

Manual de uso

POS Cash Register Systems

CONCERTO



Estimado cliente:

En nombre de REELSA deseamos que al adquirir usted la registradora QUORION CONCERTO disfrute del control de su negocio. Sinceramente esperamos que usted aprecie los muchos beneficios de haberse asociado con un nombre distinguido de producto que representa ambos calidad y compromiso para la satisfacción del cliente.

La Registradora QUORION CONCERTO es totalmente configurable y a la vez simple para operar. Los usuarios pueden adaptar fácilmente cualquier tipo de menú o reestructurar el sistema. Además, nuestro software dinámico genera un ambiente compatible para un conjunto amplio de dispositivos periféricos. Es exactamente esta versatilidad y calidad la que ha hecho un producto exitoso entre nuestros clientes a nivel internacional.

Es por lo tanto un gran orgullo, por lo que nosotros anticipamos con interés nuestra colaboración con nuestros clientes.

Sinceramente,

Su grupo QUORION - REELSA

Índice

Introducción	¡Error! Marcador no definido.
Especificaciones	2
1. Teclado	3
1.1 Configuración de teclado	3
1.1.1 Tactil Concerto.....	¡Error! Marcador no definido.
1.1.2 Teclado 3396.....	¡Error! Marcador no definido.
1.2 Nombre de las teclas y su función	4
1.3 Posición simulado de cerradura y teclas	6
1.4 Llaves Dallas	6
2. Funciones básicas de venta	¡Error! Marcador no definido.
2.1 Introducir un dependiente	¡Error! Marcador no definido.
2.2 Realizar una venta usando un departamento abierto ¡Error!	Marcador no definido.
2.3 Realizar una venta usando un dep/PLU programados ¡Error!	Marcador no definido.
2.3.1 Crear un PLU durante la venta	¡Error! Marcador no definido.
2.4 Multiplicación de Dept/PLU en una venta	9
2.5 Computo de cambio	11
3. Anulaciones y transacciones negativas ¡Error!	Marcador no definido.
3.1 Borrar una entrada numérica	¡Error! Marcador no definido.
3.2 Anular el último registro (antes de totalizar) ¡Error!	Marcador no definido.
3.3 Anular artículos durante la venta	¡Error! Marcador no definido.
3.4 Retornar artículos fuera de una venta	13
3.5 Realizar descuentos durante la venta	¡Error! Marcador no definido.
3.6 Cancelación de una venta	¡Error! Marcador no definido.
3.7 Anular una venta completa	¡Error! Marcador no definido.
4. Funciones avanzadas de venta	¡Error! Marcador no definido.
4.1 Niveles de departamento	16
4.2 Niveles de precio de PLU	¡Error! Marcador no definido.
4.3 Función de moneda extranjera	17
4.4 Mantener una venta pendiente por caja	18
4.5 Ticket no ticket y doble ticket	18

4.6	Funciones de fecha y hora.....	18
4.7	Cajon	18
4.8	Pagos y recibos a cuenta PO/RA.....	19
4.9	Funcion de cobro partido	19
4.10	Funcion de cambio de precio momentanea.....	20
5.	Funciones de Hosteleria	20
5.1	Asignanr un camarero	20
5.2	Abrir una mesa nueva o ya abierta.....	20
5.3	Imprimir la factura y cerrar una mesa	21
6.	Funciones avanzadas de mesa	22
6.1	Anular un articulo en una mesa.....	22
6.2	Transferir mesas	¡Error! Marcador no definido.
6.3	Cobro separado por mesas.....	¡Error! Marcador no definido.
6.4	Uso de los condimentos.....	24
6.5	Funciones de saldo adicionales	26
7.	Programar el Concerto.....	27
7.1	Programacion de fecha y hora	27
7.2	Programacion facil	28
7.3	Ficheros de programacion	28
7.4	Escanear productos.....	¡Error! Marcador no definido.
7.5	Caracteristicas de programacion en red.....	30
7.5.1	Activar la red.....	30
7.5.2	Tamaño de la red.....	30
7.5.3	Saldos flotantes.....	30
7.5.4	Articulos flotantes.....	30
7.5.5	Compartir impresoras.....	31
7.5.6	Informes en red	31
7.5.7	Programa Modo 99.....	32
7.6	Modo pruebas.....	32
8.	INFORMES	32
8.1	Informe del usuario.....	32
8.2	Tipos de informes del sistema.....	32
8.3	Impresion de la cinta de control electronica	33
9.	INSTALACION.....	33
9.1	Impresoras externas.....	33

10. Opciones y accesorios	34
10.1 Papel térmico.....	34
11. Mantenimiento.....	34
11.1 Informacion sobre seguridad y compatibilidad electromagneticas....	34
12. Tabla de caracteres	¡Error! Marcador no definido.
13. Perifericos.....	35
13.1 Interface	35
13.2 Cables	35
13.2.1 Cable a PC	36
13.2.2 Cable a Impresora.....	36
14. Mensajes de error	37
15. Comprobacion test de rutinas.....	38

Introducción:

Esta caja registradora esta diseñada para ayudar a la principal función de su negocio, que es la de controlar todas las funciones de cobros y ventas.

A continuación detallamos las principales características del sistema:

- Hasta 999 departamentos.
- Hasta 50.000 PLU.
- Hasta 999 Empleados y 999 ventas personales.
- Teclado plano de 156 teclas con opción de programar cualquier tipo de tecla
- Pantalla táctil frontal TFT de 12,1" de gran visibilidad con opción de crear teclado de 44 ó 56 teclas, con visor trasero opcional de 2 líneas alfanuméricas para una fácil visión del operador y del cliente.
- Hasta 8 tipos diferentes de IVA, controlados como Tasa o IVA.
- Informes configurables totalmente, desde diarios hasta mensuales día a día.
- Protección de memoria interna, mantiene la información fiscal durante los cortes de corriente o desconexión.
- El CONCERTO muestra la hora y la fecha y la imprime según se desee, en el ticket y en los informes.
- Modo pruebas disponible para nuevo personal.
- 8 Teclados Programables - A GUSTO DE CADA CLIENTE según sus necesidades.
- 2 Interface RS-232 de serie, Hasta 4 interfaces más opcionales, conexión LAN opcional y opción futura (en España) de memoria fiscal interna.
- 8 planos de mesas diferentes con opción de adaptar cualquier foto o dibujo
- Salvapantallas de 800 x 600 a todo color

Especificaciones



1. Teclado

1.1 Configuración de teclado

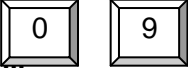

















El CONCERTO funciona como una caja registradora pero con pantalla táctil y teclado físico de 156 teclas.



1.1.1 CONCERTO TECLADO 56 TECLAS

				CERRADURA DE CONTROL						
1 Coca Cola LEMON 4.50 *Medium 2 Coke Light 10.00 1 Withe Grapetizer 7.00 1 Lime Cordial 1.00 1 Red Grapetizer 7.00 1 Passion Fruit Cordia 1.00 1 Oblivion Salad 32.00 1 Bacardi Rum 5.00 1 French Salad 35.00 1 Windhock Lager 8.50				CAJA					111.00	
				TICKET	10 : 32 : 30	CAJER 1	M			
				BEERS	Shorts	White Wine	Red Wine	Champagnes		
				Soft Drink	Starters a Salads	Sandwiches a Platters	Mains	Sweets		
				Coca Cola	Coke Light	Soda Water	Lemonade	Tonic Water		
				Ginger Ale	Withe Grapetizer	Tomato Cocktail	Valpre Sparkling	Valpre Still		
11 Total 111.00				Lime Cordial	Appletizer	Red Grapetizer	Passion Fruit Cordia	RON		
> Caja 111.00<				Anula ultima	Anula ticket	Cancela ticket	Descuento	PO / RA		
arriba	7	8	9	Dept #	Condi mento	Cama rero	divisa	SUBT		
abajo	4	5	6	PLU	Mesa	Cobro partido	Factura	CAJA		
X	1	2	3							
CLR	0	00	.							

Nota: Las teclas representadas en este manual pueden aparecer diferentes del teclado de su maquina debido a las preferencias de programación del usuario final y del distribuidor. Las teclas deben ser consideradas como representación de funciones solo. En el teclado de 44 teclas normalmente hacemos desaparecer el teclado numérico, dejando las funciones de la fila de la izquierda en la fila inferior.

1.2 Nombres y Función de las teclas

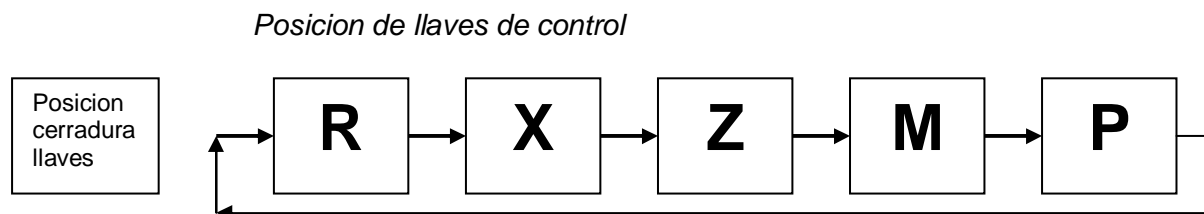
TECLA	NOMBRE TECLA	FUNCION
	Teclas Numéricas	- usadas para entrar números
	Avance Papel	- avance de papel de ticket
	Avance Control	- avance de papel de Control
	Borrar	- Sirve para borrar errores de teclado o marcado
	Error Corrección Anula Ultima	- Sirve para borrar la ultima transacción
	Anula cualquiera	- Anula cualquier operación dentro de una transacción
	Multiplicación/ Hora	- Usada para multiplicar y ver la hora en display
	Empleado ID.	- Usada para entrar el numero de empleado.
	PLU Enter	- Usada para entrada del precio manual y para comprobar un precio de un PLU
	PLU	- Usada para marcar un articulo por código.
	Departamento	- Usada para trabajar desplegando una Ventana o para marcar precio directo.
	RA	- Recibidos a Cuenta o cambio diario
	PO	- Usada para pagos a proveedores
	Porcentaje positivo	- Usado para introducir recargos como el IVA o arreglos en prendas
	Porcentaje negativo	- Usado para introducir Descuentos o invitaciones
	Menos ó Cupón	- Usada para deducir manualmente una cantidad.
	# NS Cajón	- Usada para imprimir una referencia o abrir Cajón.
	Sub Total	- Muestra en pantalla la suma de una cuenta

TECLA	NOMBRE TECLA	FUNCION
	Caja	- Usada para finalizar una operación por efectivo.
	Cheque	- Usada para finalizar una operación por Cheque.
	Tarjeta	- Usada para finalizar una operación por Tarjeta
	Departamento Nivel	- Usada para los niveles de departamentos: (dep. 1º nivel: dep. 1...25, 2º nivel: dep. 26...50)
	Divisa Extranjera	- Calcula la equivalencia con otra moneda extranjera.
	Espera	- Sirve para aparcar una cuenta y continuar con otra.
	Ticket si/no	- Puede anular la impresión del Ticket.
 	Cursor arriba y abajo	- Usada para buscar por en el display línea a línea.
 	Pagina arriba y abajo	- Usada para buscar por en el display pagina, pagina
	Mesa #	- Usada para abrir y cerrar un saldo y llamar a los planos de mesas.
	Separa Mesa	- Separa artículos de una Mesa.
	Mesa Transferir	- transfiere artículos de una Mesa a otra.
	Factura Mesa	- Cierra un Mesa e imprime la factura.
	Texto de Factura	- Usada para imprimir un texto adicional en factura.
	Modificadores	- Sirve para enviar mensajes a Cocina, condimentos

Nota: Estas Teclas son de un teclado por defecto. Actualmente existen muchas teclas con muy diferentes funciones, que pueden ser amoldadas a cada cliente, consultar con su distribuidor.

1.3 CERRADURA DE LLAVES

La cerradura de llaves controlan la posición de la llave igual que en una cerradura standard de una caja registradora, hay 5 llaves diferentes – una para cada posición. Las llaves están localizadas en la tecla superior derecha de su pantalla táctil.



En todo momento nos indica la posición de llave en la que estamos, si hay un número delante de la posición, eso indica el nivel de precios en el que nos encontramos.

1.4 Cerradura llaves Dallas

Cada dependiente requiere, por programación, una llave Dallas para operar. El chip integrado en dicha llave da un alto nivel de seguridad. Hay una serie de opciones que podemos asignar a cada camarero según las funciones que queramos permitir a cada uno.

Con cada máquina se entregan 3 llaves dallas, se aconsejan con la siguiente programación:

OP	- Acceso a posición:	R - X
OW	- Acceso Manager a posición:	R - X - Z - M
OWP	- Acceso propietario a posición:	R - X - Z - M - P

TECLA	VISOR	MODO FUNCIÓN
R	VENTAS	- Registro – Posición para operar- usada para registros y transacciones.
X	INFORMES X	- Modo lectura – se usa para imprimir los informes en cualquier momento sin borrarlos.
Z	INFORMES Z	- Modo Z– se usa para imprimir los informes en cualquier momento pero borrando los totales.
M	MANAGER	- Modo Manager – en esta posición usamos las características de la posición R, más las que no hemos permitido a R a través de programa.
P	PROGRAMA	- Modo Programa – se usa para programar todos los parámetros y opciones de la máquina.

2. Funciones Básicas de venta

2.1 Empleados

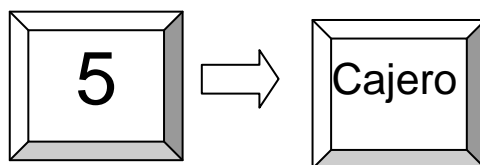
Un dependiente puede describirse en la registradora como la persona quien se asigna al registro. Cada transacción hecha por esa persona se registra y el informe puede imprimirse al final del día, El informe mostrará entonces las ventas totales que suman en cada dependiente.

Por defecto fábrica programa el Dependiente numero 1. El usuario puede cambiar el Dependiente de 4 maneras distintas, dependiendo de como la registradora se halla programado.

Opción 1:

Si una Tecla general de Dependiente existe sobre el teclado,[EMPL. #] entra primero el número de dependiente y entonces pulse la tecla de Dependiente.

Ejemplo: Active el Dependiente 5, pulse 5 seguido por la tecla de Dependiente.



El nombre programado de dependiente aparecerá sobre la pantalla.

Opción 2:

Pulse la tecla general de Dependiente [EMPL. #]. Usted verá reflejado en la pantalla todos los dependientes numerados del 1 al 7 o del 1 al 14 en una lista, para seleccionarlo marque el código que corresponda a ese empleado..

Opción 3:

Usted puede programar también el Dependiente específico por Tecla, sobre el teclado. Simplemente pulsar el Dependiente y automáticamente quedará activo.

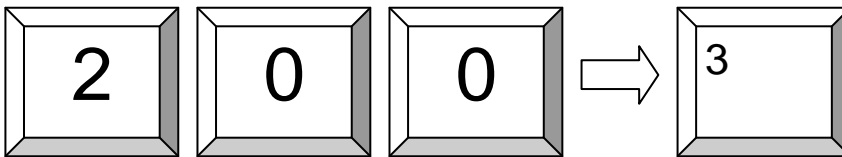
Opción 4: Un Dependiente puede firmar también con un código secreto.

Nota: Es posible imponer un dependiente obligatorio para cada transacción. Esto simplemente significa que los usuarios tienen que identificarse a sí mismos antes de cada transacción.

2.2 Venta de un Departamento Abierto

Un departamento abierto refiere que el departamento no tiene un precio de venta. Los artículos que no han sido programados son introducidos en estos departamentos. El vendedor determina el precio durante la transacción.

Ejemplo: Para introducir un precio de 2€ al departamento 3, marque el precio con 00 sin decimales y pulse la tecla del departamento 3 seguidamente.



The receipt from REELSA shows the following details:

1 Department 3	2,00

1 Total	2,00
Caja	2,00

2.3 Venta de un Departamento o PLU fijo.

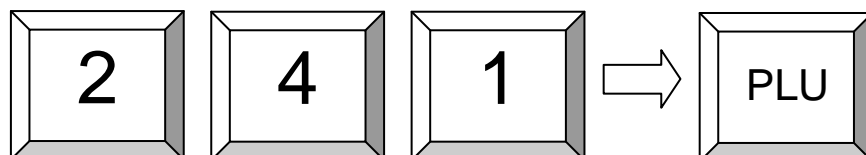
Si un precio ya está programado en la registradora para un departamento específico o PLU, simplemente pulsando la tecla directa ya registra. Para marcar PLUS que no aparecen sobre el teclado, marcar el número seguido de la tecla de PLU o buscarlo a través de las ventanas, Si un PLU tiene un código de barras programado, entonces solo se debe de leer con un scanner o teclear el código

Ejemplo: Marcamos el PLU 241, [241] y pulsamos la tecla de PLU.

The receipt from REELSA shows the following details:

1 PLU 241	5,00

1 Total	5,00
Caja	5,00

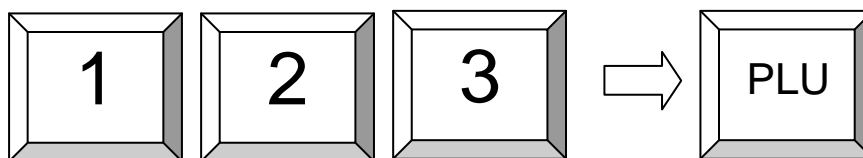


2.3.1 Crear un PLU durante una Venta.

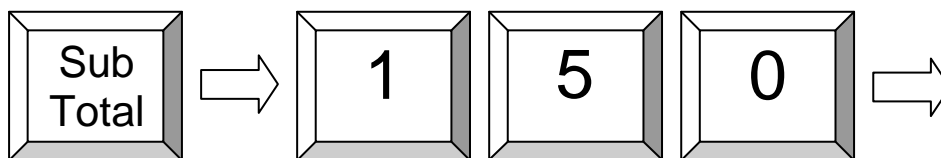
Ocasionalmente, un vendedor puede tener que entrar un nuevo artículo, que no ha sido programado en la registradora. En tal caso, la registradora le preguntará automáticamente a usted si desea crear este artículo. Pulse el Subtotal para confirmar o Borra para salir del programador directo de Artículos. Una vez confirmó a la registradora por ST pedirá el precio. Marque el precio y pulse Subtotal nuevamente para confirmar. Entonces, entre el departamento al que el PLU se vinculara pulse Subtotal para confirmar. Si la registradora se ha programado para permitir programar el nombre del nuevo PLU puede hacerlo, si no la venta se realizará con el nombre del departamento.

Subtotal nuevamente una vez usted termine. La registradora almacenará de aquí en adelante el nuevo PLU para futuras transacciones.

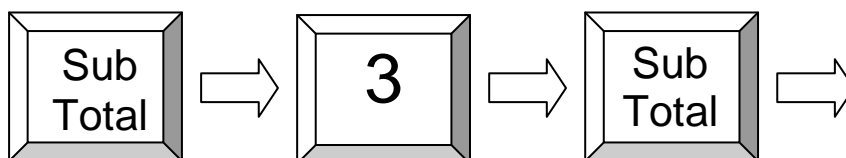
Ejemplo: La creación de PLU 123, Cola, con un precio de €1.50, vinculado al Departamento 3 con PLU activo.



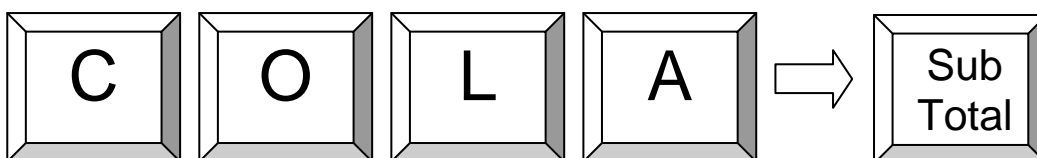
...El display propone crear, si el PLU no esta programado...



... Entre el precio...



...Entre el N° de Departamento a linkar el PLU...



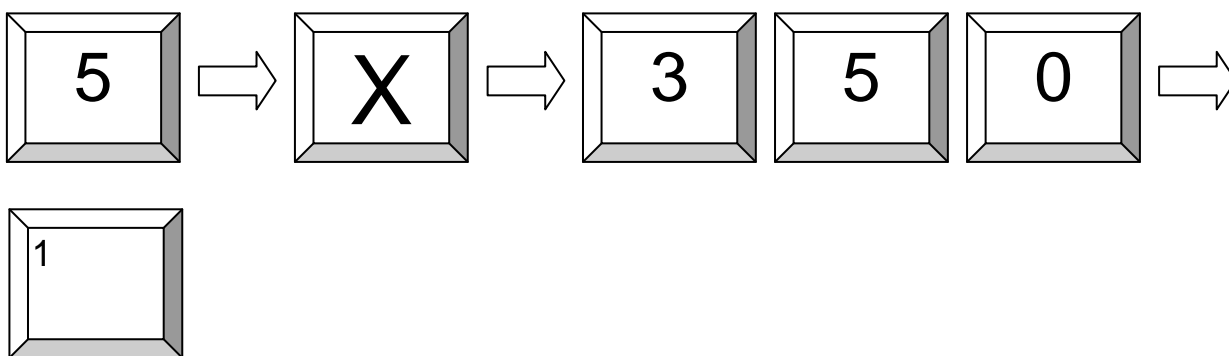
--- Y finalmente el nombre.

Nota: El Nombre del PLU será programado usando los caracteres del Teclado

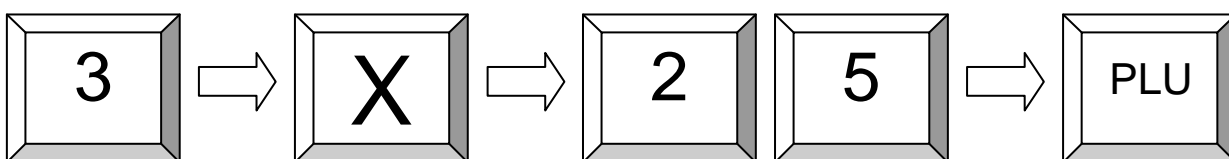
2.4 Multiplicación de una Venta

En vez de marcar el mismo artículo repetidamente, el vendedor puede hacer uso de la tecla de Multiplicación. Entre la cantidad a multiplicar, seguido entonces de la tecla de Multiplicación y el artículo.

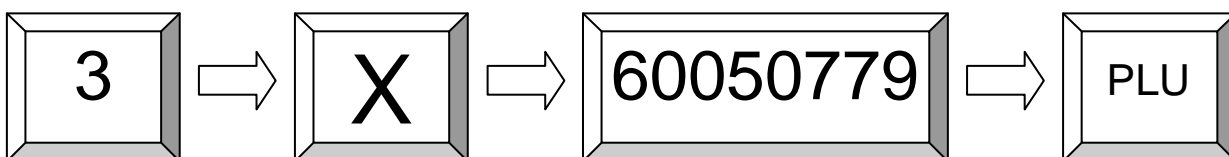
Ejemplo: Para Multiplicar un departamento abierto de €3.50 cinco veces.



Ejemplo: Para Multiplicar por 3 el PLU 25 no programado en el teclado.



Ejemplo: Para Multiplicar por 3 el PLU con código de Barras 60050779.



Nota: El código de Barras es aconsejable leerlo con un lector de códigos de Barras.

Hay otra opción de multiplicación que es marcar el número de unidades y al artículo directamente sin pasar por la tecla "X", esto es activando la opción de sistema número 38.

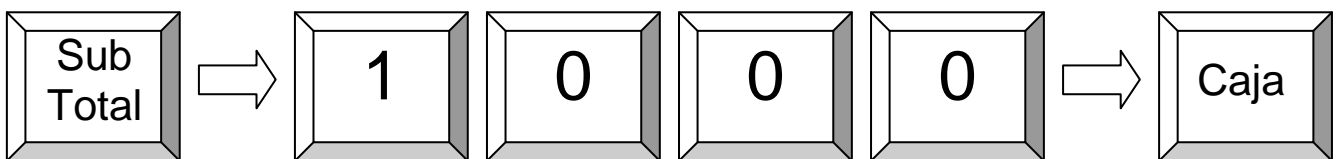
2.5 Cobrar una Venta

Una venta debe ser cobrada para que sea valida. Para ello existen teclas en el teclado. La mas común es CAJA, que sirve para cobros en efectivo, luego están Cheque y Tarjeta.

Ejemplo: Para completar una venta por CAJA, Primero marque la tecla de Subtotal. Entonces entre la cantidad recibida por ejemplo €10.00 y marque CAJA. En el display verá el cambio a devolver

REELSA		
2 Cola	2,20	4,40

2 Total		4,40
Caja		10,00
Cambio		5,60

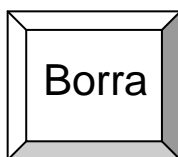


Una venta con Tarjeta de Crédito simplemente es pulsar TARJETA, al igual que Cheque.

3. Anulaciones y Transacciones Negativas

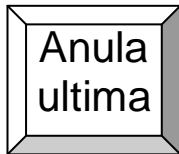
3.1 Borrar una entrada Numérica

Para Borrar una entrada por el teclado numérico que es errónea solo hay que pulsar la tecla de BORRA. También sirve para borrar cualquier error de teclado, siempre y cuando no lo hayamos registrado a un departamento o PLU.



3.2 Corrección de la ultima entrada

La tecla de Anula Ultima (EC) es la que responde a la anulación de la ultima operación marcada. Esta operación solo aparece en display. Anula ultima solo puede ser usada para la ultima venta. Para otras marcaciones usar otras funciones.



REELSA		
2 Cola	2,20	4,40
Anula ultima		
2 Cola	-2,20	-4,40

Total		0,00

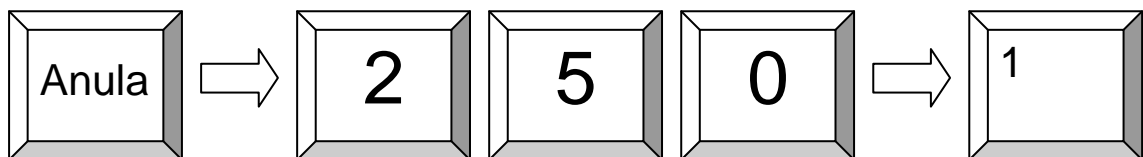
3.3 Anular artículos dentro de un Ticket

Anula Cualquiera se refiere a la acción de quitar artículos dentro de una venta, normalmente a causa de una entrada incorrecta. La mayoría de los usuarios han programado la registradora de tal manera que solo el empleado manager es capaz de corregir tal entrada. El empleado manager ha de introducir la llave física en la cerradura de control y volver a la posición (M) Manager. Esto también incluye cualquier otra transacción negativa, Descuentos y Pagos...Etc. Para Anular un artículo en R posición de la cerradura mientras está bajo la supervisión de Manager, pulsar primero Anula y luego el artículo a ser Anulado.

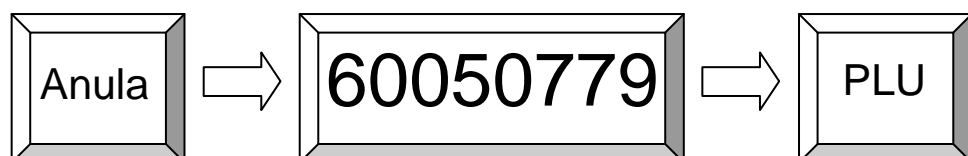
REELSA		
2 Dept1	2,50	5,00
Anula cualquiera		
1 Dept1	-2,50	-2,50

1 Total		2,50
Caja		2,50

Ejemplo: Para Anular del departamento 1 una cantidad de €2.50.



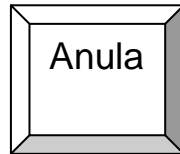
Ejemplo: Para Anular un PLU Con código de Barras 60050779.



Para anular bajo la supervisión del manager primero giramos la llave a la posición (M) manager. Entonces procederemos a la anulación.

Ejemplo: Para Anular un PLU con código de barras.

Posicion
Manager
M



Escanear el PLU



Una vez anulado el artículo girar la llave a (R)registro y seguir con la venta.

3.4 Retornos de Mercancía fuera de la venta.

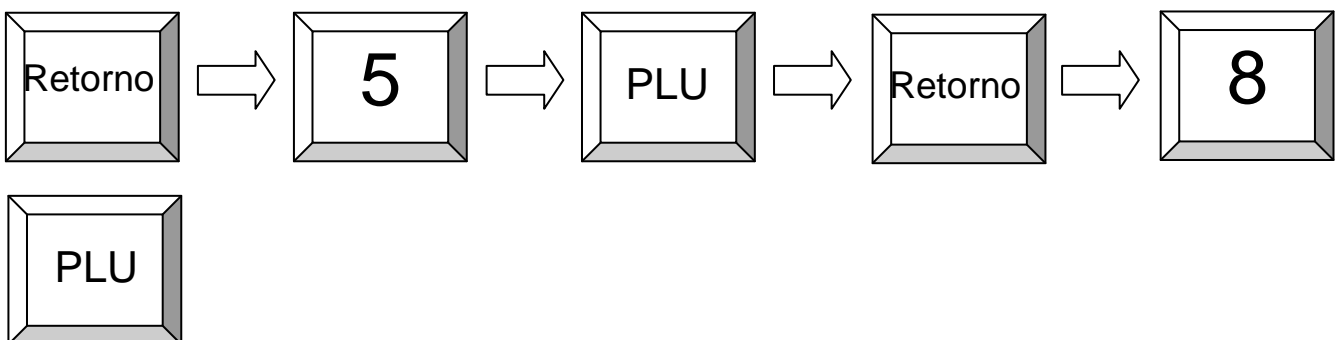
Quando tenemos que retornar un producto porque nos lo han devuelto usaremos esta función. Esta función a la vez que regulariza el stock también abona el dinero que se cobró al cliente.

Para retornar un artículo, presionar Retorno y luego el artículo a ser retornado. Recuerde pulsar la tecla de Retorno **antes de cada artículo**, si hay más de un de artículo a devolver.

Reelsa		
Retorno		
1 PLU 5	2,50	-2,50
Retorno		
1 PLU 8	4,00	-4,00

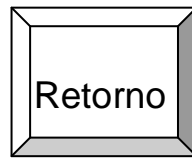
2 Total		-6,50
Caja		-6,50

Ejemplo: Para retornar a la Caja el PLU 5 y PLU 8.



Ejemplo: Para retornar mercancía vendida por Scanner y con Llave manager.

Posicion
Manager
M



Escanear PLU

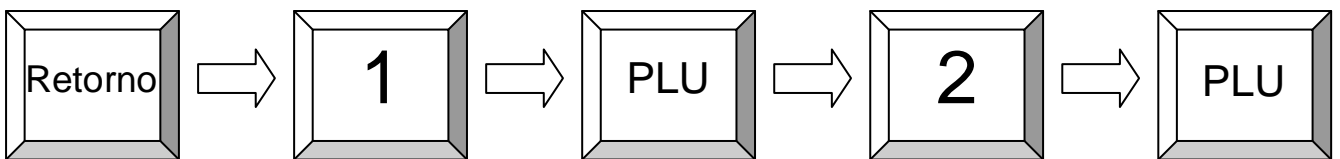


Si el artículo que se ha marcado tiene que ser retornado y luego vende otro, para ver la suma de la cuenta pulsar SUB-Total y se mostrará en pantalla

Ejemplo: El cliente Cambia el PLU 1 y lleva el PLU 2.

REELSA		
Retorno		
1 PLU 1	2,50	-2,50
1 PLU 2	4,00	4,00

Total		1,50
Caja		1,50



3.5 Descuentos durante una Venta.

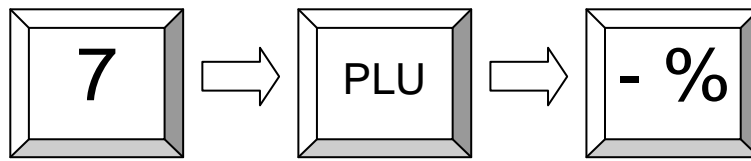
Existen dos tipos de descuentos, por porcentaje o por cantidad. Estos se pueden dividir en dos formas por artículos o por subtotal. A su vez pueden ser fijos o con precio Libre.

- Para un descuento por Artículo, primero vender el artículo y luego pulsar el descuento, por cantidad o por porcentaje marque al final la tecla descuento
- Si el descuento ha sido programado, usted necesita únicamente pulsar la tecla Descuento
- Para Hacer un descuento de la venta entera, pulsar Subtotal primero. Luego, entrar el descuento porcentaje o cantidad, seguida de la tecla de Descuento. Pulse Subtotal nuevamente para inspeccionar el nuevo Subtotal de cantidad

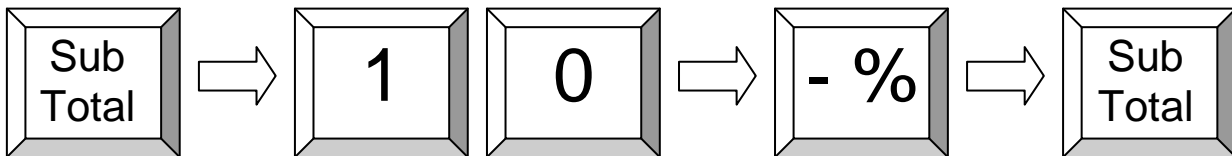
Reelsa		
5 PLU 1	2,00	10,00
Descuento 10%		1,00

5 Total		9,00
Caja		9,00

Ejemplo: Porcentaje Descuento en PLU 7 cuando el descuento está programado.



Ejemplo: Porcentaje Descuento entrando el valor (10%) y por la venta entera.



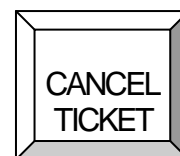
Descuentos...

Ejemplo: Pre-programada la cantidad de Descuento en un PLU escaneado, el manager supervisor es requerido.



Nota: También los recargos pueden ser creados en la maquina.

3.6 Cancelación de una Venta



Para anular una venta entera, simplemente pulsar la tecla CANCELA TICKET. La registradora anulará todos los artículos que se Cargaron hasta ese momento para esta venta en particular, sin haber pasado por Caja. Bajo la supervisión de Manager, volver la cerradura de control a (M)anager y pulsar la tecla de CANCELA TICKET

3.7 Anulación de una venta Completa

Al anular un ticket el Stock de todo el ticket marcado vuelve a ser retornado al almacén. La diferencia entre Anula transacción y Retorno es que en un retorno, la tecla de Retorno debe pulsarse antes de cada artículo. Con Anula transacción, usted solo pulsa esta tecla una vez, entonces queda Anulada la transacción.



Para efectuar una Anula transacción, pulsar [ANULA TICKET], entonces entrar todos los artículos para ser anulados, y completar la venta con una forma de Cobro.

4. Funciones Avanzadas de Venta

4.1 Departamento Shifts (Niveles)

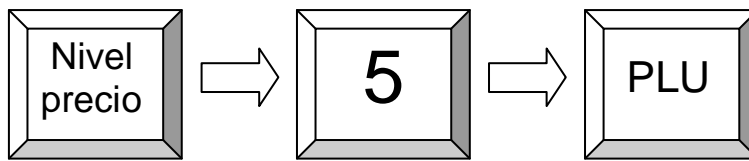
Es posible tener más de un departamento sobre la misma tecla. Este procedimiento, conocido como cambios de departamento o Niveles, permite al usuario tener más departamentos en el teclado. El cambio de nivel se realiza con la tecla de cambio de Nivel. Para acceder al nivel 2, simplemente pulsar nivel y elegir el Depto. La registradora volverá automáticamente al Nivel 1, o permanecerá sobre el nivel 2 hasta que el usuario cambie el nivel, dependiendo de la estructuración de la programación. (Ver programa).

4.2 PLU Precio Niveles Shifts

La caja registradora dispone de hasta 8 precios para un PLU. Esta función puede ser usada para una hora feliz, en promociones,...etc. El nivel de precio puede ser automático o cambiado a través de tecla shift de Nivel. La manera en que la registradora se programe determinará si el cambio de Nivel de precio cambia después de...:

- a) Marcar un PLU
- b) Finalizar un ticket
- c) Queda siempre fijo hasta que cambiemos manualmente

Ejemplo: Para registrar el PLU 5 con un 2º precio.

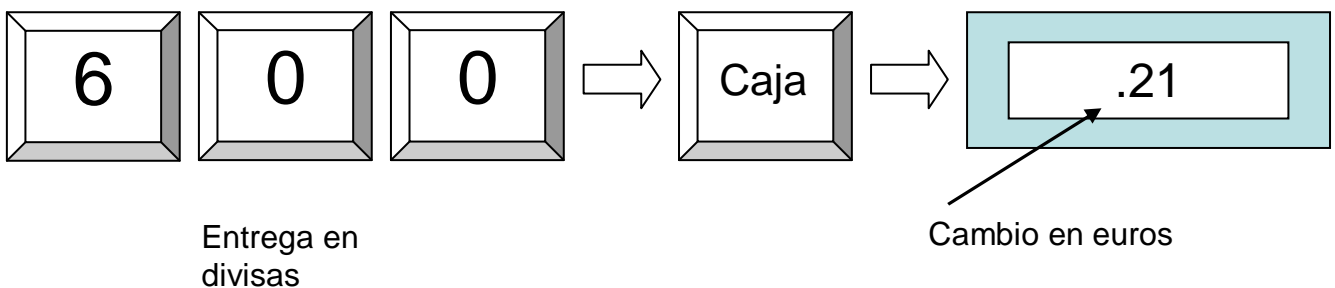
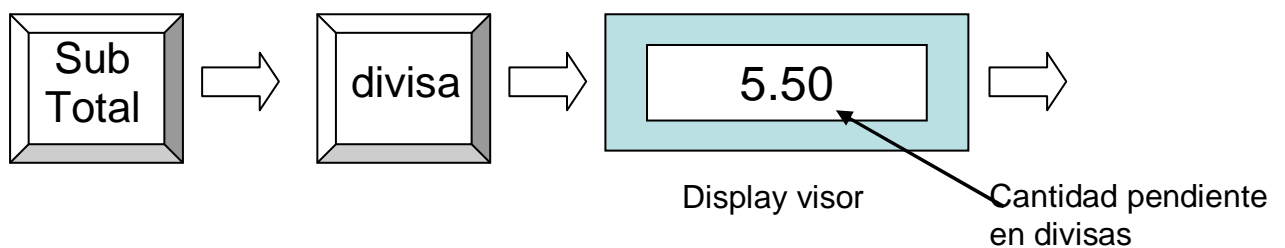


Para retornar al nivel de precio 1, simplemente pulsar tecla Nivel precio otra vez, siempre y cuando tenga 2 niveles, si hay más niveles, ir comprobando en la pantalla en que nivel estamos, en la posición de llave el numero que hay antes de la R nos indica el numero de nivel en que estamos.

4.3 Función moneda extranjera

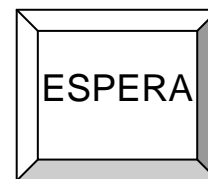
La moneda divisa extranjera es importante para esos países que negocian con más de una moneda, en el caso de España, máximo euros, libras y dólares, resto de monedas no es normal su uso.

Ejemplo: Si una venta va a ser pagada con divisas programadas en el CONCERTO, el operador pulsará tecla SUBTOTAL y seguidamente la tecla de divisa correspondiente, el display mostrara la cantidad pendiente en esa moneda, una vez marquemos la cantidad que nos dan en divisa, el CONCERTO nos dará en display el cambio a devolver en euros.



4.4 Tecla de Espera de una venta

La tecla de [ESPERA] retiene temporalmente una venta, para proceder con la próxima venta, y luego llamar y completar la venta original anterior. Esto es útil en situaciones, donde hay complicaciones con el comprador, tal como un artículo sin el precio, o donde el comprador no tiene dinero suficiente o se le ha olvidado algún artículo, suspendiendo momentáneamente la venta ayuda reducir tiempo de espera en el mostrador. Para retener una venta, simplemente pulsar la tecla de [ESPERA]. Para recuperar la venta, pulsar la tecla [ESPERA] nuevamente. Complete la venta y proceda con el próximo cliente.



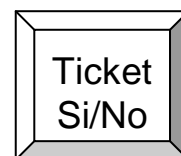
Nota: Asegúrese de no hay ninguna venta retenida, antes de hacer el informe -Z-. En esta situación habrá un error en la registradora. Finalice la venta y luego realice el informe..

4.5 Ticket Si/No y Dobles Ticket´s

Esta función sirve para anular la impresión del Ticket, para reactivar la función de impresión de ticket volver a pulsar la misma tecla otra vez.

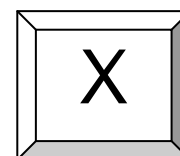
En caso de que nos reclamen el ticket podemos pedir una copia del ticket solamente pulsando [SUBTOTAL] después de la venta. Los tickets solo pueden ser reimpresos únicamente de la última venta.

En caso de precisar un ticket de otra operación anterior, poner la posición M manager, y pulsando la tecla ARRIBA iremos subiendo línea a línea hasta el ticket anterior, si sabemos el número de ticket lo marcamos y tecla ARRIBA iremos directamente, cuando lo tengamos a la vista pulsamos SUBTOTAL y nos dará una copia de ese ticket.



4.6 Funciones de Hora y Salvapantallas

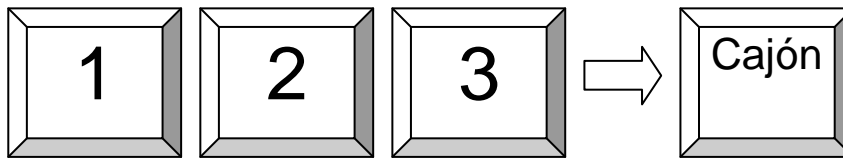
Es posible ver la hora en la registradora en la parte superior de la pantalla táctil, si pulsamos la tecla de Multiplicación en la posición de (R) nos saldrá el Salvapantallas que hayamos programado en el CONCERTO, para que desaparezca y poder seguir trabajando pulsaremos en la parte superior derecha de la pantalla táctil o en la tecla BORRA del teclado físico.



4.7 No Venta (Cajón), Referencia

Esta función se usa para abrir el cajón sin realizar una venta. Es posible ver las veces que se ha abierto el cajón en el informe X/Z. Esta tecla tiene la función de poder imprimir una referencia numérica. Para imprimir en un ticket una referencia específica marque el número y luego pulse la tecla de [cajón].

Ejemplo: Para imprimir la referencia numérica 123 en el ticket:



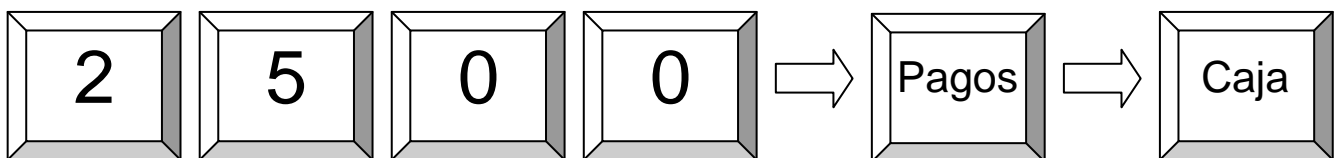
4.8 Pagos y Recibos a cuenta

El pago de dinero en efectivo puede realizarse para el propósito de pagar a algún proveedor, o sacar dinero para algún otro propósito y que quede totalmente registrado. Para utilizar esta función primero marque el dinero a extraer y luego a la tecla de [PO], luego finalice por CAJA, Tarjeta o Cheque.

reelsa	
Pagos	25,00

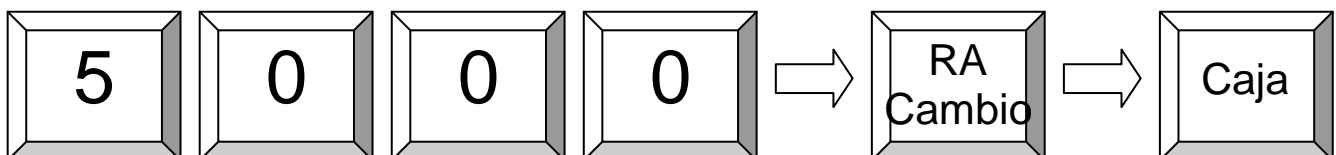
Total	25,00
PO-Caja	25,00

Ejemplo: Para pagar €25,00 en efectivo.



La operación contraria es la de [RA] Recibido a cuenta, se usa para introducir un cambio de dinero por la mañana. Este importe queda totalmente registrado. Para utilizar esta función primero marque el dinero a ingresar y luego a la tecla de [RA], luego finalice por CAJA, Tarjeta o Cheque.

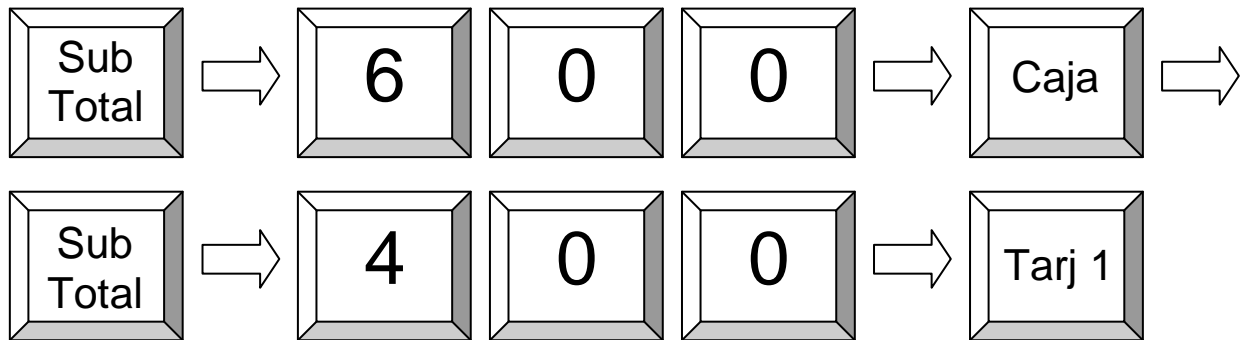
Ejemplo: Para ingresar dinero en caja €50,00 en efectivo.



4.9 Función de cobro partido

Dependiendo del dinero que lleve el cliente, nos puede hacer pagos de efectivo y tarjeta combinado, esta función se detalla a continuación:

Ejemplo: Sobre un subtotal de €10,00 pagan €6,00 en efectivo y €4,00 con tarjeta.

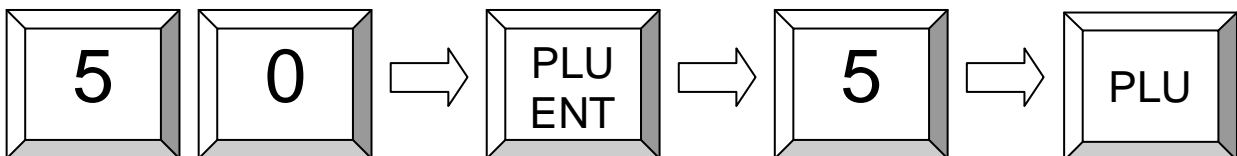


Nota: Asegúrese de que el total final se ha cobrado antes de proceder a la próxima venta.

4.10 Introducir precio libre en PLU

En algunas ocasiones hay posibilidades de tener que cambiar un precio fijado de un artículo. Esta función se usa para ello, primero marcar el nuevo precio, luego pulsar la tecla de [PLU precio libre] (previamente programada en el teclado). Y luego la tecla de artículo ó el número de PLU y a la tecla de PLU.

Ejemplo: Para Cambiar el precio en el PLU 5 con un valor de 0,50.



5. Funciones de Mesas Restaurante

5.1 Asignar un Empleado

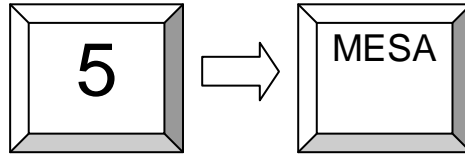
Ver capítulo 2.1

5.2 Abrir un Saldo nuevo ó mesa Existente

Para que la registradora almacene el pedido de un cliente, el camarero debe asignar un número de mesa. La registradora almacenará todos los artículos entrados en la mesa para esa persona, hasta que la mesa se haya pagado. Hay 2 maneras para abrir una mesa.

Opcion1: Entrar N° de mesa y pulsar [Mesa #]

Ejemplo: Para abrir la mesa 5



Opcion2: Pulse la tecla de Mesa #, saldrán los mapas de mesas, seleccionaremos el mapa deseado y luego la mesa que precisemos, pulsamos en el táctil sobre la mesa deseada y se abrirá. En el mapa las que están en color azul marino significa que están ocupadas.

Ejemplo:



Una vez con la mesa abierta, a parte del uso de introducir artículos también sirve para introducir Condimentos. Esta tecla debe de estar programada en el teclado. Un condimento sirve para dar una instrucción a Cocina con respecto a como el alimento debe estar dispuesto. Ejemplo: medio, hecho, con sal, sin sal,...etc.



Existen 2 ejemplos de condimentos:

Entre el número del condimento y pulse la tecla de Condimento, o pulse la tecla de condimento y seleccione uno de la lista según van saliendo en pantalla táctil.

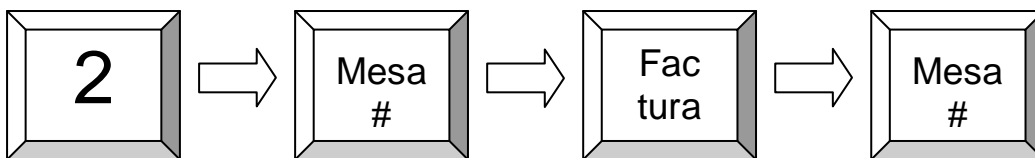
Cuando el pedido se ha introducido, pulse la tecla de Mesa #. El pedido ahora se imprimirá en la impresora disponible en la cocina, y el saldo del cliente será actualizado. Siga este procedimiento para otras mesas que necesiten ser introducidas en la registradora.

5.3 Imprimir Factura y cerrar una Mesa

La programación del CONCERTO necesita imprimir 2 facturas, una pro forma cuando la presentamos al cliente y otra ya con su numero cuando la cobramos al cliente, si precisamos otro sistema diferente al standard hablen con su distribuidor y se procederá a los cambios pertinentes.

Esta impresión es una pro forma para que el cliente revise la factura. Para imprimir la factura primero debe abrir la mesa, luego pulsar la tecla de imprime factura y a continuación otra vez Mesa #. Esta No es la factura definitiva pues pueden añadirse otros productos más o realizar cualquier cambio sobre la misma.

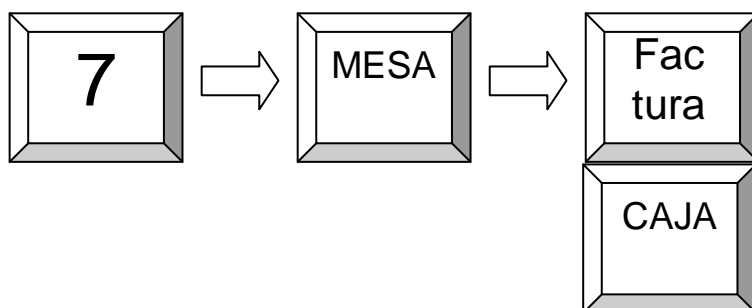
Ejemplo: Para imprimir la Factura de la Mesa 2.



Una vez que la Pro forma la paga el cliente, el camarero puede cerrar la mesa e imprimir la factura definitiva para el cliente. Para archivar la mesa debe de entrar el numero de mesa y luego a la tecla de imprimir mesa. El camarero debe de cobrar por CAJA, CARD, CHEQUE.



Ejemplo: Para cerrar e imprimir la mesa 7.

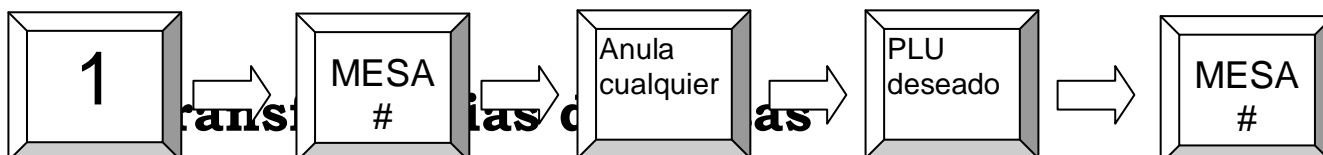


6. Funciones Avanzadas de Mesas

6.1 Anulación de un articulo en una Mesa

Anular artículos de una mesa puede realizarse mediante la tecla de ANULA CUALQUIERA. Primero acceda a la mesa, presione la tecla de Anula cualquiera y busque el articulo deseado y presiónelo, automáticamente será anulado de esa cuenta

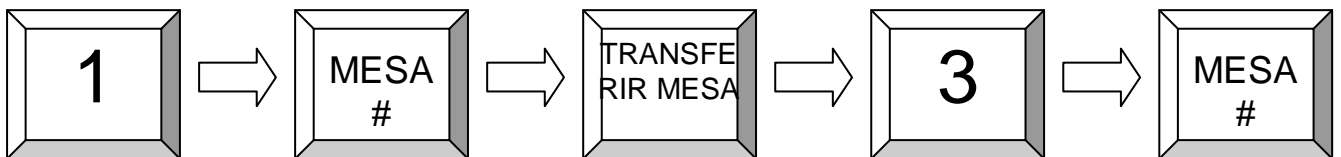
Ejemplo: Para anular un articulo de una Mesa 1 usando las teclas de cursor.



Transferir las mesas permite el usuario transferir todos los artículos registrados de una mesa a otra. Sin embargo, la mesa a la que vamos a transferir **debe tener un saldo cero.**

Para transferir una mesa, abrir la mesa existente, pulsar la tecla de TRANSFERIR MESA, entrar el numero de la mesa a ser transferida, y entonces pulsar Mesa #

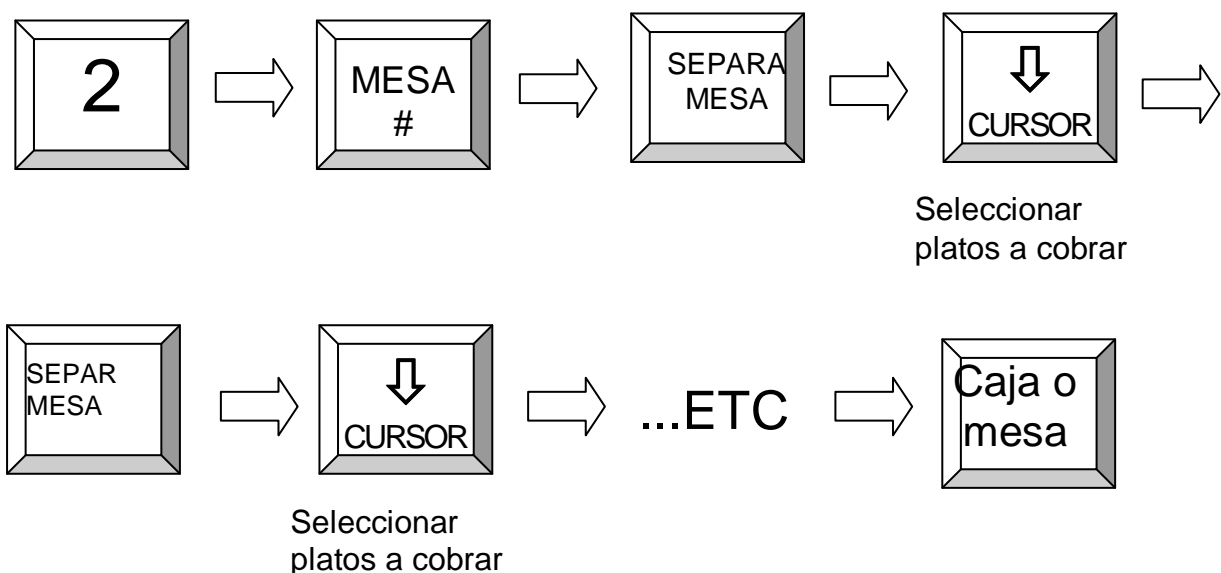
Ejemplo: Transferir la Mesa 1 a la Mesa 3.



6.3 Separación de Mesas

En algunas ocasiones puede llegar a ser necesario dividir una mesa y facturar en varias partes separadas. En tal caso, el usuario debe abrir simplemente el balance de mesa y entonces pulsar la tecla de Separa Mesa. La registradora mostrará ahora los artículos de la mesa, Seleccione un artículo y pulse la Tecla nuevamente para confirmar su elección. Para terminar, cerrar la transacción con una forma de cobro o pulsando un numero de mesa y a la tecla mesa y lo que hacemos es traspasar ese importe detallado a otra mesa.

Ejemplo: Dividir mesa 2



6.4 Uso de condimentos

CONFIGURAR LA PROGRAMACION PARA USO DE CONDIMENTOS

Antes de poder usar los condimentos, debemos activar el fichero de condimentos para mesa y la opción de selección en la configuración de la aplicación del programa.

Como ejemplo, el sistema programara un máximo de 16 condimentos por nivel de PLU, el PLU 1 será filete (steak) y tendrá una obligatoriedad de condimentos que serán la tabla 1 y 2 de condimentos, la tabla 1 serán usadas para POCO HECHO, MEDIO, MUY HECHO y la tabla 2 se usará para PATATAS FRITAS, PATATAS HERVIDAS, PATATAS HORNO.

Este Ejemplo, en la pantalla táctil vemos los condimentos de 7 en 7 o de 14 en 14 según programación inicial

1 – CONFIGURAR FICHERO TABLA CONDIMENTOS DE MESA

- Abrir: QPROG->CONFIGURAR->CONDIMENTOS DE MESA
- Programar numero de condimentos de mesa a 16. (El máximo son 32).
- Programar el nombre con 16 letras.(Este nombre se muestra en el visor cuando se abre la tabla de condimentos).
- Programa el numero de condimentos a 7 (Podemos tener hasta 7 o 14 en pantalla).
- Confirmar pulsando OK

2 – CONFIGURAR FICHERO PLU PARA CONDIMENTOS AUTOMATICOS

- Abrir: QPROG->CONFIG->PLU FILE
- Programar selección de condimentos a 16. (El máximo son 32).
- Confirmar pulsando OK

3 – CONFIGURAR FICHERO MODIFICADORES

- Abrir: QPROG->CONFIG->MODIFICADORES
- Activar 50 modificadores.
- Activar el nombre con 16 letras.
- Confirmar pulsando OK

4 – PROGRAMAR MODIFICADORES USADOS EN TABLA DE CONDIMENTOS

- Abrir: QPROG->FICHERO->MODIFICADORES
- Programar Modificador 1: POCO HECHO
- Programar Modificador 2: MEDIO
- Programar Modificador 3: MUY HECHO
- Programar Modificador 11: PATATAS FRITAS
- Programar Modificador 12: PATATAS HERVIDAS
- Programar Modificador 13: PATATAS HORNO

5 – PROGRAMAR TABLA DE CONDIMENTOS # 1 y 2

- Abrir: QPROG->FICHEROS->TABLA CONDIMENTOS
- Seleccionar Tabla Condimentos # 1
- Ponerle un nombre PREPARACION
- Poner OPCION 1-1, selección obligatoria
- Pulsar en columna de listado
- Meter los códigos 4001, 4002 y 4003 que son los Modificadores 1, 2 y 3.
- Seleccionar Tabla Condimentos # 2
- Ponerle un nombre PATATAS

- Poner OPCION 1-1, selección obligatoria
- Pulsar en columna de listado
- Meter los códigos 4011, 4012 y 4013 que son los Modificadores 11, 12 y 13
- Confirmar pulsando OK

6 – PROGRAMAR PLU # 1

- Abrir: QPROG->FICHEROS->PLU
- Seleccionar PLU # 1
- Poner nombre FILETE (STEAK)
- Linkar a Departamento 1
- Programar precio 100
- Pulsar columna de condimentos 1-8
- Seleccionar 1 y 2

7 – INSTALAR PROGRAMA EN CONCERTO

- Para comprobar , podemos usar como impresoras de cocina la impresora que usemos para ticket o interna.
- Activar la selección de Impresora de cocina en la configuración de los departamentos.
- Seleccionar Impresora cocina 1 en departamento 1
- Programar PARAMETRO DE SISTEMA 21 con 2 y PARAMETRO 22 con 0.

REALIZAR UNA VENTA DEL PLU # 1 (STEAK) SIN ENTRAR CANTIDAD

1. Pulsar el PLU 1 o pulsar 1 y PLU
2. En pantalla veremos tabla PREPARACION
3. Seleccionemos cualquier tipo de preparado (2 MEDIO)
4. En pantalla veremos tabla PATATAS
5. Seleccionaremos cualquier tipo (1 PATATAS FRITAS)
6. Pulsar CAJA
7. La registradora terminará el ticket, y automáticamente imprimirá otro ticket sin datos fiscales, con el numero de mesa y el tipo de preparado que lleva el filete y sus patatas correspondientes

REALIZAR UNA VENTA DE 3 x PLU # 1 (STEAK)

1. Pulsar 3 a la tecla de multiplicación
2. Pulsar el PLU 1 o pulsar 1 y PLU
3. En pantalla veremos tabla PREPARACION
4. Seleccionemos cualquier tipo de preparado (2 MEDIO)
5. La registradora mostrara la selección en pantalla y nos preguntará ¿CANTIDAD?.
6. Pulsar la tecla “X” sin ningún numero y confirmara 3 platos MEDIO hecho
7. En pantalla veremos tabla PATATAS
8. Seleccionaremos cualquier tipo (1 PATATAS FRITAS)
9. La registradora mostrara la selección en pantalla y nos preguntará ¿CANTIDAD?.
10. Pulse 1 y “X” para seleccionar una de PATATAS FRITAS
11. La registradora volverá a sacar en pantalla la tabla de condimentos de PATATAS
12. Repita los pasos 8 al 10 para seleccionar los otros condimentos.
13. Pulsar CAJA
14. La registradora terminará el ticket, y automáticamente imprimirá otro ticket sin datos fiscales, con el numero de mesa y el tipo de preparado que lleva el filete y sus patatas correspondientes

NOTAS:

- Cuando una tabla de condimentos se programa como no obligatoria, podemos salir de ella pulsando la tecla BORRA (CLR) y la registradora continuara con la siguiente tabla de condimentos.

6.5 Funciones Adicionales de Saldos

Seleccionar numero de MESA

1	Mesa #
---	--------

Ventas con tecla MESA

PLU	MESA
-----	------

Ventas con llave DALLAS

PLU	Quitar llave
-----	--------------

Factura subtotal

Factura	Mesa
---------	------

Factura subtotal vendiendo

PLU	FACTURA	MESA
-----	---------	------

Factura y cobro

Ticket o factura, con o sin mensaje según programa inicial

FACTURA	CAJA
---------	------

Factura y cobro vendiendo

Ticket o factura, con o sin mensaje según programa inicial

PLU	FACTURA	CAJA
-----	---------	------

Factura y cobro en divisas

Ticket o factura, con o sin mensaje según programa inicial

FACTURA	DIVISA	CAJA
---------	--------	------

Transferencia a otra mesa

A mesa 5

TRANSFER	5	mesa#.
----------	---	--------

Separar mesa

1 articulo a separar

Separa	PLU	SEPARA	CAJA
--------	-----	--------	------

Separar un articulo a otra mesa

1 articulo a separar

Separa	Plu	Separa	5	mesa
--------	-----	--------	---	------

Separar cantidad parcial de un PLU

6 de 10 cervezas se separan

SEPARA	PLU CERVEZA	6	SEPARA	CAJA
--------	-------------	---	--------	------

Seleccionar numero de MESA

1 MESA #

Venta con cierre automático de saldo

PLU 2 MESA PLU MESA

Anulación de ticket durante saldo

PLU ANULA TICKET

Descuento sobre subtotal de la mesa

Descuento incluyendo saldo final sobre subtotal o artículos deseados

FACTURA DESCUENTO BORRA o seguir

Subtotal de la mesa

Muestra el subtotal de la mesa

FACTURA SUBTOTAL BORRA o seguir

Subtotal de la mesa en divisa extranjera

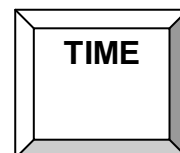
Muestra el saldo en divisas

FACTURA DIVISA BORRA o seguir

7. Programación del CONCERTO

7.1 Programación de la Hora y de la Fecha

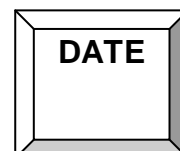
La programación de la Fecha y de la Hora es fácil desde la posición X – Z – P, poner la llave en (X-Z-P).



Para entrar la fecha, marcar día-mes-año y pulsar la tecla DATE

Para entrar la hora, marcar hora y minutos y pulsar la tecla TIME

La función de fecha y hora están normalmente en la fila inferior del teclado físico (grande), la 2ª y 3ª posición empezando desde la derecha, siendo la primera la de ENTER, FECHA, HORA, IMPRIME DATOS y TYPE, de derecha a izquierda.



7.2 Programación Fácil

El sistema de programación es con la llave en –P-, es muy sencillo de programar, para cualquier consulta diríjase a su proveedor habitual.

7.3 Programación de ficheros

Programación individual de ficheros usando el Teclado, las principales teclas para el uso de Programación son CURSOR ARRIBA, CURSOR ABAJO, AVANCE PAGINA, RETROCESO PAGINA, TIPO # (Tipo de programa), X y CR (Enter) (Informes).

Solo es posible programar cuando la Cerradura está en X, Z o P, normalmente el distribuidor bloquea la programación en –X- y en –Z-. El inicio en programa es entrando la dirección del fichero a programar (N° de FICHERO # y a la tecla de TIPO #). También es posible pulsar la tecla de TIPO #, entonces se despliega una ventana con todas las selecciones y con los cursores buscar la selección que más nos interese.

Cuando el Fichero está seleccionado la primera posición será mostrada automáticamente en el display. Puede seleccionar otra selección marcando la posición y a la tecla de [X], sin necesidad de avanzar uno a uno.

Ejemplo: Para ir al Plu 225 Entre en el fichero PLU y marque 225 y a la tecla [X].

Use las teclas de [Cursor arriba, Cursor abajo] y cuando esté encima de la selección que quiera cambiar, modifique la selección y pulse la tecla de CR (Enter) para fijar. Cuando salga de programación, la modificación quedará impresa en un ticket y grabada en la cinta de Control Electrónica, siempre y cuando la hayamos activado.

Cuando finalice la programación, puede Salir pulsando en la –P- de la Cerradura de Control, cambiando de Empleado ó volviendo a pulsar la tecla de TIPO #.

Por favor, revise el manual WQPROG.DOC para la explicación adicional de los campos en los archivos individuales.

La Programación de Modo 100, 101, 102, 103 y 255 se usan para el mantenimiento del archivo de PLU's cuando se usan Códigos de Barras con Escáner.

Tabla de Fichero de TIPO #:

Fichero numero	Fichero tipo	Codigo tecla	QPROG.DOC capitulo	QPROG.DOC Explicacion
1	Parametros		C. 6 (SYSTEM)	Parámetros sistema
2	Opciones		C. 6 (SYSTEM)	Opciones sistema
3	Zona horaria		C. 6 (SYSTEM)	Zonas horarias
4	Zona día semana		C. 6 (SYSTEM)	Zonas días semana
5	Zona día mes		C. 6 (SYSTEM)	Zonas día del mes

6	Zona por fecha		C. 6 (SYSTEM)	Zonas desde hasta día
7	Cabecera ticket		C. 6 (SYSTEM)	Cabecera ticket
8	Fin de ticket		C. 6 (SYSTEM)	Fin de ticket
9	Cabecera factura		C. 6 (SYSTEM)	Cabecera slip Printer
10	Fin de slip		C. 6 (SYSTEM)	Fin factura slip printer
11	Textos generales		C. 6 (SYSTEM)	Textos fijos
12	Mensajes error		C. 6 (SYSTEM)	Textos fijos
13	Mensajes générale		C. 6 (SYSTEM)	Textos fijos
14	Nombres día		C.6 (SYSTEM)	Textos fijos
15	Nombres mes		C. 6 (SYSTEM)	Textos fijos
16	Contador (X, Z, Factura # Ticket #)			
17	Total ventas		C. 5 (FILES)	Fichero total ventas
18	Grupo		C. 5 (FILES)	Fichero de grupos
19	Departamentos	5XXX	C. 5 (FILES)	Fichero departamentos
20	PLU	1XXXX – 5XXX	C. 5 (FILES)	Fichero PLU
21	IVA		C. 5 (FILES)	Fichero IVA
22	Dependientes	2XXX	C. 5 (FILES)	Fichero dependientes
23	Venta personal	3XXX	C. 5 (FILES)	Fichero venta personal
24	Cobros	7XX	C. 5 (FILES)	Fichero cobros
25	Cajones	8XX	C. 5 (FILES)	Fichero cajones
26	PO / RA	9XX	C. 5 (FILES)	Fichero PO y RA
27	Descuentos	10XX	C. 5 (FILES)	Fichero descuentos
28	Anulaciones	11XX	C. 5 (FILES)	Fichero anulaciones
29	Divisas	12XX	C. 5 (FILES)	Fichero divisas
30	Informes usuario		C. 5 (FILES)	Fichero informe usuario
31	Funciones saldo	13XX	C. 5 (FILES)	Fichero func. Mesa
32	Mesas		C. 5 (FILES)	Fichero mesas
33	Habitaciones		C. 5 (FILES)	Fichero habitaciones
34	Cuentas clientes		C. 5 (FILES)	Fichero cuentas
35	SIN USO			
36	Modificadores	4XXX	C. 5 (FILES)	Fichero condimentos
38	Mensajes de endoso		C. 5 (FILES)	Fichero mensajes endoso
39	Teclados		C. 5 (FILES)	Fichero teclados
40	Macro's	15XX	C. 5 (FILES)	Fichero Macros
41	(Menu's (no en uso todavía)	6XX	C. 5 (FILES)	Fichero Menú
42	Niveles precio	3XX	C. 5 (FILES)	Fichero nivel precio
43	Tipos transacción (no en uso todavía)	4XX	C. 5 (FILES)	Fichero tipos de transacción
44	Articulo especiales		C. 5 (FILES)	Fich. Art. Especiales
45	Ventanas	16XX	C. 5 (FILES)	Fichero ventanas
46	Condimentos	14XX	C. 5 (FILES)	Fichero tabla condimentos
47	Acción de mesas		C. 5 (FILES)	Fichero acción mesas

7.5 Programación de una Red (Network)

7.5.1 Activando la red (Network)

La red se activa programando el numero de registradora en el parámetro 53 y el puerto de red en el parámetro 89, hay 2 tipos posibles de red:

RS-232 NETWORK

Cuando quieres conectar solo 2 CONCERTO en red, puedes usar también la red RS-232 a través de los puertos serie de las máquinas. El puerto RS-232 puede ser cualquier puerto excepto el puerto #6, que se fija como red RS-485. El máximo de baudios para los puertos #1 y #2 son 57600 (parámetro 2 o 3, valor 6) y el máximo de baudios para puerto #3, #4 y #5 son 78125 (parámetro 4, 5 o 6, valor 7). Se aconseja usar el valor más alto de baudios.

7.5.2 Tamaño de red Network

El tamaño de la red se programa en el parámetro 55, y solo se necesita para saldos flotantes e informes consolidados. Tomen nota que el numero de la registradora debe ser consecutivo cuando se use una red para saldos flotantes e informes consolidados. Cuando se use la red solo para compartir impresoras y conexión a ordenador, el tamaño de la red no importa, el máximo teórico de maquinas son 24.

7.5.3 Saldos flotantes

Cuando se usa una Red de Terminales se pueden activar Saldos Flotantes, OPCION 92 y entonces podrá abrir un Saldo en una registradora y cerrarlo o imprimirlo en otra, a su vez derivar los mensajes de cocina y guardar la cinta de control de toda la red en una impresora.

Cuando abre un saldo que está en uso en otra registradora, la registradora mostrará ERROR # 44 (SALDO ABIERTO).

7.5.4 Artículos Flotantes

Es posible mantener la misma programación de PLU's y trabajar sobre ella en todas las registradoras (Network). Para trabajar con artículos flotantes es necesario activar la OPCION 93, toda la información de Artículos puede ser consultado en cualquier maquina, con lo cual podemos crear o borrar cualquier articulo desde cualquier maquina y las otras recibirán la información al momento.

7.5.5 Compartir Impresoras

También es posible Compartir Impresoras (Network). Todas las Impresoras (externas e internas) en Network pueden ser compartidas. Cuando una impresora esta compartida, la registradora imprimirá automáticamente los tickets al final de la transacción, ya que tiene que enviar el ticket completo a una impresora compartida.

Cuando queremos usar una impresora como compartida, debemos programarla como impresora de red en TODAS las registradoras de la red que puedan usarla, para activar una impresora como de red, debemos programar la registradora y el puerto al que va conectada.

Tomar nota que el puerto # 0 pertenece a la impresora interna que el Q Touch no tiene, el parámetro del puerto de la programación de la impresoras es:(Todas las Impresoras) "RRP", confirmando que... "RR" es Numero de registradora # (máximo 24) y "P" es el puerto # (0-6).

Ejemplo 1:

- Impresora térmica Quorion REGISTRADORA # 2 Para el Network Impresora Ticket.
- PARAMETRO 9 valor 12 que significa térmica Quorion.
- PARAMETRO 10 Como 22 que significa registradora #2 y puerto # 2.
- Nota: Debe programar estos valores en todas las registradoras que usen esta impresora.

Ejemplo 2:

- Externa WTP-150 Impresora de REGISTRADORA # 1 puerto # 3 como Network KP1.
- PARAMETRO 21 valor 3 que significa WTP-150
- PARAMETRO 22 como 13 que significa registradora #1 y puerto # 3.
- Nota: Debe programar estos valores en todas las registradoras que usen esta impresora.

NOTA: Cuando usamos una impresora de Facturas compartida como impresora de red, la registradora verifica el papel cuando la transacción se cierra. Esto significa que imprimirá siempre sobre el Slip cuando la opción sobre el Slip este activa, cuando el Slip sea obligatorio.

7.5.6 Informes en Red (Network)

Esto es posible seleccionando OPCION 1-8 en INFORMES que hará automáticamente que éste informe sea un informe DE RED. También la RED precisa el parámetro 55 programado. Cuando un informe se realice, la registradora verificará si todos los terminales están conectados y hará un informe consolidado. Cuando no estén alguna registradora conectada el registro dará un error al leer el informe. Usted debe interrumpir el Informe lo mas rápido posible para evitar tener que apagar el sistema si se bloquea.

7.5.7 Modo programa 99

Esta opción de programación no la tenemos disponible de momento.

7.6 Modo Training

El uso de Training queda habilitado en esta registradora a través de empleado. Una vez esté activada la opción de empleado training.

Para acceder a modo Training debe de entrar con este empleado y todo lo que marque en Training será acumulado en este empleado. Para listar el informe de empleado primero debe de estar activado el informe de Empleado y luego acceder solo a training con este empleado.

NOTA: Si accede a otro informe con el empleado Training la registradora emitirá un Error.

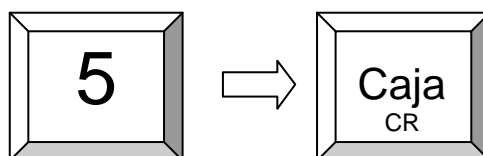
8. Informes del Sistema

Todos los informes, X, Z, son programables. Por lo tanto, puede usted incluir cualquier información que considere oportuna y necesaria, podemos recoger los informes poniendo la cerradura de control en la posición X o Z. Pulsar la tecla CAJA y tendremos a la vista 7 o 14 diferentes informes que habremos programado anteriormente, si no los tenemos a la vista, podemos pulsar la tecla superior derecha e irnos a la 2ª pantalla donde tendremos el resto de informes, lo único que tenemos que hacer es pulsar sobre el informe deseado y nos dará la impresión del mismo.

8.1 Informes de usuario

Si sabemos el numero de informe que deseamos, solo poniendo la llave en X o Z, pulsando el numero de informe deseado y pulsando CAJA nos lo dará

Ejemplo: Asumimos que el Uso de informe es informe # 5. CR CAJA.



8.2 Tipos de Informes del Sistema

Llave en posición X o P : Imprime y no Borra los Datos.
Llave en posición Z : Imprime y Borra los Datos.

TIPO INFORME	Nº
VENTA TOTAL	1
GRUPOS	2
DEPARTAMENTOS	3
ARTICULOS PLU	4
TOTAL IVA	5
COBROS	6
TOTAL EN CAJON	7
P.O. & R.A.	8
DESCUENTOS	9
ANULACIONES	10
DIVISAS	11
FUNCIONES DE SALDO	12
TOTAL MESAS	13
ARTICULOS ESPECIALES	18
INVENTARIO DE PLU	20

Tomen nota que estos informes es un ejemplo, pues cada cliente se configura los informes a su libre elección.

8.3 Impresión de la Cinta de Control Electrónica

La cinta de control Electrónica puede ser Impresa y Borrada con el informe 101 ó solo borrada con el informe 102. Es posible imprimir el control de 3 formas diferentes:

La posición de la llave será X o Z, depende si queremos borrarla o no.

1 – Entre 101 y marque [CAJA].

Solo imprimirá el ultimo Ticket realizado

2 – Entre YY y Multiplique (X) por 101 y pulse [CAJA].

Solo imprimirá los números YY de los últimos Ticket.

3 – Entre 0 y Multiplique (X) por 101 y pulse [CAJA].

Se imprimirá la cinta de Control completa. Cuando la Cerradura está en posición Z la cinta de Control será Borrada.

9. Instalación

9.1 Impresora externa

El CONCERTO trabaja con impresoras externas nada más.

Las impresoras tienen su propio manual de uso el cual contiene los parámetros necesarios para operar.

Requisitos de Comunicación a Impresoras: Interface serie RS-232

10. Accesorios y Opciones

10.1 Papel térmico

La impresión térmica precisa de rollos de papel térmico, medidas aconsejables standard de 80 mm, con un diámetro de 65mm máximo, un papel de mayores medidas tiene un peso muy excedido, provocando problemas en los cabezales térmicos.

11. Mantenimiento

- **NO DESMONTE SU CONCERTO PARA PROCEDER A SU LIMPIEZA**, no use productos abrasivos, y no eche ningún líquido sobre la pantalla para limpiarla.
- **ES ACONSEJABLE UN LAPIZ CON GOMA EN LA PARTE TRASERA PARA EMPUJAR SOBRE LA PANTALLA TÁCTIL Y EVITAREMOS ROTURAS EN LA PANTALLA**

11.1 Información Electromagnética y seguridad

Su CONCERTO cumple los requisitos de seguridad y compatibilidad electromagnéticas, de acuerdo con las regulaciones de la comunidad europea, según las regulaciones:

- 73/23/EEC, EN 60950 (DIN VDE 0805)
- 89/336/EEC, EN 55022 class B,
EN 50082-1

Cambio del cable eléctrico

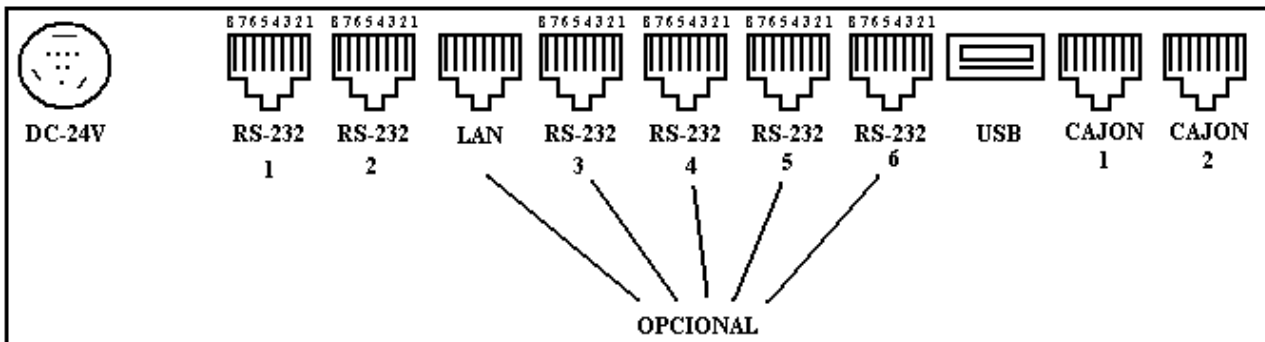
El cable eléctrico únicamente puede ser cambiado por un técnico acreditado. Tiene que ser usado el mismo tipo de cordón.

13. Dispositivos Periféricos

13.1 Interface

Su CONCERTO POS caja registradora tiene 2 Interface de conexion standard y 4 más opcionales, más 1 LAN opcional y 2 salidas de cajon standard, más 2 puertos USB de serie en la máquina.

Localizacion/ Posicion de los Interfaces (visto desde atrás)



Cada Interface puede ser usado después de su activación, sin embargo, se puede elegir cualquier interface para un periférico una vez haya sido activado, puede programar el numero de identificación del periférico que se va a usar, anotar que el RS-485 esta reservado especial para red de cajas, para el escáner, usar solo el interface que se denomina scanner, ya que este conector esta equipado con una salida de +5 volts para fuente de alimentación, en las opciones de programación elegimos el voltaje de cada salida

13.2 Cables

La descripción del cable serie entre el PC y las Registradoras QUORION es un Serie estándar cruzado, para la conexión con el CONCERTO nos hace falta un cable conectado a este cruzado y terminado en RJ-45 de 8 hilos.

13.2.1 Cable PC-

Para la conexión entre QMP Series y PC (QProg) es necesario el cable que se detalla a continuación. **Todas las señales deben estar conectadas.**

Q-Touch		PC
9 PIN		9 PIN
2 – RXD	↔	3 –TXD
3 – TXD	↔	2 – RXD
4 – DTR	↔	6 – DSR
5 – GND	↔	5 – GND
6 – DSR	↔	4 – DTR
7 – RTS	↔	8 – CTS
8 – CTS	↔	7 – RTS

13.2.2 Cableado de Impresora

Para la conexión de QMP a una impresora externa es necesario un estándar 9 a 25-pin.

QMP-3xxx 9-PIN		IMPRESORA 25-PIN
Hembra		Macho
2 – TXD-----	-----	3 – RXD
3 – RXD-----	-----	2 – TXD
4 – DTR-----	-----	6 – DSR
5 – GND-----	-----	7 – GND
6 – DSR-----	-----	20 – DTR
7 – RTS-----	-----	4 – RTS
8 – CTS-----	-----	5 – CTS

14. Mensajes de Error

ID	Descripción de Errores	Error Description
1	Entrada Inválida	Invalid Entry
2	Hora Inválida	Invalid Time
3	Fecha Inválida	Invalid Date
4	Artículo Inválido	Invalid Article
5	Informe Desconocido	Unknown Report
6	Función Inválida	Invalid Function
7	Transbuf. Llena	Transbuf. Full
8	Todavía dentro de una transacción	Still in Transaction
9	Mal Uso	User Break
10	Ningún Cobro	No Under/Tender
11	Todavía dentro de un Cobro	Still in Tender
12	Error de Escaneo	Scanning Error
13	Seleccione Empleado	Select Clerk
14	Seleccione Venta personal	Select Salesperson
15	Artículo no Vendido	Item not Sold
16	Ninguno Precio entrado en PLU	No Price Entered
17	No Precio Cero	No Zero Price
18	Cierre Cajon	Closed Drawer
19	Manager Requerido	Manager Required
20	Entrada Alta	Entry to High
21	Descuento no Habilitado	Discount not Allowed
22	Corrección no Habilitada	Correct not Allowed
23	Descuento Actualizado	Already Discounted
24	Entre Cantidad	Enter Quantity
25	Cinta de Control Llena	Journal Full
26	Entre Saldo #	Enter Balance #
27	Saldo Invalido	Invalid Balance
28	Empleado Equivocado	Wrong Clerk
29	Cieere Saldo	Closed Balance
30	Imprima Factura	Print Invoice
31	Fin de Papel	Receipt Paper End
32	Fin de Papel Control	Journal Paper End
33	Fin de Papel Slip	Slip No Paper
34	Registro Erróneo	Logging Error
35	KP Error Cocina	KP Error
36	Saldo no Abierto	Balance not Open
37	Buffer de Factura Llena	Invoice Buffer Full
38	Saldo en Uso	Balance Used
39	PLU Fichero Lleno	PLU File Full
40	Reindexe Fichero PLU	Reindex PLU File

15. Comprobaciones rápidas

Hay un numero de procedimientos disponibles en el CONCERTO los cuales pueden ser usados para comprobar el equipo, borrar informes y comprobar las transacciones por simulación. Los tests son comenzados marcando un numero y pulsando la tecla TYPE, los siguientes son los disponibles:

301 – COMPROBACION IMPRESORA

1. Pulsar P
2. Marcar 301 y tecla TYPE
3. La registradora imprimirá la información de la versión en la impresora de ticket

F: 1-WE	→ Tabla de letras (WE = Europa occidental)
P: T2020711	→ Flash ROM version
C: Q-Touch	→ Standard-Configuration
D: 06-LTP2342-WE	→ Printer driver version
RAM: 1536K	→ Total Memory

4. Impresión de todos los signos y letras de la impresora
5. Terminado

305 – IMPRESION DE LA VERSION

1. Pulsar P
2. Marcar 305 y tecla TYPE
3. La registradora imprimirá la información de la versión en la impresora de ticket

F: 1-WE	→ Tabla de letras (WE = Europa occidental)
P: T2020711	→ Flash ROM version
C: Q-Touch	→ Standard-Configuration
D: 06-LTP2342-WE	→ Printer driver version
RAM: 1536K	→ Total Memory

306 – ENVIAR LOGO A IMPRESORA

1. Pulsar P
2. Marcar 306 y tecla TYPE
3. El logo será enviado a la impresora, este paso se usa cuando conectamos el táctil y no hemos conectado la impresora
4. Terminado

400 – TEST DE TRANSACCIONES RAPIDAS POR CAJA (OJO, SUMA EN CAJA)

1. Pulsar P
2. Marque el numero de veces que quiera imprimir un ticket de con los PLUs 1 al 10, y pulse la tecla -X- (multiplicación), si no pulsamos ningún numero imprimirá 10 tickets por defecto
3. Marque 400 y tecla TYPE

4. Terminado

401 – TEST DE TRANSACCIONES RAPIDAS POR MESA (OJO, SUMA EN MESA)

1. Pulsar P
2. Marque el numero de veces que quiera imprimir un ticket de con los PLUs 1 al 10, y pulse la tecla –X- (multiplicación), si no pulsamos ningún numero imprimirá 10 tickets por defecto
3. Marque 401 y tecla TYPE
4. Terminado

402 – TEST DE TRANSACCIONES RAPIDAS POR CAJA (OJO, SUMA EN CAJA)

5. Pulsar P
6. Marque el numero de veces que quiera imprimir un ticket de con los PLUs 1 al 10, y pulse la tecla –X- (multiplicación), si no pulsamos ningún numero imprimirá 10 tickets por defecto
7. Marque 402 y tecla TYPE
8. Terminado

403 – TEST DE TRANSACCIONES RAPIDAS POR MESA (OJO, SUMA EN MESA)

1. Pulsar P
2. Marque el numero de veces que quiera imprimir un ticket de con los PLUs 1 al 10, y pulse la tecla –X- (multiplicación), si no pulsamos ningún numero imprimirá 10 tickets por defecto
3. Marque 403 y tecla TYPE
4. Terminado

4444 – BORRADO DE INFORMES Y CONTADORES

1. Pulsar P
2. Marque 4444 y la tecla TYPE
3. La máquina borrara todos los datos de informes, mesas y pondrá a cero el numero de ticket y factura.
4. En la cinta de control imprimirá el mensaje #68 (borrado sistema)
5. Terminado

**LAS 2 HOJAS QUE VIENEN A CONTINUACIÓN SON FUNCIONES
ESPECIALES DE LA MAQUINA**

PARA MODIFICAR TICKETS:

- PULSAR **[2]** Y **[R]**, APARECERA **[X]** EN LUGAR DE **[R]**
- PULSAR **[CAJA]**
- EN LA PRIMERA PANTALLA PULSAR TECLA **[INFORME TOTAL DIARIO]**, NOS DARA UN INFORME TOTAL DE VENTA “REAL” HASTA ESE MOMENTO, HAY QUE PROGRAMARLO QUE NO IMPRIMA EN CINTA DE CONTROL ELECTRONICA
- DECIDIREMOS QUE NUMERO DE TICKET / FACTURA QUEREMOS MODIFICAR EL IMPORTE
- PULSAMOS **[4]** Y LLAVE **[X]**, SE NOS CONVERTIRA EN **[M]**
- PULSAMOS TECLA **[ARRIBA]** Y VISUALIZAREMOS EL ULTIMO TICKET MARCADO, PODEMOS MARCAR EL NUMERO DE TICKET DESEADO Y TECLA **[ARRIBA]** E IREMOS DIRECTAMENTE, FIJARSE QUE EN LAS FACTURAS EL NUMERO DE TICKET ESTA EN LA PARTE INFERIOR IZQUIERDA
- CUANDO ESTEMOS ENCIMA DEL TICKET DESEADO, PULSAMOS LA TECLA **[ANULA ULTIMA]** Y NOS DA UN TICKET ANULANDO LA FACTURA O TICKET POR EL IMPORTE DEL MISMO, UNA VEZ REALIZADO ESTA FUNCION, HAREMOS UN NUEVO TICKET POR UN IMPORTE, POR SUPUESTO INFERIOR AL ANULADO, SI ES UN TICKET NORMAL LO DEJARA COMO TICKET, SI ES UNA FACTURA LO CONVERTIRA EN FACTURA
- SI NO MARCAMOS NADA NOS DEJARA EL NUMERO DE FACTURA COMO SI LA HUBIERAMOS ABIERTO Y NO HUBIERAMOS MARCADO NADA, COMO SI POR EJEMPLO ABRIERAMOS EL CAJON, PERO EL NUMERO DE FACTURA CORRERA UNA POSICIÓN, ESTO ES PELIGROSO, PUES UNA FACTURA VALE PERO MUCHAS NO ES NADA NORMAL
- UNA VEZ TERMINADA ESTA SECUENCIA DEBERÍAMOS SABER LA VENTA “REAL” PARA HACIENDA, CON LO CUAL SEGUIREMOS EL PASO SIGUIENTE:
- PULSAR **[2]** Y **[R]**, APARECERA **[X]** EN LUGAR DE **[R]**
- PULSAR **[CAJA]**
- EN LA PRIMERA PANTALLA PULSAR TECLA **[INFORME TOTAL DIARIO]**, NOS DARA UN INFORME TOTAL DE VENTA “REAL” HASTA ESE MOMENTO, PERO YA CON LOS IMPORTES MODIFICADOS
- LA RAZON DE HACER ESTOS LISTADOS ES PARA COMPROBAR LA “VENTA REAL” Y LA “VENTA REAL DESPUÉS DE”, CON LO CUAL LA DIFERENCIA SERIA LO QUE SACAREMOS DE CAJA O...

POR SUPUESTO, EL STOCK NO CAMBIARA DE LA VENTA REALIZADA ANTES Y DESPUÉS SI ACTIVAMOS LA OPCION 250 CON VERSIÓN 010805 O SUPERIOR

PARA COMPROBAR Y ACTUALIZAR STOCK **DE UN ARTICULO DESEADO:**

- PULSAR **[5]** Y **[R]**, APARECERA **[P]** EN LUGAR DE **[R]**
- MARCAR **[2]** **[0]** Y **[MESA]**, ESTA TECLA ES EN PROGRAMACIÓN **[TYPE]**, ESTA SIEMPRE EN EL TECLADO GRANDE, ABAJO A LA IZQUIERDA, APARECERA EL ARTICULO PLU NUMERO – 1-
- PARA CONTROLAR EL STOCK DEL ARTICULO DESEADO MARCAMOS EL NUMERO DEL PLU Y TECLA **[#]**, NOS SALDRA EL NOMBRE, PRECIO Y DEMAS FUNCIONES DE CADA PLU
- PULSANDO LA TECLA **[ABA]** , BAJAMOS A LA LINEA DE UNIDAD, EL NUMERO INDICADO SON LAS UNIDADES DE LAS QUE DISPONEMOS EN ALMACEN, SI ENTRA ALGUNA UNIDAD DEBEMOS SUMARSELAS A LAS QUE HAY, TECLEARLAS Y PULSAR LA TECLA **[CR]** ABAJO A LA DERECHA
- PARA IR AL SIGUIENTE ARTICULO A CONTROLAR PULSANDO EL NUMERO DESEADO Y **[#]** VAMOS DIRECTAMENTE, PARA PASAR AL SIGUIENTE PULSAMOS LA TECLA **[#]** SIN NINGUN NUMERO Y AVANZAREMOS DE UNO EN UNO
- PARA TERMINAR PULSAMOS LA TECLA **[TYPE]** O LA TECLA **[P]** DE LLAVE Y SALIMOS DE PROGRAMACIÓN, LUEGO MARCAMOS EL DEPENDIENTE DESEADO, Y SEGUIDO PULSAMOS LA TECLA SUPERIOR DERECHA (LLAVE) HASTA QUE SALGA **[R]** PARA EMPEZAR A TRABAJR
- AL TERMINAR NOS IMPRIMIRA UN TICKET CON LAS MODIFICACIONES REALIZADAS
- ES ACONSEJABLE CREAR LISTADOS DE ARTICULOS PARA CONTROLAR EL STOCK, EN CASO DE QUERER UNA DEMO, TENGO UN PROGRAMA QUE TIENE DIFERENTES LISTADOS, VINOS BLANCOS, TINTOS, JÓVENES, RESERVAS, POSTRES, ETC...

Este manual se termino de traducir el 16 de junio de 2006, si tienen alguna duda o creen que hay algo mal traducido o explicado, por favor contacten con nuestras oficinas y procederemos a solucionarlo, gracias.

PROGRAMACION DE MAPAS Y SALVAPANTALLAS EN COLOR

- COGER UN USB STICK O PEN DRIVE NUEVO
- ACTIVARLO EN MI PC Y ENCONTRARLO
- PONER RATON ENCIMA Y PULSAR BOTON DERECHO
- PULSAR FORMATEAR
- SELECCIONAR FORMATO FAT O FAT 16, NUNCA FAT 32
- CUANDO TERMINE COPIAR EN EL PEN DRIVE LAS CARPETAS QBU1, QBU2, QBU3, QBU4 Y QMP
- PONER EL PEN DRIVE EN EL CONCERTO, EN EL LATERAL O DETRÁS (ACONSEJABLE)
- PONER LLAVE EN -P- Y PULSAR 205, SALDRAN 5 LINEAS, PULSAR LA DE ARRIBA
- YA ESTA PROGRAMADO EL SALVAPANTALLAS
- PARA COMPROBAR PULSAR CON LA LLAVE EN -R-, LA TECLA MULTIPLICACIÓN O ESPERAR A QUE SE ACTIVE AUTOMÁTICAMENTE
- DEBEN ESTAR ACTIVADOS EL PARÁMETRO -8- Y LA OPCION -277-
- EL FORMATO DEL SALVAPANTALLAS ES ACONSEJABLE QUE TENGA UN TAMAÑO DE 800x600 Y 256 COLORES PARA IR MAS RAPIDO, SI PONEMOS MAS COLORES FUNCIONARÁ PERO MAS LENTO, Y DEBE SER INSERTADO EN LA CARPETA -QMP- DEL PEN DRIVE

-
- NUMERO DE MAPAS PARÁMETRO 121 SELECCIONAR DE 1 A 8 MAPAS
 - Formato de dibujo de mapas : 800 x 600 fotografía o dibujo a todo color
 - Los tenemos que nombrar con QMAP1 al QMAP8 y copiarlos y pegarlos en la carpeta QMP

-
- SALVAPANTALLAS PARÁMETRO 8 ACTIVAR SEGUNDOS DE ESPERA
 - Formato de Salvapantallas: 800 x 600 fotografía o dibujo a todo color
 - Lo tenemos que nombrar con QLOGO y copiarlo y pegarlo en la carpeta QMP

-
- PREPARAR MAPAS DE MESAS CON SUS MESAS Y SUS NUMEROS
 - Poner llave en -M-, PULSAR 200 y SUBTOTAL
 - nos saldrá el 1er Mapa y una tecla que indica TABLE o mesa si la traducimos
 - pulsar con el dedo sobre ella y sin soltar, arrastrar esa mesa, que será 0 (cero) adonde la queramos colocar
 - cuando soltemos nos saldrá una ventana, le ponemos el número deseado y pulsamos la tecla =, ya la tenemos programada, ATENCION, procurar no doblar mesas pues podemos tener el mismo numero de mesa en varios mapas.

- Pulsar tecla EXIT o SALIR y ya tenemos los mapas con las mesas configuradas.