à 99)
TEXT1	Description d'un PLU/EAN (pour le niveau de prix 1) : <b>PLUXXXXX</b> Il est possible d'entrer jusqu'à 16 ou 20 caractères.
:	:
TEXT8	Description d'un PLU/EAN (pour le niveau de prix 8) : "espace" Il est possible d'entrer jusqu'à 16 ou 20 caractères.
KEY TEXT	Description d'une touche à effleurement : <b>XXXXX</b> ou "espace"(pour EAN) Il est possible d'afficher jusqu'à 16 caractères.
KEY COLOR	232 couleurs (couleur de premier plan/couleur d'arrière-plan : <b>NOIR/JAUNE</b> )
ENTRY TYPE	OPEN: prix d'ouverture seulement INHIBIT: interdit OPEN&PRESET: prix ouvert et prix prétréglé <b>PRESET</b> : prix prétréglé seulement (Pour EAN, il est réglé sur "PRESET".)
MENU TYPE	COMBO: PLU/EAN assortis LINK: PLU/EAN de liaison <b>NORMAL</b> : PLU/EAN normal
COMBO#/LINK#	Numéro de la table pour des PLU/EAN/PLU de liaison assortis (1 à 99)/ <b>0</b>
CONDIMENT TBL#	Numéro de la table pour l'entrée de condiment (01 à 99)/ <b>00</b> (Pour EAN, il est réglé sur "00".)
CONDIMENT TYPE	<b>YES</b> : type condiment <b>NO</b> : type non-condiment (Pour EAN, il est réglé sur "NO".)
CONDIMENT	<b>COMPULSORY</b> : rend l'entrée de condiment obligatoire. <b>NON-COMPULSORY</b> : rend l'entrée de condiment non-obligatoire. (Pour EAN, il est réglé sur "NON-COMPULSORY".)

(A suivre.)

Texte	Paramètre
PRICE SHIFT	COMPULSORY: rend obligatoire le changement de niveau d'un prix PLU/EAN. INHIBIT: interdit le changement de niveau d'un prix PLU/EAN. <b>ALLOWED</b> : autorise le changement de niveau d'un prix PLU/EAN.
SCALE	COMPULSORY: rend l'entrée d'une balance obligatoire. ENABLE: autorise l'entrée d'une balance. <b>INHIBIT</b> : interdit l'entrée d'une balance.
TARE TABLE#	Numéro d'une table de balances associée à une entrée de balance (1 à 9)/ <b>0</b>
SORT GROUP	Numéro d'un groupe de tri de PLU (00 à 99)/ <b>01</b>
INFORMATION#	Numéro du texte d'une information (4 chiffres max. : 0001 à 9999)/ <b>0000</b>
COMMISSION No.	Vous pouvez attribuer un PLU/EAN à un groupe de commissions (1 à 9). Si le chiffre " <b>0</b> " est introduit, aucun numéro de groupes de commissions ne sera affecté à un PLU/EAN.
OUTPUT KP No.1	Numéro d'identification de l'imprimante satellite réseau 1 (1 à 9) Si le chiffre " <b>0</b> " est entré, aucune imprimante satellite ne fonctionnera.
OUTPUT KP No.2	Numéro d'identification de l'imprimante satellite réseau 2 (1 à 9) Si le chiffre " <b>0</b> " est entré, aucune imprimante satellite ne fonctionnera.
RECEIPT PRINT	<b>YES</b> : imprime sur le reçu des informations sur les ventes de PLU/EAN. NO: n'imprime rien sur le reçu.
PRNT ON CLK	<b>YES</b> : impression sur le rapport d'un employé. <b>NO</b> : pas d'impression
TAXABLE1	<b>YES</b> : rend un PLU/EAN imposable 1. <b>NO</b> : rend un PLU/EAN non imposable 1.
:	:
TAXABLE6	<b>YES</b> : rend un PLU/EAN imposable 6. <b>NO</b> : rend un PLU/EAN non imposable 6.
PINT PRICE1	Prix d'une pinte du niveau de prix 1 (6 chiffres max.)
:	:
PINT PRICE8	Prix d'une pinte du niveau de prix 8 (6 chiffres max.)
PINT BASE QTY	Quantité de base pour chaque PLU/EAN ne devant être appliquée qu'à des entrées de demi-pintes ou de pintes doubles (2 chiffres max.: 0,0 à 9,9)/ <b>1</b>
HAPPY HOUR1	<b>YES</b> : permet l'entrée de vente spéciale 1. NO: interdit l'entrée de vente spéciale 1.
:	:
HAPPY HOUR9	<b>YES</b> : permet l'entrée de vente spéciale 9. NO: interdit l'entrée de vente spéciale 9.
GROUP DISCOUNT1	<b>YES</b> : escomptable <b>NO</b> : non-escomptable
:	:
GROUP DISCOUNT10	<b>YES</b> : escomptable <b>NO</b> : non-escomptable
HOURLY GR.#1	Numéro d'un groupe horaire de PLU pour un classement de PLU pour des rapports de groupe horaire de PLU (1 à 9)/ <b>0</b>
HOURLY GR.#2	Numéro d'un groupe horaire de PLU pour un classement de PLU pour des rapports de groupe horaire de PLU (1 à 9)/ <b>0</b>
HOURLY GR.#3	Numéro d'un groupe horaire de PLU pour un classement de PLU pour des rapports de groupe horaire de PLU (1 à 9)/ <b>0</b>

(A suivre.)

Texte	Paramètre
BONUS POINT	Points de primes pour un PLU/EAN (7 chiffres max.)/ <b>0</b>
MINIMUM STOCK	Quantité minimale d'un stock pour un PLU/EAN (7 chiffres max.)/ <b>0</b>
NON-ACCESS	NON DEL.: EAN non sollicités non supprimés par un rapport Z1. <b>DEL. BY Z:</b> EAN non sollicités supprimés par un rapport Z1. (Pour PLU, il est réglé sur "NON DEL.".)

## ■ Vente spéciale (ARTICLE → HAPPY HOUR ..... PGM2)

Vente spéciale: vente spéciale 1 à vente spéciale 9

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [**SETTING**] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [**ARTICLE**] pour afficher le menu, et appuyez sur [**HAPPY HOUR**] pour afficher chaque vente spéciale.
- (3) Appuyez sur vente spéciale 1 à 9 pour programmer chaque vente spéciale.
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [**ENTER**].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [**EXIT**].

Texte	Paramètre
START TIME	Heure du démarrage: heure/minute ( <b>0000</b> à 2359)
END TIME	Heure d'achèvement : heure/minute ( <b>0000</b> à 2359)
SHIFT LEVEL	Niveau de changement (1 à 9)
MONDAY	<b>ENABLE:</b> autorise la fonction de vente spéciale. <b>DISABLE:</b> n'autorise pas la fonction de vente spéciale.
TUESDAY	<b>ENABLE:</b> autorise la fonction de vente spéciale. <b>DISABLE:</b> n'autorise pas la fonction de vente spéciale.
WEDNESDAY	<b>ENABLE:</b> autorise la fonction de vente spéciale. <b>DISABLE:</b> n'autorise pas la fonction de vente spéciale.
THURSDAY	<b>ENABLE:</b> autorise la fonction de vente spéciale. <b>DISABLE:</b> n'autorise pas la fonction de vente spéciale.
FRIDAY	<b>ENABLE:</b> autorise la fonction de vente spéciale. <b>DISABLE:</b> n'autorise pas la fonction de vente spéciale.
SATURDAY	<b>ENABLE:</b> autorise la fonction de vente spéciale. <b>DISABLE:</b> n'autorise pas la fonction de vente spéciale.
SUNDAY	<b>ENABLE:</b> autorise la fonction de vente spéciale. <b>DISABLE:</b> n'autorise pas la fonction de vente spéciale.

## ■ Touche d'un menu PLU (ARTICLE → PLU MENU KEY ..... PGM2)

Numéro du menu : 2 chiffres max. (1 à 50)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [**SETTING**] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [**ARTICLE**] pour afficher le menu, et appuyez sur [**PLU MENU KEY**] pour afficher la liste des touches de menu.
- (3) Sélectionnez la touche du menu PLU ou entrez son numéro. La fenêtre de la liste des opérations ("KEY STYLE PRESET"/"KEY CONTENT PRESET") s'affiche. Sélectionnez l'opération.
- (4) Quand l'opération "KEY STYLE PRESET" est sélectionnée, il est possible de programmer les données suivantes.

Texte	Paramètre
TEXT	16 chiffres max. ("espace")
KEY SIZE	2x2: touche de taille 2x2 VERTICAL DOUBLE: touche verticale de taille double HORIZONTAL DOUBLE: touche horizontale de taille double <b>SINGLE</b> : touche de taille unique
SCREEN NO.	N° de l'écran : 2 chiffres max. (1 à 30/ <b>0</b> )
AFTER MENU ENTRY	Après opération d'entrée de menu : <b>STAY</b> : reste l'écran en cours <b>RETURN</b> : retour à HOME

Effleurez l'article correspondant, puis sélectionnez ou entrez les données de programmation.

- (4) Quand l'opération "KEY CONTENT PRESET" est choisie, la fenêtre de la liste du contenu s'affiche.  
Sélectionnez une touche. La fenêtre de programmation du contenu s'affiche.  
Effleurez la touche [**LIST**] et sélectionnez l'un des articles PLU/MENU/INHIBIT. Puis effleurez le bouton [**CONTINUE**] et entrez le code PLU ou le code du menu.
- (5) Pour quitter la programmation, appuyez sur la touche [**EXIT**].

## ■ Table des repas assortis (ARTICLE → COMBO MEAL ..... PGM2)

Numéro de la table: 2 chiffres max. (1 à 99)

PLU rattaché: 10 PLU max.

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [ARTICLE] pour afficher le menu, et appuyez sur [COMBO MEAL] pour afficher la liste des tables.
- (3) Effleurez ou entrez le numéro de la table des menus assortis puis appuyez sur la touche [ENTER] pour programmer la table des menus assortis.
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
COMBO PLU1	Code du PLU rattaché (5 chiffres max.)
PRICE	Prix unitaire de chaque menu assorti (6 chiffres max.)
:	:
COMBO PLU10	Code du PLU rattaché (5 chiffres max.)
PRICE	Prix unitaire de chaque menu assorti (6 chiffres max.)

## ■ Table de PLU/EAN de liaison (ARTICLE → LINK PLU/EAN TABLE ..... PGM2)

Numéro de la table: 2 chiffres max. (1 à 99)

PLU/EAN associés: 30 PLU/EAN max.

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [ARTICLE] pour afficher le menu, et appuyez sur [LINK PLU/EAN TABLE] pour afficher la liste des tables.
- (3) Effleurez ou entrez le numéro de la table de liaison puis appuyez sur la touche [ENTER] pour programmer la table des PLU/EAN de liaison.
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez le code PLU/EAN et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
LINK PLU/EAN #1	Code de PLU associé (5 chiffres max.) ou code EAN (8 à 13 chiffres max.)
:	:
LINK PLU/EAN #30	Code de PLU associé (5 chiffres max.) ou code EAN (8 à 13 chiffres max.)

## ■ Table de condiments PLU (ARTICLE → CONDIMENT TABLE ..... PGM2)

Numéro de la table: 2 chiffres max. (1 à 99)

PLU de condiment: 30 PLU de condiment max.

### Exemple:

Quand vous entrez un PLU de l'article d'un menu, un message comme "HOWCOOK?" s'affiche et une liste des "Condiment PLUs" apparaît. Vous devez spécifier un des "Condiment PLUs", tel que "WELLDONE" pour satisfaire à la commande spéciale du client. Dans l'exemple de table de condiments ci-dessous, on suppose que la table de condiments n°1 est attribuée au PLU numéro 21 (texte programmé "STEAK") et que la table n°4 est attribuée à la table n°1 en tant que numéro de table suivant. Quand vous entrez le numéro de PLU 21, le message "HOWCOOK?" s'affiche pour vous demander de spécifier "RARE", "MED.RARE" et "WELLDONE". Si le client choisit "RARE", sélectionnez cette cuisson dans la liste. Ensuite, le message "POTATO?" s'affiche pour vous demander de choisir entre "P.CHIPS", "MASHED.P" et "BAKED.P". Si le client choisit de la purée, sélectionnez-la.

Si le client choisit les pommes de terre au four, la liste des ingrédients d'assaisonnement s'affiche pour vous demander de choisir entre "BUTTER" et "SOUR CREAM".

Voici un exemple de la manière d'effectuer une entrée de condiments lorsque votre table de condiments est telle qu'indiqué ci-dessous.

(Exemple:)

PLU:

PLU	Nom	Prix	N° Table de condiments
PLU00021	STEAK	€ 20,00	1
PLU00038	BAKED.P	€ 0,50	5

Table de condiments :

N° Table de condiments	Contenu	N° Table de condiments de liaison	PLU de condiments		
			PLU	Nom	Prix
1	HOWCOOK?	4	PLU00023	RARE	0,00
			PLU00025	MED.RARE	0,00
			PLU00027	WELLDONE	0,00
4	POTATO?	Fin (rien)	PLU00033	P.CHIPS	0,60
			PLU00037	MASHED.P	0,60
			PLU00038	BAKED.P	0,50
5	FLAVOR	Fin (rien)	PLU00040	BUTTER	0,00
			PLU00041	SOUR CREAM	0,00

Numéro de la table: 2 chiffres max. (1 à 99)

PLU de condiment: 30 PLU de condiment max.

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur **[SETTING]** pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche **[ARTICLE]** pour afficher le menu, et appuyez sur **[CONDIMENT TABLE]** pour afficher la liste des tables.
- (3) Effleurez ou entrez le numéro de la table de condiments puis appuyez sur la touche **[ENTER]** pour programmer cette table.
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche **[ENTER]**.  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche **[EXIT]**.

Texte	Paramètre
TEXT	Texte du message, 16 caractères max.
NEXT LINK TBL#	Table de condiments de liaison suivants# 2 chiffres max. (1 à 99/0)
KEY SIZE	2x2: touche de taille 2x2 VERTICAL DOUBLE: touche verticale de taille double HORIZONTAL DOUBLE: touche horizontale de taille double <b>SINGLE</b> : touche de taille unique
PLU#01	PLU de condiment 1: 5 chiffres (code de PLU)
PRICE LEVEL#1	Niveau de prix pour le PLU de condiment#1 ( <b>0</b> à 8)
:	:
PLU#30	PLU de condiment 30: 5 chiffres (code de PLU)
PRICE LEVEL#30	Niveau de prix pour le PLU de condiment#30 ( <b>0</b> à 8)

## ■ Table de lancement (type global/individuel)

(ARTICLE → PROMOTION TABLE ..... PGM2)

Il y a deux types de tables de lancement : le type global et le type individuel. Le type global nécessite que vous programmiez un niveau de déclenchement pour un ensemble d'articles visés, alors que le type individuel nécessite que vous programmiez un niveau de déclenchement pour chaque article visé.

Numéro de la table: 3 chiffres max. (1 à 999)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [ARTICLE] pour afficher le menu, et appuyez sur [PROMOTION TABLE] pour afficher la liste des tables.
- (3) Effleurez ou entrez le numéro de la table de lancement puis appuyez sur la touche [ENTER] pour programmer cette table.
- (4) Appuyez sur la touche [BASIC PRESET], [OBJECTED ITEM], ou [LEVEL1] à [LEVEL5] pour programmer des détails.
- (5) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (5) autant de fois que nécessaire.
- (6) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

### • Préréglage de base (ARTICLE → PROMOTION TABLE → BASIC PRESET ..... PGM2)

Texte	Paramètre
TEXT	Description de chaque table de lancement (12 caractères max.)
TYPE	<b>GLOBAL:</b> type global <b>INDIVIDUAL:</b> type individuel
START TIME	Heure du démarrage: hhmm ( <b>0000</b> à 2359)
END TIME	Heure d'achèvement : hhmm (0000 à <b>2359</b> )
MONDAY	<b>ENABLE:</b> <b>DISABLE:</b>
TUESDAY	<b>ENABLE:</b> <b>DISABLE:</b>
WEDNESDAY	<b>ENABLE:</b> <b>DISABLE:</b>
THURSDAY	<b>ENABLE:</b> <b>DISABLE:</b>
FRIDAY	<b>ENABLE:</b> <b>DISABLE:</b>
SATURDAY	<b>ENABLE:</b> <b>DISABLE:</b>
SUNDAY	<b>ENABLE:</b> <b>DISABLE:</b>
PROMOTION REPORT	<b>YES:</b> <b>NO:</b>

• Article visé (ARTICLE → PROMOTION TABLE → OBJECTED ITEM ..... PGM2)

Articles visés pour le lancement : 25 articles max.

Texte	Paramètre
ITEM KIND	PLU/EAN: à sélectionner pour programmer un PLU/EAN. DEPT: à sélectionner pour programmer un rayon. GROUP: à sélectionner pour programmer un groupe de PLU. <b>INHIBIT:</b> interdit
PLU/EAN CODE	Code PLU (5 chiffres max.)/code EAN (6 à 13 chiffres)/0
DEPT	Code du rayon (1 à 99)/0
GROUP	N° de groupe (1 à 99)/0

• Niveau de déclenchement (ARTICLE → PROMOTION TABLE → LEVEL1 à LEVEL5 ..... PGM2)

• Pour le type global

Texte	Paramètre
WAY	Méthode de lancement: <b>AMOUNT DISCOUNT:</b> sélectionne le type de rabais d'un montant. <b>% DISCOUNT :</b> sélectionne le type de rabais d'un pourcentage. <b>GIVE FREE ITEM:</b> sélectionne le type d'article donné gratuitement. <b>CHEAPER ITEM FREE:</b> sélectionne le type de l'article le moins cher qui sera donné gratuitement. <b>SELLING PRICE:</b> sélectionne le type de prix de vente.
AMOUNT DISCOUNT	Montant du rabais: 6 chiffres max. (0 à 999999)
% DISCOUNT	Taux du rabais: 0,00 à 100,00%
GIVE FREE ITEM	Code PLU/EAN : Code PLU (5 chiffres max.)/code EAN (6 à 13 chiffres)/0
CHEAPER ITEM FREE	Quantité: 2 chiffres max. (0 à 99)
SELLING PRICE	Prix de vente : 6 chiffres max. (0 à 999999)
TRIP LEVEL	Niveau de déclenchement: 2 chiffres max. (1 à 99)//0

• Pour le type individuel

Texte	Paramètre
WAY	Méthode de lancement: <b>AMOUNT DISCOUNT:</b> sélectionne le type de rabais d'un montant. <b>% DISCOUNT :</b> sélectionne le type de rabais d'un pourcentage. <b>GIVE FREE ITEM:</b> sélectionne le type d'article donné gratuitement. <b>CHEAPER ITEM FREE:</b> sélectionne le type de l'article le moins cher qui sera donné gratuitement. <b>SELLING PRICE:</b> sélectionne le type de prix de vente.
AMOUNT DISCOUNT	Montant du rabais: 6 chiffres max. (0 à 999999)
% DISCOUNT	Taux du rabais: 0,00 à 100,00%
GIVE FREE ITEM	Code PLU/EAN : Code PLU (5 chiffres max.)/code EAN (6 à 13 chiffres)/0
CHEAPER ITEM FREE	Quantité: 2 chiffres max. (0 à 99)
SELLING PRICE	Prix de vente : 6 chiffres max. (0 à 999999)
TRIP LEVEL1	Niveau de déclenchement pour l'article visé 1 : 2 chiffres max. (1 à 99)//0
:	:
TRIP LEVEL25	Niveau de déclenchement pour l'article visé 25 : 2 chiffres max. (1 à 99)//0

## ■ Table de caisses à claire-voie (ARTICLE → CRATE TABLE ..... PGM2)

Numéro de la table: 2 chiffres max. (1 à 99)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [ARTICLE] pour afficher le menu, et appuyez sur [CRATE TABLE] pour afficher la liste des tables.
- (3) Effleurez ou entrez le numéro de la table de caisses à claire-voie puis appuyez sur la touche [ENTER] pour programmer cette table.
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
CRATE PLU/EAN#	Code PLU/EAN de la caisse à claire-voie : Code PLU (5 chiffres max.)/code EAN (6 à 13 chiffres)/ <b>0</b>
COMBINATION FUNC.	<b>YES:</b> NO:
TEXT	Description de chaque table de caisses à claire-voie (16 caractères max.)
NUMBER OF BOTTLE	Nombre de bouteilles dans la caisse à claire-voie : 2 chiffres max. ( <b>0</b> à 99)
PRICE	Prix de la table de la caisse à claire-voie: 6 chiffres max. ( <b>0</b> à 999999)
PRICE LEVEL	Niveau de prix: LEVEL1 à LEVEL8
PLU/EAN#1	Code PLU/EAN dans les bouteilles: Code PLU (5 chiffres max.)/code EAN (6 à 13 chiffres)/ <b>0</b>
:	:
:	:
PLU/EAN#10	Code PLU/EAN dans les bouteilles: Code PLU (5 chiffres max.)/code EAN (6 à 13 chiffres)/ <b>0</b>

## ■ Table de conversion de EAN à PLU (ARTICLE → EAN PLU CONVERT ..... PGM2)

Code EAN: 6 à 13 chiffres

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur **[SETTING]** pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche **[ARTICLE]** pour afficher le menu, et appuyez **[EAN PLU CONVERT]** pour afficher la liste de conversion.
- (3) Effleurez ou entrez le numéro EAN puis appuyez sur la touche **[ENTER]** pour programmer la table de conversion.
- (4) Entrez le code PLU puis appuyez sur la touche **[ENTER]**.  
Répétez les étapes (3) et (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche **[EXIT]**.

Texte	Paramètre
PLU CODE	Code PLU (5 chiffres max.)/0

## ■ Table de conversion de ITF à PLU (ARTICLE → ITF PLU CONVERT ..... PGM2)

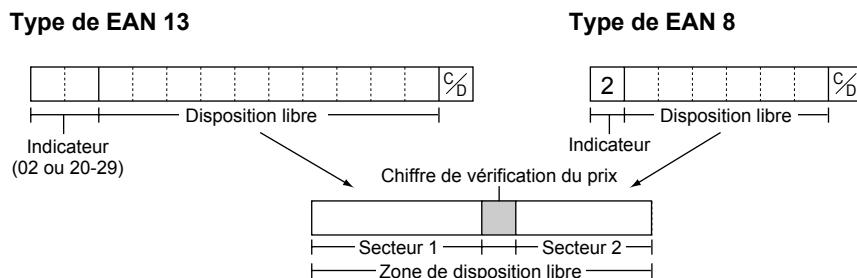
Code ITF: environ 14 ou 16 chiffres

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur **[SETTING]** pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche **[ARTICLE]** pour afficher le menu, et appuyez **[ITF PLU CONVERT]** pour afficher la liste de conversion.
- (3) Effleurez ou entrez le code ITF puis appuyez sur la touche **[ENTER]** pour programmer la table de conversion.
- (4) Entrez le code PLU puis appuyez sur la touche **[ENTER]**.  
Répétez les étapes (3) et (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche **[EXIT]**.

Texte	Paramètre
PLU CODE	Code PLU (5 chiffres max.)/0

## ■ Disposition d'un code EAN de non-PLU (ARTICLE → EAN NON-PLU ..... PGM2)

Table de disposition: Disposition 1 à Disposition 12



- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [ARTICLE] pour afficher le menu, et appuyez [EAN NON-PLU] pour afficher la liste de disposition.
- (3) Effleurez ou entrez le numéro de disposition puis appuyez sur la touche [ENTER] pour programmer la disposition.
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
TYPE OF CODE	EAN8: Code de disposition EAN-8 EAN13: Code de disposition EAN-13 (UPC-A est "0n" sur EAN13)
SYSTEM CODE	n : EAN8, nn : EAN13(UPC-A)
LENGTH FIELD#1	Longueur du secteur 1 (0 à 9)
LENGTH FIELD#2	Longueur du secteur 2 (0 à 9)
FIELD#1 DATA	<b>FREE</b> (réglé "FREE")
FIELD#2 DATA	Signification du secteur 2 QUANTITY : quantité <b>PRICE</b> : Prix
PRICE CHECK DIGIT	Chiffre de vérification du prix YES: utilise le chiffre de vérification du prix. <b>NO</b> : n'utilise pas le chiffre de vérification du prix.
TAB	Tabulation ou point de décimalisation du secteur 2 : 3/2/1/ <b>0</b>

## ■ Code d'annonce (pour EAN) (ARTICLE → PRESS CODE ..... PGM2)

Disposition du code d'annonce: GERMAN TYPE1/U.K./FRENCH/SWEDEN/German TYPE2

- 1: GERMAN TYPE1 (code préfixé : 434/439)
- 2: U.K. (code préfixé : 988/989)
- 3: FRENCH (code préfixé : 378/379)
- 4: SWEDEN (code préfixé : 7388)
- 5: GERMAN TYPE 2 (code préfixé : 414/419)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur **[SETTING]** pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche **[ARTICLE]** pour afficher le menu, et appuyez sur **[PRESS CODE]** pour afficher la liste de disposition.
- (3) Appuyez sur la touche **[GERMAN TYPE1]**, **[U.K.]**, **[FRENCH]**, **[SWEDEN]**, ou **[GERMAN TYPE2]** pour programmer des détails.
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche **[ENTER]**.  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche **[EXIT]**.

### GERMAN TYPE1/U.K./FRENCH/SWEDEN/GERMAN TYPE2

Texte	Paramètre
TYPE OF CODE	<b>NORMAL:</b> EAN normal <b>PRESS:</b> code d'annonce
PRICE	Méthode d'entrée d'un prix pour un code d'annonce (Ce réglage n'est valable que lorsque PRESS CODE est réglé sur TYPE OF CODE.) <b>PRESET</b> : à l'aide du prix préréglé EAN <b>ENCODED</b> : à l'aide du prix codé <b>COMPULSORY</b> : entrée obligatoire
LABEL TYPE	Libellé d'un enregistrement dans un fichier EAN (Ce réglage n'est valable que lorsque PRESS CODE est réglé sur TYPE OF CODE.) <b>ARTICLE</b> : préfixe + code de l'article Sélectionnez cette option lorsque vous désirez résumer les ventes d'articles ayant des codes d'annonces pour chaque article. <b>PREFIX</b> : seulement le préfixe Sélectionnez cette option lorsque vous désirez résumer les ventes d'articles ayant des codes d'annonces par catégorie.

## ■ Table de balances (ARTICLE → SCALE TABLE ..... PGM2)

N° de la table de balances: 1 chiffre (1 à 9)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [ARTICLE] pour afficher le menu, et appuyez sur [SCALE TABLE] pour afficher la liste des tables.
- (3) Appuyez sur la touche du numéro de la table de balances pour programmer le poids de la tare.
- (4) Entrez le poids de la tare puis appuyez sur la touche [ENTER].
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
WEIGHT	Poids de la tare: 4 chiffres max. (0 à 9,999 kg) (ou 0 à 99,99 livres)

**NOTA** *Quand vous appuyez sur la touche "DEL" du menu de sélection du numéro d'une table, la table est supprimée.*

## ■ Stock de PLU/EAN (ARTICLE → PLU/EAN STOCK ..... PGM2 ou PGM1)

Stock de PLU/EAN: 7 chiffres max.

- (1) Sélectionnez le mode PGM1 ou PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [ARTICLE] pour afficher le menu, et appuyez [PLU/EAN STOCK] pour afficher le menu des opérations (érasrement, addition ou soustraction). Pour créer un nouveau stock, sélectionnez l'opération d'érasrement.
- (3) Appuyez sur la touche [OVER WRITE], [ADD], ou [SUB] pour programmer des détails.
- (4) Effleurez ou entrez le code PLU/EAN puis appuyez sur la touche [ENTER] pour programmer le stock.
- (5) Entrez les données de stock pour érasrement/addition/soustraction et appuyez sur la touche [ENTER].
- (6) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

### OVER WRITE

Texte	Paramètre
CURRENT STOCK	Stock en cours (affichage seulement)
NEW STOCK	7 chiffres max.

### ADD

Texte	Paramètre
CURRENT STOCK	Stock en cours (affichage seulement)
ADD	7 chiffres max.

### SUBTRACT

Texte	Paramètre
CURRENT STOCK	Stock en cours (affichage seulement)
SUB	7 chiffres max.

## ■ Suppression EAN (ARTICLE → EAN DELETE ..... PGM2)

Vous pouvez supprimer les codes EAN qui n'ont pas été sollicités pendant la période que vous avez réglée dans ce programme quand vous exédez le travail de suppression dans EAN DELETE en mode X1/Z1.

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [ARTICLE] pour afficher le menu, puis sur [EAN DELETE] pour programmer les détails.
- (3) Entrez la période de suppression puis appuyez sur la touche [ENTER].
- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

### EAN DELETE

Texte	Paramètre
PERIOD(DAY)	Période de suppression Jour : 2 chiffres (01 à 99/00) (00 = pas de suppression)

## ■ Touche directe (DIRECT KEY ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.  
(2) Appuyez sur la touche [DIRECT KEY] pour afficher la liste des écrans.  
(3) Sélectionnez l'écran correspondant ; la fenêtre de sélection "SETTING/COPY" s'affiche.  
Pour programmer la touche, sélectionnez le "SETTING". Quand le "SETTING" est sélectionné, l'écran du clavier s'affiche.  
(Si vous souhaitez copier un autre écran de clavier, sélectionnez "COPY" et l'écran adéquat.)  
(4) Effleurez la position de touche que vous souhaitez programmer.  
Le menu "CREATE NEW KEY/EDIT KEY CONTENT/DELETE THIS KEY" s'affiche. Sélectionnez l'opération adéquate dans le menu.
- Quand vous sélectionnez "CREATE NEW DIRECT KEY", la fenêtre de type de touche s'affiche. Sélectionnez la taille de la touche (SINGLE/2X2/HORIZONTAL DOUBLE/HORIZONTAL TRIPLE/VERTICAL DOUBLE) et programmez son contenu.
  - Quand vous sélectionnez "EDIT KEY CONTENT", la fenêtre de contenu de la touche s'affiche ; programmez le contenu de la touche.
  - Quand vous sélectionnez "DELETE THIS KEY", la touche de votre choix est supprimée.
- (5) Pour quitter la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

### <Contenu de la touche>

#### PLU CODE

Texte	Paramètre
LEVEL1	Code PLU (5 chiffres max.)
LEVEL 2	Code PLU (5 chiffres max.)
:	:
:	:
LEVEL 10	Code PLU (5 chiffres max.)

#### DEPT. CODE

Texte	Paramètre
DEPT. CODE	Code du rayon (2 chiffres max.)

## ■ Touche de rabais (( - )1 à ( - )9) (FUNCTIONS → ( - ) ..... PGM2 ou PGM1)

- (1) Sélectionnez le mode PGM1 ou PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [FUNCTIONS] pour afficher le menu, et appuyez sur [( - )] pour afficher la liste des touches.
- (3) Sélectionnez la touche ( - ) pour programmer toutes les touches ( - ).
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
AMOUNT	Montant du rabais (6 chiffres max.)/0
TEXT	Description de la touche de rabais. Il est possible d'entrer jusqu'à 12 caractères.
SIGN	La programmation du signe + ou - attribue la fonction de prime ou de rabais à chaque touche de rabais. -: montant soustractif (rabais) +: montant additionnel (prime)
HALO	A : chiffre significatif pour HALO (1 à 9) B : nombre de zéros qui suivent le chiffre significatif pour HALO (0 à 8) AB équivaut à A x 10 <sup>B</sup> .
ENTRY TYPE	RA: compte admis (-) ITEM : article (-) <b>SBTL</b> : total partiel (-)

## ■ Touche de pourcentage ((%1 à %9) (FUNCTIONS → % ..... PGM2 ou PGM1)

- (1) Sélectionnez le mode PGM1 ou PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [FUNCTIONS] pour afficher le menu, et appuyez sur [%] pour afficher la liste des touches de pourcentage.
- (3) Sélectionnez la touche % pour programmer toutes les touches %.
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
RATE	Taux de pourcentage (0,00 à 100,00)
TEXT	Description de la touche de pourcentage. Il est possible d'entrer jusqu'à 12 caractères.
SIGN	La programmation de + ou de - attribue la fonction de prime ou de rabais à chaque touche de pourcentage. -: montant soustractif (rabais) +: montant additionnel (prime)
%HALO	% HALO: HALO (Verrouillage d'un montant élevé) pour une touche de pourcentage (0,00 à 100,00)
ENTRY TYPE	RA: % d'un compte admis ITEM: % d'un article <b>SBTL</b> : % d'un total partiel

## ■ Touche de rabais d'un groupe (GDSC%1 à GDSC%9)

(FUNCTIONS→ GROUP DISCOUNT % ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [FUNCTIONS] pour afficher le menu, et appuyez sur [GROUP DISCOUNT %] pour afficher la liste des touches de pourcentage.
- (3) Sélectionnez la touche de % de rabais de groupe pour programmer toutes les touches de fonction.
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
RATE	Taux de pourcentage ( <b>0,00</b> à 100,00)
TEXT DISC.	Description pour la touche de rabais d'un groupe Il est possible d'entrer jusqu'à 12 caractères.
TEXT DISC. ST	Description pour la touche de rabais d'un groupe Il est possible d'entrer jusqu'à 12 caractères.
SIGN	La programmation de + ou de - attribue la fonction de prime ou de rabais à chaque touche de rabais d'un groupe. -: montant soustractif (rabais) +: montant additionnel (prime)
%HALO	% HALO: HALO (Verrouillage d'un montant élevé) pour une touche de rabais d'un groupe ( <b>0,00</b> à <b>100,00</b> )

## ■ Commission (FUNCTIONS → COMMISSION ..... PGM2 ou PGM1)

- (1) Sélectionnez le mode PGM1 ou PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [FUNCTIONS] pour afficher le menu, et appuyez sur [COMMISSION] pour afficher la liste des commissions.
- (3) Sélectionnez la commission pour programmer toutes les fonctions.
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
RATE	Taux de pourcentage ( <b>0,00</b> à 99,999)
TEXT	Description de la commission. Il est possible d'entrer jusqu'à 12 caractères.

## ■ Fonctions diverses

**(paiement anticipé, RA, PO, pourboire en liquide, pourboire qui n'est pas en liquide, liquidités en caisse, rendu sur un chèque)**

(FUNCTIONS→ PMISC. FUNCTIONS ..... PGM2)

Fonctions diverses:

- Paiement anticipé ou remboursement d'un paiement anticipé
- RA ou RA2
- PO ou PO2
- Pourboire en liquide
- Pourboire qui n'est pas en liquide
- Liquidités en caisse
- Rendu sur un chèque

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [FUNCTIONS] pour afficher le menu, et appuyez sur [MISC. FUNCTIONS] pour afficher la liste des fonctions.
- (3) Appuyez sur la touche [DEPOSIT], [DEPO. (-)], [\*\*\*RA], [\*\*\*RA2], [\*\*\*PO], [\*\*\*PO2], [CASH TIP], [NON CASH TIP], [CID], ou [CHK/CG] pour programmer des détails.
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

### DEPOSIT ou DEPO. (-)

Texte	Paramètre
HALO	A: chiffre significatif pour HALO (1 à 9) B: nombre de zéros qui suivent le chiffre significatif pour HALO (0 à 8) AB équivaut à A x 10 <sup>B</sup> .
TEXT	Description du paiement anticipé ou du remboursement du paiement anticipé. Il est possible d'entrer jusqu'à 12 caractères.

### RA ou RA2

Texte	Paramètre
HALO	A: chiffre significatif pour HALO (1 à 9) B: nombre de zéros qui suivent le chiffre significatif pour HALO (0 à 8) AB équivaut à A x 10 <sup>B</sup> .
TEXT	Description du RA ou du RA2. Il est possible d'entrer jusqu'à 12 caractères.

### PO ou PO2

Texte	Paramètre
HALO	A: chiffre significatif pour HALO (1 à 9) B: nombre de zéros qui suivent le chiffre significatif pour HALO (0 à 8) AB équivaut à A x 10 <sup>B</sup> .
TEXT	Description de PO ou de PO2. Il est possible d'entrer jusqu'à 12 caractères.

### CASH TIP ou NON CASH TIP

Texte	Paramètre
HALO	A: chiffre significatif pour HALO (1 à 9) B: nombre de zéros qui suivent le chiffre significatif pour HALO (0 à 8) AB équivaut à A x 10 <sup>B</sup> .
TEXT	Description du pourboire en liquide ou du pourboire qui n'est pas en liquide. Il est possible d'entrer jusqu'à 12 caractères.

**CID (repère)**

Texte	Paramètre
TEXT	Description des liquidités en caisse. Il est possible d'entrer jusqu'à 12 caractères.
HALO	9 chiffres max. (0 à 999999999)

**CHK/CG**

Texte	Paramètre
TEXT	Description du rendu sur un chèque. Il est possible d'entrer jusqu'à 12 caractères.
HALO	8 chiffres max. (0 à 99999999)

**■ Taxe de service (FUNCTIONS → SERVICE CHARGE ..... PGM2 ou PGM1)**

- (1) Sélectionnez le mode PGM1 ou PGM2 et appuyez sur **[SETTING]** pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche **[FUNCTIONS]** pour afficher le menu, puis sur **[SERVICE CHARGE]** pour programmer la taxe de service.
- (3) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche **[ENTER]**.  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche **[EXIT]**.

Texte	Paramètre
RATE	Taux de pourcentage ( <b>0,00</b> à 100,00)
TEXT	Description de la taxe de service. Il est possible d'entrer jusqu'à 12 caractères.

## ■ Points de prime (FUNCTIONS → BONUS POINT ..... PGM2)

Vous pouvez programmer jusqu'à 10 ensembles de points de primes et de montants d'achats dans la table de points de primes.

Dans la programmation du remboursement de primes, vous pouvez régler les points de primes minimaux, les points de primes à rembourser et le montant d'un rabais pour les points de primes remboursés.

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [FUNCTIONS] pour afficher le menu, et appuyez sur [BONUS POINT] pour afficher la liste des programmes.
- (3) Appuyez sur le bouton [BONUS POINT TABLE] ou [BONUS REDEMPTION] pour programmer des détails.
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

### BONUS POINT TABLE

Texte	Paramètre
AMOUNT1	Montants des points de prime 1 (9 chiffres max.)/0
BONUS POINT1	Points de prime pour le montant 1 (7 chiffres max.)/0
:	:
AMOUNT10	Montants des points de prime 10 (9 chiffres max.)/0
BONUS POINT10	Points de prime pour le montant 10 (7 chiffres max.)/0

### BONUS REDEMPTION

Texte	Paramètre
MINIMUM POINT	Point de prime minimal (7 chiffres max.)/0
REDEEMED POINTS	Points de primes remboursés pour le montant suivant (7 chiffres max.)/0
REDEEMED AMOUNT	Montant du rabais pour les points remboursés (5 chiffres max.)/0

## ■ Touche de vente au comptant (MEDIA → CASH ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
  - (2) Appuyez sur la touche [MEDIA] pour afficher le menu, et appuyez sur [CASH] pour afficher la liste des touches de vente au comptant.
  - (3) Sélectionnez la touche de vente au comptant pour programmer des détails.
  - (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].
- Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
TEXT	Description de la touche de vente au comptant. Il est possible d'entrer jusqu'à 12 caractères.
HALO	A: chiffre significatif pour HALO (1 à 9) B: nombre de zéros qui suivent le chiffre significatif pour HALO (0 à 8) AB équivaut à A x 10 <sup>B</sup> .
BILL PRINT	<b>COMPULSORY:</b> rend obligatoire l'impression d'une addition. <b>NON-COMPULSORY:</b> ne rend pas obligatoire l'impression d'une addition.
FOOTER PRINT	Cet article décide si votre Terminal de Point de Vente doit imprimer ou non un message au bas d'un reçu lors de l'utilisation d'une touche de paiement au comptant spécifiée. <b>YES:</b> autorise une impression au bas du reçu. <b>NO:</b> n'autorise pas une impression au bas du reçu.
NAME&ADDRESS	Montant seuil pour demander l'entrée du nom et de l'adresse. 8 chiffres max. (0 à 99999999)
AMOUNT ENTRY	Vous pouvez choisir que l'offre d'une somme soit obligatoire ou non-obligatoire. <b>COMPULSORY:</b> entrée obligatoire de l'offre d'une somme <b>NON-COMPULSORY:</b> entrée non-obligatoire de l'offre d'une somme
NON-ADD#	Vous pouvez effectuer l'entrée obligatoire d'un code non-additionnel lorsqu'une entrée au comptant est acceptée. <b>COMPULSORY:</b> entrée obligatoire d'un code non-additionnel <b>NON-COMPULSORY:</b> entrée non-obligatoire d'un code non-additionnel
VP	<b>COMPULSORY:</b> impression de validation obligatoire <b>NON-COMPULSORY:</b> impression de validation non-obligatoire
DRAWER OPEN	<b>YES:</b> ouvre la caisse. <b>NO:</b> interdit l'ouverture de la caisse.
CHANGE SELECT	Sélection du rendu: <b>BY TICKET:</b> <b>BY CASH:</b>
CLOSED TRANSACTION	Remboursement sur "fichier des opérations fermées" : <b>RETAINED:</b> NO RETAINED:

## ■ Touche de vente contre chèque (MEDIA → CHECK ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [MEDIA] pour afficher le menu, et appuyez sur [CHECK] afficher la liste des touches de vente contre chèque.
- (3) Sélectionnez la touche de vente contre chèque pour programmer des détails.
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
TEXT	Description de la touche de vente contre chèque. Il est possible d'entrer jusqu'à 12 caractères.
HALO	A: chiffre significatif pour HALO (1 à 9) B: nombre de zéros qui suivent le chiffre significatif pour HALO (0 à 8) AB équivaut à A x 10 <sup>B</sup> .
BILL PRINT	<b>COMPULSORY:</b> rend obligatoire l'impression d'une addition. <b>NON-COMPULSORY:</b> ne rend pas obligatoire l'impression d'une addition.
FOOTER PRINT	Cet élément décide si votre Terminal de Point de Vente devra imprimer ou pas un message au bas d'un reçu lors de l'utilisation d'une touche de vente contre chèque spécifiée. <b>YES:</b> autorise une impression au bas du reçu. <b>NO:</b> n'autorise pas une impression au bas du reçu.
NAME&ADDRESS	Montant seuil pour demander l'entrée du nom et de l'adresse. 8 chiffres max. (0 à 99999999)
AMOUNT ENTRY	Vous pouvez choisir que l'offre d'une somme soit obligatoire ou non-obligatoire. <b>COMPULSORY:</b> entrée obligatoire de l'offre d'une somme <b>NON-COMPULSORY:</b> entrée non-obligatoire de l'offre d'une somme
NON-ADD#	Vous pouvez effectuer l'entrée obligatoire d'un code non-additionnel lorsqu'une entrée de vente contre chèque est acceptée. <b>COMPULSORY:</b> entrée obligatoire d'un code non-additionnel <b>NON-COMPULSORY:</b> entrée non-obligatoire d'un code non-additionnel
EFT	<b>COMPULSORY:</b> rend la fonction EFT obligatoire. <b>NON-COMPULSORY:</b> rend la fonction EFT non-obligatoire.
DRAWER OPEN	<b>YES:</b> ouvre la caisse. <b>NO:</b> interdit l'ouverture de la caisse.
CHANGE DUE	Il est possible d'autoriser ou d'interdire le rendu pour chaque touche de vente contre chèque. <b>DISABLE:</b> n'autorise pas le calcul d'un rendu. <b>ENABLE:</b> autorise le calcul d'un rendu.
DESCRIPTOR	Descripteur de monnaie. Il est possible d'entrer jusqu'à 4 caractères.
VP	<b>COMPULSORY:</b> impression de validation obligatoire <b>NON-COMPULSORY:</b> impression de validation non-obligatoire
CHANGE SELECT	Sélection du rendu: <b>BY TICKET:</b> <b>BY CASH:</b>
CLOSED TRANSACTION	Retenue sur "fichier des opérations fermées": <b>RETAINED:</b> <b>NO RETAINED:</b>

## ■ Touche de crédit d'achats (MEDIA → CREDIT ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [**SETTING**] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [**MEDIA**] pour afficher le menu, et appuyez sur [**CREDIT**] pour afficher la liste des touches de crédit d'achats.
- (3) Sélectionnez la touche de crédit d'achats pour programmer des détails.
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [**ENTER**].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [**EXIT**].

Texte	Paramètre
TEXT	Description de la touche de crédit d'achats. Il est possible d'entrer jusqu'à 12 caractères.
HALO	A: chiffre significatif pour HALO (1 à 9) B: nombre de zéros qui suivent le chiffre significatif pour HALO (0 à 8) AB équivaut à A x 10 <sup>B</sup> .
BILL PRINT	<b>COMPULSORY:</b> rend obligatoire l'impression d'une addition. <b>NON-COMPULSORY :</b> ne rend pas obligatoire l'impression d'une addition.
FOOTER PRINT	L'article décide si votre Terminal de Point de Vente doit imprimer ou pas un message au bas d'un reçu lorsqu'une touche de crédit d'achats spécifiée est utilisée. <b>YES:</b> autorise une impression au bas du reçu. <b>NO:</b> n'autorise pas une impression au bas du reçu.
NAME&ADDRESS	Montant seuil pour demander l'entrée du nom et de l'adresse. 8 chiffres max. (0 à 99999999)
AMOUNT ENTRY	Vous pouvez choisir que l'offre d'une somme soit obligatoire ou non-obligatoire. <b>COMPULSORY:</b> entrée obligatoire de l'offre d'une somme <b>INHIBITED:</b> interdit l'entrée de l'offre d'une somme
NON-ADD#	Vous pouvez rendre obligatoire l'entrée d'un code non-additionnel lorsqu'une entrée de crédit d'achats est acceptée. <b>COMPULSORY:</b> entrée obligatoire d'un code non-additionnel <b>NON-COMPULSORY :</b> entrée non-obligatoire d'un code non-additionnel
EFT	<b>COMPULSORY:</b> rend la fonction EFT obligatoire. <b>NON-COMPULSORY :</b> rend la fonction EFT non-obligatoire.
DRAWER OPEN	<b>YES:</b> ouvre la caisse. <b>NO:</b> interdit l'ouverture de la caisse.
CHANGE DUE	Il est possible d'autoriser ou d'interdire le rendu pour chaque touche de crédit d'achats. <b>DISABLE:</b> n'autorise pas le calcul d'un rendu. <b>ENABLE:</b> autorise le calcul d'un rendu.
VP	<b>COMPULSORY:</b> impression de validation obligatoire <b>NON-COMPULSORY :</b> impression de validation non-obligatoire
CLOSED TRANSACTION	Retenue sur "fichier des opérations fermées": <b>RETAINED:</b> NO RETAINED:

## ■ Transfert d'hôtel (MEDIA → HOTEL TRANSFER ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Effleurez le bouton [MEDIA] pour afficher le menu.
- (3) Appuyez sur le bouton [HOTEL TRANSFER] pour programmer des détails.
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
TEXT	Description du transfert d'hôtel. Il est possible d'entrer jusqu'à 12 caractères.
BILL PRINT	COMPULSORY: rend obligatoire l'impression d'une addition. NON-COMPULSORY : ne rend pas obligatoire l'impression d'une addition.

## ■ Encaissement d'un chèque (MEDIA → CA/CHK ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Effleurez le bouton [MEDIA] pour afficher le menu.
- (3) Appuyez sur la touche [CA/CHK] pour programmer des détails.
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
TEXT	Description de l'encaissement du chèque. Il est possible d'entrer jusqu'à 12 caractères.
HALO	8 chiffres max. (0 à 99999999)

## ■ Touche d'achats d'un client (MEDIA → CUSTOMER CHARGE ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Effleurez le bouton [MEDIA] pour afficher le menu.
- (3) Appuyez sur la touche [CUSTOMER CHARGE] pour programmer des détails.
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
TEXT	Description de la touche d'achats d'un client. Il est possible d'entrer jusqu'à 12 caractères.
HALO	A: chiffre significatif pour HALO (1 à 9) B: nombre de zéros qui suivent le chiffre significatif pour HALO (0 à 8) AB équivaut à A x 10 <sup>B</sup> .
BILL PRINT	<b>COMPULSORY:</b> rend obligatoire l'impression d'une addition. <b>NON-COMPULSORY :</b> ne rend pas obligatoire l'impression d'une addition.
FOOTER PRINT	Cet article vous permet de décider si votre Terminal de Point de Vente doit imprimer ou non un message au bas d'un reçu lors de l'utilisation d'une touche d'achats d'un client. <b>YES:</b> autorise une impression au bas du reçu. <b>NO:</b> n'autorise pas une impression au bas du reçu.
NON-ADD#	Vous pouvez effectuer l'entrée obligatoire d'un code non-additionnel lorsqu'une entrée d'achats d'un client est acceptée. <b>COMPULSORY:</b> entrée obligatoire d'un code non-additionnel <b>NON-COMPULSORY:</b> entrée non-obligatoire d'un code non-additionnel
DRAWER OPEN	<b>YES:</b> ouvre la caisse. <b>NO:</b> interdit l'ouverture de la caisse.
VP	<b>COMPULSORY:</b> impression de validation obligatoire <b>NON-COMPULSORY:</b> impression de validation non-obligatoire

## ■ Touche de change d'une monnaie

(MEDIA → FOREIGN CURRENCY → FOREIGN1 à FOREIGN9 ..... PGM2)  
(FOREIGN CURRENCY → FOREIGN1 à FOREIGN9 ..... PGM1)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 ou PGM1 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.  
Quand le mode PGM2 est sélectionné, appuyez sur le bouton [MEDIA] pour afficher le menu.
- (2) Appuyez sur la touche [FOREIGN CURRENCY] pour afficher la liste des touches de change d'une monnaie.
- (3) Sélectionnez la touche de change d'une monnaie pour programmer des détails.
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
RATE	Taux de conversion d'une monnaie (0,000000 à 999,999999)
TEXT	Description de la touche de conversion d'une monnaie. Il est possible d'entrer jusqu'à 12 caractères.
TAB	Tabulation (0 à 3)
DESCRIPTOR	Descripteur de la monnaie. Il est possible d'entrer jusqu'à 4 caractères.

## ■ Caisse des monnaies étrangères

(MEDIA → FOREIGN CURRENCY → FOREIGN DRW# ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [MEDIA] pour afficher le menu, et appuyez sur [FOREIGN CURRENCY] pour afficher la liste des menus de conversion d'une monnaie.
- (3) Appuyez sur la touche [FOREIGN DRW#] pour programmer des détails.
- (4) Effleurez l'élément de programmation nécessaire, puis appuyez sur la touche [ENTER].
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
FOREIGN DRW#	DRAWER1 : DRAWER2 : NONE

## ■ Monnaie en circulation (MEDIA → CURRENCY MONEY ..... PGM2)

Vous pouvez programmer les textes et les montants des billets et pièces de monnaie locaux, et des monnaies étrangères utilisées pour la mémoire des liquidités initiales. Il est possible de programmer jusqu'à 20 monnaies (MONEY1 à 20).

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [MEDIA] pour afficher le menu, et appuyez sur [CURRENCY MONEY] pour afficher la liste des monnaies en circulation (MONEY1 à MONEY20).
- (3) Sélectionnez la monnaie en circulation pour programmer des détails.
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
TEXT	Description de la monnaie en circulation. Il est possible d'entrer jusqu'à 12 caractères.
AMOUNT	Montant de la monnaie en circulation (6 chiffres max.)

Les données implicites sont les suivantes :

Classification	Texte implicite	Montant implicite
MONEY1	1 CENT	0,01
MONEY2	2 CENT	0,02
MONEY3	5 CENT	0,05
MONEY4	10 CENT	0,10
MONEY5	20 CENT	0,20
MONEY6	50 CENT	0,50
MONEY7	1 EURO	1,00
MONEY8	2 EURO	2,00
MONEY9	5 EURO	5,00
MONEY10	10 EURO	10,00
MONEY11	20 EURO	20,00
MONEY12	50 EURO	50,00
MONEY13	100 EURO	100,00
MONEY14	200 EURO	200,00
MONEY15	500 EURO	500,00
MONEY16	(Nul)	0
MONEY17	(Nul)	0
MONEY18	(Nul)	0
MONEY19	(Nul)	0
MONEY20	(Nul)	0

## ■ Programmation d'un texte de formation/Employé

(TRAINING TEXT/CLK ..... PGM2)

Vous pouvez régler le texte pour le titre d'un mode de formation et jusqu'à 2 employés/caissiers pour la formation.

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur **[SETTING]** pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche **[TRAINING TEXT/CLK]** pour programmer des détails.
- (3) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche **[ENTER]**.  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche **[EXIT]**.

Texte	Paramètre
TEXT	Description du titre du mode de formation. Il est possible d'entrer jusqu'à 8 caractères.
CLK/CSR1 CODE	Code de l'employé/caissier en formation (4 chiffres max.)
CLK/CSR2 CODE	Code de l'employé/caissier en formation (4 chiffres max.)

## ■ Texte d'une fonction (TEXT → FUNCTION TEXT ..... PGM2)

Vous pouvez programmer un maximum de 12 caractères pour chaque fonction en utilisant la table suivante :

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [TEXT] pour afficher le menu, et appuyez sur [FUNCTION TEXT] pour afficher la liste des textes de fonction.
- (3) Effleurez ou entrez le texte de fonction puis appuyez sur la touche [ENTER] pour programmer des caractères.
- (4) Entrez des caractères et appuyez sur la touche [OK].
- (5) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

N°	Texte implicite	Classification	Remarque
1	DISCOUNT	Rabais de lancement	12 caractères max.
2	DIFFER	Déférence	
3	TAX1 ST	Total partiel 1 imposable	
4	TAX2 ST	Total partiel 2 imposable	
5	TAX3 ST	Total partiel 3 imposable	
6	TAX4 ST	Total partiel 4 imposable	
7	TAX5 ST	Total partiel 5 imposable	
8	TAX6 ST	Total partiel 6 imposable	
9	VAT 1	TVA/taxe 1	
10	VAT 2	TVA/taxe 2	
11	VAT 3	TVA/taxe 3	
12	VAT 4	TVA/taxe 4	
13	VAT 5	TVA/taxe 5	
14	VAT 6	TVA/taxe 6	
15	<b>N E T 1</b>	Net 1	
16	<b>N E T 2</b>	Net 2	
17	CP PLU	PLU sous forme de coupon	
18	VD	Annulation pour une commande-reçu	
19	SBTL VD	Annulation d'un total partiel	
20	MGR VD	Annulation du MGR	
21	<b>V O I D</b>	Mode d'annulation	
22	REFUND	Remboursement	
23	RETURN	Retour	
24	HASH VD	Annulation d'un article particulier pour une commande-reçu	
25	HASH RF	Remboursement d'un article particulier	
26	HASH RT	Retour d'un article particulier	
27	NOTURNVD	Annulation d'une non-rotation	
28	NOTURNRF	Remboursement d'une non-rotation	
29	NOTURNRT	Retour d'une non-rotation	
30	VAT SFT	Changement d'une TVA	
31	TAX DELE	Suppression d'une TVA/taxe	
32	VP CNT	Compteur d'impressions de validation	
33	BILL CNT	Compteur d'additions	
34	NO SALE	Pas de vente	
35	G.C. CNT	Compteur de vérifications des clients	

N°	Texte implicite	Classification	Remarque
36	***PBAL	Solde antérieur (pour GLU)	12 caractères max.
37	***NBAL	Nouveau solde (pour GLU)	
38	SCM (+)	Mémoire de liquidités initiales (+)	
39	SCM (-)	Mémoire de liquidités initiales (-)	
40	EXCH1 IS	Echange effectif 1	
41	EXCH2 IS	Echange effectif 2	
42	EXCH3 IS	Echange effectif 3	
43	EXCH4 IS	Echange effectif 4	
44	EXCH5 IS	Echange effectif 5	
45	EXCH6 IS	Echange effectif 6	
46	EXCH7 IS	Echange effectif 7	
47	EXCH8 IS	Echange effectif 8	
48	EXCH9 IS	Echange effectif 9	
49	CASH IS	Liquidités effectives	
50	CHECK IS	Chèques effectifs	
51	CA/CHK ID	Liquidités/chèques en caisse	
52	GUEST	Client	
53	NON COM.	Vente sans commission	
54	VIP1 SALE	Vente aux clients privilégiés 1	
55	VIP2 SALE	Vente aux clients privilégiés 2	
56	VIP3 SALE	Vente aux clients privilégiés 3	
57	WASTE TL	Total REJET	
58	ORDER TL	Total des commandes	
59	PAID TL	Total des paiements	
60	TRAN.OUT	Sortie d'un transfert	
61	TRAN.IN	Entrée d'un transfert	
62	TIP PAID	Paiement d'un pourboire	
63	DOM.CUR1	Monnaie locale 1	
64	DOM.CUR2	Monnaie locale 2	
65	DOM.CUR3	Monnaie locale 3	
66	DOM.CUR4	Monnaie locale 4	
67	DOM.CUR5	Monnaie locale 5	
68	DOM.CUR6	Monnaie locale 6	
69	DOM.CUR7	Monnaie locale 7	
70	DOM.CUR8	Monnaie locale 8	
71	DOM.CUR9	Monnaie locale 9	
72	*NT TL1	Total de non-rotation 1	
73	*NT TL2	Total de non-rotation 2	
74	*NT TL3	Total de non-rotation 3	
75	*CHECK ID	Chèques en caisse	
76	TICKET	Ticket	
77	*DEPT TL	Total d'un rayon (+)	
78	DEPT(-)	Total d'un rayon (-)	

N°	Texte implicite	Classification	Remarque
79	*HASH TL	Total (+) d'articles particuliers	12 caractères max.
80	HASH(-)	Total (-) d'articles particuliers	
81	*BTTL TL	Total (+) du retour de bouteilles consignées	
82	BTTL(-)	Total (-) du retour de bouteilles consignées	
83	NET 1	Total net (Imposable 1 – T.V.A./taxe 1)	
84	NET 2	Total net (Imposable 2 – T.V.A./taxe 2)	
85	NET 3	Total net (Imposable 3 – T.V.A./taxe 3)	
86	NET 4	Total net (Imposable 4 – T.V.A./taxe 4)	
87	NET 5	Total net (Imposable 5 – T.V.A./taxe 5)	
88	NET 6	Total net (Imposable 6 – T.V.A./taxe 6)	
89	SUBTOTAL	Total partiel	
90	MDSE ST	Total partiel d'une marchandise	
91	***TOTAL	Total	
92	DIFF ST	Total partiel d'une différence	
93	NON-TURN	Total partiel d'une non-rotation	
94	CHANGE	Rendu	
95	CHECK PR	Impression d'un chèque en anglais	
96	DUE	Dû	
97	TIP DUE	Pourboire dû	
98	BALANCE	Solde	
99	ITEMS	Q'té des ventes	
100	ITEM ST	Total partiel d'un article (pour PLU/EAN de liaison)	
101	<b>C O P Y</b>	Titre du reçu reproduit	
102	G.C COPY	Titre de la copie de vérification d'un client	
103	<b>B . T .</b>	Totalisateur d'additions/Titre du transfert	
104	<b>B . S .</b>	Titre pour une séparation d'additions	
105	INTERMED.	Titre de lecture d'un GLU intermédiaire	
106	<b>B I L L</b>	Titre d'un reçu sur une addition	
107	VIP1 SALE	Titre de ventes aux clients privilégiés 1	
108	VIP2 SALE	Titre de ventes aux clients privilégiés 2	
109	VIP3 SALE	Titre de ventes aux clients privilégiés 3	
110	<b>W A S T E</b>	Titre du mode de REJET	
111	NEXT P.	Page suivante d'une fiche	
112	AVE.	Moyenne	
113	<b>C C D</b>	CCD	
114	CCD DIF.	Différence dans la CCD	
115	DIF. TL	Total de la différence dans la CCD	
116	<b>O - P</b>	Total des commandes – Total des paiements	
117	COM.AMT1	Montant 1 des commissions	
118	COM.AMT2	Montant 2 des commissions	
119	COM.AMT3	Montant 3 des commissions	
120	COM.AMT4	Montant 4 des commissions	
121	COM.AMT5	Montant 5 des commissions	

N°	Texte implicite	Classification	Remarque
122	COM.AMT6	Montant 6 des commissions	12 caractères max.
123	COM.AMT7	Montant 7 des commissions	
124	COM.AMT8	Montant 8 des commissions	
125	COM.AMT9	Montant 9 des commissions	
126	COM.TTL	Total du montant des commissions	
127	BILL BAL	Solde d'une addition	
128	FREE GLU	GLU libre	
129	OLD BAL.	Ancien solde	
130	SCM TTL	Total des mémoires de liquidités initiales	
131	T.TABLE	Rotation par table	
132	T.GUEST	Rotation par client	
133	T.BILL	Rotation par addition	
134	I.GUEST	Article par client	
135	I.BILL	Article par addition	
136	AVE.ITEM	Prix moyen par article	
137	TTL COST	Coût total du travail	
138	LOC#	N° de l'emplacement	
139	L.COST	Coût de l'emplacement	
140	TTL HOUR	Total des heures	
141	OVR TIME	Heures supplémentaires	
142	OVR COST	Coût des heures supplémentaires	
143	TIME-IN	Heure d'entrée	
144	TIME-OUT	Heure de sortie	
145	BREAK-IN	Entrée d'interruption	
146	BREAK-OUT	Sortie d'interruption	
147	BREAK TL	Total des interruptions	
148	LABOR%	Pourcentage du travail	
149	TTL TAX	Total des taxes	
150	<b>N E T</b>	Net sans taxes	
151	TOWNNAME	Nom de ville 1	
152	TOWNNAME	Nom de ville 2	
153	TRANSFER	Transfert de liquidités	
154	GLU#	Code GLU	
155	ROOM#	Texte de GLU salle	
156	HF PINT SAL	Vente d'une demi-pinte	
157	ALL FOODS &	Texte général obligatoire de l'addition (note) (moitié gauche)	
158	DRINKS	Texte général obligatoire de l'addition (note) (moitié droite)	
159	TARE WT.	Poids de la tare	
160	RCP SW.	Commutateur des reçus	
161	BILL VOID	Texte d'annulation d'une addition (note)	
162	WASTE	Rapport de PLU sur un REJET	
163	COMBO	Rapport de PLU sur un repas assorti	
164	COMBO WASTE	Rapport de PLU sur un REJET ASSORTI	

N°	Texte implicite	Classification	Remarque
165	EX1 CHK	Paiement par chèque pour un change 1	12 caractères max.
166	EX1 CREDIT	Paiement à crédit pour un change 1	
167	DOM. CUR1 CHK	Monnaie locale 1 pour un chèque	
168	DOM. CUR1 CR	Monnaie locale 1 pour un crédit d'achats	
169	<b>VOID</b>	Texte d'ANNULATION sur une imprimante de cuisine	
170	<b>REFUND</b>	Texte de REMBOURSEMENT sur une imprimante de cuisine	
171	<b>RETURN</b>	Texte de RETOUR sur une imprimante de cuisine	
172	NEW CODE	Nouveau code pour un client	
173	CHARGE	Crédit d'achats restant pour un client	
174	DEDUCTION	Déduction	
175	PR.CHNG	Titre du reçu pour un changement de prix	
176	BON.PTS.	Points d'une prime pour un article	
177	BON.PTS.AMT	Points de prime pour un montant total	
178	BONUS POINTS	Total des points de prime	
179	BON.PTS.RDM	Remboursement de points de prime	
180	REDEMPT.TL	Total des remboursements de points de prime	
181	PARTIAL PAY	Paiement partiel	
182	CC TAX1 ST	Total partiel du client crédité imposable 1	
183	CC TAX2 ST	Total partiel du client crédité imposable 2	
184	CC TAX3 ST	Total partiel du client crédité imposable 3	
185	CC TAX4 ST	Total partiel du client crédité imposable 4	
186	CC TAX5 ST	Total partiel du client crédité imposable 5	
187	CC TAX6 ST	Total partiel du client crédité imposable 6	
188	CC VAT 1	TVA/TAXE du client crédité 1	
189	CC VAT 2	TVA/TAXE du client crédité 2	
190	CC VAT 3	TVA/TAXE du client crédité 3	
191	CC VAT 4	TVA/TAXE du client crédité 4	
192	CC VAT 5	TVA/TAXE du client crédité 5	
193	CC VAT 6	TVA/TAXE du client crédité 6	
194	CC TTL TAX	Taxe totale du client crédité	
195	CC VAT SFT	Changement de la TVA du client crédité	
196	CC TAX DELE	Suppression TVA/TAXE du client crédité	
197	TRANSACTION#	Numéro de l'opération	
198	LICENSE END	Message d'expiration de la licence	
199	C. BILL	Addition (note) cumulée	

## ■ Texte pour un groupe de rayons (TEXT → DEPT. GROUP ..... PGM2)

Vous pouvez programmer un maximum de 12 caractères pour chaque groupe de rayons (1 à 9).

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [TEXT] pour afficher le menu, et appuyez sur [DEPT. GROUP] pour afficher la liste des groupes.
- (3) Effleurez ou sélectionnez le groupe puis appuyez sur la touche [ENTER] pour programmer des caractères.
- (4) Entrez des caractères et appuyez sur la touche [OK].
- (5) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
TEXT	12 caractères max. (G ROUP1 à G ROUP9)

## ■ Texte pour un groupe de PLU (TEXT → PLU GROUP ..... PGM2)

Vous pouvez programmer un maximum de 12 caractères pour chaque groupe de PLU (0 à 99).

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [TEXT] pour afficher le menu, et appuyez sur [PLU GROUP] pour afficher la liste des groupes.
- (3) Effleurez ou sélectionnez le groupe puis appuyez sur la touche [ENTER] pour programmer des caractères.
- (4) Entrez des caractères et appuyez sur la touche [OK].
- (5) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
TEXT	12 caractères max. (PLU GR00 à PLU GR99)

## ■ Texte pour un groupe horaire de PLU (TEXT → PLU HOURLY GROUP ..... PGM2)

Vous pouvez programmer un maximum de 12 caractères pour chaque groupe horaire de PLU (1 à 9).

(1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.

(2) Appuyez sur la touche [TEXT] pour afficher le menu, et appuyez sur [PLU HOURLY GROUP] pour afficher la liste des groupes.

(3) Effleurez ou sélectionnez le groupe puis appuyez sur la touche [ENTER] pour programmer des caractères.

(4) Entrez des caractères et appuyez sur la touche [OK].

(5) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
TEXT	12 caractères max. (HOUR GR1 à HOUR GR9)

## ■ Texte d'information sur un PLU (TEXT → PLU INFORMATION ..... PGM2)

Vous pouvez programmer un texte d'information dans les tables de textes d'informations sur des PLU (1 à 9999). La table de textes d'informations sur des PLU se compose de 10 lignes et jusqu'à 20 caractères par ligne peuvent être entrés.

(1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.

(2) Appuyez sur la touche [TEXT] pour afficher le menu, et appuyez sur [PLU INFORMATION] pour afficher la liste des tables d'informations.

(3) Effleurez ou entrez le numéro de la table puis appuyez sur la touche [ENTER] pour programmer des caractères.

(4) Entrez des caractères et appuyez sur la touche [OK].

(5) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
PLU INFORMATION nnnn	20 caractères max. X 10 lignes

## ■ Employé (PERSONNEL → CLERK ..... PGM2 ou PGM1)

- (1) Sélectionnez le mode PGM1 ou PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
  - (2) Appuyez sur la touche [PERSONNEL] pour afficher le menu, et appuyez sur [CLERK] pour afficher la liste des employés.
  - (3) Effleurez ou sélectionnez l'employé puis appuyez sur la touche [ENTER] pour programmer des détails.
  - (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].
- Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
SECRET CODE	Code secret (4 chiffres max. : 0001 à 9999/ <b>0000</b> )
NAME	Nom de l'employé. Il est possible d'entrer jusqu'à 12 caractères ( <b>CLERKxxxx</b> ).
KEY No.	Numéro de la touche (0 à 255) L'entrée de "0" rend inutilisable l'utilisation des clés d'employés.
SUPERVISOR	YES : autorise un employé superviseur. <b>NO</b> : n'autorise pas d'employé superviseur.
VIP1 SALE	DISABLE : n'autorise pas de vente à des clients privilégiés. <b>ENABLE</b> : autorise la vente à des clients privilégiés.
VIP2 SALE	DISABLE : n'autorise pas de vente à des clients privilégiés. <b>ENABLE</b> : autorise la vente à des clients privilégiés.
VIP3 SALE	DISABLE : n'autorise pas de vente à des clients privilégiés. <b>ENABLE</b> : autorise la vente à des clients privilégiés.
GLU TYPE	GLU : rend obligatoire le système GLU. ROOM GLU : rend obligatoire le ROOM GLU. <b>NON-COMPULSORY</b> : ne rend pas obligatoire le système GLU/ROOM GLU.
G.C.COPY	DISABLE : n'autorise pas la copie de vérification d'un client. <b>ENABLE</b> : autorise la copie de vérification d'un client.
VAT SHIFT	STATE : autorise l'entrée d'un changement de TVA. <b>NOT</b> : n'autorise pas l'entrée d'un changement de TVA.
DRAWER No.	DRAWER2 : <b>DRAWER1</b> : NONE :
START GLU	Démarrage du code GLU (1 à 9999)
END GLU	Achèvement d'un code GLU (1 à <b>9999</b> )
START ROOM GLU	Code du ROOM GLU de démarrage (1 à 9999)
END ROOM GLU	Code du ROOM GLU d'achèvement (1 à <b>9999</b> )
PGM2 MODE	DISABLE : n'autorise pas une opération en mode PGM2. <b>ENABLE</b> : autorise une opération en mode PGM2.
PGM1 MODE	DISABLE : n'autorise pas une opération en mode PGM1. <b>ENABLE</b> : autorise une opération en mode PGM1.
PRICE MODE	DISABLE : n'autorise pas une opération en mode PRICE. <b>ENABLE</b> : autorise une opération en mode PRICE.
X1 MODE	DISABLE : n'autorise pas une opération en mode X1. <b>ENABLE</b> : autorise une opération en mode X1.
Z1 MODE	DISABLE : n'autorise pas une opération en mode Z1. <b>ENABLE</b> : autorise une opération en mode Z1.
X2Z2 MODE	DISABLE : n'autorise pas une opération en mode X2Z2. <b>ENABLE</b> : autorise une opération en mode X2Z2.

(A suivre.)

FLASH MODE	DISABLE : n'autorise pas une opération en mode FLASH. <b>ENABLE</b> : autorise une opération en mode FLASH.
AUTO KEY MODE	DISABLE : n'autorise pas une opération en mode AUTO KEY. <b>ENABLE</b> : autorise une opération en mode AUTO KEY.
SD CARD MODE	DISABLE : n'autorise pas une opération en mode SD CARD. <b>ENABLE</b> : autorise une opération en mode SD CARD.
Z1 IN OPX/Z	DISABLE : n'autorise pas une opération de remise à zéro en mode OPXZ. <b>ENABLE</b> : autorise une opération de remise à zéro sur le mode OPXZ.
RECALL TRANSACTION	DISABLE : n'autorise pas le rappel d'opération <b>ENABLE</b> : autorise le rappel d'opération
P.SFT START	Plage du niveau des prix (démarrage) : (( <b>PRICE 1</b> à <b>PRICE 8</b> )
P.SFT END	Plage du niveau des prix (achèvement) : ( <b>PRICE 1</b> à <b>PRICE 8</b> )
HAPPY HOUR	NO : n'autorise pas de changement de prix pour une vente spéciale. <b>YES</b> : autorise un changement de prix pour une vente spéciale.
CUST BILL PRINT	DISABLE : n'autorise pas l'impression de l'addition (note) d'un client. <b>ENABLE</b> : autorise l'impression de l'addition (note) d'un client.
CUST BILL DELETE	DISABLE : n'autorise pas la suppression de l'addition (note) d'un client. <b>ENABLE</b> : autorise la suppression de l'addition (note) d'un client.
AUTO MENU1	DISABLE : interdit chaque touche de menu AUTO 1. <b>ENABLE</b> : autorise chaque touche de menu AUTO 1.
AUTO MENU2	DISABLE : interdit chaque touche de menu AUTO 2. <b>ENABLE</b> : autorise chaque touche de menu AUTO 2.
:	:
:	:
AUTO MENU6	DISABLE : interdit chaque touche de menu AUTO 6. <b>ENABLE</b> : autorise chaque touche de menu AUTO 6.
SCREEN LIMITATION	Limitation de l'écran : N° de l'écran, 2 chiffres max. (2 à 30) Pour sélectionner "pas de limitation", réglez le n° de l'écran sur " <b>0</b> ".

## ■ Caissier (PERSONNEL → CASHIER ..... PGM2 ou PGM1)

- (1) Sélectionnez le mode PGM1 ou PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
  - (2) Appuyez sur la touche [PERSONNEL] pour afficher le menu, et appuyez sur [CASHIER] pour afficher la liste des caissiers.
  - (3) Effleurez ou sélectionnez le caissier puis appuyez sur la touche [ENTER] pour programmer des détails.
  - (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].
- Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
SECRET CODE	Code secret (4 chiffres max. : 0001 à 9999/ <b>0000</b> )
NAME	Nom du caissier. Il est possible d'entrer jusqu'à 12 caractères ( <b>CLERKxxxx</b> ).
KEY No.	Numéro de la touche (0 à 255) L'entrée de "0" rend inutilisable l'utilisation des clés de caissiers effectifs.
VIP1 SALE	<b>DISABLE</b> : n'autorise pas de vente à des clients privilégiés. <b>ENABLE</b> : autorise la vente à des clients privilégiés.
VIP2 SALE	<b>DISABLE</b> : n'autorise pas de vente à des clients privilégiés. <b>ENABLE</b> : autorise la vente à des clients privilégiés.
VIP3 SALE	<b>DISABLE</b> : n'autorise pas de vente à des clients privilégiés. <b>ENABLE</b> : autorise la vente à des clients privilégiés.
G.COPY	<b>DISABLE</b> : n'autorise pas la copie de vérification d'un client. <b>ENABLE</b> : autorise la copie de vérification d'un client.
VAT SHIFT	<b>STATE</b> : autorise l'entrée d'un changement de TVA. <b>NOT</b> : n'autorise pas l'entrée d'un changement de TVA.
DRAWER No.	<b>DRAWER2</b> : <b>DRAWER1</b> : <b>NONE</b> :
PGM2 MODE	<b>DISABLE</b> : n'autorise pas une opération en mode PGM2. <b>ENABLE</b> : autorise une opération en mode PGM2.
PGM1 MODE	<b>DISABLE</b> : n'autorise pas une opération en mode PGM1. <b>ENABLE</b> : autorise une opération en mode PGM1.
PRICE MODE	<b>DISABLE</b> : n'autorise pas une opération en mode PRICE. <b>ENABLE</b> : autorise une opération en mode PRICE.
X1 MODE	<b>DISABLE</b> : n'autorise pas une opération en mode X1. <b>ENABLE</b> : autorise une opération en mode X1.
Z1 MODE	<b>DISABLE</b> : n'autorise pas une opération en mode Z1. <b>ENABLE</b> : autorise une opération en mode Z1.
X2Z2 MODE	<b>DISABLE</b> : n'autorise pas une opération en mode X2Z2. <b>ENABLE</b> : autorise une opération en mode X2Z2.
FLASH MODE	<b>DISABLE</b> : n'autorise pas une opération en mode FLASH. <b>ENABLE</b> : autorise une opération en mode FLASH.
AUTO KEY MODE	<b>DISABLE</b> : n'autorise pas une opération en mode AUTO KEY. <b>ENABLE</b> : autorise une opération en mode AUTO KEY.
SD CARD MODE	<b>DISABLE</b> : n'autorise pas une opération en mode SD CARD. <b>ENABLE</b> : autorise une opération en mode SD CARD.
Z1 IN OPX/Z	<b>DISABLE</b> : n'autorise pas une opération de remise à zéro en mode OPXZ. <b>ENABLE</b> : autorise une opération de remise à zéro sur le mode OPXZ.
P.SFT START	Plage du niveau des prix (démarrage) : ( <b>PRICE 1</b> à <b>PRICE 8</b> )

(A suivre.)

P.SFT END	Plage du niveau des prix (achèvement) : (PRICE 1 à <b>PRICE 8</b> )
HAPPY HOUR	NO : n'autorise pas de changement de prix pour une vente spéciale. <b>YES</b> : autorise un changement de prix pour une vente spéciale.
CUST BILL PRINT	DISABLE : n'autorise pas l'impression de l'addition (note) d'un client. <b>ENABLE</b> : autorise l'impression de l'addition (note) d'un client.
CUST BILL DELETE	DISABLE : n'autorise pas la suppression de l'addition (note) d'un client. <b>ENABLE</b> : autorise la suppression de l'addition (note) d'un client.
AUTO MENU1	DISABLE : interdit chaque touche de menu AUTO 1. <b>ENABLE</b> : autorise chaque touche de menu AUTO 1.
:	:
:	:
AUTO MENU6	DISABLE : interdit chaque touche de menu AUTO 6. <b>ENABLE</b> : autorise chaque touche de menu AUTO 6.

## ■ Directeur (PERSONNEL → **MANAGER** ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [**SETTING**] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [**PERSONNEL**] pour afficher le menu, et appuyez sur [**MANAGER**] pour afficher la liste des directeurs.
- (3) Sélectionnez ou entrez le numéro du directeur puis appuyez sur la touche [**ENTER**] pour programmer des détails.
- (4) Entrez le code secret puis appuyez sur la touche [**ENTER**].
- (5) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [**EXIT**].

Texte	Paramètre
SECRET CODE	Code secret (4 chiffres max. : 0000 à 9999)

## ■ Employé (PERSONNEL → EMPLOYEE ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [PERSONNEL] pour afficher le menu, et appuyez sur [EMPLOYEE] pour afficher la liste des employés.
- (3) Sélectionnez ou entrez le numéro de l'employé puis appuyez sur la touche [ENTER] pour programmer des détails.
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
SECRET CODE	Code secret (4 chiffres max. : 0001 à 9999)/ <b>0000</b>
NAME	Nom de l'employé Il est possible d'entrer jusqu'à 12 caractères.
CLERK CODE	Code de l'employé (4 chiffres max. : 0001 à 9999)/ <b>0000</b>
MANAGER CODE	Code du directeur (2 chiffres max. : 01 à 99)/ <b>00</b> Le directeur qui est responsable ou capable pour des réglages sur les heures des employés.
DAILY WORK TIME	Nombre d'heures standard de travail quotidien des employés. (3 chiffres max. : <b>0,0</b> à 99,9)
WORKING SHIFT1	<b>ENABLE</b> : autorise le changement de travail 1. <b>DISABLE</b> : n'autorise pas le changement de travail 1.
WORKING SHIFT2	<b>ENABLE</b> : autorise le changement de travail 2. <b>DISABLE</b> : n'autorise pas le changement de travail 2.
:	:
WORKING SHIFT9	<b>ENABLE</b> : autorise le changement de travail 9. <b>DISABLE</b> : n'autorise pas le changement de travail 9.
LOCATION#1	Numéro de la table des emplacements du travail (2 chiffres max. : 01 à 99)/ <b>00</b>
LOCATION#2	Numéro de la table des emplacements du travail (2 chiffres max. : 01 à 99)/ <b>00</b>
:	:
LOCATION#7	Numéro de la table des emplacements du travail (2 chiffres max. : 01 à 99)/ <b>00</b>

## ■ Table des emplacements du travail (PERSONNEL → JOB LOCATE TBL ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [PERSONNEL] pour afficher le menu, et appuyez sur [JOB LOCATE TBL] pour afficher la liste des emplacements du travail.
- (3) Sélectionnez ou entrez le numéro de la table puis appuyez sur la touche [ENTER] pour programmer des détails.
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
TEXT	Description pour la table des emplacements du travail Il est possible d'entrer jusqu'à 12 caractères.
SALARY AMOUNT	Montant du salaire payé à l'employé (5 chiffres max. : 0 à 999,99)
OVER-TIME RATE	Taux du travail d'heures supplémentaires (4 chiffres max. : 0,01 à 99,99)/0

### NOTA

Paiement des heures supplémentaires = SALARY AMOUNT x OVER-TIME RATE

## ■ Changement des heures de travail (PERSONNEL → WORKING TIME SHIFT ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur le bouton [PERSONNEL] pour afficher le menu, et appuyez sur [WORKING TIME SHIFT] pour afficher la liste des changements des heures de travail (1 à 9).
- (3) Effleurez ou sélectionnez le numéro de changement des heures de travail puis appuyez sur la touche [ENTER] pour programmer des détails.
- (4) Entrez des caractères et appuyez sur la touche [OK].
- (5) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
TEXT	Description du changement des heures de travail. Il est possible d'entrer jusqu'à 12 caractères.

## ■ Clé sans contact (PERSONNEL → CONTACTLESS KEY ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [PERSONNEL] pour afficher le menu, puis sur [CONTACTLESS KEY] pour programmer la clé sans contact.
- (3) Réglez la clé sans contact à définir, la fenêtre de programmation s'affiche pour affecter un code de l'employé.
- (4) Entrez le code de l'employé à affecter.

Texte	Paramètre
CLERK CODE	Code de l'employé (4 chiffres max. : 0001 à 9999) L'entrée de "0" désactive l'utilisation des clés d'employés sans contact.

- (5) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

(Quand vous appuyez sur la touche [EXIT] dans la fenêtre de programmation, la fenêtre de confirmation du nom/code de l'employé s'affiche.)

### NOTA

*Quand vous confirmez un code et un nom de l'employé pour chaque clé d'employé sans contact, effectuez la séquence de lecture de programme "CONTACTLESS KEY" en mode PGM2.*

## ■ Interdiction de la clé sans contact (PERSONNEL → CLERK KEY DEL. ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [PERSONNEL] pour afficher le menu, puis sur [CLERK KEY DEL.] pour supprimer la clé sans contact. La fenêtre de programmation s'affiche pour supprimer une clé d'employé.
- (3) Entrez le code de l'employé à supprimer.

Texte	Paramètre
CLERK CODE	Code de l'employé (4 chiffres max. : 0001 à 9999) L'entrée de "0" désactive l'utilisation des clés d'employés sans contact.

La fenêtre de confirmation s'affiche ;  
pour effectuer la suppression sélectionnez "YES",  
pour annuler la suppression, sélectionnez "NO".

- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [CANCEL] ou sur la touche [EXIT].

## ■ Programmation d'un terminal (TERMINAL ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [TERMINAL] pour programmer des détails.
- (3) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
MACHINE NAME	Description du terminal. (16 caractères max.)
MACHINE#	Numéro de la machine (6 chiffres max. : <b>0</b> à 999999)
CONSECUTIVE#	Entrez un nombre (4 chiffres max. : <b>0</b> à 9999) qui soit inférieur d'un chiffre à celui du numéro de démarrage désiré.
BILL NUMBER	Entrez un nombre (4 chiffres max. : <b>0</b> à 9999) qui soit le numéro de démarrage désiré.
DRAWER ALARM	Avertissement pour la durée du temps d'ouverture du tiroir ( <b>0</b> à 255 secondes) Votre Terminal de Point de Vente commence à contrôler la durée pendant laquelle le tiroir reste ouvert à la fin d'une opération en mode REG/VOID. Il arrête le contrôle de durée lorsque l'on appuie sur une touche valide pour l'opération suivante.
SCREEN SAVE	Minuteur du mode de sauvegarde de l'écran (2 chiffres max. : <b>0</b> à 99 minutes) Si le chiffre "0" est introduit, le Terminal de Point de Vente mettra l'affichage hors circuit après 100 minutes s'il reste inactif.
AUTO SIGN OFF	Minuteur d'annulation automatique (3 chiffres max. : <b>0</b> à 999 secondes) Si le chiffre "0" est entré, la fonction "annulation automatique" est interdite.
LICENSE WARNING	Jour d'avertissement de la licence (0 à 99 jours)/ <b>10</b> Si le chiffre "0" est entré, la fonction "avertissement de la licence" est interdite.
SCALE DISPLAY	Minuteur d'affichage des données de balance (2 chiffres max. : 0 à 99 secondes)/ <b>1</b> Si le chiffre "0" est entré, la fonction "minuteur d'affichage de balance" est interdite.
INFO. AREA COLOR	Couleur de la zone d'informations ; sélectionnez une touche de couleur parmi les 232 coloris de la liste des couleurs (couleur de premier plan/couleur d'arrière-plan) ( <b>NOIR/ARGENTE/</b> )

## ■ Programmation d'une licence (LICENSE ..... PGM1)

- (1) Sélectionnez le mode PGM1 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [LICENSE] pour programmer des détails.
- (3) Entrez le code d'activation de la licence puis effleurez la touche [ENTER].

Texte	Paramètre
LICENSE	Code d'activation de la licence (16 chiffres max.)/0

- (4) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

## ■ Programmation date/heure (DATE/TIME ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [DATE/TIME] pour programmer des détails.
- (3) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
DATE	Entrez dans l'ordre le jour (2 chiffres), le mois (2 chiffres) et l'année (2 chiffres).
TIME	Réglez l'heure (4 chiffres max.) en utilisant le système de 24 heures. Par exemple, lorsque l'heure est réglée sur 2:30 du matin (AM), entrez 0230 ; et lorsqu'elle est réglée sur 2:30 de l'après-midi (PM), introduisez 1430. L'heure sera imprimée et affichée. Une fois que vous avez réglé l'heure, l'unité de l'horloge interne continuera à fonctionner aussi longtemps que le bloc de piles incorporé est chargé et mettra aussi à jour correctement la date (jour, mois, année).

## ■ Interdiction d'une fonction (OPTIONAL → FUNCTION PROHIBIT ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
  - (2) Appuyez sur la touche [OPTIONAL] pour afficher le menu, puis sur [FUNCTION PROHIBIT] pour programmer les détails.
  - (3) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].
- Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
OPX/Z REPORT	<b>DISABLE</b> : n'autorise pas l'impression du rapport d'un employé en mode OPXZ. <b>ENABLE</b> : autorise l'impression du rapport d'un employé en mode OPXZ.
PAID OUT	LIMITED : autorisé seulement en mode MGR. <b>PUBLIC</b> : autorisé en modes REG et MGR.
REFUND/RETURN	LIMITED : autorisé seulement en mode MGR. <b>PUBLIC</b> : autorisé en modes REG et MGR.
ISSUE ITEM VOID	LIMITED : autorisé seulement en mode MGR. <b>PUBLIC</b> : autorisé en modes REG et MGR.
NO ISSUED VOID	LIMITED : autorisé seulement en mode MGR. <b>PUBLIC</b> : autorisé en modes REG et MGR.
SBTL VOID	LIMITED : autorisé seulement en mode MGR. <b>PUBLIC</b> : autorisé en modes REG et MGR.
ITEM VP	<b>DISABLE</b> : n'autorise pas l'impression de validation d'un article. <b>ENABLE</b> : autorise l'impression de validation d'un article.
INTERMEDIATE GLU	LIMITED : autorisé seulement en mode MGR. <b>PUBLIC</b> : autorisé en modes REG et MGR.
GLU FINALIZE	<b>DISABLE</b> : n'autorise pas l'achèvement d'un GLU après une commande. <b>ENABLE</b> : autorise l'achèvement d'un GLU après une commande.
VIP SALES	LIMITED : autorisé seulement en mode MGR. <b>PUBLIC</b> : autorisé en modes REG et MGR.
WASTE MODE	LIMITED : autorisé seulement en mode MGR. <b>PUBLIC</b> : autorisé en modes REG et MGR.
INTERMEDIATE FINAL	<b>DISABLE</b> : n'autorise pas l'achèvement d'un GLU avant la lecture d'un GLU intermédiaire. <b>ENABLE</b> : autorise l'achèvement d'un GLU avant la lecture d'un GLU intermédiaire.
OPEN GLU DISPLAY	NORMAL GLU : ROOM GLU : <b>DISABLE</b> :
EAN LEARNING	<b>DISABLE</b> : n'autorise pas la fonction de formation de EAN. <b>ENABLE</b> : autorise la fonction de formation de EAN.
PRICE CHANGE	LIMITED : autorisé seulement en mode MGR. <b>PUBLIC</b> : autorisé en modes REG et MGR.
CUSTOMER LEARNING	LIMITED : autorisé seulement en mode MGR. <b>PUBLIC</b> : autorisé en modes REG et MGR.
CUSTOMER BILL	<b>DISABLE</b> : n'autorise pas l'impression de l'addition (note) d'un client. <b>ENABLE</b> : autorise l'impression de l'addition (note) d'un client.
CUSTOMER BILL DEL	<b>DISABLE</b> : n'autorise pas la suppression de l'addition (note) d'un client. <b>ENABLE</b> : autorise la suppression de l'addition (note) d'un client.
FINALIZE ST=0	LIMITED : autorise un achèvement lorsque le total partiel est de "0" seulement en mode MGR. <b>PUBLIC</b> : autorise un achèvement lorsque le total partiel est de "0" en modes REG et MGR.

(A suivre.)

0 RECEIPT DRAWER	DISABLE : n'autorise pas l'ouverture du tiroir lorsque le montant des ventes imprimé sur le reçu est de "0". <b>ENABLE</b> : autorise l'ouverture du tiroir lorsque le montant des ventes imprimé sur le reçu est de "0".
VOID AFTER ST-KEY	LIMITED : autorise une opération d'annulation après l'effleurement de la touche du total partiel seulement en mode MGR. <b>PUBLIC</b> : autorise une opération d'annulation après l'effleurement de la touche du total partiel en modes REG et MGR.
DRAWER OPEN X1/X2	DISABLE : n'autorise pas l'ouverture du tiroir en mode X1/X2. <b>ENABLE</b> : autorise l'ouverture du tiroir en mode X1/X2.
DRAWER OPEN Z1/Z2	DISABLE : n'autorise pas l'ouverture du tiroir en mode Z1/Z2. <b>ENABLE</b> : autorise l'ouverture du tiroir en mode Z1/Z2.
DRAWER OPEN OP X/Z	DISABLE : n'autorise pas l'ouverture du tiroir en mode OPXZ. <b>ENABLE</b> : autorise l'ouverture du tiroir en mode OPXZ.

## ■ Choix d'une fonction 1 (OPTIONAL → FUNCTION SELECT1 ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [OPTIONAL] pour afficher le menu, puis sur [FUNCTION SELECT1] pour programmer les détails.
- (3) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
REFUND VP	<b>COMPULSORY</b> : impression de validation d'un remboursement obligatoire. <b>NON-COMPULSORY</b> : impression de validation d'un remboursement non obligatoire.
( - ) VP	<b>COMPULSORY</b> : impression de validation soustractive obligatoire. <b>NON-COMPULSORY</b> : impression de validation soustractive non obligatoire.
DOUBLE RCPT HEADER	<b>1 LINE</b> : imprime un en-tête d'une ligne sur un reçu double. <b>NORMAL</b> : imprime un en-tête normal sur un reçu double.
VAT SHIFT	<b>BY SHIFT</b> : autorise le changement d'une TVA par la touche de changement. <b>BY CLERK</b> : autorise le changement d'une TVA par un employé.
LEVEL SHIFT TYPE	<b>MANUAL</b> : mode de changement verrouillé. <b>AUTO</b> : mode de retour automatique.
LEVEL SHIFT	<b>LIMITED</b> : autorisé seulement en mode MGR. <b>PUBLIC</b> : autorisé en modes REG et MGR.
LEVEL RETURNTIMING	Lorsque le système de changement de niveau d'un PLU est réglé sur "AUTO", le niveau du PLU peut être renvoyé au niveau 1 par l'une des méthodes suivantes : <b>RECEIPT</b> : retourne le niveau du PLU au niveau 1 par un reçu. <b>BY ITEM</b> : retourne le niveau du PLU au niveau 1 par un article.
PRICE SHIFT TYPE	<b>MANUAL</b> : mode de changement verrouillé. <b>AUTO</b> : mode de retour automatique.
PRICE SHIFT	<b>LIMITED</b> : autorisé seulement en mode MGR. <b>PUBLIC</b> : autorisé en modes REG et MGR.
PRICE RETURNTIMING	Lorsque la méthode de changement de niveau d'un prix PLU est réglée sur "AUTO", le niveau du prix peut être renvoyé au prix 1 par l'une des méthodes suivantes : <b>RECEIPT</b> : retourne le niveau du prix au prix 1 par un reçu. <b>BY ITEM</b> : retourne le niveau du prix au prix 1 par un article.
NON-TURNOVER	<b>IN. VAT</b> : autorise une non-rotation comprenant la TVA. <b>EX. VAT</b> : interdit une non-rotation comprenant la TVA.
QTY IN VIP	<b>UPDATE</b> : met à jour la quantité des ventes à un client privilégié. <b>NON</b> : ne met pas à jour la quantité des ventes à un client privilégié.
CR IN RA/PO	<b>UPDATE</b> : met à jour un totalisateur de crédits à l'achèvement de l'entrée d'un compte admis ou d'un décaissement par une touche de crédit. <b>NON</b> : ne met pas à jour de totalisateur de crédits à l'achèvement de l'entrée d'un compte admis ou d'un décaissement par une touche de crédit.

## ■ Choix d'une fonction 2 (OPTIONAL → FUNCTION SELECT2 ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur **[SETTING]** pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche **[OPTIONAL]** pour afficher le menu, puis sur **[FUNCTION SELECT2]** pour programmer les détails.
- (3) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche **[ENTER]**.  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche **[EXIT]**.

Texte	Paramètre
T-LOG FULL	Programmation pour verrouiller ou non l'entrée d'un article lorsque le fichier T-LOG est plein. <b>CONTINUE :</b> <b>LOCK :</b>
WHEN E.J. FULL	Programmation pour verrouiller ou non l'entrée d'un article lorsque le fichier de la bande de détails électronique est plein. <b>CONTINUE :</b> <b>LOCK :</b>
PAY FOR EX1	Paiement pour le montant de change 1 <b>CASH</b> : au comptant seulement <b>ALL</b> : tous les médias
EX1 CALC.	Méthode de calcul pour un change 1 <b>DIVIDE</b> : division <b>MULTI.</b> : multiplication
CLERK POPUP	Si un employé n'est pas pris en charge par un employé superviseur, CLERK POPUP est affiché. <b>ENABLE :</b> <b>DISABLE :</b>
ISBN PRICE	Entrée d'un prix après l'entrée du code ISBN/ISSN <b>INHIBIT :</b> <b>COMPULSORY :</b>
VMP FULL	Entrée d'un EAN VMP lorsque le fichier VMP est plein <b>ERROR :</b> <b>CONTINUE :</b>
ADD-ON FULL	Entrée d'un EAN avec un code additif lorsque le fichier EAN ADD-ON est plein. <b>ERROR :</b> <b>CONTINUE :</b>
CUSTOMER DATA	<b>TOTAL</b> : total des ventes et total des ventes à crédit <b>DETAIL</b> : données détaillées (Total des ventes, total des ventes à crédit, date des ventes, nom des articles, montant et quantité)
ROOM TRANS. DATA	<b>TOTAL</b> : Total des ventes <b>DETAIL</b> : données détaillées
EURO NON-PLU	Conversion du prix unitaire de codes EAN NON-PLU (code du suffixe : 21, 22, 23, 27) entre EURO et la monnaie locale. <b>CONVERT :</b> <b>NO CONVERT :</b>
EURO ALL CONVERT	Conversion du prix unitaire des codes EAN NON-PLU (tous les types de codes) entre EURO et la monnaie locale. <b>CONVERT :</b> <b>NO CONVERT :</b>

## ■ Choix d'une impression 1 (OPTIONAL → PRINT SELECT1 ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [OPTIONAL] pour afficher le menu, puis sur [PRINT SELECT1] pour programmer les détails.
- (3) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
PURCHASE NO.	<b>NO</b> : n'imprime pas le nombre d'achats. <b>YES</b> : imprime le nombre d'achats.
TIME PRINT	<b>NO</b> : n'imprime pas l'heure sur le reçu ni sur la bande de détails quotidiens. <b>YES</b> : imprime l'heure sur le reçu et sur la bande de détails quotidiens.
JOURNAL SELECTIVE	<b>PARTIAL</b> : sur la bande de détails quotidiens, imprime des informations sur toutes les entrées autres que des entrées de rayons normales (entrées dans les rayons "+" et leurs PLU "+" associés). <b>FULL</b> : imprime les informations détaillées sur la bande de détails quotidiens.
JOURNAL TEXT SIZE	<b>NORMAL</b> : sur la bande de détails quotidiens, imprime des caractères d'une dimension normale. <b>SMALL</b> : sur la bande de détails quotidiens, imprime des caractères d'une dimension compressée.
VAT/TAX AMT ON R/J	<b>NO</b> : n'imprime pas le montant de la TVA ou d'une taxe sur le reçu ni sur la bande de détails quotidiens. <b>YES</b> : imprime le montant d'une TVA ou d'une taxe sur le reçu et sur la bande de détails quotidiens.
TAXABLE AMT ON R/J	<b>NO</b> : n'imprime pas des montants imposables sur le reçu ni sur la bande de détails quotidiens. <b>YES</b> : imprime des montants imposables sur le reçu et sur la bande de détails quotidiens.
NET AMOUNT ON R/J	<b>NO</b> : n'imprime pas de montants nets sur le reçu ni sur la bande de détails quotidiens. <b>YES</b> : imprime des montants nets sur le reçu et sur la bande de détails quotidiens.
VAT/TAX AMT BILL	<b>NO</b> : n'imprime pas le montant de la TVA ni d'une taxe sur une addition (note). <b>YES</b> : imprime le montant d'une TVA ou d'une taxe sur une addition (note).
TAXABLE AMT BILL	<b>NO</b> : n'imprime pas de montants imposables sur une addition (note). <b>YES</b> : imprime des montants imposables sur une addition (note).
NET AMOUNT ON BILL	<b>NO</b> : n'imprime pas de montants nets sur une addition (note). <b>YES</b> : imprime des montants nets sur une addition (note).
TIME PRINT ON BILL	<b>NO</b> : n'imprime pas l'heure sur une addition (note). <b>YES</b> : imprime l'heure sur une addition (note).
TABLE# PRINT BILL	<b>NO</b> : n'imprime pas le numéro d'une table sur une addition (note). <b>YES</b> : imprime le numéro d'une table sur une addition (note).
ROOM# PRINT BILL	<b>NO</b> : n'imprime pas le numéro de la salle sur une addition (note). <b>YES</b> : imprime le numéro de la salle sur une addition (note).
BILL PRINT ON SLIP	<b>NO</b> : n'imprime pas l'addition (note) sur la fiche. <b>YES</b> : imprime l'addition (note) sur la fiche.
BILL PRINT ON RCPT	<b>NO</b> : n'imprime pas d'addition (note) sur le reçu. <b>YES</b> : imprime l'addition (note) sur le reçu.
INTERMEDIATE SLIP	<b>NO</b> : n'imprime pas les détails de la lecture d'un GLU intermédiaire sur une fiche. <b>YES</b> : imprime les détails de la lecture d'un GLU intermédiaire sur une fiche.
INTERMEDIATE RCPT	<b>NO</b> : n'imprime pas les détails de la lecture d'un GLU intermédiaire sur un reçu. <b>YES</b> : imprime les détails de la lecture d'un GLU intermédiaire sur un reçu.
EDITING PRINT	<b>NO</b> : n'imprime pas les mêmes articles (DEPT/PLU/EAN) collectivement. <b>YES</b> : imprime les mêmes articles (DEPT/PLU/EAN) collectivement.
CUSTOMER ADDRESS	<b>NO</b> : n'imprime pas les adresses des clients sur le reçu. <b>YES</b> : imprime les adresses des clients sur le reçu.

## ■ Choix d'une impression 2 (OPTIONAL → PRINT SELECT2 ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [OPTIONAL] pour afficher le menu, puis sur [PRINT SELECT2] pour programmer les détails.
- (3) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
SEPARATOR LINE	YES : imprime des lignes de séparation sur un rapport. <b>NO</b> : crée un espace d'une ligne à la place des lignes du séparateur d'impression sur un rapport.
LINK PLU	PARENT+TTL: imprime le texte du PLU apparenté de PLU associés avec le totalisateur. <b>EACH PLU</b> : imprime le texte de chaque PLU de PLU associés.
FREE TEXT ON KP	YES : imprime un texte libre sur l'imprimante de cuisine. NO : n'imprime pas de texte libre sur l'imprimante de cuisine.
ITEM CODE ON KP	YES : imprime le code d'un article sur l'imprimante de cuisine. <b>NO</b> : n'imprime pas le code d'un article sur l'imprimante de cuisine.
PRICE ON KP	YES : imprime le prix unitaire sur l'imprimante de cuisine. <b>NO</b> : n'imprime le prix unitaire sur l'imprimante de cuisine.
AMOUNT ON KP	YES : imprime un montant sur l'imprimante de cuisine. <b>NO</b> : n'imprime pas de montant sur l'imprimante de cuisine.
GUEST# ON KP	YES : imprime le n° d'un client sur l'imprimante de cuisine. <b>NO</b> : n'imprime pas le n° d'un client sur l'imprimante de cuisine.
QTY=1 ON KP	YES : imprime une quantité lorsque la quantité est de 1. NO : n'imprime pas de quantité lorsque la quantité est de 1.
TOTAL&CHANGE	Impression du montant d'un change 1 pour un total et un rendu <b>DOMESTIC</b> : n'affiche que la monnaie locale. <b>WITH EX1</b> : affiche à la fois la monnaie locale et celles de change 1 (EX1).
PAYMENT VP	Impression du montant d'un change 1 pour l'impression de validation d'un paiement. <b>DOMESTIC</b> : n'affiche que la monnaie locale. <b>WITH EX1</b> : affiche à la fois la monnaie locale et celles de change 1 (EX1).
MAXIMUM TICKET	Nombre maximal d'émissions de tickets (1 à 99)/15
NON-PAY CUST. REP	Disposition du rapport de non paiement d'un client <b>DETAIL</b> : données détaillées <b>CHARGE</b> : données du montant d'un crédit d'achats
UNIT PRICE PRINT	NO : n'imprime pas de prix unitaire sur un reçu (impression sur 1 ligne).* <b>YES</b> : imprime un prix unitaire sur le reçu (impression sur 2 lignes). * Excepté lorsque des entrées spéciales telles des entrées de prix fractionnés, des entrées de balances, etc., sont entrées.

## ■ Choix de l'affichage (OPTIONAL → DISPLAY SELECT ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [OPTIONAL] pour afficher le menu, puis sur [DISPLAY SELECT] pour programmer les détails.
- (3) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
RCPT WINDOW EDIT	YES : <b>NO :</b>

## ■ EURO (OPTIONAL → EURO ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [OPTIONAL] pour afficher le menu, puis sur [EURO] pour programmer les détails.
- (3) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
DATE	Préférez la date pour effectuer une opération de modification automatique de l'EURO. Entrez dans l'ordre le jour (2 chiffres), le mois (2 chiffres) et l'année (2 chiffres).
TIME	Préférez l'heure de la date pour effectuer une opération de modification automatique de l'EURO. Entrez l'heure (00-23).
PRICE CONVERT	NO : ne convertit pas les prix unitaires préglés de rayons/PLU/EAN en euros dans l'opération de modification automatique de l'EURO. YES : convertit les prix unitaires préglés de rayons/PLU/EAN en euros dans l'opération de modification automatique de l'EURO. <i>(Le taux préglé de la touche [EXCH 1] est appliqué en tant que taux de conversion, et la méthode de calcul est réglée sur "division".)</i>
EURO JOB	NON-COMPULSORY : opération de modification automatique de l'EURO non obligatoire en mode X2/Z2 après la date préglée. COMPULSORY : opération de modification automatique de l'EURO obligatoire en mode X2/Z2 après la date préglée. <i>(Lorsque l'EURO STATUS de votre Terminal de Point de Vente est déjà sur "D" (c.-à-d., que la monnaie locale a été convertie en euros dans votre Terminal de Point de Vente), cette programmation n'est pas autorisée.)</i>

## ■ Omission du zéro (REPORT → **0 SKIP** ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [**SETTING**] pour effectuer la programmation.
  - (2) Appuyez sur la touche [**REPORT**] pour afficher le menu, puis sur [**0 SKIP**] pour programmer les détails.
  - (3) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [**ENTER**].
- Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [**EXIT**].

Texte	Paramètre
CLERK	<b>SKIP</b> : omet les données qui sont de "0" dans le rapport d'un employé. NOT SKIP : n'omet pas les données qui sont de "0" dans le rapport d'un employé.
CASHIER	<b>SKIP</b> : omet les données qui sont de "0" dans le rapport d'un caissier. NOT SKIP : n'omet pas les données qui sont de "0" dans le rapport d'un caissier.
TRANSACTION	<b>SKIP</b> : omet les données qui sont de "0" dans le rapport d'une opération. NOT SKIP : n'omet pas les données qui sont de "0" dans le rapport d'une opération.
DEPARTMENT	<b>SKIP</b> : omet les données qui sont de "0" dans le rapport d'un rayon. NOT SKIP : n'omet pas les données qui sont de "0" dans le rapport d'un rayon.
PLU	<b>SKIP</b> : omet les données qui sont de "0" dans le rapport de PLU/EAN. NOT SKIP : n'omet pas les données qui sont de "0" dans le rapport de PLU/EAN.
HOURLY	<b>SKIP</b> : omet les données qui sont de "0" dans un rapport horaire. NOT SKIP : n'omet pas les données qui sont de "0" dans un rapport horaire.
DAILY NET	<b>SKIP</b> : omet les données qui sont de "0" dans un rapport net quotidien. NOT SKIP : n'omet pas les données qui sont de "0" dans un rapport net quotidien.

## ■ Disposition d'un rapport général (REPORT → GENERAL RPT FORMAT ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [REPORT] pour afficher le menu, puis sur [GENERAL RPT FORMAT] pour programmer les détails.
- (3) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
DEPARTMENT	SKIP : omet les données des rayons dans un rapport général. <b>NOT SKIP</b> :n'omet pas les données des rayons dans un rapport général.
TRANSACTION	SKIP : omet les données des opérations dans un rapport général. <b>NOT SKIP</b> :n'omet pas les données des opérations dans un rapport général. <i>(La programmation est effective, à l'exception des données de taxes/liquidités en caisse.)</i>
TAX SALE	SKIP : omet les données de taxes dans un rapport général. <b>NOT SKIP</b> :n'omet pas les données de taxes dans un rapport général.
CID	SKIP : omet les données sur les liquidités en caisse dans un rapport général. <b>NOT SKIP</b> :n'omet pas les données sur les liquidités en caisse dans un rapport général.
DEPT. Q'TY	SKIP : omet le nombre de rayons dans un rapport général. <b>NOT SKIP</b> :n'omet pas le nombre de rayons dans un rapport général.
DEPT. %SHARE	SKIP : omet la valeur du % d'un rayon dans un rapport général. <b>NOT SKIP</b> :n'omet pas la valeur du % d'un rayon dans un rapport général.

## ■ Disposition du rapport d'une opération (REPORT → TRANS. RPT FORMAT ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [REPORT] pour afficher le menu, puis sur [TRANS. RPT FORMAT] pour programmer les détails.
- (3) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

Texte	Classification	Paramètre
*DEPT TL	Total d'un rayon (+)	SKIP/NOT SKIP
DEPT(-)	Total d'un rayon (-)	
*HASH TL	Total (+) d'articles particuliers	
HASH(-)	Total (-) d'articles particuliers	
*BTTL TL	Total (+) du retour de bouteilles consignées	
BTTL(-)	Total (-) du retour de bouteilles consignées	
*NT TL1	Total 1 de non-rotation	
*NT TL2	Total 2 de non-rotation	
*NT TL3	Total 3 de non-rotation	
ST(-)	Rabais pour un total partiel	
ST %	Calcul d'un pourcentage pour un total partiel	
<b>N E T 1</b>	Total des ventes nettes	
DIFFER	Différence	
TAX1 ST	Total partiel 1 imposable	
VAT1	TVA/taxe 1	
TAX2 ST	Total partiel 2 imposable	
VAT2	TVA/taxe 2	
TAX3 ST	Total partiel 3 imposable	
VAT3	TVA/taxe 3	
TAX4 ST	Total partiel 4 imposable	
VAT4	TVA/taxe 4	
TAX5 ST	Total partiel 5 imposable	
VAT5	TVA/taxe 5	
TAX6 ST	Total partiel 6 imposable	
VAT6	TVA/taxe 6	
TTL TAX	Total des taxes	
CC TAX1 ST	Total partiel du client crédité imposable 1	
CC VAT1	TVA/TAXE du client crédité 1	
CC TAX2 ST	Total partiel du client crédité imposable 2	
CC VAT2	TVA/TAXE du client crédité 2	
CC TAX3 ST	Total partiel du client crédité imposable 3	
CC VAT3	TVA/TAXE du client crédité 3	
CC TAX4 ST	Total partiel du client crédité imposable 4	
CC VAT4	TVA/TAXE du client crédité 4	
CC TAX5 ST	Total partiel du client crédité imposable 5	
CC VAT5	TVA/TAXE du client crédité 5	

Texte	Classification	Paramètre
CC TAX6 ST	Total partiel du client crédité imposable 6	SKIP/NOT SKIP
CC VAT6	TVA/TAXE du client crédité 6	
CC TTL TAX	Taxe totale du client crédité	
<b>N E T</b>	Net sans taxes	
VAT SFT	Changement d'une TVA	
TAX DELE	Suppression d'une TVA/taxe	
CC VAT SFT	Changement de la TVA du client crédité	
CC TAX DELE	Suppression TVA/taxe du client crédité	
SER.CHRG	Taxe de service	
<b>N E T 2</b>	Net 2	
ITEM(-)	Rabais pour un article	
ITEM %	Calcul d'un pourcentage pour un article	
GR.DISCOUNT	Rabais de groupe	
DISCOUNT	Rabais de lancement	
CP PLU	PLU sous forme de coupon	
BON.PTS.	Points d'une prime pour un article	
BON.PTS.AMT	Points d'une prime pour un montant	
BONUS POINTS	Total des points d'une prime	
BON.PTS.RDM	Remboursement des points d'une prime	
REDEMP.TL	Total du remboursement des points d'une prime	
REFUND	Remboursement	
VD	Annulation d'un article	
<b>V O I D</b>	Opération en mode d'annulation	
MGR VD	Annulation du MGR	
ST VD	Annulation d'un total partiel	
WASTE	Opération en mode de REJET	
RETURN	Retour	
HASH VD	Annulation d'un article particulier	
HASH RF	Remboursement d'un article particulier	
HASH RT	Retour d'un article particulier	
NOTURNVD	Annulation d'une non-rotation	
NOTURNRF	Remboursement d'une non-rotation	
NOTURNRT	Retour d'une non-rotation	
VPCNT	Compteur de validation	
BILL CNT	Compteur de l'impression d'une addition (note)	
NOSALE	Pas de vente	
***PBAL	PBAL	
***NBAL	NBAL	SKIP/NOT SKIP
G.C. CNT	Compteur de vérifications des clients	SKIP/NOT SKIP
GUEST	Compteur du client	
ORDER TL	Total des commandes	
PAID TL	Total des paiements	
AVE.	Moyenne (total des paiements/clients)	

Texte	Classification	Paramètre
<b>O - P</b>	Déférence (total des commandes - total des paiements)	<b>SKIP/NOT SKIP</b>
VIP SALES1	Vente aux clients privilégiés 1	
VIP SALES2	Vente aux clients privilégiés 2	
VIP SALES3	Vente aux clients privilégiés 3	
TRANS OUT	Sortie d'un transfert	
TRANS IN	Entrée d'un transfert	
BILL BAL	Sortie d'un transfert - Entrée d'un transfert	
SCM (+)	Mémoire de liquidités initiales (+)	
SCM (-)	Mémoire de liquidités initiales (-)	
SCM TTL	Total des mémoires de liquidités initiales	
***RA	Compte admis	
***RA2	Compte admis 2	
RA -	Rabais pour un compte admis	
RA %	Calcul d'un pourcentage pour un compte admis	
***PO	Décaissement	
***PO2	Décaissement 2	
CA/CHK	Opération de vérification des liquidités	
DEPOSIT	Paiement anticipé (+)	
DEPO.(-)	Paiement anticipé (-)	
CASH TIP	Pourboire en liquide	
NOCA TIP	Pourboire qui n'est pas en liquide	
TIP PAID	Paiement d'un pourboire	
H.TRANS	Transfert d'hôtel	
CASH	Paiement au comptant	
CASH2	Paiement au comptant 2	
CASH3	Paiement au comptant 3	
CASH4	Paiement au comptant 4	
CASH5	Paiement au comptant 5	
CHECK	Paiement par chèque	
CHECK2	Paiement par chèque 2	
CHECK3	Paiement par chèque 3	
CHECK4	Paiement par chèque 4	
CHECK5	Paiement par chèque 5	
CREDIT1	Crédit 1	
CREDIT2	Crédit 2	
CREDIT3	Crédit 3	
CREDIT4	Crédit 4	
CREDIT5	Crédit 5	
CREDIT6	Crédit 6	
CREDIT7	Crédit 7	
CREDIT8	Crédit 8	
CREDIT9	Crédit 9	
CHARGE	Crédit d'achats	

Texte	Classification	Paramètre
EXCH 1	Echange 1	SKIP/NOT SKIP
DOM.CUR1	Monnaie locale 1	
EX1 CHK	Echange 1 payé par chèque	
DOM.CUR CHK	Monnaie locale 1 payée par chèque	
EX1 CREDIT	Echange 1 payé par crédit	
DOM.CR 1	Monnaie locale 1 payée par crédit	
EXCH 2	Echange 2	
DOM.CUR2	Monnaie locale 2	
EXCH 3	Echange 3	
DOM.CUR3	Monnaie locale 3	
EXCH 4	Echange 4	
DOM.CUR4	Monnaie locale 4	
EXCH 5	Echange 5	
DOM.CUR5	Monnaie locale 5	
EXCH 6	Echange 6	
DOM.CUR6	Monnaie locale 6	
EXCH 7	Echange 7	
DOM.CUR7	Monnaie locale 7	
EXCH 8	Echange 8	
DOM.CUR8	Monnaie locale 8	
EXCH 9	Echange 9	
DOM.CUR9	Monnaie locale 9	
***CID	Liquidités en caisse	
*CH ID	Chèques en caisse	
CA/CH ID	Liquidités/chèques en caisse	
CHK/CG	Rendu sur un chèque	
TICKET	Ticket	

## ■ Disposition du rapport d'un employé (REPORT → CLERK RPT FORMAT ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [REPORT] pour afficher le menu, puis sur [CLERK RPT FORMAT] pour programmer les détails.
- (3) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

Texte	Classification	Paramètre
Z1 COUNTER	Compteur de remise à zéro Z1 d'un employé	SKIP/NOT SKIP
CLERK CODE	Code de l'employé	
CLERK NAME	Nom de l'employé	
ORDER TL	Total des commandes	
COM.SAL1	Ventes à la commission 1	
COM.AMT1	Montant 1 des commissions	
COM.SAL2	Ventes à la commission 2	
COM.AMT2	Montant 2 des commissions	
COM.SAL3	Ventes à la commission 3	
COM.AMT3	Montant 3 des commissions	
COM.SAL4	Ventes à la commission 4	
COM.AMT4	Montant 4 des commissions	
COM.SAL5	Ventes à la commission 5	
COM.AMT5	Montant 5 des commissions	
COM.SAL6	Ventes à la commission 6	
COM.AMT6	Montant 6 des commissions	
COM.SAL7	Ventes à la commission 7	
COM.AMT7	Montant 7 des commissions	
COM.SAL8	Ventes à la commission 8	
COM.AMT8	Montant 8 des commissions	
COM.SAL9	Ventes à la commission 9	
COM.AMT9	Montant 9 des commissions	
COM.TTL	Total du montant des commissions	
NON COM.	Pas de commissions	
PAID TL	Total des paiements	
AVE.	Moyenne (total des paiements/clients)	
<b>O - P</b>	Déférence (total des commandes - total des paiements)	
*NT TL1	Total 1 de non-rotation	
*NT TL2	Total 2 de non-rotation	
*NT TL3	Total 3 de non-rotation	
VIP SALES1	Vente aux clients privilégiés 1	
VIP SALES2	Vente aux clients privilégiés 2	
VIP SALES3	Vente aux clients privilégiés 3	
TRANS OUT	Sortie d'un transfert	
TRANS IN	Entrée d'un transfert	
BILL BAL	Sortie d'un transfert - Entrée d'un transfert	

Texte	Classification	Paramètre
REFUND	Remboursement	SKIP/NOT SKIP
VD	Annulation d'un article	
<b>V O I D</b>	Opération en mode d'annulation	
MGR VD	Annulation du MGR	
ST VD	Annulation d'un total partiel	
WASTE	Opération en mode de REJET	
RETURN	Retour	
***PBAL	PBAL	
***NBAL	NBAL	SKIP/NOT SKIP
NOSALE	Pas de vente	SKIP/NOT SKIP
G.C. CNT	Compteur de vérifications des clients	
GUEST	Compteur du client	
DEPOSIT	Paiement anticipé (+)	
DEPO.(-)	Paiement anticipé (-)	
***RA	Compte admis	
***RA2	Compte admis 2	
RA -	Rabais pour un compte admis	
RA %	Calcul d'un pourcentage pour un compte admis	
***PO	Décaissement	
***PO2	Décaissement 2	
SCM (+)	Mémoire de liquidités initiales (+)	
SCM (-)	Mémoire de liquidités initiales (-)	
SCM TTL	Total des mémoires de liquidités initiales	
SER.CHRG	Taxe de service	
CASH TIP	Pourboire en liquide	
NOCA TIP	Pourboire qui n'est pas en liquide	
TIP PAID	Paiement d'un pourboire	
H.TRANS	Transfert d'hôtel	
CASH	Paiement au comptant	
CASH2	Paiement au comptant 2	
CASH3	Paiement au comptant 3	
CASH4	Paiement au comptant 4	
CASH5	Paiement au comptant 5	
CHECK	Paiement par chèque	
CHECK2	Paiement par chèque 2	
CHECK3	Paiement par chèque 3	
CHECK4	Paiement par chèque 4	
CHECK5	Paiement par chèque 5	
CREDIT1	Crédit 1	
CREDIT2	Crédit 2	
CREDIT3	Crédit 3	
CREDIT4	Crédit 4	
CREDIT5	Crédit 5	

Texte	Classification	Paramètre
CREDIT6	Crédit 6	SKIP/NOT SKIP
CREDIT7	Crédit 7	
CREDIT8	Crédit 8	
CREDIT9	Crédit 9	
CHARGE	Crédit d'achats	
EXCH 1	Echange 1	
DOM.CUR1	Monnaie locale 1	
EX1 CHK	Echange 1 payé par chèque	
DOM.CUR CHK	Monnaie locale 1 payée par chèque	
EX1 CREDIT	Echange 1 payé par crédit	
DOM.CR 1	Monnaie locale 1 payée par crédit	
EXCH 2	Echange 2	
DOM.CUR2	Monnaie locale 2	
EXCH 3	Echange 3	
DOM.CUR3	Monnaie locale 3	
EXCH 4	Echange 4	
DOM.CUR4	Monnaie locale 4	
EXCH 5	Echange 5	
DOM.CUR5	Monnaie locale 5	
EXCH 6	Echange 6	
DOM.CUR6	Monnaie locale 6	
EXCH 7	Echange 7	
DOM.CUR7	Monnaie locale 7	
EXCH 8	Echange 8	
DOM.CUR8	Monnaie locale 8	
EXCH 9	Echange 9	
DOM.CUR9	Monnaie locale 9	
***CID	Liquidités en caisse	
*CH ID	Chèques en caisse	
CA/CH ID	Liquidités/chèques en caisse	
CHK/CG	Rendu sur un chèque	
TICKET	Ticket	
NBAL GLU	GLU de nouveau solde	
NBAL ROOM GLU	GLU SALLE de nouveau solde	
DEPARTMENT	Impression d'un rayon	
PLU	Impression d'un PLU	
EAN/D-EAN	Impression d'un EAN/EAN dynamique	

## ■ Disposition du rapport d'un rayon (REPORT → DEPT. RPT FORMAT ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [REPORT] pour afficher le menu, puis sur [DEPT. RPT FORMAT] pour programmer les détails.
- (3) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
CUSTOMER COUNTER	SKIP : NOT SKIP :

## ■ Rapport horaire (REPORT → HOURLY REPORT ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [REPORT] pour afficher le menu, puis sur [HOURLY REPORT] pour programmer les détails.
- (3) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à l'opération, effleurez la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
MEMORY TYPE	Type de mémoire ; 15MIN : type 15 minutes <b>30MIN</b> : type 30 minutes 60MIN : type 60 minutes
START TIME	Heure du démarrage : 2 chiffres max. (0 à 23)

## ■ Rapport d'un regroupement (REPORT → STACKED REPORT ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Effleurez le bouton [REPORT] pour afficher le menu, puis effleurez le bouton [STACKED REPORT] pour programmer des détails.
- (3) Sélectionnez "REPORT 1" ou "REPORT 2".

Texte	Paramètre
REPORT1	20 rapports max.
REPORT2	20 rapports max.

- (4) Effleurez ou sélectionnez le numéro de contenu (01 à 20) à l'aide des touches [▼] ou [▲], puis effleurez la touche [ENTER] pour afficher la liste des rapports.  
Pour supprimer le contenu du rapport, sélectionnez le numéro de contenu (01 à 20) à l'aide des touches [▼] ou [▲], puis effleurez la touche [DELETE].
- (5) Sélectionnez le rapport adéquat dans la liste des rapports.  
Une fois le rapport contenant la plage de données sélectionné, la fenêtre des sous-paramètres s'affiche, vous devez entrer les données de la plage.
- (6) Pour quitter la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

### <Liste des rapports>

N°	Texte du rapport	Classification	Remarque
01	GENERAL	Rapport général	
02	DEPT./GROUP	Rapport sur la totalité d'un rayon	Code de démarrage du rayon/code d'achèvement du rayon (1 à 99)
03	DEPT.GROUP TOTAL	Rapport total de l'ensemble d'un groupe de rayons	
04	PLU	Rapport d'un PLU sur une plage	Code de démarrage du PLU/code d'achèvement désignée du PLU (1 à 99999)
05	COMBO SALES	Rapport sur des ventes assorties	Code de démarrage du PLU/code d'achèvement du PLU (1 à 99999)
06	PLU GROUP TOTAL	Rapport total de l'ensemble d'un groupe de PLU	
07	PLU STOCK	Rapport sur un stock de PLU	Code de démarrage du PLU/code d'achèvement du PLU (1 à 99999)
08	PLU ZERO SALES	Rapport sur des ventes nulles de PLU	1 ALL 2 BY DEPT. : code du rayon (1 à 99)
09	PLU MINIMUM STOCK	Rapport sur un stock minimal de PLU	Code de démarrage du PLU/code d'achèvement du PLU (1 à 99999)
10	PLU PRICE CATEGORY	PLU/EAN par catégorie de prix	Prix de démarrage/prix d'achèvement
11	PLU HOURLY GROUP	Rapport sur un groupe horaire de PLU	Heure de démarrage/heure d'achèvement (0 à 2345)
12	PROMOTION PLU	Rapport de lancement de PLU	Code de démarrage du lancement/code d'achèvement du lancement (1 à 99999)
13	TRANSACTION	Rapport sur une opération	
14	TL-ID	Rapport sur le total en caisse	
15	COMMISSION SALES	Rapport sur des ventes à la commission	
16	TAX	Rapport sur des taxes	
17	CHIEF	Rapport du chef de salle	
18	All CLERK	Rapport sur l'ensemble des employés	
19	All CASHIER	Rapport sur l'ensemble des caissiers	
20	EMPLOYEE	Rapport sur un employé	Code de démarrage de l'employé/code d'achèvement de l'employé (1 à 9999999999)
21	EMP. ADJUSTMENT	Rapport sur le réglage d'un employé	Code de démarrage de l'employé/code d'achèvement de l'employé (1 à 9999999999)

N°	Texte du rapport	Classification	Remarque
22	EMP. ACTIVE STATUS	Rapport sur le statut actif d'un employé	Code de démarrage de l'employé/code d'achèvement de l'employé (1 à 9999999999)
23	HOURLY	Rap port horaire	Heure de démarrage/heure d'achèvement (0 à 2345)
24	LABOR COST%	Rapport sur le pourcentage de coût du travail	
25	EMP. OVER TIME	Rapport sur les heures supplémentaires d'un employé	Code de démarrage de l'employé/code d'achèvement de l'employé (1 à 9999999999)
26	DAILY NET	Rapport net quotidien	
27	GLU	Rapport d'un GLU	Code de démarrage GLU/code d'achèvement GLU (1 à 9999)
28	BALANCE	Rapport sur un solde	
29	BILL	Rapport sur une addition (note)	
30	CUSTOMER SALES1	Rapport 1 sur des ventes à un client	Code de démarrage du client/code d'achèvement du client (1 à 999999999999)
31	CUSTOMER SALES2	Rapport 2 sur des ventes à un client	Code de démarrage du client/code d'achèvement du client (1 à 999999999999)
32	CUSTOMER BY AMT	Rapport sur les ventes à un client par montant	Prix de démarrage/prix d'achèvement (0 à 99999,99)
33	CHARGE ACCOUNT	Rapport sur le compte d'un crédit d'achats	
34	NON ACCESSED EAN	Rapport sur un EAN non sollicité	
35	NON ACCESSED CUST.	Rapport sur un client non sollicité	
36	CUSTOMER ORDERING1	Rapport sur la commande d'un client 1	Code de démarrage de commande du client/code d'achèvement de commande du client (10000000 à 29999999)
37	CUSTOMER ORDERING2	Rapport sur la commande d'un client 2	Code de démarrage de commande du client/code d'achèvement de commande du client (10000000 à 29999999)
38	ROOM GLU	Rapport d'un GLU SALLE	Code de démarrage GLU SALLE/code d'achèvement GLU SALLE (1 à 9999)

## ■ Logotype d'un reçu (MESSAGE → RECEIPT LOGO ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Effleurez le bouton [MESSAGE] pour afficher le menu, puis effleurez le bouton [RECEIPT LOGO] pour programmer des détails.
- (3) Entrez le texte du logotype puis appuyez sur la touche [OK].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [CANCEL] ou sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
(Logotype d'un reçu)	Texte du logotype d'un reçu : 30 caractères max. X 6 lignes <Données implicites> <b>S H A R P</b> PRESENTS THE BEST MACHINE <b>S H A R P</b> <b>I S T H E</b> <b>B E S T</b>

### NOTA

*Le nombre de lignes programmables pour un message varie selon les types de messages suivants :*

- *Type de message d'en-tête de 3 lignes*
- *Type de logotype graphique seulement*
- *Type de logotype graphique et message de 3 lignes au bas du reçu*
- *Type de message d'en-tête de 6 lignes*
- *Type de messages d'en-tête de 3 lignes et 3 lignes au bas du reçu*
- *Type de message d'en-tête de 3 lignes, logotype graphique et 3 lignes au bas du reçu*
- *Type de message avec logotype graphique, en-tête de 3 lignes et 3 lignes au bas du reçu*

*Pour les détails, veuillez consulter votre revendeur SHARP autorisé.*

## ■ **Texte libre** (MESSAGE → **FREE TEXT** ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [**SETTING**] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur le bouton [**MESSAGE**] pour afficher le menu, et appuyez sur [**FREE TEXT**] pour afficher la liste des textes libres (TEXT01 à TEXT99).
- (3) Effleurez ou sélectionnez le texte libre nécessaire, entrez-le et effleurez la touche [**OK**].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [**CANCEL**] ou sur la touche [**EXIT**].

Texte	Paramètre
(Texte libre nn)	20 caractères max. (texte libre pour rayons, PLU/EAN)

## ■ **Texte pour une impression de validation** (MESSAGE → **VP TEXT** ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [**SETTING**] pour effectuer la programmation.
- (2) Effleurez le bouton [**MESSAGE**] pour afficher le menu, puis effleurez le bouton [**VP TEXT**] pour programmer des détails.
- (3) Entrez le texte pour l'impression de validation puis appuyez sur la touche [**OK**].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [**CANCEL**] ou sur la touche [**EXIT**].

Texte	Paramètre
(Texte pour une impression de validation)	30 caractères max. X 3 lignes

## ■ Texte d'en-tête d'une addition (note) (MESSAGE → BILL TEXT ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur le bouton [MESSAGE] pour afficher le menu, puis sur [BILL TEXT] pour programmer les détails.
- (3) Entrez le texte pour l'impression de validation puis appuyez sur la touche [OK].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [CANCEL] ou sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
(Texte d'en-tête d'une addition [note])	30 caractères max. X 3 lignes

## ■ Texte du bas d'addition (note) (MESSAGE → BILL FOOTER ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur le bouton [MESSAGE] pour afficher le menu, puis sur [BILL FOOTER] pour programmer les détails.
- (3) Entrez le texte pour l'impression de validation puis appuyez sur la touche [OK].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [CANCEL] ou sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
(Texte du bas d'une addition [note])	30 caractères max. X 3 lignes

## ■ Nom du bénéficiaire (MESSAGE → PAYEE NAME ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur le bouton [MESSAGE] pour afficher le menu, puis sur [PAYEE NAME] pour programmer les détails.
- (3) Entrez le texte pour l'impression de validation puis appuyez sur la touche [OK].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [CANCEL] ou sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
(Nom du bénéficiaire)	21 caractères max. X 2 lignes (nom du bénéficiaire du chèque en anglais)

## ■ Message sur l'addition d'un repas (MESSAGE → E.BILL MESSAGE ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur le bouton [MESSAGE] pour afficher le menu, puis sur [E.BILL MESSAGE] pour programmer les détails.
- (3) Entrez le texte pour l'impression de validation puis appuyez sur la touche [OK].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [CANCEL] ou sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
(Message sur l'addition d'un repas)	30 caractères max.

## ■ Message de défilement pour un affichage par pôle

(MESSAGE → SCROLL PLOE DISP. ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur le bouton [MESSAGE] pour afficher le menu, puis sur [SCROLL PLOE DISP.] pour programmer les détails.
- (3) Entrez le texte pour l'impression de validation puis appuyez sur la touche [OK].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [CANCEL] ou sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
(Message de défilement pour un affichage par pôle)	64 caractères max.

## ■ Message de défilement pour un affichage principal

(MESSAGE → SCROLL MAIN DISP. ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur le bouton [MESSAGE] pour afficher le menu, puis sur [SCROLL MAIN DISP.] pour programmer les détails.
- (3) Entrez le texte pour l'impression de validation puis appuyez sur la touche [OK].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [CANCEL] ou sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
(Message de défilement pour un affichage principal)	64 caractères max.

## ■ Touche du menu d'une fonction (FUNCTION KEY → FUNCTION MENU KEY ..... PGM2)

Il est possible de programmer un maximum de 15 touches de fonction dans chacune des 30 touches du menu d'une fonction.

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [FUNCTION KEY] pour afficher le menu, et appuyez sur [FUNCTION MENU KEY] pour afficher la liste des touches des menus de fonctions.
- (3) Sélectionnez la touche de menu de fonction dans la liste, la fenêtre de sélection de travail "TITLE PRESET/KEY CONTENT PRESET" s'affiche.

TITLE PRESET : pour programmer le texte du titre de chaque touche de menu.

Texte	Paramètre
TITLE PRESET	16 caractères max.

KEY CONTENT PRESET: Pour programmer des touches de fonction pour chaque touche de menu.  
Sélectionnez l'emplacement de la touche de fonction (1 à 15), la liste des touches de fonctions s'affiche, puis sélectionnez la touche de fonction à affecter.  
Sélectionnez "INHIBIT" pour supprimer la touche de fonction de chaque menu de fonctions.

Texte	Paramètre
(Touche de menu de fonctions nn)	(Touche de fonction 1) : (Touche de fonction 15)

- (4) Pour quitter la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

## ■ Texte/Couleur d'une touche de fonction (FUNCTION KEY → FUNCTION KEY ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [FUNCTION KEY] pour afficher le menu, et appuyez sur [FUNCTION KEY] pour afficher la liste des touches de fonctions.
- (3) Sélectionnez la touche de fonction dans la liste, la fenêtre de programmation s'affiche.
- (4) Sélectionnez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et effleurez la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
KEY TEXT	Description de touche d'un rayon. Il est possible d'afficher jusqu'à 16 caractères.
KEY COLOR	232 couleurs (couleur de premier plan/couleur d'arrière-plan)

## ■ Imprimante de la bande de détails quotidiens

(DEVICE CONFIG → JOURNAL PRINTER ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Effleurez la touche [DEVICE CONFIG] pour afficher le menu, puis [JOURNAL PRINTER] pour programmer les détails.
- (3) Sélectionnez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et effleurez la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
TERMINAL#	[0] : [SELF TERMINAL No.] : cela désigne un périphérique local. [1-254 (EXCEPT SELF TERMINAL NO.)] : connexion RS232 (PERIPHERIQUE PARTAGE) TCP/IP (4ème octet de l'adresse IP)
CHANNEL#	0: pas de connexion/connexion TCP/IP 1-5 : connexion RS232 (voie de transmission #)
PRINTER	<b>ER-01PU</b> TM-T90 TM-H6000 TM-T88(3)/T88(4) TM-U200/230

## ■ Imprimante des reçus/rapports (DEVICE CONFIG → RECEIPT/REPORT PRINTER ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Effleurez la touche [DEVICE CONFIG] pour afficher le menu, puis [RECEIPT/REPORT PRINTER] pour programmer les détails.
- (3) Sélectionnez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et effleurez la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
TERMINAL#	[0] : [SELF TERMINAL No.] : cela désigne un périphérique local. [1-254 (EXCEPT SELF TERMINAL NO.)] : connexion RS232 (PERIPHERIQUE PARTAGE) TCP/IP (4ème octet de l'adresse IP)
CHANNEL#	0: pas de connexion/connexion TCP/IP 1-5 : connexion RS232 (voie de transmission #)
PRINTER	ER-01PU TM-T90 TM-H6000 TM-T88(3)/T88(4) TM-U200/230 TM-T88(3)(4)+LOGOTYPE
AUTO CUTTER	NO : n'autorise pas le coupage automatique YES: autorise le coupage automatique
HEAD LOGO PRINT	PRE-PRINT: pré-imprime le logotype de l'en-tête EACH ISSUE: le logotype de l'en-tête est imprimé sur chaque reçu émis.
RCPT LENGTH	Longueur minimum de l'addition sur le reçu (0 à 30 lignes)

## ■ Imprimante de l'addition (DEVICE CONFIG → BILL PRINTER ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Effleurez la touche [DEVICE CONFIG] pour afficher le menu, puis [BILL PRINTER] pour programmer les détails.
- (3) Sélectionnez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et effleurez la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
TERMINAL#	[0] : [SELF TERMINAL No.] : cela désigne un périphérique local. [1-254 (EXCEPT SELF TERMINAL NO.)] : connexion RS232 (PERIPHERIQUE PARTAGE) TCP/IP (4ème octet de l'adresse IP)
CHANNEL#	0: pas de connexion/connexion TCP/IP 1-5 : connexion RS232 (voie de transmission #)
PRINTER	ER-01PU TM-T90 TM-H6000 TM-U295 TM-T88(3)/T88(4) TM-U200/230 TM-T88(3)(4)+LOGOTYPE
INITIAL FEED#	Avancement de lignes initial pour une fiche (0 à 64 lignes)
SLIP MAX LINE	Nombre maximum de lignes imprimables sur une fiche (0 à 99)
VP PRINT TIMES	Nombre de fois d'impressions de validation (0 à 9)/1
PAPER SHEET	TWO OR MORE : deux feuilles de copie ou plus <b>ONE SHEET:</b> une feuille

## ■ Imprimante satellite (DEVICE CONFIG → KP#1 à KP#9 ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur le bouton [DEVICE CONFIG] pour afficher le menu, puis sur [KP#1] à [KP#9] pour programmer les détails.
- (3) Sélectionnez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et effleurez la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
TERMINAL#	[0] : [SELF TERMINAL No.] : cela désigne un périphérique local. [1-254 (EXCEPT SELF TERMINAL NO.)] : connexion RS232 (PERIPHERIQUE PARTAGE) TCP/IP (4ème octet de l'adresse IP)
CHANNEL#	0: pas de connexion/connexion TCP/IP 1-5 : connexion RS232 (voie de transmission #)
PRINTER	ER-01PU TM-T90 TM-H6000 TM-T88(3)/T88(4): (42 chiffres) TM-U200/230: (40 chiffres)
AUTO CUTTER	NO : n'autorise pas le coupage automatique YES: autorise le coupage automatique
PRINT TYPE	Sélectionnez le type des dispositions d'impression des reçus. ADDITION: Additionnel S/D : Unique/Double ADD.+S: Additionnel + Unique D ADD.: Additionnel double D ADD+S: Additionnel double + Unique
SECOND KP	Vous pouvez affecter une seconde imprimante satellite à laquelle les données seront transmises lorsque la première imprimante satellite rencontre une erreur pendant la transmission des données. Numéro de la seconde imprimante satellite (0 à 9)
NAME	Description de l'imprimante satellite (12 caractères max.)
INITIAL FEED#	Avancement de lignes initial pour une imprimante satellite (0 à 64)
SORT RCPT. CUTTING	Trier le coupage des reçus entre chaque groupe de tri. YES: autorise le coupage des reçus triés. NO: n'autorise pas le coupage des reçus triés.
SEQUENTIAL PRINT	Impression séquentielle à partir d'un groupe de tri 1, excepté pour l'en-tête et le bas d'un reçu. YES: autorise l'impression séquentielle. NO: n'autorise pas l'impression séquentielle.

## ■ BCR (SCANNER) (DEVICE CONFIG → BCR (SCANNER) ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur le bouton [DEVICE CONFIG] pour afficher le menu, puis sur [BCR (SCANNER)] pour programmer les détails.
- (3) Sélectionnez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et effleurez la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
CHANNEL#	<b>0</b> - 5: "0" signifie qu'aucune voie de transmission RS-232 n'est affectée.
BAUD RATE	Débit des données de transmission (débit en bauds) <b>19200 bps:</b> <b>9600 bps:</b> <b>4800 bps:</b>
DATA BITS	<b>7 bits:</b> 8 bits:
PARITY	NON: non parité <b>ODD:</b> parité impaire EVEN: parité paire
STOP BIT	<b>1 bit:</b> 2 bits:

## ■ **BALANCE** (DEVICE CONFIG → **SCALE** ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [**SETTING**] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur le bouton [**DEVICE CONFIG**] pour afficher le menu, puis sur [**SCALE**] pour programmer les détails.
- (3) Sélectionnez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et effleurez la touche [**ENTER**].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [**EXIT**].

Texte	Paramètre
CHANNEL#	<b>0</b> - 5: "0" signifie qu'aucune voie de transmission RS-232 n'est affectée.

## ■ **En ligne** (DEVICE CONFIG → **ONLINE** ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [**SETTING**] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur le bouton [**DEVICE CONFIG**] pour afficher le menu, puis sur [**ONLINE**] pour programmer les détails.
- (3) Sélectionnez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et effleurez la touche [**ENTER**].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [**EXIT**].

Texte	Paramètre
CHANNEL#	<b>0</b> - 5: "0" signifie qu'aucune voie de transmission RS-232 n'est affectée.

## ■ Affichage par pôle (DEVICE CONFIG → POLE DISPLAY ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur le bouton [DEVICE CONFIG] pour afficher le menu, puis sur [POLE DISPLAY] pour programmer les détails.
- (3) Sélectionnez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et effleurez la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
WAITING TIME	Durée d'attente jusqu'à ce que le message soit affiché sur l'affichage par pôle (0 à 999 secondes). Lorsque vous programmez "0", aucun message n'est affiché.

## ■ Programmation d'une taxe (TAX ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Effleurez le bouton [TAX] pour afficher la liste des taxes (taxe1 à taxe6).
- (3) Sélectionnez la taxe nécessaire dans la liste pour programmer les détails.
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
RATE SIGN	-: taux soustractif +: taux additif
TAX RATE	Taux de taxe (7 chiffres max. : 0,0000 à 999,9999 %)

## ■ Code client (CUSTOMER → CUSTOMER ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Effleurez le bouton [CUSTOMER] pour afficher le menu, et appuyez sur [CUSTOMER] pour afficher la liste des clients.
- (3) Sélectionnez ou entrez le code client puis effleurez la touche [ENTER] pour programmer des détails.
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
NAME	Entrez le nom d'un client (16 caractères max.)
ADDRESS	Sur la seconde ligne, introduisez l'adresse du client (40 caractères max.).
VAT ID	ID TVA (16 caractères max.)
AUTO GROUP DISC.#	Numéro de rabais automatique d'un groupe (0 à 10)
PRICE LEVEL	Niveau de prix (0 à 8)

## ■ Programmation du contrôle d'un client (CUSTOMER → CUSTOMER PROG. ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur le bouton [CUSTOMER] pour afficher le menu, puis sur [CUSTOMER PROG.] pour programmer les détails.
- (3) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
PERIOD:MONTH	Préréglez une période pour supprimer les données détaillées d'un client. Entrez la période dans une unité de mois. (01 à 99) Si vous entrez "00", les données détaillées du client ne seront pas supprimées.
LIMIT CHARGE	Limitation du montant d'un crédit d'achats (8 chiffres max. : 0 à 99999999)

### NOTA

*Si la condition suivante est remplie, son code est supprimé en utilisant l'opération d'annulation.*

Date de la suppression (Année, Mois) ≥ Date du dernier accès (Année, Mois) + période programmée + 1

**[Exemple]** Date de la suppression = (1 à 31)/8/2008, Période = 12 mois :

Client      Date du dernier accès

Client A	((1 à 30)/6/2007)	→ Supprimé
Client B	((1 à 30)/7/2007)	→ Supprimé
Client C	((1 à 30)/8/2007)	→ Laissé intact

## ■ Programmation d'une succursale (masque d'instructions)

(ORDER MASK → BRANCHES ..... PGM2)

Numéro de la succursale : 8 chiffres max. (1 à 99999999)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur le bouton [ORDER MASK] pour afficher le menu, puis sur [BRANCHES] pour afficher la liste des numéros de succursale.
- (3) Sélectionnez ou entrez le numéro de la succursale puis effleurez la touche [ENTER] pour programmer des détails.
- (4) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (4) autant de fois que nécessaire.
- (5) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
BRANCH NAME	Nom de la succursale (Vous pouvez programmer jusqu'à 16 caractères.)

## ■ Masque de transfert (masque d'instructions)

(ORDER MASK → TRANSFER MASK ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur la touche [ORDER MASK] pour afficher le menu, puis sur [TRANSFER MASK] pour programmer les détails.
- (3) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
MASK NO.	Numéro du masque (2 chiffres max. : 6 à 25)

## ■ Programmation pour un envoi de données de sauvegarde (BACKUP SEND ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur le bouton [BACKUP SEND] pour programmer des détails.
- (3) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
SEND DATA	Sélectionnez l'une des options suivantes (sources des données) : ALL RAM : SSP :
SPEED	Sélectionnez l'une des options suivantes (vitesses de transmission des données) : PROGRAMMED : Envoi de données à une vitesse programmée. 115200bps : Envoi de données à 115200 bps. 57600bps : Envoi de données à 57600 bps. 38400bps : Envoi de données à 38400 bps. 19200bps : Envoi de données à 19200 bps. 9600bps : Envoi de données à 9600 bps. 4800bps : Envoi de données à 4800 bps. 2400bps : Envoi de données à 2400 bps.

## ■ Programmation pour une réception de données de sauvegarde

(BACKUP RECEIVE ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur le bouton [BACKUP RECEIVE] pour programmer des détails.
- (3) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
SPEED	Sélectionnez l'une des options suivantes (vitesses de transmission des données) : PROGRAMMED : Envoi de données à une vitesse programmée. 115200bps : Envoi de données à 115200 bps. 57600bps : Envoi de données à 57600 bps. 38400bps : Envoi de données à 38400 bps. 19200bps : Envoi de données à 19200 bps. 9600bps : Envoi de données à 9600 bps. 4800bps : Envoi de données à 4800 bps. 2400bps : Envoi de données à 2400 bps.

## ■ Programmation pour une configuration en ligne (ONLINE CONFIG ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur le bouton [ONLINE CONFIG] pour programmer des détails.
- (3) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
TERMINAL No.	6 chiffres ((0 à 999999): <b>000001</b> )
CI SIGNAL	SENSING: détection du signal CI <b>NON</b> : non-détection du signal CI
LINE FORM	Formule de ligne de transmission ; HALF : système bidirectionnel à l'alternat <b>FULL</b> : système bidirectionnel simultané
BAUD RATE	Débit des données de transmission (débit en bauds) <b>115200 bps</b> 57600 bps 38400 bps 19200 bps 9600 bps 4800 bps 2400 bps
START CODE	Code de démarrage : 3 chiffres ((0 à 127) : <b>002</b> )
END CODE	Code d'achèvement : 3 chiffres ((0 à 127) : <b>013</b> )
TIME OUT	Heure de sortie : 3 chiffres ((1 à 255 (s)) : <b>007</b> )
AT OPEN STORE	Commande à l'ouverture du magasin : 50 caractères max. ( <b>nul</b> )
AT CLOSE STORE	Commande à la fermeture du magasin : 50 caractères max. ( <b>nul</b> )

## ■ Programmation pour une configuration VMP (VMP CONFIG ..... PGM2)

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur [SETTING] pour effectuer la programmation.
- (2) Appuyez sur le bouton [VMP CONFIG] pour programmer des détails.
- (3) Effleurez l'article de programmation nécessaire, puis entrez ou sélectionnez chaque paramètre et appuyez sur la touche [ENTER].  
Répétez l'étape (3) autant de fois que nécessaire.
- (4) Pour mettre fin à la programmation, appuyez sur la touche [EXIT].

Texte	Paramètre
PASSWORD	4 chiffres max. (0 à 9999)
VMP1 PASSWORD	4 chiffres max. (0 à 9999)
VMP2 PASSWORD	4 chiffres max. (0 à 9999)
VMP3 PASSWORD	4 chiffres max. (0 à 9999)
VMP1 ID	10 chiffres max. (0 à 9999999999)
VMP2 ID	10 chiffres max. (0 à 9999999999)
VMP3 ID	10 chiffres max. (0 à 9999999999)

# Chargement des données d'un EAN dynamique

Cette fonction est utilisée pour charger les données d'un EAN dynamique dans un fichier de données EAN.

## Procédure

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur le bouton **[D-EAN LOAD]** pour effectuer le chargement.  
La fenêtre de confirmation "ARE YOU SURE ?" s'affiche pour effectuer le chargement.
- (2) Sélectionnez le bouton **[1. YES]** pour effectuer le chargement.  
Sélectionnez le bouton **[2. NO]** pour annuler le chargement.

# Suppression des données

DATA CLEAR permet principalement d'annuler des données en cas de problème au niveau du système. Utilisez la procédure suivante pour supprimer des données uniquement lorsque votre revendeur SHARP autorisé vous y invite.

## Procédure

- (1) Sélectionnez le mode PGM2 et appuyez sur le bouton **[DATA CLEAR]** pour effectuer la suppression des données.  
La liste des fichiers de données à supprimer s'affiche.
- (2) Sélectionnez le fichier de données dans la liste afin d'en supprimer les données.

Fichier de données	Classification
1 E.JOURNAL	Données de la bande de détails quotidiens électronique
2 T-LOG	Fichier de données T-LOG
3 TRANSACTION	Fichier de données des opérations
4 CLERK	Fichier de données des employés
5 CASHIER	Fichier de données des caissiers
6 HOURLY	Fichier de données horaires
7 DAILY NET	Fichier de données nettes quotidiennes
8 SIGN ON FLAG	Indicateur d'inscription
9 GLU USED FLAG	Indicateur pour GLU

- (3) Pour quitter l'opération, appuyez sur la touche **[EXIT]**.

# Programmation du mode de PRIX

La programmation du mode de PRIX est principalement utilisée pour des modifications quotidiennes du prix unitaire des PLU.

Pour programmer un prix unitaire pour un PLU, procédez comme suit.

## Procédure

- (1) Sélectionnez le mode PRIX dans la fenêtre de sélection du mode, la fenêtre de programmation s'affiche.
- (2) Pour sélectionner l'écran, effleurez le bouton **[SELECT SCREEN]** puis sélectionnez l'écran requis. Effleurez la touche PLU qui convient.
- (2)' Si vous souhaitez utiliser la liste de PLU, effleurez le bouton **[LIST MENU]** puis entrez le code PLU ou sélectionnez le PLU dans la fenêtre de la liste de PLU.
- (3) Entrez le nouveau prix unitaire pour un PLU.
- (4) Pour quitter l'opération, appuyez sur la touche **[EXIT]**.

# Programmation de touches de mise en séquence automatique

L'effleurement d'une touche pour une mise en séquence automatique vous permet d'effectuer le réglage des opérations de touches fréquemment utilisées qui peuvent être affectées à une touche de mise en séquence automatique. Il y a un maximum de 99 touches de mise en séquence automatique disponibles. Vous pouvez aussi affecter un maximum de 15 touches de mise en séquence automatique à chacune des 6 touches du menu AUTO.

En effleurant une touche du menu AUTO, vous ouvrez la fenêtre d'un menu permettant de choisir les touches de mise en séquence automatique affectées.

## ■ Programmation d'un menu automatique

### Procédure

- (1) Sélectionnez le mode AUTO KEY et effleurez le bouton **[AUTO MENU]** pour afficher la liste des menus automatiques (AUTO MENU1 à AUTO MENU6).
- (2) Sélectionnez la touche de menu automatique dans la liste, la fenêtre de sélection “**TITLE PRESET/KEY CONTENT PRESET**” s'affiche.

TITLE PRESET : pour programmer le texte du titre de chaque menu automatique.

Texte	Paramètre
TITLE PRESET	16 caractères max.

KEY CONTENT PRESET : Pour programmer les touches automatiques pour chaque menu automatique.

Sélectionnez l'emplacement de la touche automatique (1 à 15), la liste des touches automatiques s'affiche, puis sélectionnez la touche automatique à affecter.

Sélectionnez “INHIBIT” pour supprimer la touche automatique de chaque menu automatique.

Texte	Paramètre
(Touche de menu automatique n)	(Touche automatique 1) : (Touche automatique 15)

- (3) Pour quitter la programmation, appuyez sur la touche **[EXIT]**.

## ■ Programmation pour la séquence de touches automatiques

### Procédure

- (1) Sélectionnez le mode AUTO KEY et effleurez le bouton **[AUTO KEY SEQUENCE]** pour afficher la liste des touches automatiques (AUTO à AUTO99).
- (2) Sélectionnez la touche automatique dans la liste pour programmer la séquence des touches.
- (3) Programmez la séquence des touches dans la liste DEPT./PLU/FUNC. KEY.  
Pour supprimer l'étape de séquence des touches, effleurez le bouton **[RECORD DELETE]**.
- (4) Pour quitter la programmation, appuyez sur la touche **[EXIT]**.
- (5) La fenêtre de confirmation s'affiche. Sélectionnez l'opération dans le menu “1.SAVE/2.ABANDON/3.CANCEL”.

# Lecture de programmes mémorisés

Vous pouvez lire des programmes mémorisés en mode PGM1 ou PGM2.

## Procédure

- (1) Sélectionnez le menu [READING] en mode PGM1 ou PGM2, la fenêtre du menu de travail s'affiche.
- (2) Sélectionnez le menu de lecture requis, la fenêtre de sélection du périphérique de sortie s'affiche.  
Sélectionnez le périphérique de sortie "DISPLAY/PRINT". Pour annuler l'opération, sélectionnez "CANCEL".
- (3) Pour quitter l'opération, appuyez sur la touche [EXIT].

Travaux de lecture PGM :

## ■ Mode PGM1

READING									
DEPARTMENT									
PLU/EAN	<table border="1"><tr><td>RANGE</td><td></td></tr><tr><td>PICK UP</td><td><table border="1"><tr><td>NEW PICKING</td><td></td></tr><tr><td>LAST PICKING</td><td></td></tr></table></td></tr></table>	RANGE		PICK UP	<table border="1"><tr><td>NEW PICKING</td><td></td></tr><tr><td>LAST PICKING</td><td></td></tr></table>	NEW PICKING		LAST PICKING	
RANGE									
PICK UP	<table border="1"><tr><td>NEW PICKING</td><td></td></tr><tr><td>LAST PICKING</td><td></td></tr></table>	NEW PICKING		LAST PICKING					
NEW PICKING									
LAST PICKING									
DYNAMIC EAN	<table border="1"><tr><td>RANGE</td><td></td></tr><tr><td>PICK UP</td><td><table border="1"><tr><td>NEW PICKING</td><td></td></tr><tr><td>LAST PICKING</td><td></td></tr></table></td></tr></table>	RANGE		PICK UP	<table border="1"><tr><td>NEW PICKING</td><td></td></tr><tr><td>LAST PICKING</td><td></td></tr></table>	NEW PICKING		LAST PICKING	
RANGE									
PICK UP	<table border="1"><tr><td>NEW PICKING</td><td></td></tr><tr><td>LAST PICKING</td><td></td></tr></table>	NEW PICKING		LAST PICKING					
NEW PICKING									
LAST PICKING									
FUNCTIONS									
CLERK									
CASHIER									

## ■ Mode PGM2

READING									
DEPARTMENT									
PLU/EAN	<table border="1"><tr><td>RANGE</td><td></td></tr><tr><td>PICK UP</td><td><table border="1"><tr><td>NEW PICKING</td><td></td></tr><tr><td>LAST PICKING</td><td></td></tr></table></td></tr></table>	RANGE		PICK UP	<table border="1"><tr><td>NEW PICKING</td><td></td></tr><tr><td>LAST PICKING</td><td></td></tr></table>	NEW PICKING		LAST PICKING	
RANGE									
PICK UP	<table border="1"><tr><td>NEW PICKING</td><td></td></tr><tr><td>LAST PICKING</td><td></td></tr></table>	NEW PICKING		LAST PICKING					
NEW PICKING									
LAST PICKING									
DYNAMIC EAN	<table border="1"><tr><td>RANGE</td><td></td></tr><tr><td>PICK UP</td><td><table border="1"><tr><td>NEW PICKING</td><td></td></tr><tr><td>LAST PICKING</td><td></td></tr></table></td></tr></table>	RANGE		PICK UP	<table border="1"><tr><td>NEW PICKING</td><td></td></tr><tr><td>LAST PICKING</td><td></td></tr></table>	NEW PICKING		LAST PICKING	
RANGE									
PICK UP	<table border="1"><tr><td>NEW PICKING</td><td></td></tr><tr><td>LAST PICKING</td><td></td></tr></table>	NEW PICKING		LAST PICKING					
NEW PICKING									
LAST PICKING									
LINK PLU/EAN TABLE									
COMBO MEAL									
CONDIMENT TABLE									
EAN PLU CONVERT									
ITF PLU CONVERT									
CRATE TABLE									

PROMOTION TABLE			
EAN OTHERS			
PLU INFORMATION			
PLU MENU KEY			
SCALE TABLE			
HAPPY HOUR			
FUNCTIONS			
MEDIA			
TRAINING TEXT/CLK			
CLERK			
CASHIER			
MANAGER			
EMPLOYEE			
WORKING TIME SHIFT			
JOB LOCATE TABLE			
CONTACTLESS KEY			
OPTIONAL			
REPORT			
FUNCTION TEXT			
FUNCTION KEY			
FUNCTION MENU KEY			
DEPT. GROUP			
PLU GROUP			
PLU HOURLY GROUP			
MESSAGE			
TAX			
AUTO MENU			
AUTO KEY SEQUENCE			
CUSTOMER			
CUSTOMER PROG.			
BRANCHES			
TRANSFER MASK			
DEVICE CONFIG			
DIRECT KEY			
ONLINE CONFIG			
INLINE CONFIG			
MWS CONFIG			
VMP CONFIG			
ROM VERSION			

# Exemples de rapports de lecture de programmes mémorisés

## ■ Rayon (mode PGM1 ou PGM2)

Mode d'exploitation*	<b>*PGM2*</b>		
Type du rapport	DEPARTMENT	T123456	Rabais de groupe 1 à 9 (Oui/Non)
Code du rayon	D01	G01	Statut de la taxe (imposable 1 – imposable 6)
Description	DPT. 01 1001003 D1111111111	V0 C0	Prix unitaire
	DPT. 01	KP001 L18	N° de groupe
		BLACK/BLUE	Groupe de commissions
		3. 61	Limite HALO
	D02	G01	Station d'impression (Imprimante satellite 1/2/reçu)
	DPT. 02 1001003 D0000000000	V0 C0	Programmation des fonctions
	DPT. 02	KP001 L18	1 0 0 1 0 0 3
		BLACK/BLUE	Type d'entrée d'un montant (Disponibilité et prépositionnement/ Prépositionnement/Disponibilité/ Interdit)
	D03	8. 42	Type de reçu (double/unique)
	DPT. 03 1001003 D0000000000	G02	SIF/SICS/normal
	DPT. 03	V0 C0	Statut des balances (Balance obligatoire/Autorisé/Interdit)
		KP001 L18	N° de la table de balances
		BLACK/BLUE	Impression de validation d'un article (Obligatoire/Non-obligatoire)
	D19	2. 51	Impression sur le rapport d'un employé (Oui/Non)
	DPT. 19 1000003 D0000000000	G16	
	DPT. 19	V0 C0	
		KP001 L18	
		BLACK/BLUE	
	D20	1. 60	
	DPT. 20 1000003 D0000000000	G17	
	DPT. 20	V0 C0	
		KP001 L18	
		BLACK/BLUE	

\* Lorsque vous effectuez ce rapport en mode PGM1, l'indication PGM2 est remplacée par "PGM1".

## ■ PLU/EAN (mode PGM1 ou PGM2)

Type du rapport	*PGM2*			Code du rayon associé
Statut de la taxe	PLU/EAN			Type de menu (espace : PLU normal, L: n° de table de PLU de liaison, C:n° du repas assorti)
Code PLU	P00001	(01)	#00/ 0	Q'té de base
N° de groupe	G08	T123456	C00 001003	
Description pour le niveau de prix 1	P1	PLU00001	8.50	Prix 1
			0.60	Prix de pinte 1
N° de la table de condiments	P2		9.00	Prix 2
			0.00	Prix de pinte 2
	P3		9.50	Prix 3
			0.00	Prix de pinte 3
Texte de la touche à effleurement	00001			
Rabais de groupe 1 à 9 (Oui/Non)	D11111111111	H11111111111	/1.0	Q'té de base de pinte
	T0 0000	C1 HG1 4 7	KP001	Station d'impression (Imprimante satellite 1/2/reçu)
	B 0			Ventes spéciales 1 à 9 (Oui/Non)
	M 0.000	S-1179.000		Stock minimal/Stock
Point de primes	P00002	(01)	#00/ 0	Programmation des fonctions
	G01	T1	C00 001003	0 0 1 0 0 3
	P1	PLU00002	2.10	Type d'entrée d'un montant (Disponibilité et prépositionnement/ Prépositionnement/Disponibilité/ Interdit)
			0.70	Changement de prix (Obligatoire/Interdit/Autorisé)
	P2		2.20	Impression sur le rapport d'un employé (Oui/Non)
			0.00	Statut des balances (Obligatoire/Autorisé/Interdit)
	P3		3.20	Entrée de condiment dans l'article d'un menu (Obligatoire/Non-obligatoire)
			0.00	Type de condiment (Oui/Non)
Code EAN	00002			N° de la table de tare/ N° de la table d'informations sur les PLU/ Groupe de commissions/Groupe horaire
	D10000000000	H11111111111	/1.0	
	T0 0000	C2 HG2 5 0	KP001	
	B 0			
	M 0.000	S -658.000		
	P00500	(01)	#00/ 0	
	G01		C00 000002	
	P1	PLU00500	1.00	
			0.00	
	P2		2.00	
			0.00	
	P3		3.00	
			0.00	
	00500			
	D00000000000	H11111111111	/1.0	
	T0 0000	C0 HG0 0 0	KP001	
	B 0			
	M 0.000	S 0.000		
	4001112223334#	(01)	#00/ 0	
	G01		C00 000002	
	P1	ITEM08	1.10	
			0.00	
	P2	ITEM08	1.20	
			0.00	
	P3	ITEM08	1.30	
			0.00	
				BLACK/YELLOW

D0000000000 H111111111 /1.0 TO 0000 CO HGO 0 0 KP001 B 0 M 0.000 S 56.000 4001231234567#(O2) #00/ 0 G01 C00 000002	Méthode de suppression d'un EAN non sollicité (*: non suppression, espace : suppression en mode Z1)
P1 ITEM06 3.10 0.00 P2 3.20 0.00 P3 3.30 0.00	

BLACK/YELLOW D0000000000 H111111111 /1.0 TO 0000 CO HGO 0 0 KP001 B 0 M 0.000 S 51.000
--

## ■ EAN dynamique (mode PGM2)

*PGM2*	Type du rapport
DYNAMIC EAN	
4001526347893#(O1) #00/ 0 G01 C00 001002	
P1 DPT.O1 2.70 0.00	
P2 0.00 0.00	
P3 0.00 0.00	
BLACK/YELLOW D0000000000 H111111111 /1.0 TO 0000 CO HGO 0 0 KP001 B 0	

## ■ Table de PLU de liaison (mode PGM2)

*PGM2*	Type du rapport
LINK PLU/EAN TABLE	N° de la table de PLU de liaison
#01 P00040 P00041	Codes PLU affectés
#02 P00050 P00051 P00052 P00053 P00054	

## ■ Repas assortis (mode PGM2)

<b>*PGM2*</b>		
COMBO MEAL		Type du rapport
#01	P00024 1.10 P00025 1.30 P00026 1.50	N° du repas assorti
#02	P00027 1.10 P00028 1.50 P00029 1.70	Codes et prix des PLU affectés

## ■ Table de condiments (mode PGM2)

<b>*PGM2*</b>		
CONDIMENT TABLE		Type du rapport
#01	0 P00023 P1 P00025 P1 P00027 P1	N° de la table de condiments
HOWCOOK?	#04	N° de la table de condiments de liaison
#04	0 P00033 P1 P00037 P1 P00038 P1	Codes PLU affectés
POTATO?		Texte du message
#05	0 P00040 P1 P00041 P1	
FLAVOR		

## ■ Table de conversion de EAN à PLU (mode PGM2)

<b>*PGM2*</b>		
EAN PLU CONVERT		Type du rapport
4901234567894#	P00019	Code EAN
		Code PLU converti

## ■ Table de conversion de ITF à PLU (mode PGM2)

<b>*PGM2*</b>		
ITF PLU CONVERT		Type du rapport
1234567890123456#	P00019	Code ITF
		Code PLU converti

## ■ Table de caisses à claire-voie (mode PGM2)

## ■ Table de lancement (mode PGM2)

#PGM2*		Type du rapport					
PROMOTION TABLE							
N° de la table de lancement	#001						
Texte	PROMO_1	Type (GLOBAL/INDIVIDUAL)					
	01	GLOBAL					
	02	P00040					
	03	P00041					
	LEVEL1	P00042					
AMOUNT	DISCOUNT	03					
LEVEL2		1.00					
AMOUNT	DISCOUNT	00					
LEVEL3		0.00					
AMOUNT	DISCOUNT	00					
LEVEL4		0.00					
AMOUNT	DISCOUNT	00					
LEVEL5		0.00					
AMOUNT	DISCOUNT	00					
		0:00-23:59 R1					
MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	
1	1	1	1	1	1	1	1
#002	PROMO_2	INDIVIDUAL					
	01	P00042					
	02	P00043					
	03	P00044					
LEVEL1			Niveau				
01/01	02/01	03/02	04/00	05/00			
06/00	07/00	08/00	09/00	10/00			
11/00	12/00	13/00	14/00	15/00			
16/00	17/00	18/00	19/00	20/00			
21/00	22/00	23/00	24/00	25/00			
% DISCOUNT		40.00%	Méthode de lancement/Taux du rabais				
			Niveau de déclenchement 1 à 25/ Compteur 1 à 25				

LEVEL2  
 01/00 02/00 03/00 04/00 05/00  
 06/00 07/00 08/00 09/00 10/00  
 11/00 12/00 13/00 14/00 15/00  
 16/00 17/00 18/00 19/00 20/00  
 21/00 22/00 23/00 24/00 25/00

AMOUNT DISCOUNT **0.00**

Méthode de lancement/Montant du rabais

LEVEL3  
 01/00 02/00 03/00 04/00 05/00  
 06/00 07/00 08/00 09/00 10/00  
 11/00 12/00 13/00 14/00 15/00  
 16/00 17/00 18/00 19/00 20/00  
 21/00 22/00 23/00 24/00 25/00

AMOUNT DISCOUNT **0.00**

LEVEL4  
 01/00 02/00 03/00 04/00 05/00  
 06/00 07/00 08/00 09/00 10/00  
 11/00 12/00 13/00 14/00 15/00  
 16/00 17/00 18/00 19/00 20/00  
 21/00 22/00 23/00 24/00 25/00

AMOUNT DISCOUNT **0.00**

LEVEL5  
 01/00 02/00 03/00 04/00 05/00  
 06/00 07/00 08/00 09/00 10/00  
 11/00 12/00 13/00 14/00 15/00  
 16/00 17/00 18/00 19/00 20/00  
 21/00 22/00 23/00 24/00 25/00

AMOUNT DISCOUNT **0.00**

0:00-23:59 R1

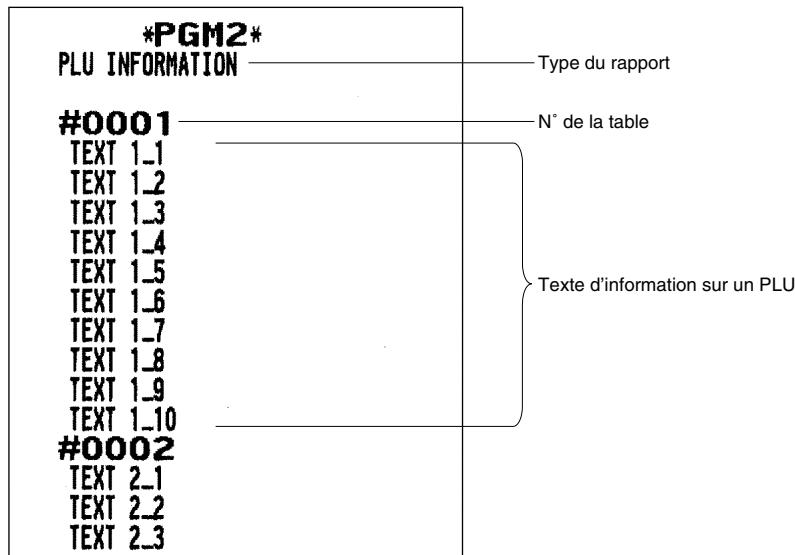
MON TUE WED THU FRI SAT SUN

1 1 1 1 1 1 1

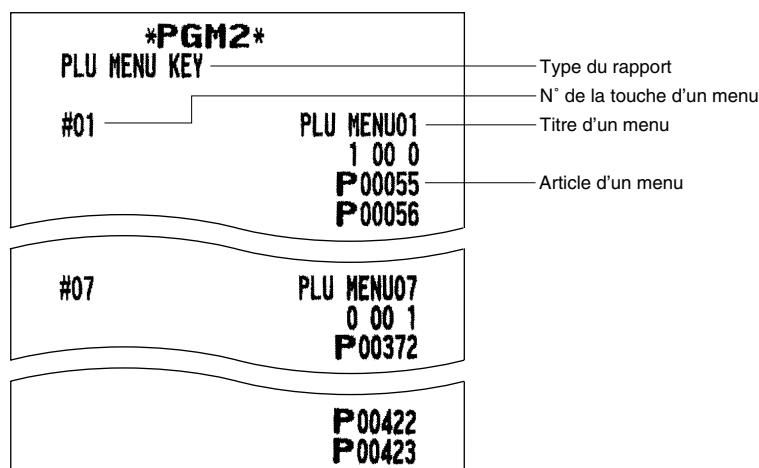
## ■ Autres fonctions EAN (mode PGM2)

<b>*PGM2*</b>	
EAN OTHERS	Type du rapport
EAN NON-PLU	Réglage de la disposition de non-PLU
20                    5 4 0 0 1 2	
02                    4 5 0 0 1 2	
EAN DELETE	Période de suppression
PRESS CODE	Fonction du code d'annonce
1                    001	
2                    001	
3                    001	
4                    001	
5                    001	

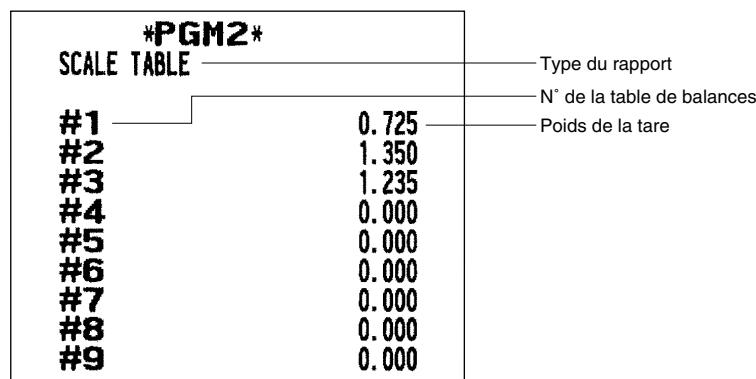
## ■ Texte d'information sur un PLU (mode PGM2)



## ■ Touche d'un menu PLU (mode PGM2)



## ■ Table de balances (mode PGM2)



## ■ Ventes spéciales (mode PGM2)

<b>*PGM2*</b>						
HAPPY HOUR						
SFT1	4:00-11:00	SL1				
MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN
1	1	1	1	1	1	1
SFT2	0:00-	0:00	SL1			
MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN
1	1	1	1	1	1	1
SFT8	0:00-	0:00	SL1			
MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN
1	1	1	1	1	1	1
SFT9	0:00-	0:00	SL1			
MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN
1	1	1	1	1	1	1

## ■ Groupes de fonctions (mode PGM1 ou PGM2)

<b>*PGM2*</b>	
FUNCTIONS	
(-) 1	-0.20
S	L18
(-) 2	-0.70
S	L18
(-) 3	-0.85
S	L18
(-) 4	-1.12
S	L18
(-) 5	-0.00
I	L18
(-) 6	-0.00
I	L18
(-) 7	-0.00
I	L18
(-) 8	-0.00
I	L18
(-) 9	-0.00
R	L18
%1	-10.00%
S	L100.00%
%2	-5.00%
S	L100.00%
%3	-7.50%
S	L100.00%
%4	-8.00%
S	L100.00%
%5	-6.00%
I	L100.00%
%6	-4.50%
I	L100.00%

%7	-8.00%
I	L100.00%
%8	-6.50%
I	L100.00%
%9	-7.00%
R	L100.00%
GDSC%1	-10.00%
GD1 ST	L100.00%
GDSC%2	-5.00%
GD2 ST	L100.00%
GDSC%3	-6.00%
GD3 ST	L100.00%
GDSC%4	-7.00%
GD4 ST	L100.00%
GDSC%5	-8.00%
GD5 ST	L100.00%
GDSC%6	-4.00%
GD6 ST	L100.00%
GDSC%7	-8.50%
GD7 ST	L100.00%
GDSC%8	-10.00%
GD8 ST	L100.00%
GDSC%9	-7.50%
GD9 ST	L100.00%
GDSC%10	-10.00%
GD10 ST	L100.00%
COM. SAL1	3.000%
COM. SAL2	2.000%
COM. SAL3	5.000%
COM. SAL4	6.000%
COM. SAL5	8.000%
COM. SAL6	7.000%
COM. SAL7	6.000%
COM. SAL8	7.000%
COM. SAL9	8.000%
SER. CHRG	0.01%
CASH TIP	L18
NOCA TIP	L18
DEPOSIT	L18
DEPO. (-)	L18
***RA	L18
***RA2	L18
***PO	L18
***PD2	L18
****CID	9999999.99
CHK/CG	999999.99
BONUS POINT	

Repère

HALO

AMOUNT1	1.00	Montant pour obtenir un point de prime 1
BONUS POINT1	1	Point de prime 1
AMOUNT2	2.00	
BONUS POINT2	2	
AMOUNT3	3.00	
BONUS POINT3	3	
AMOUNT4	4.00	
BONUS POINT4	4	
AMOUNT5	5.00	
BONUS POINT5	5	
AMOUNT6	6.00	
BONUS POINT6	6	
AMOUNT7	7.00	
BONUS POINT7	7	
AMOUNT8	8.00	
BONUS POINT8	8	
AMOUNT9	9.00	
BONUS POINT9	9	
AMOUNT10	10.00	
BONUS POINT10	10	
BONUS REDEMPTION		
MINIMUM POINT	1	Point de prime minimal
REDEEMED POINTS	1	Point de prime remboursé
REDEEMED AMOUNT	1.00	Montant remboursé

## ■ Touche de média (mode PGM2)

*PGM2*		
MEDIA		Type du rapport
CASH	L18	Texte d'une fonction
	00001001	HALO
	999999.99	Programmation
CASH2	L18	
	00001001	
	999999.99	
CASH3	L18	
	00001001	
	999999.99	
CASH4	L18	
	00001011	
	999999.99	
CASH5	L18	
	00001001	
	999999.99	
CHECK	L18	
	0000001001	
	999999.99	

CHECK5	L18
	0000001001
	999999.99
CREDIT1	L18
	000000111
	999999.99

CREDIT6	L18
	000000101
	999999.99
CREDIT7	L18
	000000101
	999999.99
CREDIT8	L18
	000000101
	999999.99
CREDIT9	L18
	000000101
	999999.99
CHARGE	L18
	00001
HOTEL TRANS.	0
CA/CHK	999999.99
CA/CHK2	999999.99
CA/CHK3	999999.99
CA/CHK4	999999.99
CA/CHK5	999999.99

#### FOREIGN CURRENCY

EXCH1	US \$	1.550220 2
EXCH2		1.225310 2
EXCH3		1.321000 2
EXCH4		1.112233 2
EXCH5		1.121212 2
EXCH6		1.332211 2
EXCH7		1.432101 2
EXCH8		1.112233 2
EXCH9		1.332211 2
		NONE

Taux

Tabulation

#### CURRENCY MONEY

1 CENT	0.01
2 CENT	0.02
5 CENT	0.05
10 CENT	0.10
20 CENT	0.20
50 CENT	0.50
1 EURO	1.00
2 EURO	2.00
5 EURO	5.00
10 EURO	10.00
20 EURO	20.00
50 EURO	50.00
100 EURO	100.00
200 EURO	200.00
500 EURO	500.00
	0.00
	0.00
	0.00
	0.00
	0.00

## ■ Texte de formation/Employé (mode PGM2)

<b>*PGM2*</b>	Type du rapport
<b>TRAINING TEXT/CLK</b>	
<b>TRAINING CODE</b>	Code de l'employé ou du caissier en formation
<b>TRAINING TEXT</b>	Texte du titre du mode de formation

## ■ Employé (mode PGM1 ou PGM2)

<b>*PGM2*</b>	Type du rapport
<b>CLERK</b>	Code de l'employé
<b>CLK#0001</b>	Nom de l'employé
1- 9999 1- 9999	Code GLU salle de liaison
00 000 00000000000000	
00 001 00000018100 D1(1111)	Programmation de vente à des clients privilégiés (VIP1/2/3)
<b>CLK#0002</b>	Numéro de tiroir/Code secret
1- 9999 1- 9999	
00 000 00000000000000	Programmation du mode d'opération (PGM2/PGM1/PRIX/X1/Z1/X2Z2/AUTO KEY/FLASH/SD CARD/AUTO MENU 1 à 6)
<b>CLK#0003</b>	Programmation des fonctions
1- 9999 1- 9999	00000018100
00 000 00000000000000	Suppression de l'addition (note) d'un client
00 003 00000018100 D1(0000)	Impression de l'addition (note) d'un client
<b>CLK#0004</b>	Vente spéciale
1- 9999 1- 9999	Achèvement du niveau d'un prix
00 000 00000000000000	Démarrage du niveau d'un prix
00 004 00000018100 D1(0000)	GLU rappelé
<b>CLK#0005</b>	Changement d'une TVA
1- 9999 1- 9999	Copie de vérification d'un client
00 000 00000000000000	Système GLU
00 005 00000018100 D1(0000)	Employé superviseur
<b>CLK#0006</b>	Remise à zéro en mode OPXZ
1- 9999 1- 9999	
00 000 00000000000000	
00 006 00000018100 D1(0000)	
<b>CLK#0007</b>	
1- 9999 1- 9999	
00 000 00000000000000	
00 007 00000018100 D1(0000)	
<b>CLK#0013</b>	
1- 9999 1- 9999	
00 000 00000000000000	
00 013 00000018100 D1(0000)	
<b>CLK#0014</b>	
1- 9999 1- 9999	
00 000 00000000000000	
00 014 00000018100 D1(0000)	
<b>CLK#0015</b>	
1- 9999 1- 9999	
00 000 00000000000000	
00 015 00000018100 D1(0000)	

## ■ Caissier (mode PGM1 ou PGM2)

	<b>*PGM2*</b>	
Programmation de vente à des clients privilégiés (VIP1/2/3)	<b>CASHIER</b>	Type du rapport
	<b>CSR#0001</b> CASHIER0001	Code du caissier
	000 0000000000000000	Nom du caissier
	001 00018100 D1 (0000)	Numéro de tiroir/Code secret
Numéro de touche	<b>CSR#0002</b> CASHIER0002	Programmation du mode d'opération (PGM2/PGM1/PRIX/X1/Z1/X2Z2/AUTO KEY/FLASH/SD CARD/AUTO MENU 1 à 6)
	000 0000000000000000	
	000 00018100 D1 (0000)	
		Programmation des fonctions
	0 0 0 1 8 1 0 0	
		└ Suppression de l'addition (note) d'un client
		└ Impression de l'addition (note) d'un client
		└ Vente spéciale
		└ Achèvement du niveau d'un prix
		└ Démarrage du niveau d'un prix
		└ Changement d'une TVA
		└ Copie de vérification d'un client
		└ Remise à zéro en mode OPXZ

## ■ Directeur (mode PGM2)

	<b>*PGM2*</b>	
	<b>MANAGER</b>	Type du rapport
MGR#01	1111	Code du directeur
MGR#02	0002	Code secret
MGR#03	2255	

## ■ Employé (mode PGM2)

	<b>*PGM2*</b>	
	<b>EMPLOYEE</b>	Type du rapport
EMP#0000000001	DAVID K	Code de l'employé
CLK#0000 MGR#00	0.0	Nom de l'employé
(0000) L01 L02 L03 L00		Nombre standard d'heures travaillées
T1111111111 L00 L00 L00		Numéros des emplacements du travail
EMP#0000000002	EDWARD M	
CLK#0000 MGR#00	0.0	Code de l'employé de liaison/Code du directeur de liaison
(0000) L01 L02 L03 L00		Code secret
T1111111111 L00 L00 L00		Changement d'heure du travail
EMP#0000000003	ERIC T	
CLK#0000 MGR#00	18.0	
(0000) L01 L02 L03 L00		
T1111111111 L00 L00 L00		
EMP#0000000005	JIMMY P	
CLK#0000 MGR#01	0.0	
(0000) L00 L00 L00 L00		
T1111111111 L00 L00 L00		

## ■ Changement des heures de travail (mode PGM2)

<b>*PGM2*</b>	
WORKING TIME SHIFT	Type du rapport
#1 SHIFT 1	Texte
#2 MORNING02	
#3 LUNCH	
#4 SHIFT 4	
#5 SHIFT 5	
#6 SHIFT 6	
#7	
#8	
#9	

## ■ Table des emplacements du travail (mode PGM2)

<b>*PGM2*</b>	
JOB LOCATE TBL	Type du rapport
#01 LOCATION#1	Numéro de la table des emplacements du travail
SA 1.00 OT 1.20	Texte
#02 LOCATION#2	Taux de paiement des heures supplémentaires
SA 2.00 OT 1.20	Montant du paiement du salaire
#03 LOCATION#3	
SA 3.00 OT 1.20	
#04 LOCATION#4	
SA 4.00 OT 1.20	
#05 LOCATION#5	
SA 5.00 OT 1.50	

## ■ Clé sans contact (mode PGM2) - (seulement sur l'affichage)



## ■ Fonctions en option (mode PGM2)

<b>*PGM2*</b>	
OPTIONAL	Type du rapport
FUNCTION PROHIBIT	
OPX/Z REPORT	ENABLE
PAID OUT	PUBLIC
REFUND/RETURN	PUBLIC
ISSUE ITEM VOID	PUBLIC
NO ISSUED VOID	PUBLIC
SBTL VOID	PUBLIC
ITEM VP	ENABLE
INTERMEDIATE GLU	PUBLIC
GLU FINALIZE	ENABLE
VIP SALES	PUBLIC
WASTE MODE	PUBLIC
INTERMEDIATE FINAL	ENABLE
OPEN GLU DISPLAY	DISABLE
EAN LEARNING	ENABLE
PRICE CHANGE	PUBLIC
CUSTOMER LEARNING	PUBLIC
CUSTOMER BILL	ENABLE
CUSTOMER BILL DEL	ENABLE
FINALIZE ST=0	PUBLIC
O RECEIPT DRAWER	ENABLE
VOID AFTER ST-KEY	PUBLIC
DRAWER OPEN X1/X2	ENABLE
DRAWER OPEN Z1/Z2	ENABLE
DRAWER OPEN OP X/Z	ENABLE
TERMINAL	
MACHINE NAME	
BILL NUMBER	0007
DRAWER ALARM	0
SCREEN SAVE	0
AUTO SIGN OFF	0
LICENSE WARNING	10
SCALE DISPLAY	1
INFO. AREA COLOR	BLACK/SILVER
	Heure d'alarme d'ouverture du tiroir
	Couleur de la zone d'informations (couleur de premier plan/couleur d'arrière-plan)

## ■ Rapport (mode PGM2)

<b>*PGM2*</b>	
REPORT	Type du rapport
0 SKIP	Article
CLERK	Réglage
CASHIER	SKIP
TRANSACTION	SKIP
DEPARTMENT	SKIP
PLU	SKIP
HOURLY	NOT SKIP
DAILY NET	SKIP
GENERAL RPT FORMAT	
DEPARTMENT	NOT SKIP
TRANSACTION	NOT SKIP
TAX SALE	NOT SKIP
CID	NOT SKIP
DEPT. Q'TY	NOT SKIP
DEPT. %SHARE	NOT SKIP
HOURLY REPORT	
MEMORY TYPE	30
START TIME	00
STACKED REPORT	
1	Rapport d'un regroupement 1
PLU	00001- 01000
PLU STOCK	00001- 01000
GENERAL	
2	Rapport d'un regroupement 2
PLU	00001- 02000
DEPT. GROUP TOTAL	
EMPLOYEE	000000001-9999999999
CUSTOMER BY AMT	*0.00-*99999.99
HOURLY	0700-2000
GLU	1-9999
CUSTOMER ORDERING1	10000000000001- 2999999999999999

## ■ Texte d'une fonction (mode PGM2)

<b>*PGM2*</b>		Type du rapport
FUNCTION TEXT		Texte d'une fonction (implicite)
		Texte (prépositionnement)
DISCOUNT	DISCOUNT	
DIFFER	DIFFER	
TAX1 ST	TAX1 ST	
TAX2 ST	TAX2 ST	
TAX3 ST	TAX3 ST	
TAX4 ST	TAX4 ST	
TAX5 ST	TAX5 ST	
TAX6 ST	TAX6 ST	
VAT 1	VAT 1	
VAT 2	VAT 2	
VAT 3	VAT 3	
VAT 4	VAT 4	
VAT 5	VAT 5	
VAT 6	VAT 6	
<b>NET1</b>	<b>NET1</b>	
<b>NET2</b>	<b>NET2</b>	
CP PLU	CP PLU	
VD	VD	
SBTL VD	SBTL VD	
MGR VD	MGR VD	

CC VAT 3	CC VAT 3
CC VAT 4	CC VAT 4
CC VAT 5	CC VAT 5
CC VAT 6	CC VAT 6
CC TTL TAX	CC TTL TAX
CC VAT SFT	CC VAT SFT
CC TAX DELE	CC TAX DELE
TRANSACTION#	TRANSACTION#
LICENSE END	LICENSE END
C. BILL	C. BILL

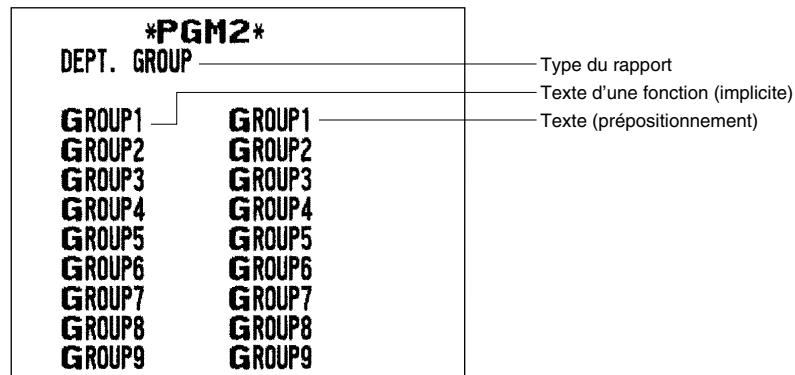
## ■ Touche d'une fonction (mode PGM2)

*PGM2*		Type du rapport
FUNCTION KEY		N° de la touche
		Texte de la touche
		Couleur de la touche
001	0	BLACK/SILVER
002	1	BLACK/SILVER
003	2	BLACK/SILVER
004	3	BLACK/SILVER
005	4	BLACK/SILVER
006	5	BLACK/SILVER
007	6	BLACK/SILVER
008	7	BLACK/SILVER
627	VIP_SALE2	WHITE/202
628	VIP_SALE3	WHITE/202
629	POINT_REDEMP	WHITE/NAVY
630	MASK	WHITE/GREEN
631	BANK_CONSOLE	WHITE/AQUA
632	E-MAIL	BLACK/AQUA

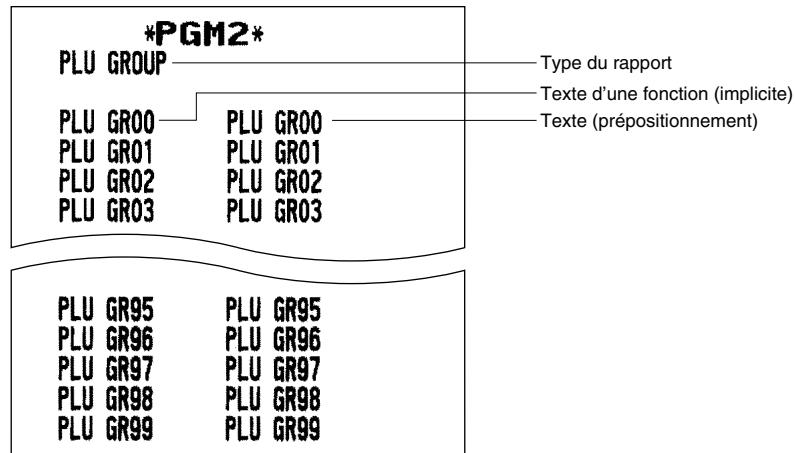
## ■ Touche du menu d'une fonction (mode PGM2)

<b>*PGM2*</b>		
FUNCTION MENU KEY		
<b>#01</b>	FUNCTION_MENU 1	
01	OPENED_GLU	048
02	OPENED_ROOM	049
03	ROOM	495
04	%9	292
05	(-)9	301
06	VP	518
07	DEPOSIT	498
08	POINT_REDEM	629
09	RECALL_TRANS.	501
10	TRANS_OUT	508
11	VATSFT_ITEM	461
12	TRANS_IN	509
13	AMOUNT	176
14	BILL	519
15	RETURN	282
<b>#02</b>	FUNCTION_MENU 2	
01	TIME_IN	490
02	BREAK	492
03	TIME_OUT	491
04	ADVANCE_ORDER	524
05	CORRECT_ORDER	526
06	CREDIT_ORDER	525
07	VATSFT_ITEM	461
08	POINT_REDEM	629
09	MASK	630
10	DEPT#	168
11	CRATE#	277
12	INTER_MED.	502
13	LEVEL#	038
14	VIP_SALE1	626
15	CUST_BILL	512
<b>#30</b>	FUNCTION MENU30	
01	INHIBIT	---
02	INHIBIT	---
03	INHIBIT	---
04	INHIBIT	---
05	INHIBIT	---
06	INHIBIT	---
07	INHIBIT	---
08	INHIBIT	---
09	INHIBIT	---
10	INHIBIT	---
11	INHIBIT	---
12	INHIBIT	---
13	INHIBIT	---
14	INHIBIT	---
15	INHIBIT	---

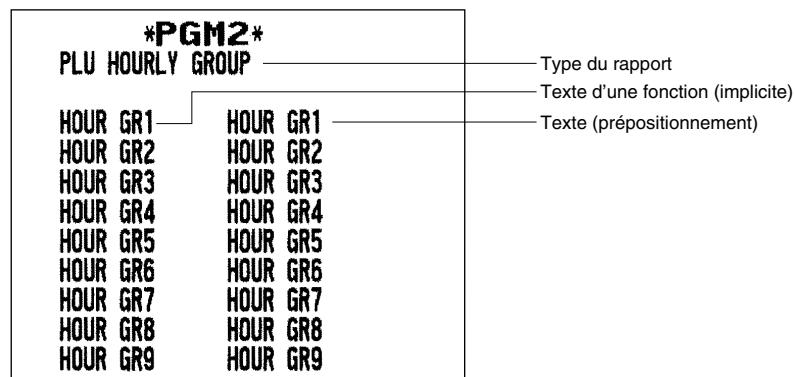
## ■ Groupe de rayons (mode PGM2)



## ■ Groupe de PLU (mode PGM2)



## ■ Groupe horaire de PLU (mode PGM2)



## ■ Message (mode PGM2)

<b>*PGM2*</b>	
<b>MESSAGE</b>	Type du rapport
<b>RECEIPT LOGO SHARP PRESENTS THE BEST MACHINE SHARP IS THE BEST</b>	Texte du logotype d'un reçu
<b>FREE TEXT #01 TEXT01</b>	Texte libre
<b>#99 TEXT99</b>	
<b>VP TEXT</b>	Texte VP
<b>FOR DEPOSIT ONLY</b>	
<b>BILL TEXT</b>	Texte d'une addition (note)
<b>BILL FOOTER</b>	Bas d'une addition (note)
<b>PAYEE NAME</b>	Nom du bénéficiaire pour un chèque en anglais
<b>E.BILL MESSAGE</b>	Message sur l'addition (note) de divertissements
<b>SCROLL POLE DISP.</b>	Message de défilement pour un affichage par pôle
<b>SCROLL MAIN DISP.</b>	Message de défilement pour un affichage principal

## ■ Taxe (mode PGM2)

*PGM2*	
TAX	Type du rapport
TAX1	7. 5000 %
TAX2	3. 0000 %
TAX3	4. 0000 %
TAX4	5. 0000 %
TAX5	2. 0000 %
TAX6	-3. 0000 %

## ■ Menu automatique (mode PGM2)

*PGM2*	
AUTO MENU	Type du rapport
AUTO MENU1	N° du menu AUTOMATIQUE
01	AUTO
02	AUTO2
03	AUTO3
04	INHIBIT
05	INHIBIT
06	INHIBIT
07	INHIBIT
08	INHIBIT
09	INHIBIT
10	INHIBIT
11	INHIBIT
12	INHIBIT
13	INHIBIT
14	INHIBIT
15	INHIBIT

AUTO MENU6	
01	INHIBIT
02	INHIBIT
03	INHIBIT
04	INHIBIT
05	INHIBIT
06	INHIBIT
07	INHIBIT
08	INHIBIT
09	INHIBIT
10	INHIBIT
11	INHIBIT
12	INHIBIT
13	INHIBIT
14	INHIBIT
15	INHIBIT

## ■ Séquence de touches automatiques (mode PGM2)

<b>*PGM2*</b>	
AUTO KEY SEQUENCE	
#01	Type du rapport N° de la touche de mise en séquence automatique Mode 2 ENTER 1 ENTER 2 0 ENTER 1 ENTER
#02	Manipulation des touches
#98	----
#99	----

## ■ Client (mode PGM2)

<b>*PGM2*</b>	
CUSTOMER	
#0800000001232	Type du rapport Code client
NAME_5	Nom du client
ADDR_5	Adresse du client
P0 0	Niveau de prix (0 à 6) N° de rabais automatique d'un groupe (0-10)

## ■ Contrôle d'un client (mode PGM2)

<b>*PGM2*</b>	
CUSTOMER PROG.	
99999999 99	Type du rapport Limite du montant d'un crédit d'achats Période de suppression d'un client non sollicité

## ■ Succursales (mode PGM2)

<b>*PGM2*</b>	
BRANCHES	
00000001	Type du rapport N° de la succursale Nom de la succursale NAME1
00000007	NAME7
00000026	NAME26

## ■ Masque de transfert (mode PGM2)

<b>*PGM2*</b>	
<b>TRANSFER MASK</b>	Type du rapport
<b>MASK NO.</b>	N° du masque

## ■ Configuration de l'équipement (mode PGM2)

<b>*PGM2*</b>		
<b>DEVICE CONFIG</b>		Type du rapport
JOURNAL PRINTER	T#000-C#1	Nom de l'équipement
ER-01PU		
RECEIPT/REPORT PRINTER		
ER-01PU	T#000-C#1	N° du terminal/N° de la voie de transmission
PRE-PRINT	0 / YES	Impression du logotype de l'en-tête
BILL PRINTER	T#000-C#1	Longueur minimale de l'addition (note) sur le reçu/Coupage automatique
ER-01PU	00 99 1	
KP#1	ONE SHEET	Nombre de lignes d'avancement de fiches initial/Nombre maximal de ligne d'impression de fiche/Nombre de VP
KP#1	T#000-C#3	
TM-T88(3) /T88(4)	YES	N° du modèle de l'imprimante
	0	
ADDITION	00	Nombre de lignes d'avancement d'imprimante de cuisine initial
SORT RCPT. CUTTING	NO	
SEQUENTIAL PRINT	NO	
KP#2	---	
KP#3	---	
KP#4	---	
KP#5	---	
KP#6	---	
KP#7	---	
KP#8	---	N° de la voie de transmission
KP#9	---	Bit utile/Bit d'arrêt
BCR(SCANNER)	C#3 71 ODD	Parité
	4800bPS	Débit en bauds
SCALE	---	
ONLINE	C#4	
POLE DISPLAY	000	Durée d'attente

## ■ Touche directe (mode PGM2)

*PGM2*		Type du rapport
DIRECT KEY		N° de la touche
HOME	-----	
001	-----	
002	-----	
003	-----	
004	-----	
055	-----	
056	-----	
057	-----	
058	-----	
059	-----	
060	L 1      P00031	Niveau d'un PLU
	L 2	Code PLU
	L 3	
	L 4	
	L 5	
	L 6	
	L 7	
	L 8	
	L 9	
	L10	
061	L 1      P00032	
	L 2	
	L 3	
	L 4	
	L 5	
	L 6	
	L 7	
	L 8	
	L 9	
	L10	
130	-----	
131	-----	
132	-----	

## ■ Configuration en ligne (mode PGM2)

### \*PGM2\* ONLINE PRESET

TERMINAL No.	000001
MODEM CONTROL	00
BPS	9
START CODE	002
END CODE	013
TIME OUT	007
OPEN STORE	
CLOSE STORE	

## ■ Configuration VMP (mode PGM2)

### \*PGM2\* VMP PRESET

PASSWORD	0000
VMP1 PASSWORD	0000
VMP2 PASSWORD	0000
VMP3 PASSWORD	0000
VMP1 ID	0000000000
VMP2 ID	0000000000
VMP3 ID	0000000000

## ■ Version ROM (mode PGM2)

### \*PGM2\* VERSION

IPL Version	0.1 UP-3515
PROGRAM Version	UP-3515V Ver1.01 R3808
TEXT Version	Text V1.00
SYSTEM Version	System V1.00
FPGA Version	FPGA Ver.15

# 11

# Sauvegarde ou enregistrement des données (carte SD)

Les données du Terminal de Point de Vente peuvent être enregistrées sur la carte SD, et les données de programmation être chargées à partir de cette dernière.

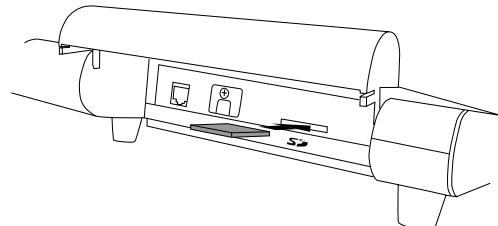
Pour utiliser la fonction de carte SD, sélectionnez le mode "SD CARD" dans la fenêtre de sélection du mode et effectuez les opérations suivantes.

## Insertion et retrait d'une carte SD

La fente pour carte SD se trouve sur le côté gauche de votre Terminal de Point de Vente sous un couvercle latéral.

### Insertion d'une carte SD

Insérez une carte SD dans la fente correspondante avec le logo imprimé SD vers le haut. Poussez la carte avec le doigt jusqu'au déclic et relâchez doucement.



### Retrait de la carte SD

Poussez la carte doucement avec un doigt et relâchez. La carte sortira.

#### NOTA

- Ce modèle ne prend en charge que les cartes SD. L'utilisation d'autres cartes SD telles que miniSD, microSD, etc., avec un adaptateur n'est pas prise en charge.
- Lors de l'insertion ou du retrait de la carte SD, assurez-vous de la relâcher doucement. Sinon, la carte peut s'éjecter et vous blesser au doigt.
- Ne touchez ni ne retirez jamais la carte SD pendant qu'elle est utilisée, sinon il est possible que les données enregistrées soient endommagées.
- Le formatage de la carte SD efface toutes les données qui s'y trouvent.

## ■ Formatage d'une carte SD

Quand la carte SD n'a pas encore été formatée, formatez-la.

#### Procédure

- (1) En mode "SD CARD", sélectionnez le menu [FORMATTING], la fenêtre de confirmation s'affiche.
- (2) Pour effectuer le formatage, effleurez la touche [OK].  
Pour annuler l'opération, effleurez la touche [CANCEL].

## ■ Programmation d'un code dossier

Le code programmé est utilisé dans la structure du dossier de fichiers. Il est possible de programmer un code comptant jusqu'à 8 chiffres.

#### Procédure

- (1) En mode "SD CARD", sélectionnez le menu [FOLDER CONTROL], la fenêtre de liste de codes dossiers s'affiche.
- (2) Sélectionnez le code dossier nécessaire dans la liste, puis effleurez la touche [ENTER].  
Pour approuver le code dossier sélectionné, effleurez la touche [JOB SELECTION].  
Pour annuler l'opération, effleurez la touche [CANCEL].

## ■ Création d'un dossier

Le dossier principal peut être créé pour le fichier de données.

(¥SHARP¥ECRXXX05¥nnnnnnnn¥ : nnnnnnnn/folder code)

### Procédure

- (1) En mode "SD CARD", sélectionnez le menu **[FOLDER CONTROL]**, la fenêtre de liste de codes dossiers s'affiche.
- (2) Effleurez la touche **[NEW]**, la fenêtre d'entrée de texte s'affiche et entrez le code dossier (8 chiffres max.) à créer.  
Pour créer le dossier de fichiers, effleurez la touche **[OK]**.  
Pour annuler l'opération, effleurez la touche **[CANCEL]**.

## ■ Sauvegarde de données

Les données de ventes, les données de la bande de détails quotidiens électronique ou les données de programmation peuvent être enregistrées dans la carte SD.

### Procédure

- (1) En mode "SD CARD", sélectionnez le menu **[SAVING]**, la fenêtre de sélection "SAVE ONLY ou SAVE & CLEAR" s'affiche.
  1. SAVE ONLY: pour l'enregistrement de données uniquement
  2. SAVE & CLEAR: pour l'enregistrement des données avec l'effacement de la mémoireSélectionnez l'opération "**SAVE ONLY** ou **SAVE & CLEAR**", la fenêtre de liste de données suivante s'affiche.

Texte	Liste de données
SALES DATA	Données de ventes
EJ DATA	Données de la bande de détails quotidiens électronique
T-LOG DATA	Fichier de données T-LOG
INDIVIDUAL PROGRAMMING DATA	Sélectionnez les données de programmation individuelles: DEPARTMENT, PLU/EAN, DYNAMIC EAN, PLU MENU KEY, LINK PLU TABLE, CONDIMENT TABLE, PLU CONVERT, CRATE TABLE, PROMOTION TABLE, COMBO MEAL, EAN NON-PLU, PRESS CODE, PLU INFORMATION, TRANSACTION, TRAINING TEXT/CLK, CLERK, CASHIER, MANAGER, OTHER PRESET, DIRECT KEY, FUNCTION MENU, FUNCTION KEY, MESSAGE, DEVICE CONFIG, TAX, CUSTOMER, VMP ID
ALL PROGRAMMING DATA	Toutes les données de programmation
CUSTOMER NAME LIST	Liste des noms de clients

- (2) Sélectionnez le menu de données dans la liste, la fenêtre de confirmation s'affiche.

Pour enregistrer le fichier de données nécessaire, effleurez la touche **[OK]**.

Pour annuler l'opération, effleurez la touche **[CANCEL]**.

## ■ Chargement des données

Les données de programmation peuvent être chargées depuis la carte SD.

### Procédure

- (1) En mode “SD CARD”, sélectionnez le menu **[LOADING]**, la fenêtre de liste de données suivante s'affiche.

Texte	Liste de données
INDIVIDUAL PROGRAMMING DATA	Sélectionnez les données de programmation individuelles: DEPARTMENT, PLU/EAN, DYNAMIC EAN, PLU MENU KEY, LINK PLU TABLE, CONDIMENT TABLE, PLU CONVERT, CRATE TABLE, PROMOTION TABLE, COMBO MEAL, EAN NON-PLU, PRESS CODE, PLU INFORMATION, TRANSACTION, TRAINING TEXT/CLK, CLERK, CASHIER, MANAGER, OTHER PRESET, DIRECT KEY, FUNCTION MENU, FUNCTION KEY, MESSAGE, DEVICE CONFIG, TAX, CUSTOMER, VMP ID
ALL PROGRAMMING DATA	Toutes les données de programmation
CUSTOMER NAME LIST	Liste des noms de clients

- (2) Sélectionnez le menu de données dans la liste, la fenêtre de confirmation s'affiche.

Pour charger le fichier de données de programmation, effleurez la touche **[OK]**.

Pour annuler l'opération, effleurez la touche **[CANCEL]**.

# Numérotage d'Articles Européens (EAN) ou Code Universel des Produits (UPC)

## ■ Code EAN ou UPC

Votre machine peut traiter les codes suivants:

- UPC-A (Caractère à système numérique: 0, 2, 3, 4)   • UPC-E
- EAN-8   • EAN-13   • Code interne EAN-8/EAN-13

Pour les codes utilisés dans le repérage de la mémoire, il y a deux modèles de type PLU (traités en tant que code, tel le code du PLU) et de type non PLU (les informations sur le prix/quantité sont incluses dans ce code). Lorsqu'un code est du type non PLU, le prix/quantité du code est lu(e) pour des entrées de ventes (dans le cas d'une quantité, "quantity multiplys preset unit price" est traitée pour obtenir le prix).

### UPC-A

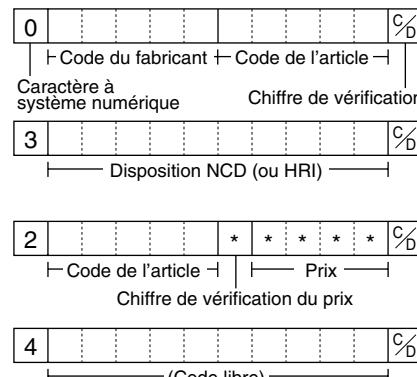
- Caractère à système numérique 0 <utilisé dans le repérage de la source>
- Caractère à système numérique 3 <utilisé en tant que NDC ou HRI>

Pour une entrée, un nombre entier de 12 chiffres ou de 11 chiffres (hors chiffres de vérification) doit être entré.

- Caractère à système numérique 2 <dans le type de Non-PLU de repérage de la mémoire>  
Vous pouvez programmer la disposition avec "EAN NON-PLU" dans le réglage ARTICLE.
- Caractère à système numérique 4 <dans le type de PLU de repérage de la mémoire>

Pour une entrée, un nombre entier de 12 chiffres ou de 11 chiffres (hors chiffre de vérification), ou un zéro en tête plus un nombre de 12 chiffres doit être entré.

(N'importe quel chiffre est autorisé pour les chiffres marqué d'un \*, et sur le reçu/bande de détails quotidiens, le code de type non PLU est imprimé sous la forme 2020008 \*\*\* \*\* (\* \* \* : information sur le prix.).)



### UPC-E

- UPC-E est la version avec suppression du zéro de UPC-A conforme aux normes UPC-E. Ce code est utilisé pour le repérage de petits emballages.

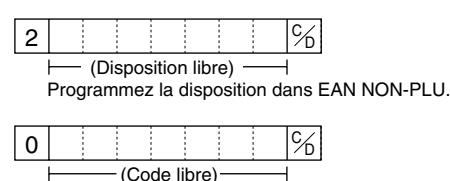
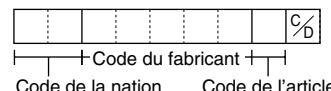


Pour une entrée, un nombre de 6 chiffres ou un zéro en tête plus un nombre de 6 chiffres doit être entré.

### EAN 8

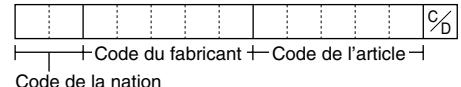
- Code EAN-8 ordinaire (indicateur:ni 0 ni 2) <utilisé dans le repérage d'une source>  
Pour une entrée, un nombre entier de 8 chiffres doit être entré.
- Code interne (indicateur 2) <dans le type résumé du non-PLU de repérage de la mémoire>  
Programmez la disposition sous "EAN NON-PLU" dans le réglage ARTICLE.
- Code interne (indicateur 0) <dans le type résumé du PLU de repérage de la mémoire>

Pour une entrée, un nombre entier de 8 chiffres doit être entré.  
Sur le reçu/bande de détails quotidiens, un code de type non PLU est imprimé tel que 208 \*\*\* \*\* (\* \* \* : informations sur le prix/quantité)



## EAN-13

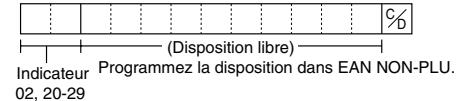
- Code EAN-13 ordinaire (utilisé dans le repérage de la source)
- Code EAN-13 spécifique (indicateur 977, 978, 979) (utilisé dans le repérage de la source: ISBM, ISSN)



Pour une entrée, vous devez entrer un nombre entier de 13 chiffres.

- Code interne (utilisé dans le repérage de la mémoire, numéro du caractère de l'indicateur: 20 à 29 et 02)

Programmez la disposition sous "EAN NON-PLU" dans le réglage ARTICLE.



- Code d'annonce EAN (utilisé pour des articles d'annonces)

Pour des articles d'annonces, vous devez utiliser un code EAN de 13 chiffres plus un code additif de 2 chiffres ou de 5 chiffres, même si votre enregistreuse peut enregistrer un code EAN de 13 chiffres sans code additif.

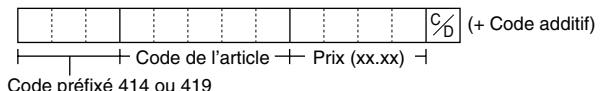
### NOTA

*La disposition des articles d'annonces est définie comme unique pour chaque pays. Pour les dispositions autres que celles des pays indiqués ci-dessous, veuillez consulter votre revendeur SHARP autorisé.*

### Type 2 allemand

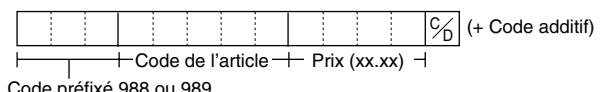
(Code EURO - Le prix est codé en EURO depuis janvier 2002.)

Les prix sont exprimés en EURO.



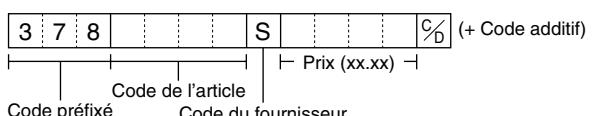
### Royaume-Uni

La monnaie pour les prix est en GBP.



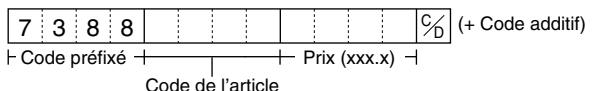
### France

La monnaie pour le prix sur le code préfixé 378 est en EURO, et 379 est en FFr. (Le prix est convertit automatiquement selon les statuts de l'EURO.)



### Suède

La monnaie pour les prix est en SKr.



### NOTA

- La disponibilité de ces codes d'annonces sur votre enregistreuse dépend de la programmation effectuée.
- Etant donné que le prix dans un code d'annonce est lu pour des entrées de ventes et que la monnaie est déterminée par le code, notez que le code que vous entrez pour des ventes doit pouvoir coïncider avec votre monnaie nationale.

## ■ Code additif

UPC-A et EAN-13 peuvent être suivis par un code additif sous forme d'un nombre à deux chiffres ou à cinq chiffres, à l'exception de UPC-A sans un chiffre de vérification plus un code additif à deux ou cinq chiffres. Par conséquent, le nombre total de chiffres que vous pouvez entrer pour des entrées de ventes se présente comme suit:

Entrée du code	Code non-additif	Code additif à 2 chiffres	Code additif à 5 chiffres
UPC-A	12	14	17
UPC-A avec zéro en tête	13	15	18
UPC-A sans chiffre de vérification	11	—	—
UPC-E	6	—	—
EAN-8	8	—	—
EAN-13	13	15	18

### NOTA

Votre enregistreuse estime automatiquement si le code additif dans un code EAN est entré à partir du nombre total des chiffres et de l'indicateur.

## ■ Fichier EAN

Votre Terminal de Point de Vente a un fichier principal EAN et peut fournir un fichier EAN dynamique (D-EAN).

### Fichier principal EAN

D'une manière générale, tous les articles EAN sont gérés dans le fichier principal EAN. Les données de programmation et les informations sur les ventes sont enregistrées dans le fichier principal EAN.

### Fichier EAN dynamique

Si un fichier EAN dynamique est attribué, les articles entrés par la fonction de formation EAN (se référer à la section "Fonction de formation de EAN") sont temporairement sauvegardés dans ce fichier. (Si ce fichier n'est pas généré, les articles sont directement sauvegardés dans le fichier principal EAN.) Les données sauvegardées temporairement peuvent être transférées dans le fichier principal EAN lorsque c'est nécessaire en exécutant un D-EAN LOAD en mode PGM2.

Si vous désirez utiliser le fichier EAN dynamique, consultez votre revendeur SHARP autorisé.

# 13

# Fonction de transfert de l'EURO

Dans son principe, votre Terminal de Point de Vente peut être automatiquement modifié pour correspondre à l'introduction de l'EURO en effectuant l'opération "EURO STATUS" en mode X2/Z2. Cependant, il y a plusieurs options que vous devez régler selon vos besoins. Aussi, veuillez effectuer avec soin les réglages nécessaires.

Pour les détails, veuillez consulter votre revendeur SHARP autorisé.

## Statut de l'EURO :

Vous pouvez sélectionner le statut dans les 4 types suivants ((A),(B),(C) ou (D)). Le type sélectionnable est décidé de la manière suivante pour chaque statut. Le type (A) est le statut de base (statut initial).

Du type (A) _____	sélectionnable	→ Type (B), (C) ou (D)
Du type (B) _____	sélectionnable	→ Type (C), (D)
Du type (C) _____	sélectionnable	→ Type (D)

Article	Type (B)	Type (C)	Type (D)
Rapport Z1 général	ISSUE	ISSUE	ISSUE
Rapport Z2 général	ISSUE	ISSUE	ISSUE
Mémoire pour TG1/TG2/TG3	—	CLEAR	CLEAR
Impression du montant d'un change 1 pour un total et un rendu	YES	YES	NO
Impression du montant d'un change 1 pour une impression de validation	YES	YES	NO
Méthode de calcul pour un change 1	DIVISION	MULTI	MULTI
Symbol de la monnaie nationale	—	[EURO]	[EURO]
Tabulation nationale	—	2	2
Conversion de prix prérégisés d'un rayon/PLU/EAN*	—	YES	YES
Descripteur de la monnaie d'un change 1	[EURO]	Symbol de la monnaie nationale en cours	—
Tabulation de l'échangeur 1	2	Tabulation domestique en cours	—

Les articles marqués “—” sont les données en cours restantes.

\*: Le taux préréglé de la touche **[EXCH1]** est appliqué conformément au taux de conversion, et la méthode de calcul est réglée sur “division”. Une fois la conversion effectuée, le message “PRICE CONVERTED” s'imprime sur le rapport.

## Réglage de la date et de l'heure lorsqu'une opération de modification automatique de l'EURO doit être exécutée

Pour exécuter de manière certaine l'opération de modification automatique, vous pouvez programmer la date et l'heure décidées pour effectuer l'opération de modification automatique de l'EURO. Dix jours avant la date préréglée, les jours restants sont imprimés au bas du rapport de remise à zéro totale quotidienne.

****CID	*13644.62
*CHECK ID	*140.85
CA/CHK ID	*13785.47
CHK/CG	*7.30
<hr/>	
EURO START	
01/07/2009 0:00	
DAYS TO EURO	<10>

Les réglages de la date et de l'heure seront remis à zéro après l'exécution de l'opération de modification automatique et vous pourrez programmer à nouveau la date et l'heure pour l'opération de modification automatique suivante.

De même, vous pouvez effectuer une opération obligatoire de modification automatique de l'EURO. Lorsque la date et l'heure prérégées mentionnées ci-dessus sont passées, le message d'erreur "EURO CHANGE ENTRY COMPULSORY" sera affiché. Vous ne pouvez commencer aucune opération en mode REG/MGR avant d'avoir effectué l'opération.

### Opération de modification automatique de l'EURO

1. Sélectionnez le mode X2/Z2.
2. Sélectionnez "8 EURO STATUS" à partir du menu.
3. Sélectionnez le statut que vous désirez régler (B, C ou D) en vous référant au tableau de la page précédente. Effleurez la touche [ . ] pour parcourir les options.  
Veuillez noter qu'une fois que vous avez réglé un statut, vous ne pouvez revenir au(x) statut(s) précédent(s).

#### **Remarque importante**

Pour les touches diverses, telles que [( - )] et [%], ainsi que pour le réglage de HALO, la conversion automatique ne sera pas effectuée. Vous devez changer les taux de % ou les montants en mode PGM1/PGM2 après l'exécution de l'opération de modification automatique pour l'EURO, de telle sorte qu'ils soient basés sur des montants en EURO.

#### **NOTA**

Certaines des opérations suivantes, qui sont nécessaires à chaque statut, s'exécutent.

(1) Etablissement d'un rapport général Z1. (2) Etablissement d'un rapport général Z2. (3) Annulation des TG1/TG2/TG3. (4) Changement de la fonction de programmation "l'impression du montant d'un total et d'un rendu — Avec monnaie étrangère/nationale seulement". (5) Changement des fonctions de programmation "l'impression du montant d'un change 1 pour l'impression de validation d'un total — OUI/NON" et "l'impression du montant de l'impression de validation d'un total — Avec monnaie étrangère/nationale seulement". (6) Changement de la fonction de programmation "Méthode de calcul pour un change 1 — Division/Multiplication". (9) Changement de la fonction de programmation "Conversion de prix unitaires préréglés de rayons/PLU/EAN en monnaie EURO — OUI/NON". (10) Réglage du "Descripteur de la monnaie du change 1" en tant que données appropriées. (11) Réglage de la "Tabulation du change 1" en tant que données appropriées.

#### **NOTA**

Ce travail ne peut régler la fonction EURO supplémentaire suivante. Vous devez régler les articles suivants pour chaque programmation après l'exécution de l'opération de modification automatique de l'EURO.

(1) Taux d'un change 1, (2) "Opération de vérification et de crédit d'achats pour un change 1 — OUI/NON" (3) Numéro du tiroir pour la monnaie étrangère (s'il est installé).

De même, lorsque vous utilisez les touches [EXCH2] à [EXCH9], vous devez changer ces taux.

# 14 Entretien par l'opérateur

## Dans le cas d'une panne de courant

Lorsqu'il y a une panne de courant, le Terminal de Point de Vente conserve le contenu de sa mémoire et toutes les informations concernant les totaux de ventes.

- Lorsqu'une panne de courant survient dans le Terminal de Point de Vente en condition d'inactivité ou pendant une entrée, le Terminal de Point de Vente revient à une condition normale de fonctionnement une fois le courant rétabli.

## Avant d'appeler pour un dépannage

La défaillance de la machine présentée dans la colonne de gauche ci-dessous, sous le titre de "Condition", n'indique pas nécessairement des défauts fonctionnels du terminal. Vous devez vous référer aux indications de la colonne "Vérification" à droite, qui se rapportent à la condition présentée, avant d'appeler pour un dépannage.

Condition	Vérification
• L'indicateur d'alimentation est éteint.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Y a-t-il du courant dans la prise électrique?</li><li>• La fiche du câble d'alimentation CA est-elle mal branchée ou débranchée de la prise électrique?</li><li>• Le connecteur de l'adaptateur secteur est-il mal branché ou débranché de la prise femelle de l'adaptateur secteur?</li><li>• Le commutateur de mode est-il en position "ON (I)"?</li></ul>

## Liste des options

Pour votre Terminal de Point de Vente UP-3515, les options suivantes sont disponibles :

Pour les détails, veuillez consulter votre revendeur SHARP autorisé. N'essayez pas d'installer vous-même n'importe laquelle de ces options.

- |   |  |
|---|--|
| 1. Affichage du client arrière intégré:                   | UP-I20DP   |
| 2. Affichage auxiliaire par pôle du client:               | UP-P20DP/UP-P20DPB   |
| 3. Tiroir auxiliaire:                                     | ER-03DW/ER-03DWB/ER-04DW/<br>ER-05DW/ER-05DWB  |
| 4. Compartiment auxiliaire pour la monnaie:               | ER-48CC2 (pour ER-03DW/ER-03DWB)<br>ER-48CC3 (pour ER-04DW)<br>ER-58CC (pour ER-05DW/ER-05DWB) |
| 5. Couvercle du compartiment auxiliaire pour la monnaie : | ER-01CV1-5 (pour ER-48CC2)<br>ER-02CV1-5 (pour ER-48CC3)<br>ER-03CV (pour ER-58CC)             |
| 6. Clés d'employés sans contact:                          | UP-R10CL2  |
| 7. Carte mémoire RAM:                                     | UP-S04MB2/UP-S08MB   |
| 8. Interface EFT:   | UP-I04EF   |

### NOTA

- *Vous ne pouvez pas utiliser UP-I20DP et UP-P20DP/UP-P20DPB en même temps.*
- *Pour utiliser une imprimante thermique externe, consultez votre revendeur SHARP autorisé.*

# 16 Données techniques

Modèle:	UP-3515
Dimensions extérieures:	370(L) × 320(P) × 320(H) mm
Poids:	Environ 7 kg (sans l'adaptateur secteur)
Alimentation:	Tension et fréquence officielles (nominales)
Consommation électrique:	65 W (max.) (Lorsque la tension officielle est de 220 à 240 V, 50 Hz/60 Hz)
Température de fonctionnement:	0 à 40°C
Eléments électroniques:	LSI (CPU), etc.
Batterie incorporée:	Bloc de piles rechargeables, durée de maintien de la mémoire d'environ 1 mois (avec bloc de piles incorporées entièrement chargé, à une température de 25°C)
Affichage:	Type: Ecran LCD à matrice active avec rétro-éclairage Touche à effleurement analogique Taille: Plein écran de 381mm Résolution: 1024 × 768 points
Accessoires:	Manuel de base de l'utilisateur: 1 exemplaire Adaptateur secteur: 1 Câble d'alimentation CA: 1 Repose-pieds: 4 Feuille de support: 4 Pied en caoutchouc: 4 Vis (M4 × 25): 4 Vis (M3 × 8): 1 Tore magnétique (pour câble LAN): 1 (Veuillez conserver cet accessoire. Consultez votre revendeur SHARP autorisé pour l'installation.) Dispositif de serrage en nylon: 1

- Les données techniques et l'apparence peuvent faire l'objet de modifications sans préavis en vue d'une amélioration de la machine.

**CAUTION:**

Shielded interface cables must be used with this equipment to maintain compliance with EMC regulations.

**VORSICHT:**

Zur Gewährleistung der elektromagnetischen Verträglichkeit (EMV-Vorschriften) müssen bei diesem Gerät geschirmte Schnittstellenkabel verwendet werden.

**ATTENTION:**

Les câbles d'interface blindés doivent être utilisés avec cet équipement pour maintenir la conformité aux normes EMC.

**PRECAUCIÓN:**

En este equipo deberán utilizarse cables blindados de interconexión para respetar las normas de interferencias electromagnéticas.

**Noise level: 58.2 dB(A)****Measured according to EN ISO 7779:2001****[Maximum value if the optional cash drawer springs open: 77.5 dB(A)]****Geräuschpegel: 58,2 dB(A)****Gemessen nach EN ISO 7779:2001****[Spitzenwert bei Aufspringen der optionalen Kassenschublade: 77,5 dB(A)]****Niveau de bruit: 58,2 dB(A)****Mesuré selon la norme EN ISO 7779:2001****[Valeur de crête à l'ouverture du tiroir caisse en option: 77,5 dB(A)]****Nivel de ruido: 58,2 dB(A)****Medido conforme a EN ISO 7779:2001****[Valor máximo al abrir el cajón opcional de la caja: 77,5 dB(A)]**

**SHARP**

**SHARP ELECTRONICS (Europe) GmbH**  
Postbox 105504  
20038 Hamburg, Germany

**SHARP CORPORATION**