HANDLEIDING BIJ UW KASREGISTER MODEL SX-690





Inhoudsopgave

Pag.2		Inhoudsopgave
Pag.3	1	Voordat u begint
Ũ	1.1	Specificaties
	1.2	Aanbeveling
	1.3	Onderdelen namen en functies
Pag.4	1.4	Functieslot
	1.5	Display
	1.6	Printer
Pag.5	1.7	Toetsenbord
Pag.6	2.0	Uitleg van de toetsen
Pag.7	2.1	Registreren van Groepen en PLU's
Pag.8	2.2	Afrekentoetsen
Pag.9	2.3	Financiële toetsen
Pag.10	2.4	Kortingstoetsen
Pag.11	2.5	Tafels
Pag.14	2.6	Bediendes die door elkaar heen werken
Pag.16	2.7	Gescheiden betalen
Pag.18	2.8	PLU Menu (Bakkerii functie)
Pag.20	3.0	Storing
	4.0	Papierrol
Pag.21	5.0	Electronisch journaal
Pag.22	6.0	Voorraad bijhouden
Pag.25	7.0	Statiegeld
Pag.26	8.0	Rapporten printen
Pag.27	8.1	Rapport selecteren
Pag.28	8.1.1	Verkoop rapporten
Ũ	8.1.2	Voorraad rapporten
	8.1.3	Tabel rapporten
Pag.29	8.1.4	Training rapporten
Pag.30	8.2	Kasdeclaratie
•	8.3	Verkoopgegevens verzamelen in een IRC netwerk
Pag.31	9.0	Programmeren in sleutelstand P1
•	9.1	Datum, tijd en bonnummer programmeren
Pag.32	9.2	Groepen programmeren
Pag.34	9.3	PLU's programmeren
Pag.36	9.4	Tafels programmeren
Pag.37	9.5	Caissieres programmeren
	9.6	Bediendes programmeren
Pag.38	9.7	BTW programmeren
•	9.8	-%, +% en kortingbedragen (-) programmeren
Pag.39	9.9	Korting bij aantal programmeren
Pag.40	9.10	Hoofdgroepen programmeren
Pag.41	9.11	Lichtkrant programmeren
Pag.42	9.12	Bonlogo programmeren
Pag.44	9.13	Programmeervel
	10.0	Reinigen van de kassa
	10.1	Onderhoud van de kassa
Pag.56	10.2	Display bijstellen

Milieu

Dit apparaat is gekenmerkt in overeenstemming met de Europese MI richtlijn 2002/96/EG betreffende afgedankte electrische en electronische apparatuur (waste electrical and electronic equipment - WEEE). De richtlijn geeft het kader aan voor de in de EU geldige terugneming en verwerking van oude apparaten. Vraag uw speciaalzaak om actuele informatie over het afvoeren van afval.



1. Voordat u begint

In dit hoofdstuk worden de diverse onderdelen van de kassa beschreven en worden de specificaties weergegeven.

1.1 Specificaties

Onderdeel	Omschrijving
Voeding	220V, 40W
Gebruikstemperatuur	0-40º C
Batterij geheugen	± 700 uur
Printer	Dubbel station thermische printer
Printsnelheid	14 regels per seconde
Papierrol	57.5 mm (max. diameter = 70mm)
Afmetingen kassa	350 (B) x 429 (D) x 188 (H) mm
Afmetingen geldlade	410 (B) x 415 (D) x 114 (H) mm
Gewicht	6.6kg (kassa) 6.4kg (geldlade

1.2 Aanbeveling

Houdt u altijd aan de volgende aanbevelingen:

- Plaats de kassa niet in een ruimte die vochtig is (vochtigheidsgraad > 80%)
- Plaats de kassa niet in direct zonlicht
- Plaats de kassa niet naast apparaten die sterke elektromagnetische velden opwekken
- Gebruik de kassa niet met natte handen
- Probeer de kassa niet zelf te repareren, laat dit aan een vakman over
- Sluit de kassa op een aparte stroomgroep aan om storing van andere apparaten te voorkomen
- Plaats desnoods een spanningsstabilisator om spanning- en stroompieken te voorkomen

1.3 Onderdeel namen en functies

Naam

Functie

1. Printerkap	Deze dekt de printer af	1、
2. Bon doorvoer	Hier komt de klantenbon uit	
3. Zijklep	Hierachter zitten de IRC(1-2) en COM(1-3) aansluitingen	2
4. Klantendisplay	Hierop kan de klant zien wat u aanslaat	
5. Bediendedisplay	Dit is het display voor u zelf	11
6. Functieslot	Hiermee zet u de kassa in verschillende werkstanden	
7. Toetsenbord	Hierop staan de artikelen en financiële toetsen	Para se
8. SD Card Reader	Hier kunt u een SD Card plaatsen	
9. Dallas slot	Voor het aanmelden van bediendes (optie)	9 7
10. A/U Schakelaar	Om de kassa aan en uit te zetten	-
11. Printerklep	Hieronder zitten knoppen om de printers open te kunnen k	lappen



Aan de zijkant van de kassa zit een klep. Achter deze klep zitten de volgende connectoren:

Naam Functie

COM1-3	Hierop worden printers, scanners of PC aangesloten Barcodescanner alleen aansluiten op COM#1
IRC1-2	Voor het aansluiten van de kassa in een netwerk De kassa's worden doorgelust



Met het functieslot bepaalt u in welke werkstand de kassa staat. Het slot kent 9 posities en de kassa is altijd in één van de posities geplaatst. Met behulp van de drie (OP, MA, OW) bijgeleverde sleutels kunt u de kassa in één van de werkstanden plaatsen. De OP sleutel kan alleen in de standen L en R geplaatst worden.



MODE NAAM

FUNCTIE

De OW sleutel kan in alle standen geplaatst worden.

De MA sleutel kan in de standen P1, L, R, X1, V en Z1 geplaatst worden.

P1	Programmeerstand	Gebruikersfuncties programmeren zoals Groepen, PLU's en tafels
L	Lock	Om de kassa uit te zetten, de kassa krijgt nog wel stroom
R	Registratiestand	Dit is de normale werkstand waarin u registreert
X1	X1-Rapportage	Om X1-rapporten te printen zonder de verkoopgegevens te resetten
V	Manager	Om bedragen terug te boeken i.p.v. [HERSTEL, RETOUR] en [FOUT]
Z1	Z1-Rapportage	Om Z1-rapporten te printen en de verkopen te resetten (op '0')
X2	X2-Rapportage	OM Z1-rapporten op te tellen zonder de verkoopgegevens te resetten
Z2	Z2-Rapportage	OM Z1-rapporten op te tellen en de verkopen te resetten (op '0')
P2	Programmeerstand	Om instellingen te programmeren zoals systeemvlaggen en toetsenbord
	Ū	

1.5 Display

Uw kasregister heeft twee displays: Beide displays hebben twee regels waarop de omschrijvingen, bedragen en transacties verschijnen. Op beide displays kan ook een lichtkrant verschijnen met een mededeling voor de klant. Deze lichtkrant verschijnt automatisch na een bepaalde tijd. Onderin het bediendedisplay kunnen pijltjes (▼) gaan branden. In het display hierboven ziet u welk pijltje welke betekenis heeft. Van links naar rechts kan dat betekenen:

In welke groep shift (SHIFT1, 2 en 3) er wordt geregistreerd, of er papier in de printer aanwezig is(\mathcal{D}), of er een bedrag wordt retour geboekt(RET), of er een bedrag terug wordt geboekt(VO), of er BTW wordt berekend(TX), welke PLU prijs shift (PLU SHIFT1,2 en 3) wordt berekend en of de bon van de printer aan of uit staat (RCPT OFF)

1.6 Printer

Onderdeel

Functie

1. Journaal locatie	Leg hier de papierrol in die dient als journaalst	rook
2. Klantenbon locatie	Leg hier de papierrol in die dient als klantenbo	n
Printkop	De printkop print de karakters op het papier	
4. Oprolspoel	Op de oprolspoel wordt de journaalstrook opge	erold.
Papier uitvoer	Hier komt de klantenbon uit de printer	
6. Klantenbon hefboon	n Door op de blauwe hefboom te drukken spring	gt de
	klantenbonprinter open	
7. Journaal hefboom	Door op de blauwe hefboom te drukken spring	t de
	journaalstrookprinter open	2 -
8. Klantenbon geleider	Deze plastic klep begeleid het papier uit de	
	klantenbonprinter	8
9. Journaalstrook	Deze plastic klep begeleid het papier uit de	
	journaalstrookprinter	2.



SHIF 2	T3	Æ	RET	vo	FS TX	PLU 1	SHIFT 2	R0 3 C	CPT DFF
¥	${\mathbb X}$	${\mathbb X}$	\mathbb{X}	\mathbb{X}	\mathbb{X}	X	X	X	X
Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π	Π.	Π	Π

1.7 Toetsenbord

De SX-690 is uitsluitend verkrijgbaar met een plat toetsenbord (FK). Het is mogelijk dat uw toetsenbord afwijkt van het standaard toetsenbord omdat het toetsenbord vrij programmeerbaar is.

Toetsenbord (FK)

										Cashier	Cashier 2	Cashier 3	Cashier 4	Cashier 5	Cashier 6	Cashier 7	Cashier 8	Cashier 9
										1	13	25	37	49	61	73	85	97
										2	14	26	38	50	62	74	86	98
										3	15	27	39	51	63	75	87	99
										4	16	28	40	52	64	76	88	100
										5	17	29	41	53	65	77	89	101
										6	18	30	42	54	66	78	90	102
RF	1 JF	PO	RA	#/NS	CKPR	СКРД	DPT#	1	1	7	19	31	43	55	67	79	91	103
	CLK	HOLD	CVRS	CLR	PBAL	NBAL	DPT1	DPT5	CARD 1	8	20	32	44	56	68	80	92	104
2nd RCPT	EC	RLS	Q/F	7	8	9	DPT2	DPT6	CARD 2	9	21	33	45	57	69	81	93	105
CAN	VOID	RET	-	4	5	6	DPT3	DPT7	CHRG	10	22	34	46	58	70	82	94	106
		COND	+%G	1	2	3	DPT4	DPT8	снкз	11	23	35	47	59	71	83	95	107
		FC	-%G	0	00	•	SUB TTL	TTL	CASH	12	24	36	48	60	72	84	96	108

Alle toetsen zijn vrij te programmeren behalve de [RF] en [JF] die niet te veranderen zijn.

Op de volgende pagina ziet u de uitleg van de toetsen.

Het kan zijn dat er toetsen worden vermeld die niet op uw toetsenbord staan vermeld.

Waarschijnlijk heeft u die toetsen niet nodig, of heeft u aangegeven die toetsen niet te willen/zullen gebruiken. Mocht u toch één of meer toetsen geprogrammeerd willen hebben, neem dan contact op met uw dealer.

2.0 Uitleg van de toetsen

ENGELS	VERTALING	FUNCTIE
0-9	0-9	Hiermee voert u de bedragen en programmeercodes in
	. (decimale punt)	Wordt gebruikt bij vermenigvuldigen en programmeren
CL	С	Om een foute ingave in het display te corrigeren
AMT	PLU PRIJS	Om de vaste PLU prijs te kunnen wijzigen in een andere
TOTL	TOTAAL	Laat het totaal bedrag inclusief BTW in het display zien
		Wordt ook gebruikt om een geopend menu te sluiten
		Om aan te geven wie welk gedeelte betaald bij een gescheiden bon
SUB TL	SUB TOTAAL	Telt alle aangeslagen bedragen op en laat deze in het display zien
Х	Х	Vermenigvuldigen (aantal [X] prijs)
RELEASE	OPHEF	Om een eerder gemaakte instelling op te heffen
SHIFT 1	GROEP SHIFT 1	Selecteert de groepen 1 t/m 99
SHIFT 2	GROEP SHIFT 2	Selecteert de groepen 101 t/m 199
SHIFT 3	GROEP SHIFT 3	Selecteert de groepen 201 t/m 299
2nd	BON NA	Print een bon van de laatste transactie achteraf als de bon uit staat
FEED	BON OPVOER	Voert de klantenbon door de printer heen
PRNT	VALIDATIE	Wordt gebruikt om een cheque te valideren (op de slipprinter)
STUB	KORTE BON	Print een korte bon met daarop alleen het totaal bedrag
CKPR	NOTA	Print een nota van een transactie die in het geheugen is opgeslagen
	_	Wordt gebruikt bij tafels en bediendes die door elkaar heen werken
← , → , ↓ , ↑	⋲ ,→, ∀ ,↑	Om de cursor naar boven of beneden te bewegen tijdens het registreren
		Om de cursor naar rechts of links te bewegen in een menu
TRANSFER	VERPLAATS	Om gegevens te verplaatsen van een bediende of tafel
PLU MENU 1	PLU MENU 1	Om standaard PLU te selecteren (meerdere PLU's onder dezelfde toets)
PLU MENU 2	PLU MENU 2	Om tweede PLU te selecteren (meerdere PLU's onder dezelfde toets)
PLU MENU 3	PLU MENU 3	Om derde PLU te selecteren (meerdere PLU's onder dezelfde toets)
PLU MENU 4	PLU MENU 4	Om vierde PLU te selecteren (meerdere PLU's onder dezelfde toets)
PLU MENU 5	PLU MENU 5	Om vijfde PLU te selecteren (meerdere PLU's onder dezelfde toets)
AGE	LEEFTIJD	Om te controleren of de klant meerderjarig is
HOLD	WACHT	Om even snel een andere klant tussendoor te helpen
FIRE	STUREN	Stuurt een artikel naar de keukenprinter
DIV	DELING	Om een direct aangeslagen bon op te delen in gelijke gedeeltes
PLU PR 1	PLU SHIFT 1	Om de standaard PLU prijs te selecteren
PLU PR 2	PLU SHIFT 2	Om de tweede prijs van een PLU te selecteren
PLU PR 3	PLU SHIFT 3	Om de derde prijs van een PLU te selecteren
PLU PR 4	PLU SHIFT 4	Om de vierde prijs van een PLU te selecteren
RON	BON AAN/UIT	Om de klantenbon standaard aan of uit te zetten
1-107	1-107	PLU's 1 t/m 108 (op het plat toetsenbord)
CASHIER	CAISSIERE	Om een caissiere aan te melden
CLERK	BEDIENDE	Om een bediende aan te melden (eventueel d.m.v Dallas sleutel)
GUESI	BED. IN I.	Om een bediende aan te melden bij bediendes door elkaar
CONDIMENT	TOELICHTING	Om een toelichting te selecteren (ook in menu's)
MACRO	MACRO	Koppeit een aantal toetsen aan eikaar en vormt samen een functie
SPLIT PAY	SCHEIDEN	Om een tateinota gescheiden te kunnen betalen
		Om een direct aangeslagen bon naar eigen keuze te kunnen scheiden
		Om contante betalingen te kunnen registreren
		Om verkenen en rekening te registreren
		Om een beteling met de ninnes te registreren
		Om een betaling met de chinkrin te registreren
		Om een beteling met de europard te registreren
		Om een betaling met de viseeard te registreren
		Om een betaling inel de visacard le registreren
EC		Om de laatste transactie direct terug te beeken
	HERSTEI	Om oprdor gomaakto foutiovo aanslagon to borstollon
RET	RETOUR	Om retouren te hoeken (artikel komt terug in het accortiment)
		Annuleert de complete openstaande hon (voordat or is afgorokond)
		G Om een kortinghedrag van het sub totaal af te trekken
-%G	-%	Om een korting in procenten (%) te berekenen
-%G	т%	Om een toeslag in procenten (%) te berekenen
PBAI	OPEN	Opent een tafel of rekening die wordt opgeslagen in het geheugen
CKPD	BEK BET	Om een tafel af te rekenen

NBAL	SLUIT	Sluit een tafel of rekening die wordt opgeslagen in het geheugen Ook een openstaande bediende kan zo afgesloten worden
FC	WK	Rekent de bedragen om naar een andere valuta
RA	IN KAS	Om kasgeld te ontvangen (teveel uit de kassa gehaald met UIT KAS, of een rekening die door de klant betaald wordt)
PO	UIT KAS	Om geld uit de kassa te kunnen halen (bijv. betaling van leverancier)
DEPO	STORTEN	Om een bedrag op een rekening te storten (tafelgeheugen)
POINT	PUNTEN	Om punten te kunnen berekenen over het totaal bedrag
COVERS	KLANTEN	Om aan te kunnen geven hoeveel klanten aan een tafel zitten
FSTD	COUPON	Om een betaling met een coupon (reclamecoupon) te kunnen registreren
NO SALE	LA OPEN	Opent de lade als u direct op deze toets drukt
		Print een getal (SKU #) als u cijfers invoert en op deze toets drukt
PLU	PLU	Voer het nummer van de PLU in (of barcode) en druk op deze toets om de
		PLU te kunnen registreren

De SX-690 kan gebruikt worden in allerlei branches zoals restaurants, bakkerijen en boekhandels, daarom worden de toetsen nader uitgelegd aan de hand van praktijkvoorbeelden. We maken daarin onderscheid tussen:

- Registreren van groepen en PLU's 1)
- 2) Afrekentoetsen
- 3) Financiële toetsen
- 4) Kortingstoetsen
- 5) Tafels
- 6) Bediendes die door elkaar heen werken
- 7) Gescheiden betalen
- 8) PLU menu (bakkerij functie)

2.1 Registreren van groepen en PLU's

Hieronder ziet u een aantal voorbeelden hoe u groepen en PLU's kunt registreren.

Let erop dat u de [.] NIET gebruikt bij het invoeren van bedragen; dus € 1,00 invoeren als: [1][0][0] Als er systeemvlaggen vermeld staan bij de instelling dan moet u deze programmeren om de functie te laten werken.

VOORBEELD

HANDELING € 1,00 aanslaan op groep 1 [1][0][0] [GROEP 1] € 7,00 aanslaan op PLU 5 [7][0][0] [PLU 5] [3][5][0] [GROEP SHIFT 2] [GROEP 3] € 3,50 aanslaan op groep 103 Registreren van PLU5 met vaste prijs [PLU 5] Registreren van PLU5 met vaste prijs d.m.v. code [5] [PLU] [1][0][0][0] [PLU PRIJS] [PLU 5] Wijzigen vaste prijs van PLU5 in € 10,00

Eenmalig opheffen vaste prijs van PLU5 naar € 6,00 [OPHEF] [6][0][0] [PLU 5] Controleren van de prijs d.m.v. scannen [PLU PRIJS] (artikel scannen)

Barcode scannen van niet geprogrammeerd artikel (scan artikel) (prijs invoeren) (gekoppelde groep indrukken) PLU registreren d.m.v. barcode invoeren (voer de cijfers van de barcode in) [PLU]

[5] [X] [PLU 6] 5 keer PLU 6 registreren Registreren tweede prijs van PLU8 (happy hour) [PLU SHIFT 1] [PLU 8]

GEBRUIKTE TOETSCODES:

PLU PRIJS 000F OPHEF 003B GROEP SHIFT 1 t/m 5003D, 003E, 003F, 005D, 005E PLU SHIFT 1 t/m 4007B, 007C, 007D, 007E GROEP 1 t/m 499 1001 t/m 1499 PLU'S 1 t/m 999 2001 t/m 2999 PLU 2000

2.2 Afrekentoetsen

Hieronder ziet u een aantal voorbeelden hoe u betalingen kunt registreren. Let erop dat u de [.] NIET gebruikt bij het invoeren van bedragen; dus € 1,00 invoeren als: [1][0][0] Als er (systeem)vlaggen vermeld staan bij de instelling dan moet u deze programmeren om de functie te laten werken.

VOORBEELD

PLU5 afrekenen met CONTANT PLU5 en PLU6 eerst optellen en afrekenen met CHEQUE PLU 8 afrekenen als coupon artikel (reclame coupon) HANDELING [PLU 5] [CONTANT] [PLU 5] [PLU 6] [SUB TTL] [CONTANT] [PLU 8] [COUPON]

WISSELGELD: € 1,00 aanslaan op groep 1, € 3,00 aanslaan op groep 2 en contant betalen met € 10,00 [1][0][0] [GROEP 1] [3][0][0] [GROEP 2] [SUB TTL] [1][0][0][0] [CONTANT] (* in het display verschijnt € 6,00 als wisselgeld *)

OP MEERDERE MANIEREN BETALEN:

€ 10,00 aanslaan op PLU 3, € 22,00 aanslaan op PLU 9; € 20,00 betalen met de pinpas en € 20,00 contant betalen [1][0][0][0] [PLU 3]

[2][2][0][0] [PLU 9] [SUB TTL] [2][0][0][0] [PIN] [2][0][0][0] [CONTAI

[2][0][0] [CONTANT] (* in het display verschijnt € 8,00 als wisselgeld *)

Coupon artikel en normaal artikel betalen

Onder coupon artikel verstaan we een artikel wat bijvoorbeeld in de reclame is of wat verspreid is in een folder en uitgeknipt door de klant. U moet wel aangeven dat het artikel een coupon artikel is.

PLU 10 heeft een vaste prijs van € 9,95 en is een coupon artikel, PLU 8 heeft een vaste prijs van € 4,50 en is geen coupon artikel en PLU 31 heeft een vaste prijs van € 16,95 en is geen coupon artikel. De klant betaald met € 50,00.

[PLU 10] [PLU 8] [PLU 31] [SUB TTL] (* in [9][9][5] [COUPON] [5][0][0][0] [CONTANT]

(* in het display verschijnt € 31,40 als optelling ; vraag nu om couponnen) [] (* klant overhandigd de coupon van PLU 10 waarvan de prijs was € 9,95 *) ANT] (* in het display verschijnt € 18,60 als wisselgeld *)

GEBRUIKTE TOETSCODES:

CONTANT CHEQUE OP REKENING PIN CHIP EUROCARD	6111 6112 6113 6114 6214 6314	
VISA KAART 5 KAART 6 KAART 7 KAART 8	6414 6514 6614 6714 6814	(* vrij te gebruiken; wel omschrijvingen vertalen; P2 - 4 - VERTALINGEN #1 *) (* vrij te gebruiken; wel omschrijvingen vertalen; P2 - 4 - VERTALINGEN #1 *) (* vrij te gebruiken; wel omschrijvingen vertalen; P2 - 4 - VERTALINGEN #1 *) (* vrij te gebruiken; wel omschrijvingen vertalen; P2 - 4 - VERTALINGEN #1 *)

2.3 Financiële toetsen

Met financiële toetsen bedoelen we eigenlijk alle toetsen uitgezonderd de afrekentoetsen en kortingstoetsen. Let erop dat u de [.] NIET gebruikt bij het invoeren van bedragen; dus € 1,00 invoeren als: [1][0][0] Als (systeem)vlaggen vermeld staan bij de instelling dan moet u deze programmeren om de functie te laten werken

UIT KAS:

Met **[UIT KAS]** registreert u een bedrag wat u uit de kassa haalt om bijvoorbeeld een leverancier te betalen. **[1][4][9][5] [UIT KAS] [CONTANT]** (* € 14,95 wordt contant uit de kassa gehaald *)

IN KAS:

Met **[IN KAS]** registreert u een storting in de kassa. Dit kan het geval zijn als u teveel geld uit de kassa heeft gehaald met de **[UIT KAS]** toets.

Ook is het mogelijk dat een klant een rekening wil betalen die eerder met **[OP REK]** is geboekt. Aan het begin van de dag kunt u ook kasgeld in de kassa storten met deze toets.

[8][0][0][0] [IN KAS] [CONTANT] (* € 80,00 wordt in de kassa contant gestort *)

Wanneer een klant een klantenbon wil betalen die eerder met **[OP REK]** is geboekt kunt u de betaling registreren met de **[IN KAS]** toets. U kunt bij een registratie met **[OP REK]** een nummer op de klantenbon laten printen. Dit nummer kan bijvoorbeeld een klantennummer zijn of een bonnummer of een factuurnummer. Dit nummer (SKU nummer) kunt u op de klantenbon printen door eerst het nummer in te toetsen en daarna op **[LA OPEN]** te drukken

[1][2][6][9][9] [LA OPEN] [2][5][0][0] [IN KAS] [CONTANT]

(* het getal 12699 wordt op de klantenbon geprint *) (* € 25,00 wordt contant in kas geboekt *)

Het SKU nummer gebruikt u wanneer u direct registreert en geen gebruik maakt van tafelgeheugen of rekeningnummers die u opslaat in het geheugen van de kassa. Het is slechts een nummer dat verwijst naar bijv. een factuur of klantnummer.

STORTEN:

Met deze toets kunt u een bedrag op een tafelnr. of rekeningnr. storten van een klant wat wordt opgeslagen. Door het storten van een bedrag wordt de rekening negatief, maar door het registreren van artikelen wordt de rekening naar loop van tijd weer positief. U kunt op deze manier uw klanten zien of een klant nog artikelen mag bestellen (rekening is negatief) of dat er eerst weer een bedrag gestort moet worden (bedrag is positief geworden).

[1][OPEN]	
[2][0][0][0]	[STORTEN]
[SLUIT]	

(* rekeningnummer 1 wordt geopend *) (* een bedrag van € 20,00 wordt gestort *) (* rekeningnummer 1 wordt gesloten *)

PUNTEN:

U kunt automatisch punten berekenen over het totaal bedrag. Onderaan de bon komen de punten te staan en eventueel een toelichting met bijvoorbeeld een tekst waarin wordt uitgelegd waarvoor u kunt sparen. In hoofdstuk 26 van sleutelstand P1 kunt u programmeren bij welk bedrag '1' punt wordt berekend. Als bijvoorbeeld u '1' punt wilt berekenen bij elke € 5,00 moet u onder bedrag de waarde 5.00 invoeren. Tevens kunt u een begindatum en einddatum invoeren; in deze periode worden de printen geprint op de bon

WACHT:

Met de **[WACHT]** toets kunt u even snel een klant tussendoor helpen. Deze functie werkt anders dan bediendes door elkaar.

[1][0][0] [GROEP 1] [WACHT] [5][0][0] [GROEP 3] [KONTANT] [WACHT] [3][0][0] [GROEP 6] [KONTANT]

(* € 1,00 wordt geregistreerd op groep1 van klant A *)

(* Klant A wordt in de wacht gezet *)

(* € 5,00 wordt geregistreerd op groep3 en contant betaald door klant B *)

- (* Klant A wordt weer uit de wacht gehaald *)
- (* € 3,00 geregistreerd op groep6 en €1,00 + € 3,00 contant betaald *)

GEBRUIKTE TOETSCODES:

UIT KAS	6131
IN KAS	6130
STORTEN	612B
LA OPEN	614C
WACHT	0071

2.4 Kortingstoetsen

Hieronder ziet u een aantal voorbeelden van kortingstoetsen die u kunt gebruiken. Let erop dat u de [.] NIET gebruikt bij het invoeren van bedragen; dus € 1,00 invoeren als: [1][0][0] Als (systeem)vlaggen vermeld staan bij de instelling dan moet u deze programmeren om de functie te laten werken

ANNULEER:

Met de **[ANNULEER]** toets kunt u de complete bon annuleren als deze nog niet is afgerekend. Wanneer dat wel is gebeurt zult u met de **[HERSTEL]** toets alle bedragen moeten terugboeken. **[ANNULEER]** gebruikt u bijvoorbeeld wanneer een klant vergeten is om geld mee te nemen.

[1][5][0][0]	[GROEP 1]
[1][0][0][0]	[GROEP 3]
[ANNULEE	[R]

(* € 15,00 geregistreerd op groep 1 *) (* € 10,00 geregistreerd op groep 3 *) (* Complete bon wordt geannuleerd *)

FOUT:

Met de **[FOUT]** toets kunt u de laatste registratie ongedaan maken. Eerder gemaakte foutieve aanslagen kunt u uitsluitend verwijderen met de **[HERSTEL]** toets.

[1][5][0][0]	[GROEP 1]
[1][0][0][0]	[GROEP 3]
[FOUT]	
[CONTANT	1

(* € 15,00 geregistreerd op groep 1 *) (* € 10,00 geregistreerd op groep 3 *) (* Laatste aanslag (€ 10,00) wordt foutief afgeboekt *) (* Klant betaald alleen de € 15,00 geregistreerd op groep 1 contant *)

HERSTEL:

Met de [HERSTEL] toets kunt u een eerder gemaakte foutieve registratie ongedaan maken.

[1][5][0][0] [GROEP 1]	(* :
[1][0][0][0] [GROEP 3]	(* :
[HERSTEL] [1][5][0][0] [GROEP 1]	(*
[CONTANT]	(*

(* € 15,00 geregistreerd op groep 1 *) (* € 10,00 geregistreerd op groep 3 *) (* Eerste aanslag (€ 15,00) wordt teruggeboekt *) (* Klant betaald alleen de € 10,00 geregistreerd op groep 3 contant *)

RETOUR:

Met de **[RETOUR]** toets kunt u een artikel terugboeken wat een klant komt terugbrengen. Dit artikel komt dan weer terug in het assortiment. Het artikel wat weer wordt teruggeboekt wordt ook weer toegevoegd aan de voorraad indien u gebruik maakt van voorraadbeheer.

[RETOUR]	[1][0][0][0]	[GROEP 1]
[1][2][0][0]	[GROEP 3]	
[CONTANT	1	

(* € 10,00 retour geboekt op groep 1 *) (* Klant koopt een ander artikel van € 12,00 *) (* Klant betaald - €10,00 + € 12,00 = €2,00 contant *)

KORTINGBEDRAG (-):

U kunt een korting in Euro's geven over het sub totaal bedrag, om bijvoorbeeld het totaal bedrag af te ronden naar een 'mooi' bedrag.

[5][0][6]	[GROEP	7]
[6][2][1]	[GROEP	1]
[SUB TI	[L]	
[1][2][7]	[-]	
[CONTA	NT]	

(* € 5,06 geregistreerd op groep 7 *) (* € 6,21 geregistreerd op groep 1 *) (* In het display verschijnt € 5,06 + € 6,21 = € 11,27 *) (* Klant krijgt € 1,27 korting *) (* Klant moet € 11,27 - € 1,27 = € 10,00 contant betalen *)

-%:

U kunt een korting geven in %, bijvoorbeeld als aanbieding of boven een bepaald bedrag.

[2][6][9][5]	[GROEP 2]
[4][5][9][5]	[GROEP 5]
[SUB TTL]	
[1][0] [-%]	
[CONTANT	1

(* € 26,95 geregistreerd op groep 2 *) (* € 45,95 geregistreerd op groep 5 *) (* In het display verschijnt € 26,95 + € 45,95 = € 72,90 (* Klant krijgt 10% korting; 10% van € 72,90 = €7,29 (* Klant moet € 72,90 - € 7,29 = € 65, 61 contant betalen *)

2.5 Tafels

Met tafels is het mogelijk om geregistreerde artikelen op te slaan in het geheugen van de kassa. Ook kunt u dit geheugen gebruiken om geregistreerde artikelen op te slaan op een rekening van de klant. In beide gevallen kunt u een nota printen van alle aangeslagen artikelen. Om de voorbeelden overzichtelijk te houden wordt uitsluitend gesproken over tafels.

Let erop dat u de [.] NIET gebruikt bij het invoeren van bedragen; dus € 1,00 invoeren als: [1][0][0] Als (systeem)vlaggen vermeld staan bij de instelling dan moet u deze programmeren om de functie te laten werken

OPENEN EN SLUITEN:	
[1] [OPEN]	(* Tafel 1 wordt geopend *)
[PLU 5]	(* PLU 5 wordt geregistreerd op tafel 1 *)
[PLU 12]	(* PLU 12 wordt geregistreerd op tafel 1 *)
[SLUITEN]	(* Tafel 1 wordt gesloten *)

U kunt ook eerst alle artikelen aanslaan en daarna pas het tafelnummer openen. Dit is handig als de klant tijdens het registreren kenbaar maakt dat alle artikelen op een rekeningnummer moeten worden geplaatst (LET OP: niet hetzelfde als afrekenen met de [OP REK] toets; die gegevens worden niet bewaard in het geheugen van de kassa)

[PLU 5]	(* PLU 5 wordt geregistreerd *)
[PLU 12]	(* PLU 12 wordt geregistreerd *)
[1] [OPEN]	(* Tafel 1 wordt geopend en PLU 5 en PLU 12 worden hierop geboekt *)
[SLUITEN]	(* Tafel 1 wordt gesloten *)

GESPECIFICEERDE NOTA PRINTEN:

Wanneer u alle aangeslagen artikel opslaat in het geheugen van de kassa wilt u deze ook kunnen uitprinten en geven aan de klant. Als u deze nota print is de tafel nog niet betaald.

U kunt een nota printen als de tafel is gesloten. U dient het nummer van de tafel in te voeren en daarna op **[NOTA]** te drukken. U moet dus **NIET** de tafel opnieuw openen.

[1] [OPEN]	(* Tafel 1 wordt geopend *)
[1][6][0] [GROEP 2]	(* € 1,60 geregistreerd op groep 2 *)
[3][5][0] [GROEP 1]	(* € 3,50 geregistreerd op groep 1 *)
[SLUIT]	(* Tafel 1 wordt gesloten *)
[1] [NOTA]	(* Een gespecificeerde nota van tafel 1 wordt geprint *)

Het is ook mogelijk om een gespecificeerde nota in een geopende tafel te printen. Na het printen van de nota wordt automatisch de tafel gesloten.

[1] [OPEN]	(* Tafel 1 wordt geopend *)
[1][6][0] [GROEP 2]	(* € 1,60 geregistreerd op groep 2 *)
[3][5][0] [GROEP 1]	(* € 3,50 geregistreerd op groep 1 *)
[NOTA]	(* De nota van tafel 1 wordt geprint en tafel 1 wordt gesloten *)

U kunt ook automatisch een gespecificeerde nota printen als de tafel wordt betaald.

[1] [OPEN]	(* Tafel 1 wordt geopend *)
[1][6][0] [GROEP 2]	(* € 1,60 geregistreerd op groep 2 *)
[2][5][0] [GROEP 1]	(* € 2,50 geregistreerd op groep 1 *)
[3][3][0] [GROEP 1] [SLUIT] [1] [REK BET] [CONTANT]	(* Tafel 1 wordt gesloten *) (* Tafel 1 wordt contant betaald en de nota wordt automatisch geprint *)

Wanneer u vergeten bent een gespecificeerde nota te printen voor de klant voordat deze betaald en u print niet automatisch een nota na het afrekenen van de tafel (zie vorige instelling), dan is het mogelijk om een gespecificeerde nota achteraf te printen. U dient wel deze nota onmiddellijk na afrekenen te printen.

	(* Tatel 1 wordt geopend *)
[1][6][0] [GROEP 2]	(* € 1,60 geregistreerd op groep 2 *)
[3][5][0] [GROEP 1]	(* € 3,50 geregistreerd op groep 1 *)
[SLUIT]	(* Tafel 1 wordt gesloten *)
[1] [REK BET] [CONTANT]	(* Tafel 1 wordt contant betaald *)
[1] [NOTA]	(* Een nota van tafel 1 wordt geprint *)

Wanneer u een nota print voordat u gaat betalen of wanneer u een nota na betaling print, staat de manier van betalen niet vermeld op de nota. Dit is wel het geval als u automatisch een nota print na betaling.

TAFEL AFREKENEN:

U kunt alle afrekentoetsen gebruiken om een tafel af te rekenen (ook **[OP REK.]**). Na het afrekenen is het geheugen van de tafel weer gewist (tenzij anders ingesteld) en kunt u opnieuw beginnen met registreren. Een geopende tafel kan niet direct afgerekend worden, dit dient als beveiliging omdat een bediende per ongeluk een verkeerde toets (afrekentoets) kan indrukken. Afrekenen van de tafel dient uitsluitend te gebeuren met de **[REK.BET.]** toets.

Meestal print u eerst een nota voor de klant zodat deze een duidelijk overzicht heeft en als de nota klopt geeft de klant aan hoe te willen betalen. In onderstaand voorbeeld is aangegeven hoe u de juiste volgorde moet aanhouden

[1] [OPEN] [1][6][0] [GROEP 2] [3][5][0] [GROEP 1] [SLUIT] [1] [NOTA] [1] [REK BET] [CONTANT]

- (* Tafel 1 wordt geopend *)
- (* € 1,60 geregistreerd op groep 2 *)

(* € 3,50 geregistreerd op groep 1 *)

- (* Tafel 1 wordt gesloten *)
- (* Een nota van tafel 1 wordt geprint *)

[1] [REK BET] [CONTANT] (* Tafel 1 wordt contant betaald (andere betalingen mogen uiteraard ook *)

VERPLAATSEN VAN GEGEVENS:

Bij het verplaatsen van gegevens maken we onderscheid tussen het verplaatsen van alle artikelen van de ene tafel naar de andere en het verplaatsen van alle artikelen van de ene tafel naar de andere.

In beide gevallen moeten een aantal systeemvlaggen zijn ingesteld om deze functie correct te laten werken. Vraag uw kassadealer naar deze instellingen

Ook maakt u gebruik van de toets [VERPLAATS].

VERPLAATSEN ALLE ARTIKELEN:

Het verplaatsen van alle artikelen gebeurt bijvoorbeeld als een aantal mensen eerst plaats nemen op het terras buiten en wat drinken en na een bepaalde tijd besluiten om binnen in het restaurant te gaan eten. Alle artikelen moeten dan verplaatst worden van de tafel op het terras naar de tafel in het restaurant.

In onderstaand voorbeeld worden alle artikelen verplaatst van tafel 5 naar tafel 107.

Het geheugen van tafel 5 wordt automatisch gewist zodat u deze tafel kunt gebruiken voor nieuwe gasten.

[6] [OPEN]
[1][0][7]
[VERPLAATS]

(* Tafel 6 wordt geopend *)

- (* Alle artikelen moeten verplaatst worden naar tafel 107 *)
- (* Alle artikelen zijn verplaatst en tafel 107 wordt automatisch gesloten *)

VERPLAATSEN ENKELE ARTIKELEN:

Het verplaatsen van enkele artikelen gebeurt bijvoorbeeld als een gast een kennis tegenkomt en zij samen aan een tafel iets nuttigen. Na enige tijd arriveert diegene waarmee de gast een afspraak heeft en zij nemen samen plaats aan een andere tafel.

De gast besluit om de door hem/haar genuttigde drankjes of etenswaren te verplaatsen naar de nieuwe tafel.

- Voer het nummer in van de tafel waarvan enkele artikelen verplaatst moeten worden (bijv. [1])
- Druk op de toets [OPEN]
- Druk op de toets [1] of [1] totdat u het artikel heeft geselecteerd wat u wilt verplaatsen
- Druk op de toets [OPHEF], voer het nummer in van de nieuwe tafel, druk op de toets [VERPLAATS]
- Selecteer eventueel nog andere artikelen die u wilt verplaatsen
- Druk daarna weer op [OPHEF], voer het nummer in van de nieuwe tafel, en druk weer op [VERPLAATS]
- Sluit de tafel na het verplaatsen van alle artikelen door op de toets [SLUITEN] te drukken.

HERSTELLEN VAN FOUTEN IN TAFELS:

Het herstellen van fouten in tafels is het eenvoudigst als u kunt scrollen in de tafel m.b.v. de [] toetsen. Het is ook mogelijk om eerst een nota te printen van de tafel en daarna de fout te herstellen, maar het gebruik van scrollen is eenvoudiger. U moet een aantal systeemvlaggen instellen om te kunnen scrollen.

- Voer het nummer in van de tafel waarin u een fout wilt herstellen
- Druk op de toets [OPEN]
- Druk op de toets [1] zodat in het display alle artikelen verschijnen
- Druk op de toets [] totdat u het artikel heeft geselecteerd wat u wilt verwijderen
- Druk op de toets [FOUT] om één stuks van het totaal van dit artikel te verwijderen
- Als u meerdere aantallen wilt verwijderen kunt u meerdere keren op [FOUT] achter elkaar drukken
- Selecteer eventueel een ander artikel wat u wilt verwijderen en verwijder ook deze met [FOUT]
- Sluit de tafel na het verwijderen van alle artikelen door op [SLUIT] te drukken

Wanneer bijvoorbeeld een grote hoeveelheid van een artikel verkeerd is ingevoerd, hoeft u niet door elke keer op **[FOUT]** te drukken het artikel verwijderen. Met de **[HERSTEL]** toets kunt u eenvoudig grote aantallen verwijderen.

- Voer het nummer in van de tafel waarin u de fouten wilt herstellen
- Druk op de toets [OPEN]
- Druk op de toets [1] zodat in het display alle artikelen verschijnen
- Druk op de [HERSTEL] toets
- Voer het aantal in wat u wilt verwijderen
- Druk op [X]
- Druk op de toets van de PLU die verwijderd moet worden
- Verwijder eventueel nog meerdere artikelen op dezelfde manier
- Sluit de tafel na het verwijderen van alle artikelen door op [SLUIT] te drukken

BEDRAG STORTEN OP EEN TAFEL:

Soms wil men gebruik maken van de optie dat een klant een bedrag vantevoren stort. Het totaal bedrag op de tafel is dan negatief. Artikelen die geboekt worden, worden bij het negatieve bedrag opgeteld. Zolang het bedrag op de tafel nog negatief is, heeft de klant een tegoed. Als het bedrag positief wordt, dan moet de klant bijbetalen. Elke keer wanneer u de tafel opent, ziet u of het bedrag positief of negatief is.

- Voer het nummer in van de tafel waarin u de fouten wilt herstellen
- Druk op de toets [OPEN]
- Voer het bedrag in wat de klant stort
- Druk op [STORTEN]
- Druk op [SLUIT]

2.6 Bediendes die door elkaar heen werken

U kunt met meerdere bediendes tegelijk op één kassa werken. Elke bediende heeft een eigen toets die zij eerst moeten indrukken om zich aan te melden, daarna kunnen artikelen geregistreerd worden. Als de bediende een handeling moet verrichten die veel tijd kost, kan een andere bediende zich aanmelden en wordt de eerste bediende automatisch afgesloten nadat alle transacties zijn opgeslagen. Als de eerste bediende zich weer aanmeld, kan deze verder gaan met registreren en afrekenen. Ook in een IRC netwerk kunt u met bediendes door elkaar heen werken. Een bediende kan zich bijvoorbeeld aanmelden op kassa #1 en artikelen registreren, daarna zich aanmelden op kassa #2, verder registreren en afrekenen.

De verkoopgegevens worden van elke bediende automatisch via het IRC netwerk naar alle kassa's verzonden. Maximaal kunt u met 50 bediendes door elkaar heen op dezelfde kassa werken, maar in de praktijk wordt dit meestal beperkt tot hooguit 10 bediendes die door elkaar heen werken.

Als u ook gebruik wenst te maken van tafels en/of rekeningnummers van klanten, maak dit dan kenbaar aan uw kassadealer.

I.v.m de indeling van het geheugen van de kassa is het wenselijk hiermee rekening te houden.

In dit hoofdstuk ziet u hoe u een bediende kunt openen, een nota printen, het verplaatsen van verkoopgegevens naar het rekeningnummer van de klant en het afrekenen.

BEDIENDE OP HET TOETSENBORD:

Op drie manieren kunt u werken met bediendes die door elkaar heen werken.

- 1) Alle bediendes zijn op het toetsenbord geprogrammeerd
- 2) Een bediende kan zich aanmelden door zijn/haar nummer in te toetsen en op de toets [BED. INT.#] te drukken
- 3) Een combinatie van 1) en 2)
- 1) Alle bediendes zijn op het toetsenbord geprogrammeerd. Dit betekent dat de bediende alleen maar op zijn/haar toets hoeft te drukken en vervolgens kan beginnen met registreren. Dit is alleen handig als u maximaal 10 tot 20 bediendes op het toetsenbord programmeert. De toetsen van de bediendes gaan namelijk wel ten koste van andere toetsen op het toetsenbord (toetscodes 5001, 5002, 5003, etc.).
- 2) Wanneer u bijvoorbeeld 20 tot 30 bediendes op dezelfde kassa wil laten werken (eventueel met meerdere kassa's in een netwerk) is het handiger om bediendes via een nummer zich te laten aanmelden en vervolgens op [BED. INT #] te drukken (Toetscode 5000).
- 3) De meest voorkomende bediendes kunt u ook programmeren op het toetsenbord en een aantal anderen zouden zich via een nummer en de [BED. INT #] toets kunnen aanmelden. De bediendes op het toetsenbord zijn dan de bediendes die het vaakst registreren op de kassa.

Het is aan te bevelen om direct na het afrekenen automatisch een bon te laten printen. Er is een mogelijkheid om achteraf een bon te printen maar dat is alleen mogelijk door het nummer van de bediende in te toetsen en op **[NOTA]** te drukken. De bediende moet zich dan NIET aanmelden m.b.v. de bediendetoets, omdat de nota gewist wordt als de bediende zich opnieuw aanmeld. Dit kan dus tot verwarring leiden.

Er bestaat ook een mogelijkheid om de bon te printen voordat er wordt afgerekend, maar dan wordt de bediende na het printen van de bon automatisch afgesloten. Als de klant wil betalen moet de bediende zich opnieuw aanmelden en de transactie eindigen met bijvoorbeeld **[CONTANT]**. De voorkeur gaat dus eigenlijk uit naar het automatisch printen van de bon na het afrekenen.

AANMELDEN, REGISTREREN EN AFREKENEN:

In onderstaand voorbeeld wisselen twee bediendes elkaar af:

[BEDIENDE TOETS 1] Artikelen registreren [BEDIENDE TOETS 2] Artikelen registreren [BEDIENDE TOETS 1] Artikelen registreren [CONTANT] [BEDIENDE TOETS 2] Artikelen registreren [CONTANT]

(* Bed. 1 wordt automatisch afgesloten en de transacties worden opgeslagen *)

(* Bed. 2 wordt automatisch afgesloten en de transacties worden opgeslagen *)

(* U kunt zovaak wisselen van bediende als u zelf wilt *)

(* Bed. 1 rekent af *)

(* Bed. 2 rekent af *)

AANMELDEN, REGISTREREN, AFREKENEN EN BON ACHTERAF:

Als u toch een bon achteraf (op aanvraag van de klant) wilt printen, gaat dat als volgt:

[BEDIENDE TOETS 1] Artikelen registreren [BEDIENDE TOETS 2] Artikelen registreren [BEDIENDE TOETS 1] Artikelen registreren [CONTANT] [1] [NOTA] [BEDIENDE TOETS 2] Artikelen registreren [CONTANT] [2] [NOTA]

(* Bed. 1 wordt automatisch afgesloten en de transacties worden opgeslagen *)

(* Bed. 2 wordt automatisch afgesloten en de transacties worden opgeslagen *) (* U kunt zovaak wisselen van bediende als u zelf wilt *)

(* Bediende 1 print een nota achteraf voor de klant *)

(* Bediende 2 print een nota achteraf voor de klant *)

U ziet dat de bediende zich niet opnieuw moet aanmelden, sterker nog als u dat wel doet wordt na het indrukken van de toets de vorige nota automatisch gewist en wordt geen nota geprint. De kassa gaat ervan uit dat wanneer u zich opnieuw aanmeld, u een nieuwe klant wilt helpen.

REKENINGEN VAN KLANTEN:

U kunt op twee manieren werken met rekeningen:

- 1) Afrekenen met **[OP REK]** en de gegevens handmatig noteren eventueel met bonnummer. Als de klant betaald kunt u het bedrag invoeren, op **[IN KAS]** drukken en de manier van betalen kiezen. Handmatig dient u te noteren dat de rekening betaald is.
- 2) Artikelen verplaatsen naar een vast rekeningnummer en de gegevens opslaan. De klant kan na een bepaalde periode betalen en eventueel een nota krijgen van de rekening.

Wanneer u gebruik wilt maken van vaste rekeningnummers, neem dan contact op met uw kassadealer i.v.m het aanmaken van rekeningnummers op uw kassa en het vermelden van de naam van de klant op de bon.

2) VAST REKENINGNUMMER:

- Druk op uw bediendetoets
- Registreer de artikelen
- Voer het nummer van de klant in
- Druk op [TRANSFER]
- Druk op [SLUIT]
- U kunt nu het nummer van de klant intoetsen en de nota printen, of de rekening openen

2.7 Gescheiden betalen

Onder gescheiden betalen verstaan we dat het totaal bedrag door meerdere mensen betaald word. Er zijn drie verschillende situaties waarin men het totaal bedrag gescheiden kan betalen:

- 1) Een direct aangeslagen bon in gelijke gedeeltes betalen
- 2) Een direct aangeslagen bon betalen naar keuze
- 3) Een tafelnota gescheiden betalen

1) DIRECT AANGESLAGEN BON IN GELIJKE GEDEELTES BETALEN:

Deze vorm van gescheiden betalen is erop gebaseerd dat iedereen een gelijke deel van de bon betaald of een aantal gelijke gedeeltes. Het is niet mogelijk een vrij bedrag in te voeren.

Bijvoorbeeld:

Een bon van € 12.00 wordt betaald door 3 personen. Één persoon heeft echter geen geld, daarom besluit een andere persoon dit bedrag voor te schieten.

Eerst zijn alle bedragen aangeslagen en afgerekend (bijv. met [CONTANT]).

In het display staat nu het totaal bedrag vermeld (€ 12.00).

Voer in hoeveel mensen de bon gedeeltelijk betalen ([3] invoeren, ook al betaald één persoon voor een andere). Druk op de toets [DELING]

In het display verschijnt nu:

(* Totaal drie deelbetalingen *) (* Totaal bedrag is € 12,00 *) **KLANTEN 3**

1 12.00

Eerst betaald de persoon die alleen betaald.

Toets in [1] en druk op [TOTAAL] (* Klant betaald één gedeelte van het totaal bedrag *)

In het display verschijnt nu:

TOTAAL 3 (* Totaal drie deelbetalingen *)

(* Bedrag per deelbetaling is € 4,00 *) 1 4.00

Stel dat de klant betaald met € 10,00; voer dan in [1][0][0][0] en druk op [CONTANT] De kassa print nu een bon met daarop het te betalen bedrag en de wisselgeldberekening.

Nu betaald de klant die voor zichzelf betaald en voor de andere persoon. Toets in [2] en druk op [TOTAAL] (* Klant betaald twee gedeeltes van het totaal bedrag *) In het display verschijnt nu:

- TOTAAL 2 (* Totaal nog twee deelbetalingen; klant betaald beide *)
- (* Totaal bedrag is € 8,00 *) 2 8.00

Stel dat de klant betaald met € 50,00; voer dan in [5][0][0][0] en druk op [CONTANT] De kassa print nu een bon met daarop het te betalen bedrag en de wisselgeldberekening.

Het is ook mogelijk dat de persoon die ook voor de ander betaald twee bonnen wil, één voor zichzelf en één voor de andere klant zodat deze weet dat er nog betaald moet worden. Na het betalen van de eerste persoon (betaald alleen voor zichzelf), moet u de volgende handeling verrichten:

[1] [TOTA	AL]	(* Klant betaald één gedeelte van het totaal bedrag *)
In het disp	lay	verschijnt nu:
TOTAAL	2	(* Totaal zijn er nog twee deelbetalingen *)

1 4.00 (* Bedrag per deelbetaling is € 4,00 *)

TOTAAL 4.00 (* Bedrag waarmee de klant betaald, veranderd tijdens invoeren *)

Voer het bedrag in waarmee de klant betaald en bereken het wisselgeld. De kassa print een bon voor de klant. In het display verschijnt nu:

- TOTAAL (* Totaal nog één deelbetaling die deze klant betaald *) 1
- 4.00 (* Bedrag per deelbetaling is € 4,00 *) 1

Voer het bedrag in waarmee de klant betaald en bereken het wisselgeld. De kassa print een bon voor de klant.

2) DIRECT AANGESLAGEN BON BETALEN NAAR KEUZE:

Deze vorm van gescheiden betalen is erop gebaseerd dat elke klant kan bepalen welk artikel hij/zij wil afrekenen.

Bijvoorbeeld: Het volgende is geregistreerd: 2 x COLA 1 x SINAS 1 x 7-UP [CONTANT]

Stel dat de ene klant de 2 x COLA wil betalen en de andere klant de 1 x SINAS en de 1 x 7-UP.

i oets nu in:	
[SCHEIDEN]	
[2] [X] [COLA]	
[SUB TTL]	(* direct afrekenen met [CONTANT] kan ook *)
[(voer het bedrag in	waarmee de klant betaald)]
[CONTANT]	(* Let op: De bon wordt niet opnieuw afgerekend *)
Toets nu in:	
ICCHEIDENI	

[SCHEIDEN] [SINAS] [7-UP] [SUB TTL] (* direct afrekenen met [CONTANT] kan ook *) [(voer het bedrag in waarmee de klant betaald)] [CONTANT]

Het is aan te bevelen om de eerste bon te laten printen op de kassa (met daarop alle produkten). De twee bonnen met daarop de deelbetalingen zijn voorzien van hetzelfde bonnummer; het apart betalen per klant wordt dus niet gezien als een aparte transactie.

3) TAFELNOTA GESCHEIDEN BETALEN:

U kunt gasten die gegeten en gedronken hebben aan dezelfde tafel apart laten betalen.

Stel dat vier mensen zitten te eten aan een tafel en dat één persoon eerder moet vertrekken en wil afrekenen.

- Voer het nummer van de tafel in (tafel NIET openen met de toets [OPEN])
- Druk op de toets [SCHEIDEN]
- In het display verschijnen nu alle aangeslagen artikelen
- Selecteer met de [V] toets een artikel wat de klant wil afrekenen
- Druk op de [UIT KAS] toets om één stuks van dit artikel af te boeken
- Selecteer eventueel nog een artikel en boek weer af door op [UIT KAS] te drukken
- Herhaal dit totdat alle artikelen afgeboekt zijn
- Reken af (door bijv. op [CONTANT] te drukken)
- Sluit de tafel door op [SLUITEN] te drukken

(* U kunt ook nadat de klant heeft afgerekend; ook direct een andere klant laten afrekenen omdat de tafel nog geopend is *)

2.8 PLU menu (bakkerij functie)

U kunt m.b.v. een gekoppelde groep menu verschillende broden koppelen en deze selecteren in een menu. Het voordeel van deze vorm van programmeren is dat u maximaal 30 artikelen kunt selecteren in een menu. Het nadeel is dat het programmeren vrij veel tijd vergt en dat het zelf programmeren (bijv. prijzen wijzigen) vrij moeilijk is.

U kunt ook maximaal 5 verschillende PLU's programmeren onder dezelfde toets.

Het voordeel van deze vorm van programmeren is dat u zelf eenvoudig programmeringen kunt wijzigen (bijv. prijzen). Het nadeel is dat er maximaal 5 verschillende PLU's te programmeren zijn onder dezelfde toets. In een bakkerij of soortgelijke situatie is dit meestal wel voldoende.

Bij bakkerij functies gaan we ervan uit dat:

- De bediendes door elkaar werken
- Na het afrekenen automatisch een bon wordt geprint
- Maximaal 5 verschillende PLU's onder dezelfde toets kunnen worden geprogrammeerd

Als u ook rekeningnummers wilt gebruiken waarvan de gegevens worden opgeslagen in het geheugen van de kassa, moet u eerst contact opnemen met uw kassadealer i.v.m de indeling van het geheugen van de kassa.

Het verschil tussen PLU prijs shift en PLU menu is dat u met PLU prijs shift alleen een andere prijs kunt selecteren van dezelfde PLU. Dit is bijvoorbeeld het geval tijdens Happy Hour.

In het volgende voorbeeld gaan we uit van maximaal vier verschillende PLU's onder dezelfde toets. Omdat het printen van vier verschillende omschrijvingen op één toets niet mogelijk is, moeten de PLU's eigenlijk met elkaar te maken hebben. Dit hoeft niet, maar is wel wenselijk om het overzichtelijk te houden. Op het toetsenbord wordt een toets geprint met als omschrijving WITBROOD.

De volgende PLU's worden onder de toets WITBROOD geplaatst:

- HEEL GESNEDEN WIT
- HEEL ONGESNEDEN WIT
- HALF GESNEDEN WIT
- HALF ONGESNEDEN WIT

Er moeten vier extra toetsen op het toetsenbord worden geplaatst met als omschrijvingen:

- HEEL GESNEDEN
- HEEL ONGESNEDEN
- HALF GESNEDEN
- HALF ONGESNEDEN

Deze toetsen kunt u ook voor andere artikelen gebruiken (BRUINBROOD, TARWEBROOD, VLOERBROOD, etc.).

Normaal gesproken bestaat de meest linker rij van de PLU's op hettoetsenbord uit de toetsen **[CAISSIERE 1]** en de PLU's 1 t/m 12. Wanneer u gebruik maakt van 4 niveaus wordt automatisch het toetsenbord als volgt aangepast:

BON
PLU 1
PLU 5
PLU 9
PLU 13
PLU 17
PLU 21
PLU 25
PLU 29
PLU 33
Etc.

U ziet dat automatisch vier PLU's worden overgeslagen ; de standaard PLU is geprogrammeerd op het toetsenbord, de overige drie zijn te selecteren m.b.v. de PLU MENU toetsen 2 t/m 4. Het hele toetsenbord is automatisch veranderd; dat betekent dat wanneer u meer dan 99 PLU's wilt programmeren, u de eerste 400 PLU's moet reserveren voor het toetsenbord (4 x 99). Extra PLU's moet u boven de 400 programmeren en oproepen door het nummer in te toetsen en op de **[PLU]** toets te drukken. Het grote voordeel van PLU MENU is dat het exacte artikel op de klantenbon kan worden geprint. In uw rapporten ziet u ook precies hoeveel artikelen van elk niveau zijn verkocht, dus bijvoorbeeld het exacte aantal hele en halve broden. Bij PLU Prijs Shift krijgt u een totalisering van de artikelen en van de omzet, dus kunt u nooit nagaan hoeveel hele en halve broden er verkocht zijn.

U kunt maximaal vijf verschillende niveaus programmeren, dat kan te weinig zijn omdat bakkers ook vaak producten hebben als: per 3, per 5, per 10, etc.

De PLU MENU toetsen 1 t/m 5 worden alleen gebruikt om een andere PLU te selecteren; er wordt geen aparte omschrijving aan de toets verbonden. Het is daarom mogelijk om dezelfde toets vaker te programmeren maar met een andere omschrijving op het toetsenbord. Uw kassadealer weet hier meer van.

Als u een lijst maakt met de verschillende PLU's dan dient u eerst vast te stellen hoeveel niveaus u maximaal wilt gebruiken en hoe u deze niveaus wilt indelen.

Stel dat u vijf niveaus wilt gebruiken; uw indeling kan er dan als volgt uitzien:

Artikel	PLU MENU 1	PLU MENU 2	PLU MENU 3	PLU MENU 4	PLU MENU 5
	Heel gesneden	Heel ongesneden	Half gesneden	Half ongesneden	
	Per stuk	Per 3	Per 5	Per 10	Per 12
Witbrood	1.15	1.10	0.65	0.60	
Bruinbrood	1.15	1.10	0.65	0.60	
Krentenbollen	0.30	0.80	1.30	2.50	2.60
Rozijnenbollen	0.30	0.80	1.30	2.50	2.60

De PLU's dient u nu als volgt te programmeren (Alle PLU's vallen onder dezelfde groep; Groep 1):

No	Omschrijving	Prijs	Groep
001	Heel gesneden wit	1.15	1
002	Heel ongesneden wit	1.10	1
003	Half gesneden wit	0.65	1
004	Half ongesneden wit	0.60	1
005			
006	Heel gesneden bruin	1.15	1
007	Heel ongesneden bruin	1.10	1
008	Half gesneden bruin	0.65	1
009	Half ongesneden bruin	0.60	1
010			
011	Krentenbol per stuk	0.30	1
012	Krentenbol per 3	0.80	1
013	Krentenbol per 5	1.30	1
014	Krentenbol per 10	2.50	1
015	Krentenbol per 12	2.60	1
016	Rozijnenbol per stuk	0.30	1
017	Rozijnenbol per 3	0.80	1
018	Rozijnenbol per 5	1.30	1
019	Rozijnenbol per 10	2.50	1
020	Rozijnenbol per 12	2.60	1

Op het toetsenbord worden de volgende toetsen geprogrammeerd:

HEEL GESNEDEN	(=PLU MENU 1)
HEEL ONGESNEDEN	(=PLU MENU 2)
HALF GESNEDEN	(=PLU MENU 3)
HALF ONGESNEDEN	(=PLU MENU 4)
PER STUK	(=PLU MENU 1)
PER 3	(=PLU MENU 2)
PER 5	(=PLU MENU 3)
PER 10	(=PLU MENU 4)
PER 12	(=PLU MENU 5)

Op het toetsenbord worden PLU MENU 1 t/m 4 dubbel (2x) geprogrammeerd en PLU MENU 5 één keer. Op de layout (geprinte vel papier met alle toetsomschrijvingen) worden de omschrijvingen van de 9 toetsen allemaal geprint op een aparte toets.

Maak zorgvuldig een schema van alle artikelen en bepaal hoeveel niveaus u wilt gebruiken. Des te meer niveaus, des te meer PLU's u moet reserveren voor het toetsenbord (2 niveaus=200, 3 niveaus=300, 4 niveaus=400 en 5 niveaus=500).

3.0 Storing

Als er om een bepaalde reden een storing optreed en deze kunt u niet oplossen door bijvoorbeeld op **[C]**, **[OPHEF]**, **[ANNULEER]** of op **[CONTANT]** te drukken, dan moet u een zogenaamde halve reset uitvoeren. Deze halve reset kunt u vergelijken met een reset-knop op een PC; in beide gevallen wordt het systeem opnieuw opgestart en blijven de geprogrammeerde gegevens bewaard. Ook de verkoopgegevens blijven bewaard in de kassa. Wel is de laatst uitgevoerde handeling verwijderd omdat tijdens deze handeling de fout is opgetreden.

HALVE RESET UITVOEREN:

- Zet de sleutel in de sleutelstand P2 of S
- Zet de kassa uit m.b.v. de schakelaar aan de rechterzijkant van de kassa
- Wacht 10 seconden en zet de kassa weer aan m.b.v. de schakelaar
- Draai de sleutel terug van de sleutelstand P2 of S naar de sleutelstand R

Draai de sleutel NIET terug naar een andere sleutelstand als de kassa nog niet is aangezet. U moet dus eerst de kassa aanzetten voordat u de sleutel terugdraait. Als u dit niet doet, wordt de halve reset niet goed uitgevoerd.

4.0 Papierrol

Het installeren van de papierrol gaat als volgt:

- Verwijder de bovenkap van de printer
- Open het klepje (1) waaronder u twee blauwe knoppen ziet
- Druk op (2) om de printer open te klappen van de klantenbon Druk op (3) om de printer open te klappen van de journaalstrook
- Verwijder de oude papierrol
- Knip het uiteinde van de nieuwe papierrol recht af
- Leg het papier zodanig in de rolhouder, dat het papier vanaf de onderkant van de rol door de printer wordt getrokken.
 Wanneer er niets geprint wordt, heeft u waarschijnlijk de rol verkeerd om geplaatst. Draai de rol om en probeer opnieuw.
- Wanneer de rol geplaatst is, kunt u de printer weer dichtklappen
- In het geval van een nieuwe papierrol als journaalstrook, dient u een lange strook papier vrij te houden. Wikkel een gedeelte hiervan op de oprolspoel. Plaats daarna de oprolspoel in de oprolspoelhouder
- Druk na het plaatsen van de klantenbon en het dichtklappen van de printer op de **[RF]** toets Controleer of het papier goed wordt doorgevoerd
- Druk na het plaatsen van de journaalstrook en het dichtklappen van de printer op de [JF] toets Controleer of het papier goed wordt doorgevoerd
- Plaats de printerkap op de kassa en let erop dat het papier uit de printer komt door het gat in de printerkap.

U mag alleen speciaal thermisch papier gebruiken; dat is papier waarop aan één kant een waslaag is aangebracht. In deze waslaag wordt de informatie gebrand. Als u het papier andersom in de printer invoert, zal er niets geprint worden op het papier. Draai de rol om en probeer opnieuw. Ook als u geen thermisch papier gebruikt, maar normaal papier, zal er niets geprint worden omdat de printer geen informatie kan branden in papier zonder waslaag.

- Gebruik altijd thermisch papier, wanneer u een andere papiersoort gebruikt zal er schade ontstaan aan de printer.
- Gebruik altijd papier, wanneer er geen papier in de printer aanwezig is wordt de informatie in de printer zelf gebrand, en zal er schade ontstaan aan de printer.
- Wanneer een paarse strook zichtbaar wordt in het papier, is het papier bijna op en dient de rol vervangen te worden. Wacht niet totdat de rol helemaal op is omdat het uiteinde van het papier soms aan de as is vastgeplakt, deze as kan dan de ingang van de printer blokkeren en er kan schade ontstaan aan de printer.

Als u bovenstaande richtlijnen niet opvolgt, bent u zelf aansprakelijk voor de schade die ontstaat aan de printer.

Het thermische papier heeft een breedte van 57mm.



5.0 Electronisch journaal

De SX-690 heeft een electronisch journaal als back-up van de journaalstrook. Deze strook wordt in het geheugen opgeslagen. In totaal kunt u ongeveer 20.000 regels opslaan. Het uitschakelen van het electronisch journaal is niet mogelijk, wel kunt u het electronisch journaal automatisch laten overschrijven als het bijna vol is. Als u het electronisch journaal niet automatisch laat overschrijven en als het bijna vol is krijgt u vanzelf een melding in uw display, u kunt doorgaan met registreren en even later het electronisch journaal verwijderen, printen of bewaren. Wanneer u doorgaat met registreren krijgt u vanzelf de melding dat het electronisch journaal vol is, u moet nu het electronisch journaal verwijderen, printen of bewaren om door te kunnen gaan met registreren. Als u het electronisch journaal automatisch laat overschrijven krijgt u deze melding niet.

U kunt ook het electronisch journaal (laten) uitschakelen. In dat geval moet systeemvlag 1609 geprogrammeerd zijn als 01010000

PRINTEN, BEWAREN EN VERWIJDEREN:

- Zet de sleutel in de stand Z1
- Toets in [5] en druk op [ENTER]
- In het display verschijnt het volgende: PRINT&WIS
- U heeft de keuze uit de volgende mogelijkheden:
 - (1) Print & wis
 - (2) Bewaar & wis
 - (3) Bewaar, print & wis
 - (4) Wis
- Maak uw keuze met de [] toets
- Druk op [ENTER]

Het electronisch journaal kan bewaard worden op een SD Card (maximaal 512Mb en geformateerd in FAT16) en eventueel geopend worden op uw PC. Wanneer u het electronisch journaal wilt printen, dient u eerst te controleren of er genoeg papier aanwezig is in de printer omdat het printen van 20.000 regels nogal wat papier vraagt.

Wanneer u het electronisch journaal wilt openen op uw PC, plaatst u de SD Card in het slot voorin de SX-690. Druk op **[2]** of **[3]** en druk op **[ENTER]**

Het electronisch journaal wordt opgeslagen volgens: JXXXXX0.DAT met XXXXXX als datum (JJJJMMDD). Na het versturen van het electronisch journaal van de kassa naar de SD Card, verwijderd u de kaart uit het slot en plaatst u de kaart in de speciale Card Reader die aangesloten is op uw PC.

Open een softwarepakket (bijvoorbeeld Word) en open het bestand vanaf de SD Card.

U kunt nu het electronisch journaal eventueel op uw harde schijf van uw PC bewaren en printen op de printer die aangesloten is op uw PC.

Indien u het electronisch journaal niet wilt bewaren of printen, drukt u op [4] en daarna op [ENTER].

6.0 Voorraad bijhouden

U kunt van alle geprogrammeerde artikelen de voorraad bijhouden in de kassa.

Deze voorraad kunt u invoeren bij de programmering van de PLU's (sleutel in P1, selecteer 3 PLU'S) of bij de PLU voorraad (sleutel in P1, selecteer 8 PLU VOORRAAD). Het maakt echter geen verschil waar u de voorraad van de artikelen gaat invoeren.

De volgende gegevens van de voorraad kunt u invoeren:

- 1) Voorraad standaard De kassa geeft een waarschuwing als de voorraad lager wordt dan deze waarde
- 2) Voorraad nu
- Als u begint met voorraadbeheer, voert u hier de momentele voorraad in 3) Voorraad erbij Voer de voorraad in wanneer er nieuwe voorraad arriveert
- 4) Voorraad eraf Voer de voorraad in die afgeboekt wordt (bijv. verplaatsen naar ander filiaal)

Vrijwel altijd zult u de voorraad van de PLU's (en niet van de Groepen) programmeren, omdat u veel meer PLU's kunt programmeren dan groepen en omdat u bij PLU's bijvoorbeeld een barcode kunt invoeren.

U hoeft niet van alle artikelen de voorraad in te voeren als u dat niet wilt. U kunt per artikel (PLU) instellen of de voorraad moet worden bijgehouden of niet.

VOORRAADBEHEER IN EEN IRC NETWERK:

In een netwerk van meerdere kassa's moet u de voorraad invoeren in de kassa's met IRC nummer 1 of 2. Als u voorraad invoert in een kassa met IRC nummer 3 of hoger, wordt de voorraad niet afgeboekt. De kassa met IRC nr.1 wordt gezien als de Master en de kassa met IRC nr.2 wordt gezien als de Sub-Master. Als één van beide kassa's uitvalt, kunt u nog altijd de voorraad invoeren in de andere kassa. De kassa's met IRC nr.3 of hoger halen automatisch informatie over de voorraad uit de Master of Sub-Master.

Uw kassadealer zal u aangeven welke kassa welk IRC nummer heeft.

VOORRAAD CONTROLEREN EN REGISTREREN:

Als de voorraad lager wordt dan de standaard voorraad verschijnt in het display de melding: CONTROLEER VOORRAAD (=FOUT 52)

U kunt het artikel toch registreren door in te toetsen **[OPHEF]** en daarna het artikel te scannen of in te drukken. Vaak als nieuwe voorraad arriveert wordt deze voorraad onmiddellijk in de schappen gelegd en pas later word de voorraad bijgewerkt in de kassa. Op deze manier kunt u bijvoorbeeld meldingen krijgen over te weinig voorraad.

VOORRAAD INVOEREN:

- Zet de sleutel in de stand P1
- Selecteer m.b.v. de [1] toets de regel: PLU'S VRRD en druk op [ENTER]
- In uw scherm verschijnt het volgende: • STANDAARD 1
- M.b.v. de [1] toets selecteert u de PLU waarvan u de voorraad wilt wijzigen Of toets het volgnummer in van de PLU en druk op [DSGN] Of scan de barcode van het artikel en druk op [ESC]
- M.b.v. de [→] toets selecteert u welke voorraad u wilt wijzigen, voer de voorraad in en druk op [ENTER]

Programmering:

- Minimale voorraad (Voorraad die minimaal aanwezig mag zijn)
- Momentele voorraad (Voorraad die momenteel aanwezig is, dit is de beginvoorraad) .
- Voorraad die erbij moet worden geboekt wanneer nieuwe voorraad arriveert •
- Voorraad die eraf moet worden geboekt (bijv. diefstal of afboeking ander filiaal) •

Display: STANDAAR NH ERBIJ FRAF

Na het invoeren van alle voorraad draait u de sleutel terug naar de stand R

RAPPORTEN MET DAAROP VOORRAAD VERMELD:

LIJST (1): Voorraad van de PLU's geordend via hoofdgroepen (rapportnummer 111)

- Zet de sleutel in de stand X1
- Druk op [ENTER]
- Druk op [♥] om VOORRAAD te selecteren
- Druk op [ENTER]
- Toets nu in [1][1][1] en druk op [ENTER]
- Druk nogmaals op [ENTER]
 - (** U kunt zelf ook een bereik aangeven bijv. [1] [ENTER] en [1][0] [ENTER] voor de hoofdgroepen 1 t/m 10 **)
- De kassa print nu een lijst met daarop alle PLU's geordend via de gekoppelde hoofdgroep
- In dit voorbeeld dus LEVERANCIER A (hoofdgroep 1) en LEVERANCIER B (hoofdgroep 2)
- Per hoofdgroep staan de PLU's vermeld met voorraad nu, voorraad erbij en voorraad eraf
- Helemaal onderaan staat nog een totalisering vermeld van alle voorraden

LIJST (2): Voorraad van de PLU's (rapportnummer 114)

- Zet de sleutel in de stand X1
- Druk op [ENTER]
- Druk op [♥] om VOORRAAD te selecteren
- Druk op [ENTER]
- Toets nu in [1][1][4] en druk op [ENTER]
- Druk nogmaals op [ENTER] om alle PLU's (0-1500) te selecteren (** U kunt zelf ook een bereik aangeven bijv. [1] [ENTER] [1][0][0
- (** U kunt zelf ook een bereik aangeven bijv. [1] [ENTER] [1][0][0] [ENTER] voor de PLU's 1 t/m 100 **)
- De kassa print nu een lijst met daarop alle PLU's
- Per PLU staat voorraad nu, voorraad erbij en voorraad eraf vermeld

LIJST (3): PLU's geordend per hoofdgroep waarvan de voorraad te laag is (rapportnummer 121)

- Zet de sleutel in de stand X1
- Druk op [ENTER]
- Druk op [♥] om VOORRAAD te selecteren
- Druk op [ENTER]
- Toets nu in [1][2][1] en druk op [ENTER]
- Druk nogmaals op [ENTER]
 (** U kunt zelf ook een bereik aangeven bijv. [1] [ENTER] en [1][0] [ENTER] voor de hoofdgroepen 1 t/m 10 **)
- De kassa print nu een lijst met daarop alle PLU's geordend via de gekoppelde hoofdgroep
- In dit voorbeeld dus LEVERANCIER A (hoofdgroep 1) en LEVERANCIER B (hoofdgroep 2)
- Per hoofdgroep staan de PLU's vermeld met voorraad nu en voorraad standaard
- Onder elke PLU kunt u invullen hoeveel er besteld moeten worden

LIJST (4): PLU's waarvan de voorraad te laag is (rapportnummer 124)

- Zet de sleutel in de stand X1
- Druk op [ENTER]
- Druk op [♥] om VOORRAAD te selecteren
- Druk op [ENTER]
- Toets nu in [1][2][4] en druk op [ENTER]
- Druk nogmaals op [ENTER] om alle PLU's (0-1500) te selecteren
- (** U kunt zelf ook een bereik aangeven bijv. [1] [ENTER] [1][0][0] [ENTER] voor de PLU's 1 t/m 100 **)
- De kassa print nu een lijst met daarop alle PLU's
- · Per PLU staat voorraad nu, voorraad erbij en voorraad eraf vermeld
- Onder elke PLU kunt u invullen hoeveel er besteld moeten worden

Op de volgende pagina staan voorbeelden weergegeven van geprinte rapporten.

Rapportnummer 111	Rapportnummer 114	Rapportnummer 121	Rapportnummer 124
Rapportnummer 111 *** × 1 ** PLU Group 1 Inventory 1 0 NOT 0 0 INV.IN 0 0 INV.IN 0 0 PLU00002 2 0 INV.IN 0 0 PLU00002 2 0 INV.IN 0 0 PLU00003 10 0 INV.IN 0 0 INV.OUT 0 0 INV.OUT 0 0 INV.IN 0 0 INV.OUT 0 0 PLU00006 -4 0 INV.OUT 0 0 INV.IN<	Rapportnummer 114 *** × 1 *** PLU Total Inventory PLU0001 1 0 INV.IN 0 0 0 INV.IN 0 0 0 INV.IN 0 0 0 PLU0002 2 0 0 INV.IN 0 0 0 INV.OUT 0 0 0 PLU00002 1 0 0 INV.OUT 0 0 0 PLU00005 1 0 0 INV.OUT 0 0 0 PLU00005 1 0 0 INV.OUT 0 0 0 PLU00005 1 0 0 INV.OUT 0 0 0 INV.OUT 0 0 0 INV.OUT 0 0 0 INV.OUT 0 0 0 INV.IN 0 0 0 INV.OUT 0 0 0 INV.IN 0 0 0 INV.IN 0 0 0 INV.IN 0 0	Rapportnummer 121 *** × 1 ** PLU Group 1 STK PLU Name Supplier * 01 * LEVERANCIER A 10 20 PLU00001 1 Re-order * 02 * LEVERANCIER B 10 20 PLU00005 2 2 Re-order	Rapportnummer 124 *** × 1 *** PLU Total STK Crrent STK STD. Stock PLU Wane 10 20 Supplier 10 20 PLU00001 1 0 20 PLU00005 2 Re-order 2 Re-order 2 Re-order 2 Re-order 2 Re-order 2 Re-order 2 Reorder 2 Reorder 2 Reorder 2 Reorder 2 Reorder 2 Reorder
000001 1-01-2002			

PLU's waarvan de standaard voorraad de waarde '0' heeft, worden niet geprint. De minimum voorraad moet altijd een waarde van '1' of hoger hebben, anders wordt deze niet geprint.

7.0 Statiegeld

Elke PLU met statiegeld wordt gekoppeld aan een tabel en in die tabel wordt het statiegeldbedrag aangegeven en wordt er doorverwezen naar een PLU. Deze PLU krijgt alleen als omschrijving STATIEGELD.U hoeft dus niet allemaal extra PLU's aan te maken en deze koppelen. U kunt via de tabel maximaal 200 statiegeld PLU's programmeren.

BIJVOORBEELD:

PLU00001 heeft een statiegeld bedrag van € 0.10 PLU00002 heeft een statiegeld bedrag van € 0.20 PLU00003 heeft een statiegeld bedrag van € 0.30 PLU00004 heeft een statiegeld bedrag van € 0.10

(*) PLU 101 krijgt als omschrijving STATIEGELD; Groep 5 is statiegeld

- Zet de sleutel in de stand P1
- Druk op de [♥] toets totdat er staat: PLU'S en druk op [ENTER]
- Voer de volgende PLU's in:

Nr.	Omschrijving	Tabel	Groep
1	PLU00001	1	1
2	PLU00002	2	1
3	PLU00003	3	1
4	PLU00004	4	1
101	STATIEGELD	0	5

Met de [→] toets selecteert u van dezelfde PLU de volgende kolom Met de [↓] toets selecteert u de volgende PLU (bijv. van PLU00001 naar PLU00002)

- Druk op [ESC] om terug te gaan naar het hoofdmenu
- Selecteer met de [] toets de regel GEKOPP. PLU en druk op [ENTER]
- Voer het volgende in:

Nr.	Vlag1	Vlag2	Code	Aantal1	Prijs1
1	00000000	00000000	101	1	0.10
2	00000000	00000000	101	1	0.20
3	00000000	00000000	101	1	0.30

Zet de sleutel terug in de stand R

Stel dat PLU001 een vaste prijs heeft van € 1,00. Wanneer u nu deze plu registreert en drukt op **[CONTANT]** zal een bon geprint worden met daarop het volgende:

1.00
0.10
1.10

Alle statiegeld bedragen worden opgeteld in groep 5 zodat u in uw Z-Rapport bij groep 5 vermeld ziet staan wat het totaal bedrag aan ontvangen statiegeld is.

Statiegeld wat u teruggeeft aan de klant kunt u op twee manieren programmeren.

 Programmeer een aparte groep (bijv. 6) en programmeer VLAG 2 #2=1 (Vlag van de groep;geen systeemvlag) Wanneer u een bedrag aanslaat op deze groep is het bedrag automatisch negatief.

Programmeer een aparte PLU en programmeer VLAG 2 #2=1 (Vlag van de PLU;geen systeemvlag)
 Wanneer u een bedrag aanslaat op deze PLU is het bedrag automatisch negatief.
 U kunt deze PLU koppelen aan een aparte groep (STATIEGELD -) of aan dezelfde groep als STATIEGELD +
 Als u de PLU aan dezelfde groep koppelt zullen de negatieve en positieve bedragen gelijk verrekend worden.

8.0 Rapporten printen

Om rapporten te kunnen printen moet u de volgende toetsen gebruiken; De codes vindt u terug op het toetsenbord.

ENTER ESC DSGN	Bevestigt een selectie die u heeft gemaakt en voert daarna de opdracht uit U gaat een selectiescherm terug Laat de rapporten in het display zien die geselecteerd zijn om te printen
	Print een lijst met mogelijk te printen rapporten
	On kasteciaratie uit te voeren (teilen van het kastelij)
CONSL	On verkoopgegevens van andere kassa s in een netwerk op te naien en te verzameien
OPHEF	Om verder te kunnen printen als het papier op is
С	Verwijderd een verkeerd ingevoerde waarde in het display
RF en JF	Om papier door de printer te voeren
MACRO1-4	Om direct een rapport te printen
MACRO5-8	Deze macro's zijn voorbereid om direct een rapport te kunnen printen
CAISS.1-9	Om de caissière te selecteren voor het Caissiere-Rapport
0-9	Met deze toetsen kunt u een rapport selecteren uit een rapport menu
↑ en ↓	Om een bepaalde instelling te selecteren
→ en←	Worden gebruikt bij kasdeclaratie

Sheet voor X/Z-Rapporten:



MACRO1-4:

- Zet de sleutel in de juiste sleutelstand (X1, X2, Z1 of Z2)
- Maak de volgende keuze:
- Druk op [MACRO1] voor een VOLLEDIG RAPPORT
- Druk op [MACRO2] en druk daarna op [ENTER] voor een VOLLEDIG CAISSIERE RAPPORT
- Druk op [MACRO3] voor een KLANTEN TOTAAL RAPPORT
- Druk op [MACRO4] voor een VOLLEDIG UURRAPPORT

De posities van de genoemde toetsen zijn vastgelegd en kunt u niet wijzigen.

De SX-690 heeft vier sleutelstanden die te maken hebben met rapporten: X1, X2, Z1 en Z2.

X-Rapport:

Een X-Rapport is een rapport wat geprint wordt zonder dat de verkoopgegevens gereset worden. Als u na het printen van een X-Rapport verder gaat met registreren wordt de omzet van de nieuwe registratie opgeteld bij de omzet die u geprint heeft.

Z-Rapport:

Een Z-Rapport is een rapport wat geprint wordt en wat de verkoopgegevens reset. Als u na het printen van een Z-Rapport verder gaat met registreren is de oude omzet gewist en worden alle verkoopgegevens op '0' gezet.

De X en Z rapporten zijn ook nog eens opgedeeld in de X-Rapporten 1 en 2 en de Z-Rapporten 1 en 2. Met een voorbeeld kunnen wij u duidelijk maken wat het verschil is tussen de rapporten.

Maandag:

09:00 U begint met registreren 13:00 U print een X1-Rapport omdat u de omzet van de morgen wilt zien (hoeft u niet te printen) 18:00 U print een Z1-Rapport zodat u de omzet van de hele dag kunt zien (aan te raden om wel te printen) Dinsdag t/m Vrijdag: 09:00 U begint met registreren 13:00 U print een X1-Rapport omdat u de omzet van de morgen wilt zien (hoeft u niet te printen) 18:00 U print een Z1-Rapport zodat u de omzet van de hele dag kunt zien (aan te raden om wel te printen) 18:01 U print een X2-Rapport zodat u de omzet van alle dagen kunt zien (hoeft u niet te printen) Zaterdag: 09:00 U begint met registreren U print een X1-Rapport omdat u de omzet van de morgen wilt zien (hoeft u niet te printen) 13:00 U print een Z1-Rapport zodat u de omzet van de hele dag kunt zien (aan te raden om wel te printen) 18:00 18:01 U print een Z2-Rapport zodat u de omzet van de week kunt zien (aan te raden om wel te printen)

Een X2-Rapport telt de verkoopgegevens van alle Z1-Rapporten op zonder deze te resetten Een Z2-Rapport telt de verkoopgegevens van alle Z1-Rapporten op en reset deze (alle verkoopgegevens worden op '0' gezet).

LET OP! Als u op een zaterdag geen Z1-Rapport print maar gelijk een Z2-Rapport, wordt de omzet van de zaterdag er niet bij opgeteld. De omzet van de zaterdag wordt dan opgeteld in het eerst volgende Z2-Rapport.

8.1 Rapport selecteren

Hierboven is het verschil uitgelegd tussen een X en een Z rapport.

- Zet de sleutel in de juiste sleutelstand (X1, X2, Z1 of Z2)
- In het display verschijnt nu de sleutelstand (X-1, X-2, Z-1 of Z-2)
- Druk op [ENTER]
- In het display verschijnt VERKOOP; als u een verkoop-rapport wilt printen drukt u op [ENTER]
 Of druk op [♥] In het display verschijnt VOORRAAD; als u voorraad-rapport wilt printen drukt u op [ENTER]
 Of druk op [♥] In het display verschijnt TABEL; als u een rapport uit een tabel wilt printen drukt u op [ENTER]
 Of druk op [♥] In het display verschijnt TRAINING; als u een training-rapport wilt printen drukt u op [ENTER]
- Of druk op [1] In het display verschijnt JOURNAAL; als u het journaal wilt printen drukt u op [ENTER]

Als u een rapport uit een tabel wilt printen, dan zult u eerst deze tabel moeten programmeren. Zie hoofdstuk 8.1.3

8.1.1 Verkoop rapporten

Wanneer u heeft gekozen voor een VERKOOP RAPPORT, dan verschijnt in uw scherm: VOLLEDIG R

- Maak uw keuze uit de tabel hieronder.
- Toets het nummer in van het rapport wat u wilt printen en druk op [DSGN]
- Het rapport is nu geselecteerd
- Druk op [ENTER] om het rapport te printen

Nr	RAPPORT	Nr	RAPPORT	Nr	RAPPORT
1	VOLLEDIG RAPPORT	21	GROEP SHIFT	37	PLU TOTAAL
2	TRANSACTIE RAPPORT	22	GROEP SHIFT TOTAAL	41	ALLE TAFEL VERKOOP
3	GELD IN LADE TOTAAL	23	GROEP HOOFDGROEP	42	ALLE TAFEL PUNTEN
4	UURRAPPORT	24	GROEP HOOFDGR. TTL	43	INDIV. TAFEL VERKOOP
5	KLANTEN TOTAAL	25	GROEP TOTAAL	44	INDIV.TAFEL PUNTEN
6	NRGT-TTL	31	PLU HOOFDGROEP 1	45	ALLE KL.REK. VERKOOP
7	KORTING BIJ AANTAL	32	PLU HOOFDGROEP 2	46	ALLE KL.REK. TRANS
11	INIDVIDUEEL CAIISIERE	33	PLU HOOFDGROEP 1 TTL	47	ALLE KL.REK. PUNTEN
12	ALLE CAISSIERES	34	PLU HOOFDGROEP 2 TTL	48	INDIV. KL.REK. VERKOOP
16	INDIVIDUEEL BEDIENDES	35	GEKOPP.GROEP PLU	49	INDIV. KL.REK. TRANS
17	ALLE BEDIENDES	36	GEKOPP.GROEP PLU TTL	50	INDIV. KL.REK. PUNTEN

8.1.2 Voorraad rapporten

Wanneer u heeft gekozen voor een Voorraad RAPPORT, dan verschijnt in uw scherm: GROEPSHIFT

- Maak uw keuze uit de tabel hieronder.
- Toets het nummer in van het rapport wat u wilt printen en druk op [DSGN]
- Het rapport is nu geselecteerd
- Druk op [ENTER] om het rapport te printen

Nr	RAPPORT	Nr	RAPPORT	Nr	RAPPORT
101	GROEP SHIFT	111	PLU HOOFDGROEP 1	121	PLU HOOFDGROEP 1 BST
102	GROEP HOOFDGROEP	112	PLU HOOFDGROEP 2	122	PLU HOOFDGROEP 2 BST
103	GROEP TOTAAL	113	GEKOPP.GROEP PLU	123	GEKOP.GROEP PLU BST
		114	PLU TOTAAL	124	PLU TOTAAL BST

8.1.3 Tabel rapporten

Via een rapporttabel kunt u maximaal 8 rapporten achter elkaar laten printen (in totaal 8 verschillende rapporttabellen). Op de volgende pagina staan alle codes vermeld van alle rapporten. Deze codes kunt u invoeren in de rapporttabel onder CODE 1, CODE 2, etc. t/m CODE 8. De tabel wordt geselecteerd door het nummer van de tabel (onder No) in te voeren en op **[ENTER]** te drukken.

In het onderstaande voorbeeld worden twee rapporttabellen samengesteld.

- Zet de sleutel in de stand P1
- Selecteer met de [+] toets de regel: 27 RAPPORTTBL
- Druk op [ENTER]
- In het display verschijnt nu de tekst CODE1 1
- Toets het nummer in van de Rapporttabel die u wilt programmeren (1-8) en druk op [DSGN]
- U kunt maximaal 8 rapporten achter elkaar laten printen.
- Toets het nummer in van het eerste rapport (zie voor de nummers de volgende pagina) en druk op [ENTER]
- Vervolgens verschijnt CODE2 in het display
- Toets het nummer in van het tweede rapport en druk op [ENTER]
- Herhaal dit totdat u alle rapporten heeft geprogrammeerd.

Vb. Rapporttabel 2 bestaat uit de rapportcodes 1, 17 en 37 (1=Volledig, 17=Alle bediendes, 37=Alle PLU's)

- Zet de sleutel in de juiste sleutelstand (X1, X2, Z1 of Z2)
- Druk op [ENTER]
- Druk op [1] totdat er staat TABEL en druk op [ENTER]
- Voer het rapporttabel nummer in (dit geval [2]) en druk op [ENTER]
- De rapporten worden nu na elkaar geprint

CODE	RAPPORT	SLEUTEL	CODE	RAPPORT	SLEUTEL
1	Volledig verkoop (groepen en financ.)	X en Z	57	Training Korting bij aantal totaal	X en Z
2	Volledig transactie totaal verkoop	Alleen X	61	Training Individuele Caiss. verkopen	X en Z
3	Geld in lade totaal verkoop	X en Z	62	Training Alle Caiss. verkopen	Alleen X
4	Geld in lade totaal verkoop	X en Z	66	Training Individuele Bed. verkopen	Alleen X
5	Uurrapport netto totaal verkoop	X en Z	67	Training Alle Bediendes verkopen	X en Z
6	NRGT (groot totaal) verkoop	X en Z	71	Training Groep Shift verkopen	Alleen X
7	Korting bij aantal totaal	X en Z	72	Training Groep Shift totaal verkopen	Alleen X
11	Individuele Caissiere verkopen	X en Z	73	Training Groep Hoofdgroep verkopen	Alleen X
12	Alle Caissieres verkopen	Alleen X	74	Training Groep Hoofdgroep totaal	Alleen X
16	Individuele Bediendes verkopen	Alleen X	75	Training Groepen totaal	Alleen X
17	Alle Bediendes verkopen	X en Z	81	Training PLU Hoofdgroep1 verkopen	Alleen X
21	Groepen Shift verkopen	Alleen X	82	Training PLU Hoofdgroep2 verkopen	Alleen X
22	Groepen Shift totaal verkopen	Alleen X	83	Training PLU Hoofdgroep1 totaal	Alleen X
23	Groepen Hoofdgroepen verkopen	Alleen X	84	Training PLU Hoofdgroep2 totaal	Alleen X
24	Groepen Hfdgrp totaal verkopen	Alleen X	85	Training Gekopp.Groep PLU verkopen	Alleen X
25	Groepen totaal verkopen	Alleen X	86	Training Gekopp.Groep PLU totaal	Alleen X
31	PLU Hoofdgroep 1 verkopen	Alleen X	87	Training PLU totaal	X en Z
32	PLU Hoofdgroep 2 verkopen	Alleen X	91	Training Alle Gasten/Tafels verkopen	X en Z
33	PLU Hoofdgroep 1 totaal verkopen	Alleen X	92	Training Alle Gasten/Tafels punten vrk	X en Z
34	PLU Hoofdgroep 2 totaal verkopen	Alleen X	93	Training Indiv. Tafel verkopen	X en Z
35	Gekoppelde Groep PLU verkopen	Alleen X	94	Training Indiv. Tafel punten	X en Z
36	Gekoppelde Groep PLU ttl verkopen	Alleen X	95	Training alle Klant Rek. verkopen	X en Z
37	PLU totaal verkopen	X en Z	96	Training alle Klant Rek. transacties	X en Z
41	Alle gasten/tafels verkopen	X en Z	97	Training alle Klant Rek. punten	X en Z
42	Alle gasten/tafels punten verkopen	X en Z	98	Training Indiv. Klant Rek.verkopen	X en Z
43	Individuele Tafel verkopen	X en Z	99	Training Indiv. Klant Rek. trans.	X en Z
44	Individuele Tafel punten	X en Z	100	Training Indiv. Klant Rek. punten	X en Z
45	Alle Klant Rek. verkopen	X en Z	101	Groepen Shift voorraad	Alleen X
46	Alle Klant Rek. transacties	X en Z	102	Groep Hoofdgroep voorraad	Alleen X
47	Alle Klant Rek. punten	X en Z	103	Groepen totaal voorraad	X en Z
48	Individuele Klant Rek. verkopen	X en Z	111	PLU Hoofdgroep1 voorraad	Alleen X
49	Individuele Klant Rek. transacties	X en Z	112	PLU Hoofdgroep2 voorraad	Alleen X
50	Individuele Klant Rek. punten	X en Z	113	Gekoppelde groep PLU voorraad	Alleen X
51	Training volledig verkopen	X en Z	114	PLU totaal voorraad	X en Z
52	Training volledig transacties totaal	Alleen X	121	PLU Hoofdgroep 1 Bestellijst	Alleen X
53	Training Geld in lade	X en Z	122	PLU Hoofdgroep 2 Bestellijst	Alleen X
54	Training Uurverkopen netto totaal	X en Z	123	Gekoppelde groep PLU Bestellijst	Alleen X
55	Training Klanten totaal	X en Z	124	PLU totaal bestellijst	Alleen X
56	Training NRGT (groot totaal) totaal	X en Z	125	Individuele PLU voorraad	X en Z

8.1.4 Training rapporten Wanneer u heeft gekozen voor een TRAINING RAPPORT, dan verschijnt in uw scherm: TRN VOLLED

- Maak uw keuze uit de tabel hieronder.
- Toets het nummer in van het rapport wat u wilt printen en druk op [DSGN] •
- Het rapport is nu geselecteerd
- Druk op [ENTER] om het rapport te printen

Nr	RAPPORT	Nr	RAPPORT	Nr	RAPPORT
1	VOLLEDIG RAPPORT	21	GROEP SHIFT	37	PLU TOTAAL
2	TRANSACTIE RAPPORT	22	GROEP SHIFT TOTAAL	41	ALLE TAFEL VERKOOP
ა	GELD IN LADE TOTAAL	23	GROEP HOOFDGROEP	42	ALLE TAFEL PUNTEN
4	UURRAPPORT	24	GROEP HOOFDGR. TTL	43	INDIV. TAFEL VERKOOP
5	KLANTEN TOTAAL	25	GROEP TOTAAL	44	INDIV.TAFEL PUNTEN
6	NRGT-TTL	31	PLU HOOFDGROEP 1	45	ALLE KL.REK. VERKOOP
7	KORTING BIJ AANTAL	32	PLU HOOFDGROEP 2	46	ALLE KL.REK. TRANS
11	INIDVIDUEEL CAIISIERE	33	PLU HOOFDGROEP 1 TTL	47	ALLE KL.REK. PUNTEN
12	ALLE CAISSIERES	34	PLU HOOFDGROEP 2 TTL	48	INDIV. KL.REK. VERKOOP
16	INDIVIDUEEL BEDIENDES	35	GEKOPP.GROEP PLU	49	INDIV. KL.REK. TRANS
17	ALLE BEDIENDES	36	GEKOPP.GROEP PLU TTL	50	INDIV. KL.REK. PUNTEN

8.2 Kasdeclaratie

Na het selecteren van een X1-X2 rapport of een Z2-Z2 rapport kunt u het geld in de kassa tellen en de bedragen invoeren per muntsoort en per biljetsoort, dit heet kasdeclaratie.

Wanneer u heeft gekozen voor een VERKOOP RAPPORT, dan verschijnt in uw scherm: VOLLEDIG R •

- Druk op [CASH DECL] •
- In het scherm verschijnt het volgende: •
- Q 0.01 • Ω

Q

- Voer het aantal 1 eurocenten (€ 0,01) in en druk op [ENTER] .
- In het scherm verschijnt het volgende: •

0.02

- Voer het aantal 2 eurocenten (€ 0,01) in en druk op [ENTER] •
- In het scherm verschijnt het volgende:
- Q 0.05 • 0
- Voer het aantal 5 eurocenten (€ 0,05) in en druk op [ENTER] .
- Herhaal bovenstaande voor alle muntsoorten en biljetsoorten
- Als er een muntsoort of biljetsoort staat vermeld die ongeldig is in Nederland of België (bijv. € 0.25) dan drukt u . op de toets [V] totdat de volgende geldige muntsoort of biljetsoort verschijnt of druk direct op [ENTER]
- Druk na het invoeren van alle muntsoorten en biljetsoorten op [CASH DECL] •
- Druk op [ENTER] om het Volledig Financieel Rapport te printen •
- Bovenaan wordt een overzicht geprint van alle getelde en ingevoerde muntsoorten en biljetsoorten .
- Indien er een kasverschil is, zal dit ook worden geprint

8.3 Verkoopgegevens verzamelen in een IRC netwerk

U kunt op elke kassa in het netwerk een eigen rapport printen (omzet van de terminal zelf). Het is ook mogelijk om op elke kassa in het netwerk een rapport te printen van alle of geselecteerde terminals. Bijv. U wilt een rapport in een netwerk van totaal 6 kassa's van terminal 2 t/m 4 of van alle 6 kassa's.

EIGEN RAPPORT:

- Zet de sleutel van de kassa in de stand X1, Z1, X2 of Z2 en druk op [ENTER] •
- Selecteer met [] het soort rapport wat u wilt printen (Verkoop, Voorraad, Tabel, Training en Journaal) •
- Druk op [ENTER] •
- Selecteer met []] welk rapport u wilt printen en druk op [ENTER] • Geef desgewenst een bereik aan (bijv. van welke PLU t/m welke PLU) en druk wederom op [ENTER]
- Het rapport wordt geprint •

VERZAMELD RAPPORT:

- Zet de sleutel van de kassa in de stand X1, Z1, X2 of Z2 en druk op [ENTER] •
- (*** Deze toets zit direct links naast [0] ***) Druk op [CONSL] •
- In het display verschijnt SEL KASSA • 0
 - 0
- Toets het eerste nummer in van de terminal waarvan u het rapport wilt lezen (bijv. 1) en druk op [ENTER] .
- Toets het laatste nummer in van de terminal waarvan u het rapport wilt lezen (bijv. 2) en druk op [ENTER] .
- In het display verschijnt SEL KASSA (*** voorbeeld bij het lezen van rapporten van terminal 1 t/m 2) •
 - 2 1
- Druk op [CONSL] •
- Selecteer met [1] het soort rapport wat u wilt printen (Verkoop, Voorraad, Tabel, Training en Journaal) •
- Druk op [ENTER]
- Selecteer met [1] welk rapport u wilt printen en druk op [ENTER] • Geef desgewenst een bereik aan (bijv. van welke PLU t/m welke PLU) en druk wederom op [ENTER]
- In het scherm van de terminal waarop u het rapport wilt printen verschijnt: COMMUNICAT . 002 -- 001
- Het rapport wordt geprint .
- Onderaan op het rapport staat ONTVANG TR en de nummers van de terminals waarvan de rapporten zijn ontvangen. Dus wanneer terminal 1 en 2 worden uitgelezen moeten de cijfers 1 en 2 worden geprint
- In het scherm van de terminals waarvan de rapporten worden uitgelezen door een andere terminal, verschijnt • de tekst: COMM EINDE

9.0 Programmeren in sleutelstand P1

Er zijn drie programmeerstanden op de SX-680: P1, P2 en S.

De programmeerstanden P2 en S zijn meer bedoeld voor de ervaren programmeur en worden daarom in deze handleiding niet behandeld. In sleutelstand P1 kunt u 42 instellingen programmeren waarvan in deze handleiding 12 behandeld worden.

Als u meer wilt weten over de andere instellingen van sleutelstand P1, of van andere programmeerstanden (P2 en S), dient u contact op te nemen met uw kassadealer.

9.1 Datum, tijd en bonnummer programmeren

De volgende instellingen kunt u programmeren:

Programmering:	Display:	
Datum (invoeren als JJJJMMDD)	DATUM	1
Tijd (invoeren als UUMM)	TIJD	2
 Volgnummer (start van klantenbonnummer na een Z-Rapport) 	VOLGNUMM	3
 Kassanummer (kassanummer voor in rapport; geen IRC-nummer) 	KASSANUMM	4
Openingsnummer Uurrapport (uur waar vanaf uurrapport wordt geprint)	OPENINGS	5
Omrekendatum wisselkoers (automatisch omrekenen naar andere valuta)	OMREKEN	6
Beginnr. Interne (etens)bon (apart nummer voor de interne (etens)bon	NR. INTE	7
Beginnr. Factuurnummer (apart factuurnummer)	FACTUUR	8
• Maximaal bedrag wat in de kassa aanwezig mag zijn (zie systeemvlag 0307 #6,5)	GELD UIT	9
Programmeren:		

- Zet de sleutel in de stand P1
- Druk op [ENTER]
- Selecteer m.b.v. de [**V**] toets de instelling die u wilt programmeren
- Voer de waarde in en bevestig deze door op [ENTER] te drukken
- Selecteer m.b.v. de [] of [] een andere instelling wanneer u die wilt programmeren Of druk op [ESC] om terug te gaan naar het hoofdmenu

Bijv. U wilt de tijd wijzigen in 13:43

- Zet de sleutel in de stand P1
- Druk op [ENTER]
- Selecteer m.b.v. de [1] toets de instelling: TIJD 2
- Toets in [1] [3] [4] [3] en druk op [ENTER]
- Druk op [ESC] om terug te gaan naar het hoofdmenu

9.2 Groepen programmeren

De SX-690 kent drie verschillende niveaus die te maken hebben met artikelen:

PLU: Dit zijn de artikelen zelf, allemaal met een eigen prijs en eventueel een barcode (bijv. UIENSOEP)
GROEP: Alle PLU'S (artikelen) worden gekoppeld aan een groep (bijv. SOEP).
HOOFDGRP: Zowel de PLU'S als de GROEPEN kunnen worden gekoppeld aan een hoofdgroep, wat meestal een leverancier is (bijv. SOEPSPECIALIST).

In dit hoofdstuk worden de groepen behandeld.

- Zet de sleutel in de stand P1
- In het display verschijnt: PROGRAM 1
- Druk op [♥] totdat er staat: GROEPEN
- Druk op [ENTER]
- In het display verschijnt de omschrijving van GROEP#1

De volgende instelling zijn van belang:

Omschrijving: Voer een omschrijving in van maximaal 20 karakters

 Prijs1:
 Elke groep mag een vaste prijs hebben; dit hoeft echter niet

 Vlag 1:
 Hier koppelt u een BTW tarief; het programmeren van tarieven gebeurt echter in hoofdstuk 9.7.

 Vlag 1 = 00000000: Geen BTW gekoppeld

 Vlag 1 = 0000001: BTW tarief 1 gekoppeld

 Vlag 1 = 0000001: BTW tarief 2 gekoppeld

 Vlag 1 = 0000001: BTW tarief 2 gekoppeld

 Vlag 1 = 00000010: BTW tarief 2 gekoppeld

 Vlag 1 = 00000010: BTW tarief 2 gekoppeld

 Koppel een hoofdgroep (leverancier aan de groep)

Zowel het BTW tarief als de Hoofdgroep kunnen ook gekoppeld worden aan de PLU'S. Als bij de groepen geen waardes zijn ingevoerd, dient u in hoofdstuk 9.3 te kijken hoe u de tarieven en de hoofdgroepen moet koppelen.

De volgende programmeertoetsen zijn van belang:

<u> </u>	
[个]	Selecteer in dezelfde kolom (bijv. Prijs1) de vorige groep
[♥]	Selecteer in dezelfde kolom (bijv. Prijs1) de volgende groep
[→]	Selecteer in dezelfde rij (bijv. GROEP001) de volgende programmering (vlag1 -> vlag2)
[←]	Selecteer in dezelfde rij (bijv. GROEP001) de vorige programmering (vlag2 -> vlag1)
[DSGN]	Voer het nummer van de groep in die u wilt programmeren en druk op deze toets In het scherm verschijnt de door u geselecteerde groep
[ENTER]	Bevestig de programmering met deze toets en ga naar de volgende rij of naar de volgende kolom
OVERWRT]	Na het indrukken van [OVERWRT] kunt u met [←] en [→] een bepaalt karakter of bit selecteren in
	de programmering en deze wijzigen. U hoeft dan niet de gehele omschrijving of waarde opnieuw in te voeren
[ESC]	Ga terug naar het hoofdmenu in P1
[LINE ITEM]	Na het indrukken van [ENTER] wordt de volgende programmering geselecteerd in dezelfde rij. Bijv. na indrukken van [ENTER] na het programmeren van vlag1 van Groep1,verschijnt vlag2 van Groep2
[ROW ITEM]	Na het indrukken van [ENTER] wordt de volgende programmering geselecteerd in dezelfde kolom. Bijv. na indrukken van [ENTER] na het programmeren van prijs1 van Groep1,verschijnt prijs1 van Groep2.

U programmeert in feite in een tabel, deze tabel ziet er als volgt uit:

	GROEPEN														
Omschr.	Prijs1	Vlag1	Vlag2	Vlag3	Vlag4	Vlag5	Vlag6	Vlag7	Vlag8	Bedr.beg.	Hoofdgro	Standaar	Nu	Erbij	Eraf
Groep001	0.00	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	0	0	0	0	0	0
Groep002	0.00	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	0	0	0	0	0	0
Groep003	0.00	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	0	0	0	0	0	0
Groep004	0.00	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	0	0	0	0	0	0
t/m															
max.															
Groep499	0.00	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	0	0	0	0	0	0

EXTRA INFORMATIE:

(*) Wanneer alle waarden LINKS van de te programmeren waarde '0' zijn, hoeft u deze waarden NIET in te voeren. Als u bijvoorbeeld de waarde '00000001' moet invoeren, kan dat afgekort worden tot '1' omdat alle waarden LINKS van '1' de waarde '0' hebben.

U zou het kunnen vergelijken met een bedrag: € 0,01 schrijft u ook niet als € 000000,01.

Dus ook bijvoorbeeld 00001000 kunt u afkorten tot 1000 (immers € 10,00 i.p.v. € 000010,00)

(**) U kunt zoeken naar een groep d.m.v. het intypen van de omschrijving of een gedeelte van de omschrijving..

Selecteer m.b.v. de [→] toets de instelling OMSCHRIJVING van de eerste groep (No 001).

Druk op de toets **[ROW ITEM]** en voer de omschrijving in of voer een gedeelte van de omschrijving in en druk op **[SRCH]**. In het display verschijnt de groep.

Bijvoorbeeld: U wilt zoeken naar de groep DRANKEN HOOG.

Selecteer m.b.v. de [→] toets de instelling OMSCHRIJVING van de eerste groep (No 001).

Druk op de toets [ROW ITEM] en voer de omschrijving DRANKEN HOOG in.

Druk nu op [SRCH]; in het display verschijnt de groep.

Stel dat u een gedeelte van de omschrijving invoert, namelijk DRANKEN. Er zijn echter meerdere groepen waarin de tekst DRANKEN voorkomt, bijvoorbeeld DRANKEN HOOG en DRANKEN LAAG. Het is mogelijk dat wanneer u op **[SRCH]** drukt, dat de groep DRANKEN LAAG in het display verschijnt. Als u nu nogmaals op de toets **[SRCH]** drukt, zal de volgende groep in het display verschijnen waarin de tekst DRANKEN in voorkomt. Indien er niet meer groepen zijn waarin de omschrijving DRANKEN voorkomt, zal in het display de laatste groep te zien zijn waarin de tekst DRANKEN voorkwam.

(***) U kunt de betekenis van de vlaggen van de groepen in het display zien.

Selecteer m.b.v. de [→] toets een vlag (1 - 6), druk op de toets [OVERWRT] en selecteer met de [←] toets een instelling. U ziet dat in het display op de bovenste regel de betekenis van de instelling verschijnt. Bijv. U selecteert met de [→] toets vlag #5 van een groep. Druk op [OVERWRT] en selecteer met de [←] toets instelling #7 (instelling #7 is vanaf rechts gerekend; dus de instellingen zijn genummerd als 8 7 6 5 4 3 2 1). Op de bovenste regel is nu de betekenis van deze instelling verschenen, namelijk TOELICHTIN. Als u nu de waarde '1' invoert moet u bij deze groep verplicht een toelichting invoeren. Na het invoeren van de waarde '1' kunt u met de pijltjestoetsen eventueel nog andere instellingen wijzigen. Door op [ENTER] te drukken bevestigt u de programmeringen en verlaat u de vlag.

VOORBEELD:

Groep 6 moet als volgt geworden geprogrammeerd:OmschrijvingFRISDRANKPrijs€ 1,50Hoofdgroep2

- Zet de sleutel in de stand P1
- In het display verschijnt: PROGRAM 1
- Druk op [] totdat er staat: GROEPEN
- Druk op [ENTER]
- Toets in: [6] en druk op [DSGN]
- In het display verschijnt de huidige omschrijving van Groep#6
- Voer de omschrijving [F][R][I][S][D][R][A][N][K] in en druk op [ENTER]
- In het display verschijnt PRIJS1
- Toets in: [1][5][0] en druk op [ENTER]
- Druk op [→] totdat er staat HOOFDGRO
- Toets in: [2] en druk op [ENTER]
- Draai de sleutel terug naar de stand R

Druk op het toetsenbord op de toets van Groep#6. In het display verschijnt de omschrijving FRISDRANK en een vaste prijs van € 1,50 is geregistreerd.

9.3 PLU's programmeren

De SX-690 kent drie verschillende niveaus die te maken hebben met artikelen:

PLU: Dit zijn de artikelen zelf, allemaal met een eigen prijs en eventueel een barcode (bijv. UIENSOEP) GROEP: Alle PLU'S (artikelen) worden gekoppeld aan een groep (bijv. SOEP). HOOFDGRP: Zowel de PLU'S als de GROEPEN kunnen worden gekoppeld aan een hoofdgroep, wat meestal een leverancier is (bijv. SOEPSPECIALIST).

In dit hoofdstuk worden de PLU's behandeld.

- Zet de sleutel in de stand P1 .
- In het display verschijnt: PROGRAM 1 •
- Druk op [1] totdat er staat: PLU'S •
- Druk op [ENTER] •
- In het display verschijnt de omschrijving van PLU#1

De volgende instelling zijn van belang:

Omschrijving: Voer een omschrijving in van maximaal 20 karakters

- Barcode: Barcode van het artikel. Voer alle cijfers in die op de verpakking vermeld staan. Dit is echter niet het geval als het artikel gewogen is op een weegschaal en de prijs verwerkt zit in de barcode. De barcode bestaat dan uit een gedeelte wat de code is en een gedeelte wat de prijs is. Neem contact op met uw dealer over welk gedeelte van de barcode u moet invoeren als code van het artikel. Prijs1: Voer de prijs van het artikel in. Prijs2: Voer eventueel een tweede prijs in (bijv. Happy Hour). Met een aparte toets kunt u deze prijs selecteren. Vlag 1: Hier koppelt u een BTW tarief; het programmeren van tarieven gebeurt echter in hoofdstuk 9.7. Vlag 1 = 00000000: Geen BTW gekoppeld
 - - Vlag 1 = 00000001: BTW tarief 1 gekoppeld
 - Vlag 1 = 00000010: BTW tarief 2 gekoppeld
- Elke PLU moet gekoppeld zijn aan een groep (zie hoofdstuk 9.2) Groep:

Hoofdaroep: Koppel een hoofdgroep (leverancier aan de groep)

Zowel het BTW tarief als de Hoofdgroep kunnen ook gekoppeld worden aan de PLU'S. Als bij de groepen geen waardes zijn ingevoerd, dient u in hoofdstuk 9.3 te kijken hoe u de tarieven en de hoofdgroepen moet koppelen.

De volgende programmeertoetsen zijn van belang:

De Volgende p	sogrammeenteeteen zijn van belang.
[1]	Selecteer in dezelfde kolom (bijv. Prijs1) de vorige groep
[♥]	Selecteer in dezelfde kolom (bijv. Prijs1) de volgende groep
[→]	Selecteer in dezelfde rij (bijv. GROEP001) de volgende programmering (vlag1 -> vlag2)
[←]	Selecteer in dezelfde rij (bijv. GROEP001) de vorige programmering (vlag2 -> vlag1)
[DSGN]	Voer het nummer van de groep in die u wilt programmeren en druk op deze toets
	In het scherm verschijnt de door u geselecteerde groep
[ENTER]	Bevestig de programmering met deze toets en ga naar de volgende rij of naar de volgende kolom
[OVERWRT]	Na het indrukken van [OVERWRT] kunt u met [←] en [→] een bepaalt karakter of bit selecteren in
	de programmering en deze wijzigen. U hoeft dan niet de gehele omschrijving of waarde opnieuw in
	te voeren.
[ESC]	Ga terug naar het hoofdmenu in P1
[LINE ITEM]	Na het indrukken van [ENTER] wordt de volgende programmering geselecteerd in dezelfde rij.
	Bijv. na indrukken van [ENTER] na het programmeren van vlag1 van Groep1,verschijnt vlag2 van
	Groep2
[ROW ITEM]	Na het indrukken van [ENTER] wordt de volgende programmering geselecteerd in dezelfde kolom.
	Bijv. na indrukken van [ENTER] na het programmeren van prijs1 van Groep1, verschijnt prijs1 van
	Groep2.

U programmeert in feite in een tabel, deze tabel ziet er als volgt uit:

	PLU'S															
Omschr.	Barcode	Prijs1	Prijs2	Prijs3	Vlag1	Vlag2	Vlag3	Vlag4	Vlag5	Vlag6	Vlag7	Vlag8	Bedr.beg	Hoofdgro	Aantal	Tabel
PLU00001		0.00	0.00	0.00	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	0	0	0	0
PLU00002		0.00	0.00	0.00	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	0000000	0	0	0	0
PLU00003		0.00	0.00	0.00	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	0	0	0	0
PLU00004		0.00	0.00	0.00	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	0	0	0	0
t/m																
max.																
PLU20000		0.00	0.00	0.00	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	0	0	0	0

	PLU'S								
Groep	Toeltb	Standaard	Nu	Erbij	Eraf				
0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0				
0	01	0	0	0	0				

VOORBEELD:

PLU 16 moet als volgt geworden geprogrammeerd:

COCA COLA
54490000
€ 1,25
6

- Zet de sleutel in de stand P1
- In het display verschijnt: PROGRAM 1
- Druk op [] totdat er staat: PLU'S
- Druk op [ENTER]
- Toets in: [1][6] en druk op [DSGN]
- In het display verschijnt de huidige omschrijving van PLU#16
- Voer de omschrijving [C][O][C][A][SPATIE][C][O][L][A] in en druk op [ENTER]
- Voer de barcode [5][4][4][9][0][0][0][0] in en druk op [ENTER]
- In het display verschijnt PRIJS1
- Toets in: [1][2][5] en druk op [ENTER]
- Druk op [→] totdat er staat GROEP
- Toets in: [6] en druk op [ENTER]
- Draai de sleutel terug naar de stand R

Scan de barcode van het flesje COCA-COLA

In het display verschijnt de omschrijving COCA-COLA en een vaste prijs van € 1,25 is geregistreerd.

(*) Als het artikel geen barcode heeft, kunt u de programmering overslaan door op [>) te drukken.

TIP #1:

Wanneer u alleen prijzen wilt wijzigen selecteert u met de **[**->] toets de kolom **PRIJS1** Vervolgens drukt u op **[ROW ITEM]**

Selecteer met de [v] toets het artikel waarvan u de prijs wilt wijzigen

Voer de nieuwe prijs in (geen decimale punt gebruiken, dus € 1,50 invoeren als [1][5][0]) en druk op [ENTER] Selecteer met de [♥] toets het volgende artikel waarvan u de prijs wilt wijzigen

Voer de nieuwe prijs in en druk op [ENTER]

Etc.

Draai de sleutel naar de stand R na het programmeren van alle prijzen

9.4 Tafels programmeren

Tafels zijn in principe gedeeltes in het geheugen waar informatie wordt opgeslagen. Dit geheugen kunt u gebruiken voor tafels, maar ook voor rekeningen van klanten die bijvoorbeeld één keer per maand willen betalen. Ook een combinatie van beide is mogelijk. Zo kan de informatie van een klant die heeft gegeten aan een tafel worden verplaatst naar de rekening van de klant.

- Zet de sleutel in de stand P1
- In het display verschijnt: PROGRAM 1
- Druk op [+] totdat er staat: TAFELS
- Druk op [ENTER]
- In het display verschijnt de omschrijving van TAFEL#1

De volgende instelling zijn van belang:

Omschrijving1	(Vaste omschrijving bijvoorbeeld TAFEL1 of naam van de gast)
Omschrijving2	(Wordt gebruikt wanneer gegevens bij facturen moeten worden ingevuld)
Omschrijving3	(Wordt gebruikt wanneer gegevens bij facturen moeten worden ingevuld)
Omschrijving4	(Wordt gebruikt wanneer gegevens bij facturen moeten worden ingevuld)
Tafelnummer	(Voer een tafelnummer in van maximaal 8 cijfers. Hiermee wordt de tafel geopend)

De volgende toetsen dient u te gebruiken:

	Selecteer in dezelfde kolom (bijv. Level) de vorige tafel Selecteer in dezelfde kolom (bijv. Level de volgende tafel
[→]	Selecteer in dezelfde rij (bijv. TAFEL1) de volgende programmering (vlag1 -> vlag2)
	Voer het nummer van de tafel in die u wilt programmeren en druk op deze toets
	In het scherm verschijnt de door u geselecteerde tafel
[ENTER]	Bevestig de programmering met deze toets en ga naar de volgende rij of naar de volgende kolom
[OVERWRI]	Na het indrukken van [OVERWR1] kunt u met [←] en [→] een bepaalt karakter of bit selecteren in de programmering en deze wijzigen. U hoeft dan niet de gehele omschrijving of waarde opnieuw in te voeren.
[ESC]	Ga terug naar het hoofdmenu in P1
[LINE ITEM]	Na het indrukken van [ENTER] wordt de volgende programmering geselecteerd in dezelfde rij. Bijv. na indrukken van [ENTER] na het programmeren van vlag1 van Tafel1,verschijnt vlag2 van Tafel2
[ROW ITEM]	Na het indrukken van [ENTER] wordt de volgende programmering geselecteerd in dezelfde kolom. Bijv. na indrukken van [ENTER] na het programmeren van vlag1 van Tafel1,verschijnt vlag1 van Tafel2

U programmeert in feite een tabel, deze tabel ziet er als volgt uit:

	TAFELS														
Omschr.1	Omschr.2	Omschr.3	Omschr.4	Tafelnr.	Tel nr.	Vlag1	Vlag2	Vlag3	Level	Limiet B					
				0	0	00000000	00000000	00000000	0	0					
				0	0	00000000	00000000	00000000	0	0					
				0	0	00000000	00000000	00000000	0	0					
				0	0	00000000	00000000	00000000	0	0					
				0	0	00000000	00000000	00000000	0	0					
				0	0	00000000	00000000	00000000	0	0					
				0	0	00000000	00000000	00000000	0	0					
				0	0	00000000	00000000	00000000	0	0					

VOORBEELD:

Tafel#1 krijgt als omschrijving TAFEL en als tafelnummer: 1

- Zet de sleutel in de stand P1
- In het display verschijnt: PROGRAM 1
- Druk op [] totdat er staat: TAFELS
- Druk op [ENTER]
- In het display verschijnt de omschrijving van tafel#1
- Toets in: [T][A][F][E][L] en druk op [ENTER]
- Druk op [→] totdat er staat TAFELNR
- Toets in: [1] en druk op [ENTER]
- Draai de sleutel terug naar de stand R

9.5 Caissieres programmeren

U kunt Caissieres en Bediendes programmeren. Het verschil tussen beide is dat bediendes door elkaar heen kunnen werken en dat bediendes zich kunnen aanmelden met een Dallas sleutel. Andere programmeringen zijn voor beiden identiek.

- Zet de sleutel in de stand P1
- In het display verschijnt: PROGRAM 1
- Druk op [+] totdat er staat: CAISSIERES
- Druk op [ENTER]
- In het display verschijnt de naam van CAISSIERE#1
- Selecteer met de [] toets de naam die u wilt wijzigen
- Voer de nieuwe naam in en druk op [ENTER]
- Draai de sleutel naar de stand R

U programmeert in feite een tabel, deze tabel ziet er als volgt uit:

	CAISSIERES														
Caissiere	Caissier	Lade	Tafel V	Tafel T	Toeslag	Vlag 1	Vlag 2	Z Level	X Level	X/Z Level	P1 Level	Toetsen	Tafel Le		
Caissiere 1	1	0	0	0	0	00000000	00000000	0	0	0	0	0	0		
Caissiere 2	2	0	0	0	0	00000000	00000000	0	0	0	0	0	0		
Caissiere 3	3	0	0	0	0	00000000	00000000	0	0	0	0	0	0		
Caissiere 4	4	0	0	0	0	00000000	00000000	0	0	0	0	0	0		
t/m															
max.															
Caissiere 50	50	0	0	0	0	00000000	00000000	0	0	0	0	0	0		

9.6 Bediendes programmeren

U kunt Caissieres en Bediendes programmeren. Het verschil tussen beide is dat bediendes door elkaar heen kunnen werken en dat bediendes zich kunnen aanmelden met een Dallas sleutel. Andere programmeringen zijn voor beiden identiek.

- Zet de sleutel in de stand P1
- In het display verschijnt: PROGRAM 1
- Druk op [+] totdat er staat: BEDIENDES
- Druk op [ENTER]
- In het display verschijnt de naam van BEDIENDE#1
- Selecteer met de [] toets de naam die u wilt wijzigen
- Voer de nieuwe naam in en druk op [ENTER]
- Draai de sleutel naar de stand R

U programmeert in feite een tabel, deze tabel ziet er als volgt uit:

	BEDIENDES														
Bediende	Bed. Nr.	Lade	Tafel V	Tafel T	Toeslag	Vlag 1	Vlag 2	Z Level	X Level	X/Z Leve	P1 Level	Toetsen	Tafel Le		
Bediende01	1	0	0	0	0	00000000	00000000	0	0	0	0	0	0		
Bediende02	2	0	0	0	0	00000000	00000000	0	0	0	0	0	0		
Bediende03	3	0	0	0	0	00000000	00000000	0	0	0	0	0	0		
Bediende04	4	0	0	0	0	00000000	00000000	0	0	0	0	0	0		
t/m															
max.															
Bediende50	50	0	0	0	0	00000000	00000000	0	0	0	0	0	0		

9.7 BTW programmeren

In Nederland en België is de BTW vaak verwerkt in de verkoopprijs van het artikel. Deze vorm van BTW heet VAT. Soms wordt de BTW achteraf berekend zoals ook in bijvoorbeeld Amerika het geval is. Deze vorm heet TAX. Soms wordt BTW over BTW geheven (Canada) en geldt soms een minimaal bedrag waarover BTW wordt geheven

We gaan ervan uit dat de BTW in de verkoopprijs zit verwerkt, dus het VAT systeem. Wanneer u een BTW-tarief programmeert, moet u een percentage invoeren met 4 decimalen.

- Zet de sleutel in de stand P1
- In het display verschijnt: PROGRAM 1
- Druk op [] totdat er staat: BTW
- Druk op [ENTER]
- Druk op [ROW ITEM]
- Voer het BTW-tarief van BTW#1 in (bijv. [6][0][0][0][0] voor 6%) en druk op [ENTER]
- Voer het BTW-tarief van BTW#2 in (bijv. [1][9][0][0][0][0] voor 19%) en druk op [ENTER]
- Herhaal bovenstaande voor alle BTW-tarieven (dus met 4 cijfers achter de komma)
- Draai de sleutel naar de stand R

9.8-%, +% en kortingbedragen (-) programmeren

U kunt een vast percentage (-% of +%) of een vast bedrag (-) programmeren als u op één van deze toetsen drukt.

Zet de sleutel in de stand P1 Selecteer m.b.v. [♥] de regel: -% TOETS Druk op [ENTER] In het display verschijnt nu: TARIEF1 Voer het vaste tarief in (vb. 10% invoeren als 100000) Druk op [ENTER]

In feite programmeert u een tabel:

-% TOETS												
No	Omschrijving	Tarief										
001	-%1 NETTO	0										
002	-%2 NETTO	0										
003	-%3 NETTO	0										

Zet de sleutel in de stand P1 Selecteer m.b.v. [♥] de regel: +% TOETS Druk op [ENTER] In het display verschijnt nu: TARIEF1 Voer het vaste tarief in (vb. 5% invoeren als 50000) Druk op [ENTER]

In feite programmeert u een tabel:

	+% TOETS	
No	Omschrijving	Tarief
001	+%1 NETTO	0
002	+%2 NETTO	0
003	+%3 NETTO	0

Zet de sleutel in de stand P1 Selecteer m.b.v. [♥] de regel: KORTING Druk op [ENTER] In het display verschijnt nu: PRIJS Voer het vaste bedrag in (vb. 1,00 invoeren als 100) Druk op [ENTER]

In feite programmeert u een tabel:

KORTING											
No	Omschrijving	Bedrag									
001	KORT.BEDR.1	0.00									
002	KORT.BEDR.2	0.00									
003	KORT.BEDR.3	0.00									

(*) Standaard zijn alleen de -%1, +%1 en de KORTING1 op het toetsenbord geprogrammeerd. Wanneer u meerdere van deze toetsen wilt gebruiken dient u contact op te nemen met uw kassadealer.

9.9 Korting bij aantal programmeren

Met korting bij aantal wordt bedoeld dat u een bepaalde korting kunt geven wanneer een bepaald aantal van een artikel verkocht worden. U hoeft niet alle artikelen achter elkaar aan te slaan. Stel dat u korting geeft bij 5 stuks, dan kunt u eerst 3 stuks aanslaan, daarna andere artikelen, daarna 2 stuks en de bon afslaan. Ook dan wordt de korting berekend.

Wanneer bepaalde aantalen boven het minimale aantal worden verkocht heeft u twee mogelijkheden:

- Korting wordt uitsluitend berekend bij het exacte aantal of een veelvoud daarvan. Bijv.bij 5 stuks €1,00 korting.
 Bij de aantallen 1 t/m 4 krijgt de klant geen korting, bij de aantallen 5 t/m 9 krijgt de klant €1,00 korting,
 bij de aantallen 10 t/m 14 krijgt de klant €2,00 korting, etc. Zie voor de instelling Vlag 2.
- Korting wordt exact berekend bij de min.afname en daarna per stuk doorberekend.Bijv.bij 5 stuks €1,00 korting.
 Bij de aantallen 1 t/m 4 krijgt de klant geen korting, bij 5 stuks €1,00 korting, bij 6 stuks €1,20 korting,
- bij 7 stuks €1,40 korting, etc. (korting per stuk is €1,00 : 5 stuks = €0,20 per stuk). Zie voor de instelling Vlag 2.
- Zet de sleutel in de stand P1
- In het display verschijnt: PROGRAM 1
- Druk op [1] totdat er staat: KORT.X AAN
- Druk op [ENTER]
- In het display verschijnt de omschrijving van KORTING#1

De volgende instellingen zijn van belang:

Omschrijving:	U kunt de omschrijving aanpassen van maximaal 100 Korting bij Aantal
Vlag 2:	Bepaald of de korting een bedrag is of percentage en of de korting per stuk wordt doorberekend.
U U	#1=0 is dan wordt de korting als een bedrag gerekend
	#1=1 dan wordt de korting als een percentage gerekend
	#2=0 dan wordt de korting bij het exacte aantal en een veelvoud ervan berekend
	#2=1 dan wordt de korting bij het exacte aantal en daarna per stuk doorberekend
	Bij tarief voert u de kortingswaarde in
T tbl no:	Er zijn vier verschillende omschrijvingen die op de bon geprint kunnen worden.
	Als u de waarde '1' invoert wordt vertaling 72 op de bon geprint van Vertalingen #1 (stand P2)
	Als u de waarde '2' invoert wordt vertaling 73 op de bon geprint van Vertalingen #1 (stand P2)
	Als u de waarde '3' invoert wordt vertaling 74 op de bon geprint van Vertalingen #1 (stand P2)
	Als u de waarde '4' invoert wordt vertaling 75 op de bon geprint van Vertalingen #1 (stand P2)
Tarief:	In vlag 2 wordt bepaald of het tarief een bedrag is of een korting.
	Als het een bedrag is dan kunt u bijv. 100 invoeren als de korting € 1,00 is.
	Als het een percentage is dan kunt u bijv. 100000 invoeren als de korting 10% is.
Dag vd w	Om korting bij aantal te laten gelden op een specifieke dag (0=geen, 1=zondag t/m 7=zaterdag)
Start:	Als u hier geen waarde invoert, is de korting bij aantal direct actief en zolang geldig totdat u de
	programmering verwijderd. Het is ook mogelijk om hier een datum in te voeren zodat automatisch
	de korting berekend wordt vanaf een bepaalde datum.
	U dient de datum en tijd in te voeren als MMDDUUMM
	Bijvoorbeeld: 05011200 betekent dat op 01 mei vanaf 12:00 de korting wordt berekend
Eind:	Als u hier geen waarde invoert, is de korting zolang geldig totdat u de programmering verwijderd.
	Het is ook mogelijk om hier een datum in te voeren zodat automatisch de korting tot een bepaalde
	datum berekend wordt. U dient de datum en tijd in te voeren als MMDDUUMM
	Bijvoorbeeld 05311800 betekent dat vanaf 31 mei om 18:00 de korting niet meer wordt berekend
Aantal1:	Voer in vanaf welk aantal de korting geldt.
Code1:	De code bestaat uit maximaal 8 cijfers. De eerste 6 zijn de code en de laatste 2 bepalen de soort
	De eerste 6 cijfers van de code is de PLU code, groepnummer of hoofdgroepnummer.
	De laatste 2 cijters bepalen het volgende:
	01=Groep, 02=PLU, 03=PLU Hootdgroep 1, 04=PLU Hootdgroep 2
	Als u bijvoorbeeld 00000101 invoert, dan geldt de korting bij aantal voor groep 1.
	Immers 00000 I is nummer 1, en 01 staat voor groep
	Als u bijvoorbeeld 00011002 invoert, dan geldt de korting bij aantal voor PLU 110.
Apptal 2 t/m 4	Ale y elleen Aentel1 en Cedel invest, den beeft y eleekt det eentel (Aentel1) van det artikel
Codo1 t/m 4.	Als u alleen Aantai i en Couer invoen, dan noen u slecht dat aantai (Aantair) van dat antiker
	(Couer) dan le Sidan en de Koning wordt berekend. Als 1 hij Aantal2 an Cada2 ook waardas invoort, mooton tijdans dazalfda transastia ook di
	Als u bij Adrialz en Couez ook waardes invoert, moeten tijdens dezende transactie ook u
	Dit kunt u doen voor meximeel 4 verschillende ertikelen
	Als u hijvoorheeld alleen korting hij aantal wilt geven hij aankoon van twee verschillende artikelen
	dan zult u Aantal1 Code1 Aantal2 en Code2 moeten invoeren
	dan zuit a handir, oodor, handiz on oodoz moelen moelen.

U programmeert in feite een tabel, deze tabel ziet er bijvoorbeeld als volgt uit:

	KORTING BIJ AANTAL															
Omschrijvi	ng	Vlag1	Vlag 2	T tbl no	Tarief	Dag vd w	Start	Eind	Aant.1	Code1	Aant.2	Code2	Aant.3	Code3	Aant.4	Code4
Korting X Aa	ant1	00000000	00000010	1	100	0	0	0	5	00000102	0	0	0	0	0	0
Korting X Aa	ant2	00000000	0000001	1	50000	0	0	0	5	00001102	0	0	0	0	0	0
Korting X Aa	ant3	00000000	00000000	2	1500	0	05010900	05311800	5	00000502	2	00020202	0	0	0	0
Mix Discoun	ıt4	00000000	00000000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Etc.																
t/m																
MixDiscount	100	0000000	00000000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Korting bij Aantal#1:

Korting is een bedrag en wordt berekend bij het exacte aantal en daarna per stuk (vlag 2 = 00000010) Vertaling 72 wordt geprint onderaan de bon (bijv. STUNTACTIE) (T tbl nr = 1)

Kortingtarief (bedrag) is € 1,00

De korting bij aantal wordt direct berekend (Start = 0)

De korting bij aantal loopt net zolang totdat de programmering wordt verwijderd (Eind = 0)

De korting bij aantal geldt vanaf 5 stuks (Aant.1=5) Bij 6 stuks wordt € 1,20 berekend, bij 7 stuks € 1,40 etc. De korting bij aantal geldt voor PLU 1 (000001 = 1 en 02 = PLU)

Korting bij Aantal#2:

Korting is een percentage en wordt berekend bij het exacte aantal of veelvoud ervan (vlag 2 = 0000001) Vertaling 72 wordt geprint onderaan de bon (bijv. STUNTACTIE) (T tbl nr = 1)

Kortingtarief (percentage) is 5%

De korting bij aantal wordt direct berekend (Start = 0)

De korting bij aantal loopt net zolang totdat de programmering wordt verwijderd (Eind = 0)

De korting bij aantal geldt vanaf 5 stuks (Aant.1 = 5). Pas bij 10 stuks geldt € 2,00, bij 15 stuks € 3,00 etc. De korting bij aantal geldt voor PLU 11 (000011 = 11 en 02 = PLU)

Korting bij Aantal#3:

Korting is een bedrag en wordt berekend bij het exacte aantal of veelvoud ervan (vlag 2 = 0000000) Vertaling 73 wordt geprint onderaan de bon (bijv. MAANDACTIE) (T tbl no = 2)

Kortingtarief (bedrag) is € 15,00

De korting bij aantal wordt berekend vanaf 01 mei vanaf 09:00 (Start = 05010900)

De korting bij aantal loopt t/m 31 mei tot 18:00 (Eind = 31051800)

De korting bij aantal geldt vanaf 7 stuks (Aant.1 = 5 en Aant.2 = 2). Pas bij 14 stuks geldt € 30,00, etc. De korting bij aantal geldt voor PLU5 en 202.Code1:000005=5 en 02=PLU;Code2:000202=202 en 02=PLU Alleen als tijdens een transactie een combinatie wordt gemaakt van deze twee PLU's waarvan zowel van PLU 5 het aantal verkocht 5 of meer is EN van PLU 202 het aantal verkocht 2 of meer is.

9.10 Hoofdgroepen programmeren

Een hoofdgroep is alleen maar een omschrijving. De hoofdgroep kan gekoppeld worden aan een PLU of een Groep en bijv. geprint worden op de bon. Ook kunt u gegevens sorteren per hoofdgroep in diverse rapporten.

In de horeca is de hoofdgroep vaak een omschrijving zoals DRANKEN en KEUKEN die op de nota worden geprint. In een IRC netwerk van meerdere kassa's worden alle kassa's aan een bepaalde hoofdgroep gekoppeld. Zo kunt u bijvoorbeeld onderscheid maken tussen groepen kassa's in meerdere zalen (in hetzelfde netwerk). Wanneer een scanner is aangesloten wordt de hoofdgroep vaak gebruikt als leverancier en bijvoorbeeld geprint op bestellijsten.

- Zet de sleutel in de stand P1
- In het display verschijnt: PROGRAM 1
- Druk op [+] totdat er staat: HOOFDGROEP
- Druk op [ENTER]
- In het display verschijnt de omschrijving van HOOFDGROEP#1
- Selecteer met de [] toets de omschrijving van de hoofdgroep die u wilt wijzigen
- Voer de nieuwe omschrijving in
- Druk op [ENTER]
- Draai de sleutel terug naar de stand R

9.11 Lichtkrant programmeren

Een lichtkrant is een mededeling die in het klantendisplay verschijnt. De tekst loopt van rechts naar links door het display nadat de kassa een bepaalde tijd niet gebruikt is. Wanneer de complete tekst is verschenen in het display begint de tekst weer van voren af aan totdat de bediende of caissière weer begint met registreren.

In totaal kunt u vier verschillende lichtkranten programmeren van elk maximaal 128 karakters.

- Zet de sleutel in de stand P1
- In het display verschijnt: PROGRAM 1
- Druk op [1] totdat er staat: LICHTKRANT
- Druk op [ENTER]
- Met de [] toets kunt u een regel selecteren (1 t/m 32)

Lichtkrant 1:

Kunt u programmeren op de regels 1 t/m 8. Op elke regel kunt u max. 16 karakters programmeren. In totaal kunt u dus 8 x 16 = 128 karakters programmeren.

Lichtkrant 2:

Kunt u programmeren op de regels 9 t/m 16.Op elke regel kunt u max. 16 karakters programmeren In totaal kunt u dus 8 x 16 = 128 karakters programmeren. Toets in **[9] [DSGN]** om direct deze lichtkrant te kunnen programmeren of te wijzigen.

Lichtkrant 3:

Kunt u programmeren op regels 17 t/m 24.Op elke regel kunt u max.16 karakters programmeren. In totaal kunt u dus 8 x 16 = 128 karakters programmeren. Toets in **[1][7] [DSGN]** om direct deze lichtkrant te kunnen programmeren of te wijzigen.

Lichtkrant 4:

Kunt u programmeren op regels 25 t/m 32.Op elke regel kunt u max.16 karakters programmeren. In totaal kunt u dus 8 x 16 = 128 karakters programmeren. Toets in **[2][5] [DSGN]** om direct deze lichtkrant te kunnen programmeren of te wijzigen.

- Druk na het programmeren van de tekst op [ESC]
- Druk op [] totdat er staat: SELECT.LOG
- Druk op [ENTER]
- Druk op [1] totdat er staat LICHTKRA
- U moet nu twee cijfers invoeren Het linkercijfer staat voor welke lichtkrant u wilt laten zien (1 – 4) Het rechtercijfer staat voor hoeveel regels tekst u wilt laten zien (1 – 8) Bijvoorbeeld:
 [1][4] betekent Lichtkrant#1, 4 regels tekst
 [2][5] betekent Lichtkrant#2, 5 regels tekst
- Voer de twee cijferige code in en druk op [ENTER]
- Draai de sleutel terug naar de stand R
- Druk eerst op de toets [OPHEF] en daarna op [SUB TOTAAL] Als het goed is verschijnt nu de lichtkrant Wanneer niet de lichtkrant verschijnt maar wel de tijd, dan doet u het volgende:
- Zet de sleutel in de stand P2
- Druk op [ENTER]
- Toets in: [3][0][1] en druk op [DSGN]
- Toets in: [1] en druk op [ENTER]
- Toets in: [5][5] en druk op [ENTER]
- Draai de sleutel terug naar de stand R
- Druk opnieuw eerst op de toets [OPHEF] en daarna op [SUB TOTAAL]
- Mocht één van beide toetsen niet geprogrammeerd zijn op het toetsenbord, dan moet u ongeveer 1 minuut wachten. De lichtkrant verschijnt dan automatisch in het display.

9.12 Bonlogo programmeren

Het bonlogo (tekst) kan zowel bovenaan de bon als onderaan de bon worden geprint. Het is ook mogelijk dat een grafisch logo bovenaan de bon wordt geprint.

Bonlogo (tekst):

In totaal kunt u vier verschillende bonlogo's programmeren van elk maximaal 128 karakters.

- Zet de sleutel in de stand P1
- In het display verschijnt: PROGRAM 1
- Druk op [+] totdat er staat: BONLOGO
- Druk op [ENTER]
- Met de [] toets kunt u een regel selecteren (1 t/m 32)

Logo 1:

Kunt u programmeren op de regels 1 t/m 8. Op elke regel kunt u max. 16 karakters programmeren. In totaal kunt u dus 8 x 16 = 128 karakters programmeren.

Logo 2:

Kunt u programmeren op de regels 9 t/m 16.Op elke regel kunt u max. 16 karakters programmeren In totaal kunt u dus 8 x 16 = 128 karakters programmeren. Toets in **[9] [DSGN]** om direct deze lichtkrant te kunnen programmeren of te wijzigen.

Logo 3:

Kunt u programmeren op regels 17 t/m 24.Op elke regel kunt u max.16 karakters programmeren. In totaal kunt u dus 8 x 16 = 128 karakters programmeren. Toets in [1][7] [DSGN] om direct deze lichtkrant te kunnen programmeren of te wijzigen.

Logo 4:

Kunt u programmeren op regels 25 t/m 32.Op elke regel kunt u max.16 karakters programmeren. In totaal kunt u dus 8 x 16 = 128 karakters programmeren. Toets in **[2][5] [DSGN]** om direct deze lichtkrant te kunnen programmeren of te wijzigen.

- Druk na het programmeren van de tekst op [ESC]
- Druk op [♥] totdat er staat: SELECT.LOG
- Druk op [ENTER]
- Druk op [v] totdat er staat: BONLOGO
- Dit is het bonlogo bovenaan de klantenbon
- U moet nu twee cijfers invoeren Het linkercijfer staat voor welke logo u wilt printen (1 – 4) Het rechtercijfer staat voor hoeveel regels tekst u wilt printen (1 – 8) Bijvoorbeeld:
 [1][4] betekent Logo#1, 4 regels tekst
 [2][5] betekent Logo#2, 5 regels tekst
- Voer de twee cijferige code in en druk op [ENTER]
- In het display verschijnt: ONDERAAN
- Dit is het bonlogo onderaan de klantenbon
- Ook hier moet u twee cijfers invoeren
- De cijfers staan hier ook voor welk logo u wilt printen en hoeveel regels tekst Bijvoorbeeld:
- [2][3] betekent Logo#2, 3 regels tekst
- Draai de sleutel terug naar de stand R
- Druk op [LA OPEN] of registreer een artikel
 Er wordt nu een tekstlogo geprint bovenaan de klantenbon en/of onderaan de klantenbon

Grafisch logo:

Maak een grafisch logo op uw pc.

Hou rekening met de volgende voorwaarden:

- Het logo heeft een exacte afmeting van 384 x 220 pixels
- Het logo moet worden opgeslagen als BMP format
- Het logo moet als zwart-wit plaatje worden opgeslagen (dus GEEN grijswaarden of kleur!)

Beste methode om te controleren of het grafisch logo voldoet, is het te openen in Paint. Dit programma wordt standaard geleverd in Windows en is te openen via:

- START ALLE PROGRAMMA'S BUREAU-ACCESSOIRES PAINT
- Maak een nieuw logo of open een logo Klik in AFBEELDING op KENMERKEN Controleer de afmetingen en kleuren (zwart-wit)
- Plaats een SD-Card in de Cardreader die is aangesloten op uw pc Maak op de SD-Card een map genaamd: SX690 Kopieer het BMP bestand naar deze map
- Plaats de SD-Card in de Cardreader van de SX-690 (aan de voorkant rechts)
- Zet de sleutel in de stand P2
- Toets in: [0] en druk op [ENTER]
- Druk op [] totdat er staat: LAAD LOGO
- Druk op [ENTER]
- In het scherm verschijnt de naam van het grafische logo
- U kunt eventueel scrollen met de [] totdat u het juiste grafische logo ziet verschijnen
- Druk op [ENTER]
- Het grafische logo wordt geladen en gelijk geprint op de klantenbon
- Draai de sleutel terug naar de stand R

Wel/geen grafisch logo bovenaan de klantenbon:

U kunt bepalen of u wel of niet een grafisch logo wilt printen bovenaan de klantenbon

- Zet de sleutel in de stand P2
- Druk op [ENTER]
- Toets in: [2][0][8] en druk op [DSGN]
- In het display verschijnt de tekst: VLAG 208
- Druk op [OVERWRT]
- Toets in [0] als u geen grafisch logo wilt printen bovenaan de klantenbon Toets in [1] als u wel een grafisch logo wilt printen bovenaan de klantenbon
- Druk op [ENTER]
- Draai de sleutel terug naar de stand R
- Druk op [LA OPEN] of registreer een artikel Controleer of het grafisch logo wel of niet wordt geprint

9.13 Programmeervel

										CPTL LTTR	SMALL LTTR	DBLE SIZE	CODE	WRITE (TO SD)	SEND (IRC)			SPACE
										A	B	C		E	F	G	Н	1
										J	K	L	M	N	0	P	Q	R
										S	T	U	V	W	X	Y	Z	
										а	b	C	d	e	f	g	h	i
										j	k	<u> </u>	m	n	0	p	q	r
									J	s	t	u	V	W	X	<u>у</u>	Z	
∱ RF	↑ JF	LINE	ROW ITEM	COPY	PASTE	-	-	1	ł	!		#	\$	%	&	Ĭ)
SRCH HELP)	OVER WRITE			CLR			,	-	-	•	,	+	/	*	@	=	<	>
PRNT	DSGN			7	8	9	Å	Ä	À	Â	Á	A	Ã	Æ	Ç	Č	Ē	É
ESC				4	5	6	È	Ë	Ê	Ē	Ö	Ô	Ó	<u>Q</u>	Ò	Õ	Û	Ü
				1	2	3	Ù	Ū	Ú	Í	Ï	Î	Ì	Ñ	Š	Ž	<u>a</u>	Ō
		CASH	CONSL	0	00	•	?	Ċ	ENTER	£	€	1/2	1/4	I	Ш		IV	V

10.0 Reinigen van de kassa

Om de buitenkant van de kassa te reinigen, kunt u een zachte schoonmaakdoek gebruiken met een schoonmaakmiddel zoals Swipe of Glassex.

Gebruik nooit chemische schoonmaakmiddelen en maak de buitenkant niet te nat, anders sijpelt er vocht door de kiertjes naar binnen.

Maak het LCD display schoon met een droge doek.

Zet de kassa altijd uit m.b.v. de schakelaar aan de rechter zijkant als u de kassa met een natte doek schoonmaakt.

10.1 Onderhoud van de kassa

Laat uw kassa jaarlijks controleren en reinigen door uw kassadealer. Dit voorkomt storingen en garandeert een lange levensduur. Uw dealer zal u graag informeren over de mogelijkheden van uw onderhoudsabonnement. Dit onderhoud is voornamelijk noodzakelijk i.v.m. de bewegende delen in de printer en het toetsenbord waar vuil in kan komen.

10.2 Display bijstellen

Het voor- en achterdisplay zijn een fluorescerend display wat bestaat uit twee regels. Op de bovenste regel verschijnen o.a. de PLU's, groepen en financiële transacties, terwijl op de onderste regel de bedragen verschijnen. Dit display kunt u zowel horizontaal als verticaal draaien, zodat de klant goed zicht heeft op de informatie in dit display.