

0. Índice.

1. Descripción.....	4
2. Menú principal.....	6
3. Administración.....	8
4. Ventanas de mantenimientos.....	13
5. Ventanas de listados.....	16
6. Pantalla principal de ventas.....	18
7. Selección de usuarios.....	27
8. Configuración.....	28
9. Caja.....	33
10. ¿Cómo hago ...?	35
17. Direcciones de interés.....	37
18. Novedades en las últimas versiones.....	38

1. Descripción.

El producto TPVFÁCIL, software de ventas para Terminal Punto de Venta, está orientado a sector de restauración y pequeño comercio en general, pues posee una función de **caja registradora avanzada**, una gestión de existencias y un control estadístico del negocio.

Fácil manejo

Es una aplicación basada en sistemas con pantallas táctiles, lo cual permite una gran facilidad de manejo y velocidad para la continua venta de productos. Si bien también funciona de manera ágil en equipos con teclado y ratón.

A la vez que ofrece grandes posibilidades en la venta y en el posterior control, se basa en un sistema desarrollado por **Querry, S.A.** que permite un rápido aprendizaje y dominio de las distintas situaciones.

La aplicación permite trabajar con un plano de mesas en el caso de negocios de restauración, siendo el diseño y distribución configurable por el usuario; o bien se pueden crear varias cuentas, que para un pequeño negocio, lo que significa tener la posibilidad de atender a varios clientes al mismo tiempo, facilitando enormemente la atención al público en épocas de mucha venta.

Aunque el programa nace pensado para el sector de la hostelería, es totalmente configurable para trabajar en cualquier tipo de negocio en el que antes hubiera una caja registradora.

Los artículos se pueden disponer agrupados por distintas categorías (familias) y asociados a **imágenes** para su rápida localización en pantalla, agilizando notablemente la venta. También es posible agregarlos a la cuenta mediante **códigos de barra** o códigos **PLU**.

No olvide que esta aplicación ofrece la posibilidad de realizar la venta con pantalla táctil, con teclado, con ratón y con lector de códigos de barra.

Para su uso en restaurantes, el programa puede asociar artículos a una impresora de cocina y además, puede personalizar la comanda a cocina mediante un teclado virtual que aparece en la pantalla, de modo que la cocina conozca los deseos del cliente.

En el momento del cobro, se pueden realizar múltiples combinaciones, tales como dar por perdido el material, cobrar mediante efectivo o tarjeta o incluso combinaciones mixtas, dividir la venta en varios tickets, imprimir un preticket, cambiar a otra cuenta...

También es posible configurar un **cobro rápido**, que supone el cobro normalmente usado, por ejemplo el de cobro en EFECTIVO, y que agiliza aún más el cierre de un ticket.

Y no olvide su **ticket**. El programa permite definir el ticket con bienvenidas y despedidas, datos de su negocio, textos configurables, logotipos... para que el cliente tenga muy claro la compra que ha realizado.

La aplicación dispone de botones para efectuar aperturas de cajón sin realizar ventas, entradas o salidas de efectivo de la caja, reimpresión de un ticket hecho, adición rápida de artículos que aún no están dados de alta, etc.

El manejo de **distintos usuarios** y/o camareros permite un control de quién hace las cosas, permitiendo incluso que el programa pueda negar ciertas acciones a ciertos usuarios, según los deseos del Administrador del programa.

Fuera de la pantalla principal de ventas, que ocupará el mayor porcentaje de tiempo de la vida del programa, tendremos múltiples **listados de venta, estadísticas** e informes varios, garantizando un gran control de las ventas hechas (quién, cuándo, qué), de los **stocks** de los artículos, de la caja realizada, de las entradas o salidas de dinero en caja, ...

Las opciones de **caja** que presenta el programa permite hacer aperturas iniciales de efectivo, realizar consultas de caja (X) y efectuar cierre o arqueo de la caja final, el cual ofrece el resumen de ventas desde la última apertura y reinicia el conteo de las ventas. Incluso pueden cubrirse distintos turnos en un mismo día, dado que no hay problema en abrir y cerrar caja tantas veces como sea necesario al día.

Con esta aplicación podrá gestionar su negocio de forma fácil y casi sin esfuerzo.

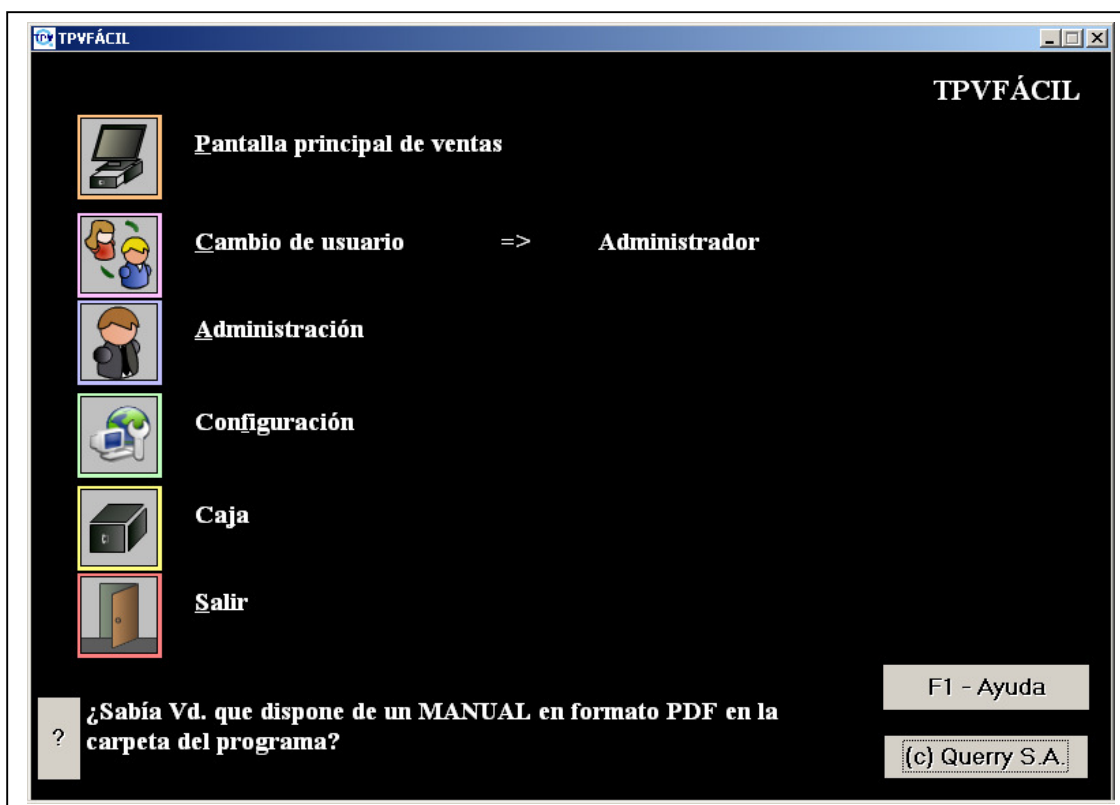
2. Menú principal.

Una vez pasado el proceso de activación, que asegura que su programa TPV FÁCIL se trata de una versión legal, el **menú principal** se presenta de inicio en la aplicación y presenta las opciones del programa de forma ordenada. Desde él accederemos tanto a la pantalla principal de ventas como a las pantallas de administración (mantenimientos de entidades, listados, caja y configuración del entorno).

También se ofrece en el menú principal la salida del programa y el acceso a la ventana de ‘Acerca de’, que aparece pulsando el botón Querry, S.A. de la esquina inferior derecha.

Las opciones que se presentan son las siguientes:

- ***Pantalla principal de ventas.*** Se trata del acceso a la principal pantalla del programa, la pantalla de ventas de los productos definidos por medio de una interfaz rápida, intuitiva y diseñada para un funcionamiento en terminales táctiles.
En esta pantalla, que será la que normalmente esté usándose, se tienen además una serie de servicios que se usan periódicamente en el proceso de la venta, como es la apertura explícita de cajón, la entrada o salida de efectivo en caja por un motivo distinto al de una venta, o la re-impresión de un ticket ya emitido.
- ***Cambio de usuario.*** Permite identificar qué usuario trabaja con la aplicación. Salvo la pantalla de ventas, la salida y esta misma pantalla de identificación, el resto de opciones sólo son accesibles por el usuario *Administrador* de la aplicación. Véase ‘Selección de usuarios’.
Para no mezclar los conceptos de usuarios de la aplicación, y vendedores (camareros en el sector de restauración), entendemos como usuarios a las dos posibilidades. Por eso sólo el *Administrador*, protegido por clave, es el usuario que accede a las opciones de administración, dado que es un usuario del programa (el que más privilegios tiene), y no necesariamente un vendedor.
- ***Administración.*** Permite al acceso a un menú de opciones para la administración de los distintos elementos del programa, como productos, familias de productos, usuarios, tarifas... Véase ‘Administración’.
- ***Configuración.*** Accede a un menú de configuración del programa donde se especifican distintos aspectos que afectan tanto a la funcionalidad del programa como a la estética del mismo. Véase ‘Configuración’.



- **Caja.** Accede al menú de opciones que permiten el proceso de cierre diario de la caja. Esto es, la apertura de la caja, la posible consulta (popularmente conocido como X) y el cierre de la misma (popularmente conocido como Z).
- **Salir.** Para la salida confirmada de la aplicación.
- **F1 – Ayuda.** Un botón de ayuda con solución a las dudas más comunes y accesos a apéndices de ayuda temáticos, así como a este propio manual.
- **Querry, S.A.** Accede a la ventana de información del proveedor de su producto TPVFÁCIL y a otra información técnica. Es de interés habitual el dato de la versión de producto, pues así sabrá si está actualizado o no a las últimas novedades.

En la parte inferior se ofrece un panel informativo con algunos consejos a los usuarios; que hagan copias de seguridad, que acudan al manual, que pueden adaptar el funcionamiento del programa...

3. Administración.

Desde el menú principal se accede al menú de Administración. En este menú se accede al grueso de la información que luego se maneja en la pantalla principal de ventas. Se entenderá que acceder y trabajar en estas opciones requiere de un teclado y ratón para la inserción de los datos que luego se manejarán.

Para acceder a Administración hay que previamente identificarse como usuario *Administrador*, previa indicación de la clave, que **inicialmente es 111** y que se aconseja cambiar por seguridad, garantizando así la seguridad de los datos que se guardan.

En un primer nivel, se presentan las opciones de Productos, Cuentas, Caja, Listados y Usuarios. Las cuatro primeras presentan submenús de opciones. A continuación se describen estos menús y submenús:

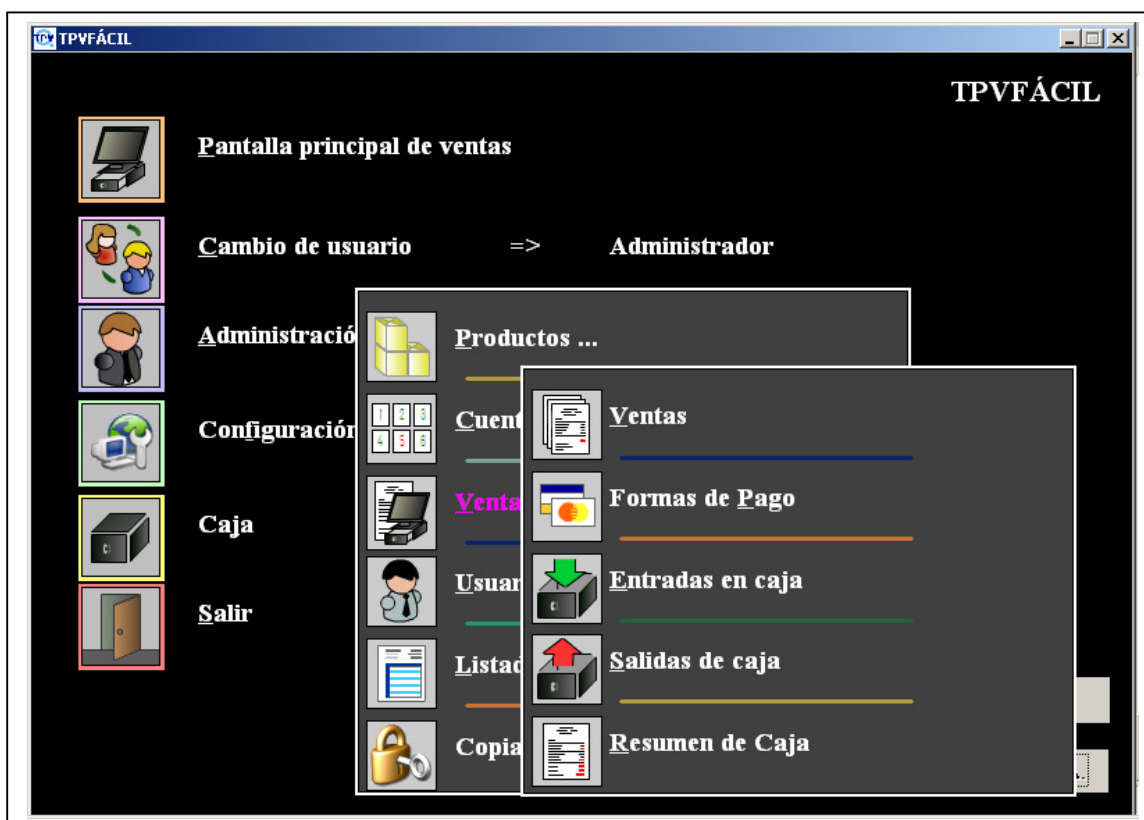
- **Productos**. Presenta el submenú de opciones relacionadas con los productos, familias, precios... Concretamente:
 - **Familias**. Accede al mantenimiento de las entidades que representan las familias de productos. La agrupación de los productos en familias logra una venta de los mismos de forma ordenada, rápida y eficaz en la pantalla principal de ventas.
La inserción de familias debe ser de lo primero que debe hacer, pues luego los productos deberán ser asociados a una familia para que aparezcan en la pantalla de ventas.
 - **Productos**. Accede al mantenimiento de los productos que se ofrecen en las ventas. En este mantenimiento se definen todos los datos relacionados a cada producto, como su familia, su precio, su icono...
 - **Tarifas**. Permite definir subconjuntos de precios. Las tarifas no son más que un listado de productos con precios, donde vincula bajo el nombre de una tarifa una nueva colección de precios para los productos que ya tiene datos de alta. Luego, en la pantalla de ventas, de inicio los precios cargados son los de la tarifa normal (o tarifa de precios que están en la ficha de producto), pero usted puede cambiar todos con un solo clic de ratón, cambiando la tarifa. También podemos definir ofertas, precios válidos durante un periodo de tiempo.
 - **Stocks**. Accede a un menú con los mantenimientos de los stocks de productos. Desde él se accede al mantenimiento de entradas de stock, donde se actualizan las existencias y quedan documentadas las entradas de los mismos, al mantenimiento de regularización de stocks, donde se fijan las existencias reales de los productos tras un proceso de inventario o conteo de existencias, al listado de histórico de movimientos, donde se muestra la historia del stock de cualquier producto, y a la opción de

recálculo de stock, para llevar los resultados del histórico a los datos de los productos.

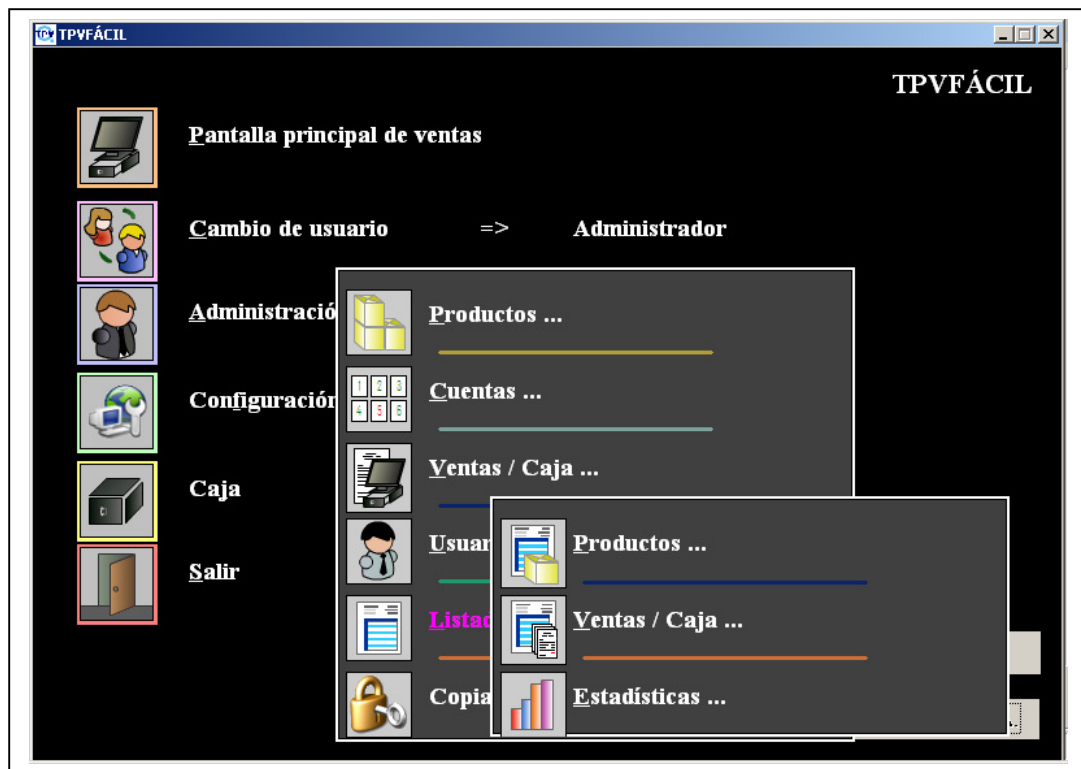
- *Orden de las familias.* Accede a la pantalla de ordenación de las familias. Cada vez que se introduce una nueva familia, éste aparece en la pantalla de ventas ordenada en función de cómo está en la base de datos. Sin embargo puede desearse colocar esta familia en otra posición porque sea una de las más usadas. Desde esta opción se decide en qué orden aparecen las familias en la pantalla de ventas.
- *Orden de los productos.* Accede a la pantalla de ordenación de los productos. Cada vez que se introduce un nuevo producto, éste aparece en la pantalla de ventas en último lugar respecto a los de su familia. Sin embargo puede desearse colocar este producto en otra posición, porque por ejemplo se esté vendiendo mucho y se quiera poner el primero, y así acceder a él más rápidamente, o simplemente por tener un orden alfabético. Desde esta opción se decide en qué orden aparecen los productos en la pantalla de ventas.
- *Recálculo de precios.* Accede a una opción donde cambiar los precios de las fichas de productos pero tratados de una forma conjunta, permitiendo recálculos porcentuales, aumentos o descuentos,...



- **Cuentas.** Accede a las opciones relacionadas con lo que se va a entender como una cuenta en la pantalla de ventas. Una cuenta será el *contenedor* de una venta asociada a una mesa o vendedor, que se inicia vacía, se le agregan productos (todos en un mismo momento, uno tras otro, o mediante un espacio de tiempo ilimitado de forma que permaneciendo abierta y accesible hasta su finalización siempre se le pueden añadir otros productos), y se cierra cuando se paga el coste total, quedando de nuevo lista para iniciar otra venta. Según como se defina en configuración, esta opción presentará el mantenimiento de cuentas, si no se manejan mesas porque el tipo de negocio no las contempla, o el mantenimiento de mesas junto a la ventana de definición del plano del local, si se trata de un negocio de hostelería que maneja el concepto de cuentas asociadas a mesas.
- **Ventas/Caja.** Abre las opciones relacionadas con la caja y la entrada/salida de efectivo en ella, que son:
 - **Ventas.** Accede al mantenimiento de las ventas que se han ido generando desde la pantalla de ventas. Informa de todos los datos relacionados con cada venta; qué vendedor la hizo, a que hora y qué día, cuál fue su coste final, el desglose de los impuestos, ...



- *Formas de pago.* Accede al mantenimiento de las distintas formas de pago que se pueden definir para cerrar una cuenta abierta. Dando de alta otras formas de pago no al contado, queremos indicar que se están haciendo ventas que se cierran con ciertas formas de pago que no suponen una entrada de efectivo en caja. Esto querrá decir que no son tenidas en cuenta en los datos de la caja, aunque sí en los listados de venta, estadísticas, control de stocks, ...
- *Entradas en caja.* Permite el mantenimiento de las entradas explícitas de efectivo en caja. Son entradas en caja que no se deben a ventas, sino a otro tipo de acción en caja, como puede ser la inserción de efectivo para cambio.
- *Salidas de caja.* Permite el mantenimiento de las salidas explícitas de efectivo de caja, como pueden ser salidas de caja para el pago a proveedores o anticipos a vendedores.
- *Resumen de caja.* Permite un informe resumido de ventas obtenido para un rango de fechas que se pide y con la información estructurada igual que en el arqueo diario de la caja, informe que cómodamente se imprime por impresora de tickets y que se suele usar para la entrega de la información al gestor del negocio.
- *Listados.* Presenta tres submenús con los distintos grupos de listados que el programa es capaz de generar, tanto para su consulta en pantalla como para su impresión en papel (a través de la impresora del sistema o de la impresora de tickets). Los listados son fuente de información de qué está ocurriendo en el negocio; qué se tiene, qué y cómo se está vendiendo, ...
 - *Productos.* Listados relacionados a los productos que se están ofreciendo, con información de las familias, de las existencias (stocks), de precios, bajo mínimos, ...
 - *Ventas/Caja.* Listados relacionados con todo lo relacionado con entrada de efectivo en caja, como las facturas generadas (ventas), el informe de ventas por día, que muestra qué días están siendo los más fructuosos, las entradas y salidas de caja o el informe de invitaciones.
 - *Estadísticas.* Ofrece estadísticas de ventas desde distintos puntos de vista, como son las ventas por artículo, ventas por familia, ventas por vendedor, ventas por día o ventas por horas.



- **Usuarios.** Accede al mantenimiento de usuarios de la aplicación. En él se definen los usuarios de la aplicación, que serán los vendedores del negocio, así como los permisos que tendrán en el manejo de la pantalla principal de ventas (permisos para aplicar distintas tarifas, para poder realizar salidas de caja, etc.).
- **Copia de seguridad.** Accede a la opción que permite guardar copia de las bases de datos del programa para la seguridad de que cualquier percance en el PC no suponga la pérdida de datos que ya tenemos. Para eso debemos, tras esta opción, llevar esa copia de seguridad a un formato extraíble como CD o DVD. También desde esta opción es posible recuperar una copia de seguridad anterior.

4. Ventanas de mantenimientos.

Los **mantenimientos** son las ventanas que se usan para la gestión de las distintas entidades que maneja el programa. El hecho de que todos los mantenimientos sigan la misma filosofía de trabajo facilita al usuario el manejo con soltura de los mismos con prontitud.

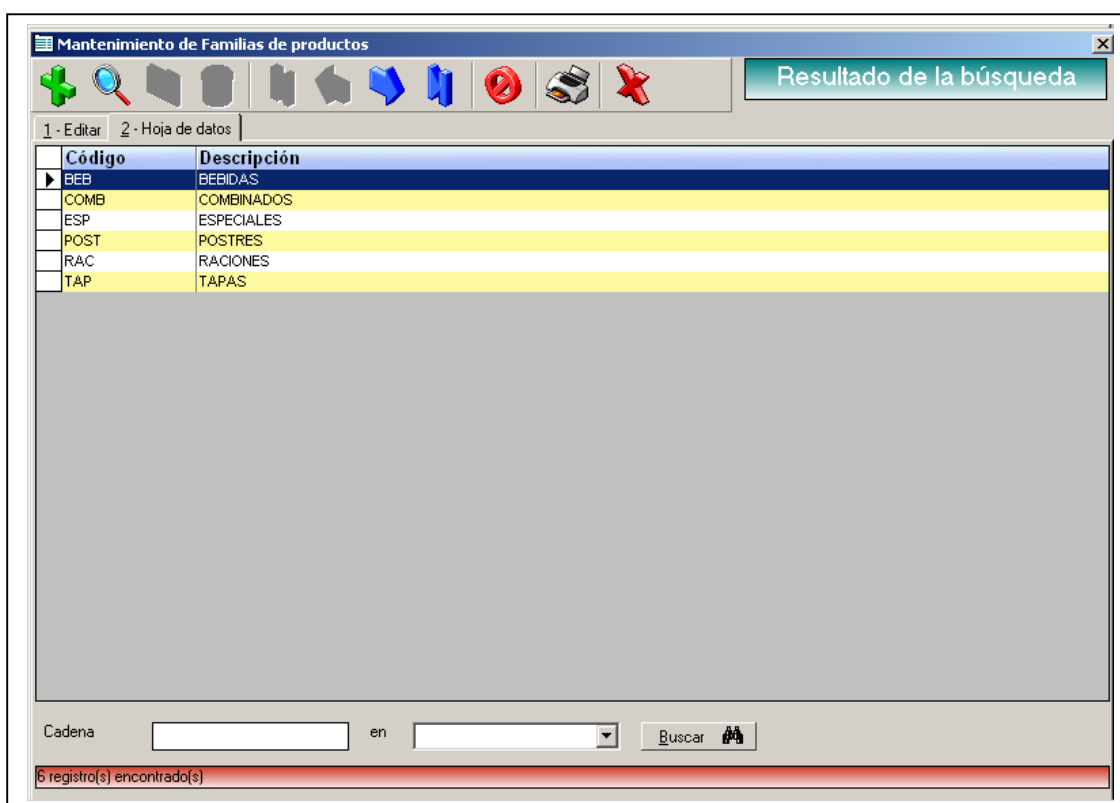
A continuación se explicará un mantenimiento, el de familias por ser de los más usados, por ejemplo, pero todos trabajan de la misma forma, con lo que aprender a añadir, buscar, modificar o eliminar una familia nos servirá para hacer lo propio con productos, cuentas, usuarios, tarifas,...

Al cargar el mantenimiento de familias, se presenta la ventana preparada para la adición de nuevas familias. En la parte superior de la ventana se ofrece una barra de herramientas para la gestión de los datos. Esta barra de herramientas será siempre accesible también mediante teclado a través de las teclas de función.

Podemos distinguir que la ventana de mantenimiento pasa por varios estados. De inicio, la ventana se presenta en el *estado de adición*, de forma que se pueden introducir datos de una nueva familia y pulsar F3 para guardarlo (o hacer clic en el icono del disquete).

The screenshot shows a software window titled "Mantenimiento de Familias de productos" with a "Nuevo registro" button in the top right. The window has a toolbar with icons for home, search, folder, trash, undo, redo, delete, print, and close. Below the toolbar, there are two tabs: "1 - Nuevo" (selected) and "2 - Hoja de datos". The main area is divided into two sections. The top section, with a light green background, contains three input fields: "Código", "Nombre", and "Descripción". The bottom section, with a light orange background, contains an "Icono" field with a folder icon, a checkbox labeled "Proponer color autogenerado", and a "Vista previa" area with a gray square.

Una vez guardado, se presenta la ventana de nuevo en el estado de adición de otra posible familia. Todo esto ocurre en la primera pestaña de las dos existentes. Cuando lo que se desea es buscar productos, si se pulsa F2 (o se hace clic en el icono de la lupa) se pasa al *estado de búsqueda*: los campos de datos se preparan con un fondo amarillo para insertar en ellos los patrones de la búsqueda. Al volver al pulsar F2 se da la orden de búsqueda y se muestran en la segunda pestaña, Hoja de Datos, los resultados de la búsqueda.

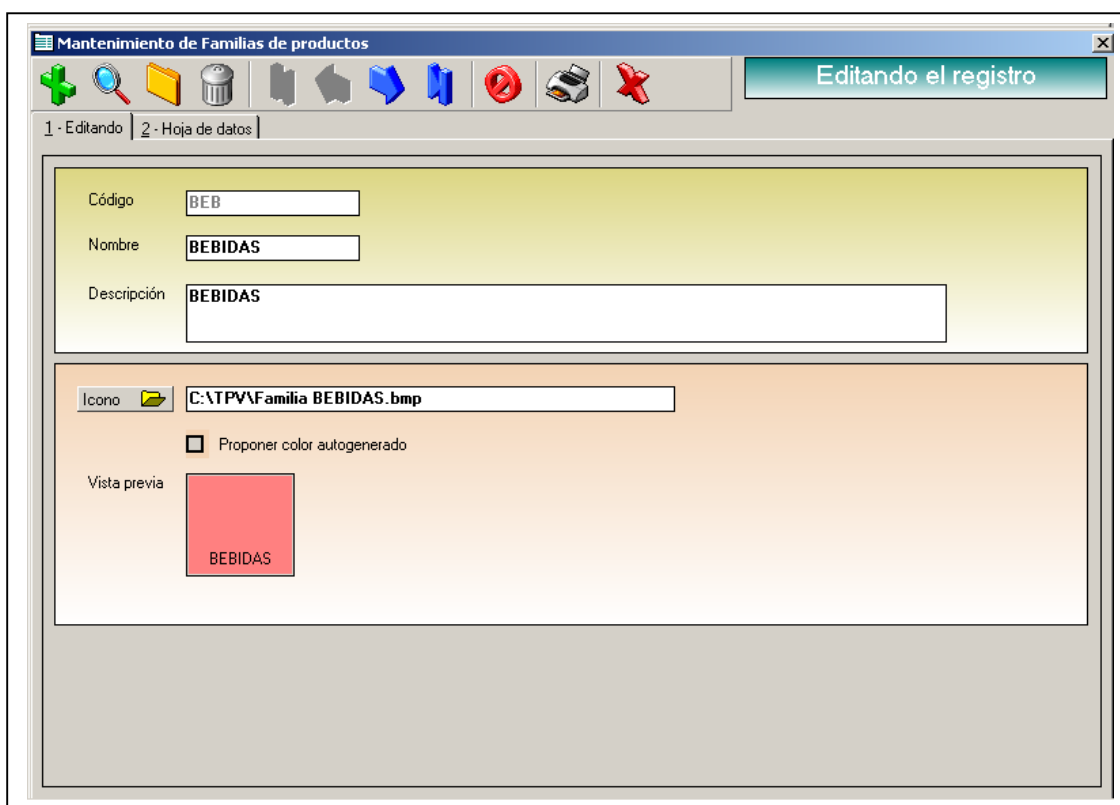


TRUCO: Para localizar todos los registros, entraremos en el mantenimiento, pulsaremos dos veces en la lupa y ya los tendremos todos listados, para localizar el que quiero modificar, y hacer doble clic sobre él

Estando en la Hoja de Datos, al hacer doble clic sobre alguno de los datos que están listados, se procede a la carga de los mismos en la primera pestaña. Pasando al tercer estado que queda por definir, el *estado de edición*. Ahora los datos cargados se puede modificar y salvar con F3 (o clic sobre el icono del disquete) o cancelar si no se está conforme con F9 (o clic sobre el icono con forma de aspa).

Con un registro de familia cargado, también podemos borrarlo con F4 (o clic en el icono de la papelera), imprimir sus datos con F10 (o clic en el icono de la impresora) por una impresora de instalada en Windows o navegar por entre los registros cargados en la Hoja de Datos con F5, F6, F7 y F8 (o clics sobre los iconos de las flechas). Pulsando F1 se vuelve al estado de adición inicial.

En todos los estados, el último icono de la barra (o pulsando F12) se podrá utilizar para abandonar la ventana del mantenimiento.



Normalmente los mantenimientos utilizan distintos colores para agrupar conceptos dentro de una misma entidad, de forma que aumenta así la visibilidad y la localización de los datos que miramos.

Al final del manual, en la sección ‘¿Cómo hago...?’ se ofrecen algunos ejemplos de actuaciones básicas para el manejo del mantenimiento.

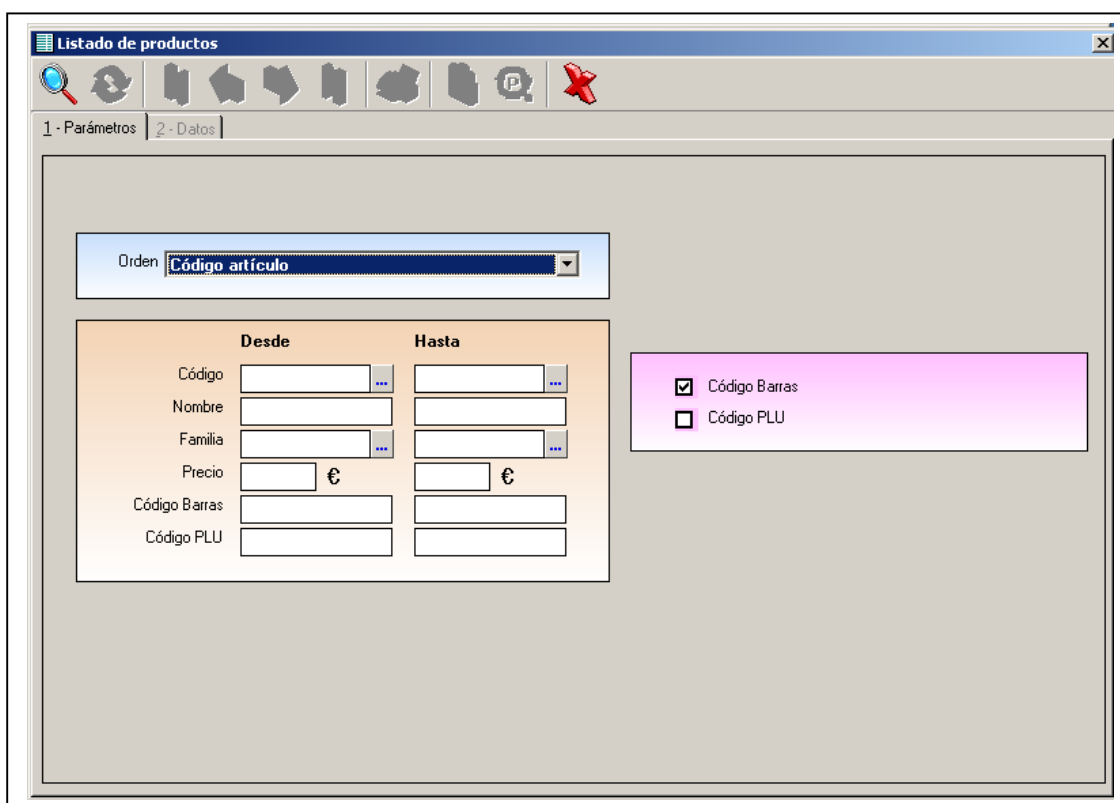
5. Ventanas de listados.

Los listados son las ventanas que se usan para listar las distintas entidades que maneja el programa, listando sólo algunos valores o todos. Incluso en muchos listados se combinan información de varias entidades. También las estadísticas muestran información parecida, pero en ellas los datos mostrados son calculados, no están físicamente almacenados en base de datos. El hecho de que todos los listados y estadísticas sigan la misma filosofía de trabajo facilita al usuario el manejo con soltura de los mismos con prontitud.

A continuación se explicará un listado, el de productos por ser de los más completos, pero todos trabajan de la misma forma, con lo que aprender a listar una serie de productos determinados que cumplen ciertos patrones nos servirá para hacer lo propio con familias, cuentas, usuarios, tarifas,...

Al cargar el listado de productos, se presenta la ventana preparada para la inserción de distintos patrones de filtrado de los artículos que se listarán. En la parte superior de la ventana se ofrece una barra de herramientas para la gestión del listado. Esta barra de herramientas será siempre accesible también mediante teclado, con las teclas de función.

Además de los filtros, podré elegir normalmente entre varios ordenes posibles para la muestra de los datos.



Si no se introducen patrones, se listan la totalidad de los productos existentes en la base de datos. En caso de que se inserten patrones, sólo se listan los que cumplen los valores *patrón*.

Los valores de tipo patrón de pueden introducir cumpliendo la filosofía *desde-hasta*, de forma que acote el subgrupo que se busca tanto por defecto como por exceso. Sin embargo, esto no es obligatorio que sea así; si no se introduce un hasta, por ejemplo, se buscará un rango sin cota por exceso.

Al pulsar F2 (o hacer clic de ratón sobre el icono de la lupa) se realiza la búsqueda y se muestran los datos resultados en la segunda pestaña. Ya se tiene un listado de productos concreto.

Los listados se pueden imprimir en papel (bien por la impresora del sistema o bien por la impresora de tickets, esto último en formato reducido), se pueden exportar a otros formatos, como Access, Excel o texto, y se pueden cambiar las fuentes del listado (tipos y tamaños).

Además, el orden en que aparecen los datos es alterable mediante el arrastre de columnas, así como las longitudes de los mismos.

Código	Nombre	Descripción	Familia	Precio compra	Precio	Imp.	Stocks	Código Barras
ABSOLUT	Vodka Absolut	Vodka Absolut	BEB	2,30	4,80	0 %	S	
AGUA MONDARIZ	Agua Mondariz	Agua Mondariz	BEB	0,00	1,30	16 %	S	
AQUARIUS	Aquarius	Aquarius	BEB	0,00	0,20	0 %	II	
BACARDI	Ron Bacardi	Ron Bacardi	BEB	2,70	5,60	0 %	S	121415
BAILEYS	Baileys	Baileys	BEB	4,00	13,00	0 %	S	
BALLANTINES	Ballantines	Ballantines	BEB	0,00	7,50	0 %	S	
Berengena	Berengena	Berengena	RAC	0,00	3,25	16 %	II	
Boquerones	Boquerones Frit	Boquerones Frit	RAC	0,00	5,25	16 %	N	
Boquerones V	Boquerones Vina	Boquerones Vinagre	RAC	0,00	4,70	16 %	II	
Boquerones Vi	Boquerones Vin	Boquerones Vina	TAP	0,00	1,10	16 %	II	
BRAVAS	Patatas Bravas	Patatas Bravas	TAP	0,00	1,00	16 %	II	666
Café	Café	Café	POST	0,00	1,10	16 %	II	
Café II	Café IIata	Café IIata	POST	0,00	1,50	16 %	II	
Calamares	Calamares	Calamares	RAC	0,00	4,00	16 %	II	
CAÑA	Caña	Caña	BEB	0,00	1,10	0 %	II	
CERVEZA AGUILA	Cerveza Aguila	Cerveza Aguila	BEB	0,00	1,60	0 %	II	
COCACOLA	Cocacola	Cocacola	BEB	0,20	1,20	7 %	S	111
Copa Choco	Copa Chocolate	Copa Chocolate	POST	0,00	2,00	16 %	II	
CRESTA	Cresta	Cresta	TAP	0,00	1,00	16 %	II	555
CRUZCAMPO	Cruzcampo	Cruzcampo	BEB	0,00	14,20	0 %	II	
ENSALADA C	Ensalada Casa	Ensalada de la Casa	ESP	0,00	3,50	16 %	II	
ENSALADA M	Ensalada Mixta	Ensalada Mixta	ESP	0,00	3,00	16 %	II	
ENSALADA P	Ensalada Pasta	Ensalada Pasta	RAC	0,00	3,40	16 %	II	
ENSALADA R	Ensaladilla Rus	Ensalada Rusa	RAC	0,00	4,00	16 %	II	
ENSALADARUSA	Ensalada Rusa	Ensalada Rusa	TAP	0,00	1,00	16 %	II	333
FANTA L	Fanta Limón	Fanta Limón	BEB	0,00	1,20	0 %	S	
FANTA II	Fanta Naranja	Fanta Naranja	BEB	0,00	1,20	16 %	S	

72 registro(s) encontrado(s).

6. Pantalla principal de ventas.

La pantalla principal de ventas es la pantalla más importante de la aplicación. Se trata de la ventana que se entiende se va a estar manejando continuamente para, de forma ordenada, eficaz y rápida, generar ventas de los productos disponibles.

El diseño se ha estudiado para un funcionamiento en terminales de tipo táctil, donde simplemente con el dedo y con unos pocas pulsaciones se inicie y termine una nueva venta. Sin embargo, también es posible manejar las ventas con pulsaciones del ratón del computador.

La ventana principal de ventas es accesible desde el menú principal que sale al inicio del programa, y a ella pueden acceder todos los usuarios, aún sin identificar, independiente de que luego éstos tengan o no permisos para ciertas acciones.

A continuación se va a describir la pantalla de ventas mediante el ejemplo de una venta. El funcionamiento de la pantalla de ventas aquí descrito puede variar en función de las distintas configuraciones posibles de la aplicación. Sin embargo se va a explicar la pantalla con una venta para un funcionamiento típico.

Al iniciarse la pantalla de ventas, se pueden distinguir dos partes. A la izquierda aparecen los **botones de situación**, la **lista de productos de la cuenta**, y los **botones de la cuenta**.

- Los **botones de situación** indican distintos aspectos actuales en los que se englobará la venta, como el usuario activo en ese momento, la tarifa que se está aplicando y el día y la hora. Son, además de informativos, botones que responden a pulsaciones, pues se podrán cambiar, si se tienen permisos para ello, tanto el usuario, como la tarifa e incluso el día de la venta.
- La **lista de productos de la cuenta** es un listado de los productos que se llevan vendidos. De inicio estará vacía, pero se irá rellenando cada vez que se indique un producto. Se informa en la lista de la cuenta de las unidades vendidas de cada producto, del producto y del importe total de tantas unidades de ese producto. Junto a la lista de la cuenta aparecen dos botones de navegación, hacia arriba y hacia abajo, para poder desplazarse cómodamente por las líneas de la lista.

Bajo la lista de la cuenta se indica además el importe total de la misma, suma de los importes parciales de los productos que se llevan en la cuenta. Según tenga configurado, saldrá el importe de los impuestos o no.

- Los **botones de la cuenta** son todos los botones que hay debajo de la lista de la cuenta y que actúan sobre ella.

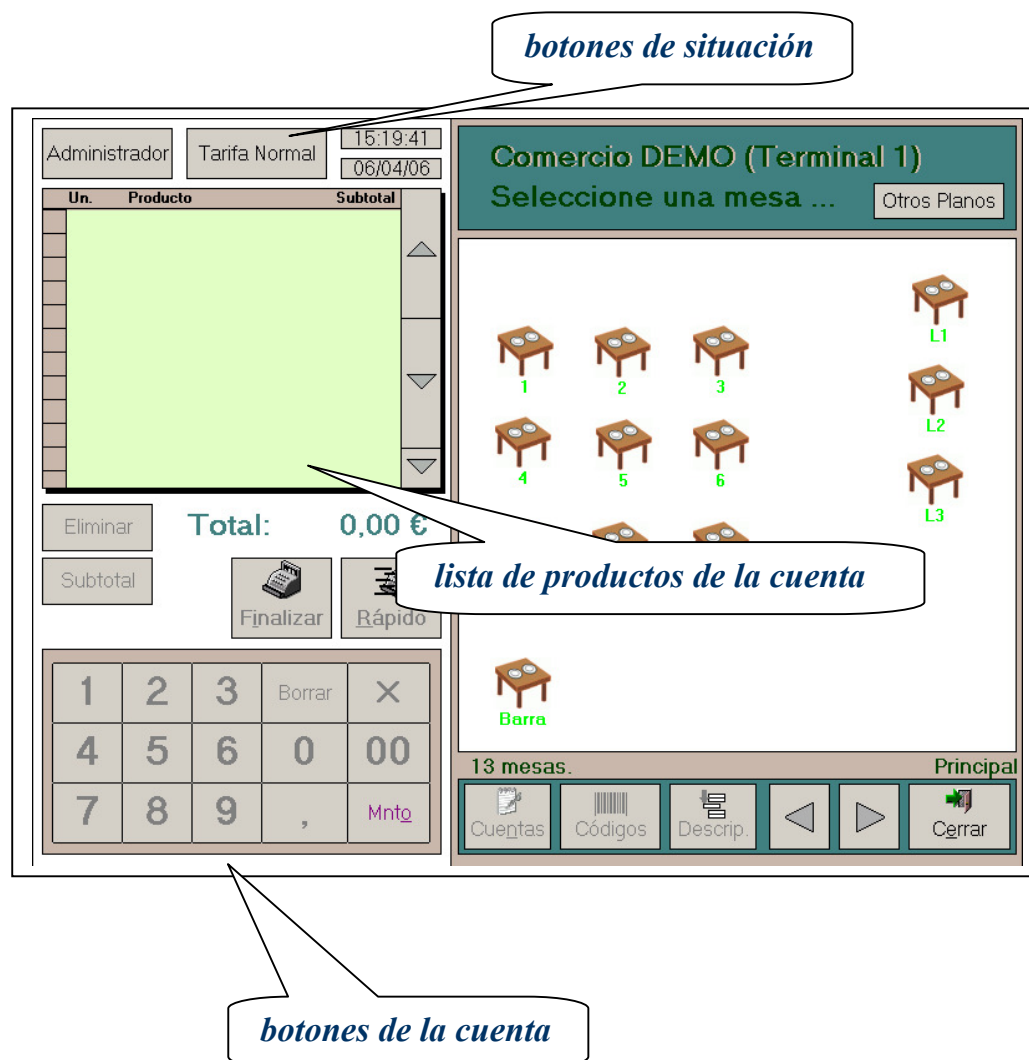
Inmediatamente debajo de la lista están el botón *Eliminar*, que elimina una unidad del producto que esté indicado en la lista de la cuenta, el botón *Subtotal*

que activa el teclado numérico para cambiar el importe de la línea indicada en la lista, y los botones *Finalizar* y *Rápido*, que inician el proceso de cierre de la cuenta abierta, previa selección de datos del cobro o suponiendo ciertos datos del cobro definidos en configuración respectivamente.

El botón *Finalizar* da paso a la ventana de cierre de cuenta, donde se puede decidir la forma de pago o la impresión de un preticket. Una vez decidida la forma de pago, se introducirá el efectivo a pagar y se cerrará la cuenta.

Un poco más abajo está el teclado numérico que se usa para varias cosas; para indicar subtotales de líneas de la cuenta, para la inserción o eliminado de n productos de una vez, ... (Véase sección ‘¿Cómo hago...?’).

Incrustado en el teclado numérico esta también el botón de *Mnto* (*Mantenimiento*), desde donde acceder a las entradas / salidas de caja, o la apertura del cajón portamonedas.



Por otro lado, en la parte derecha aparecen los *botones de familia*, la *ventana de cuentas/productos* y los *botones de acceso a cuentas/productos*:

- Los *botones de familia* inicialmente no aparecen, porque aparece en su lugar un letrero informativo con el nombre de la empresa y un indicador de que seleccione la cuenta o la mesa sobre la que trabajar.

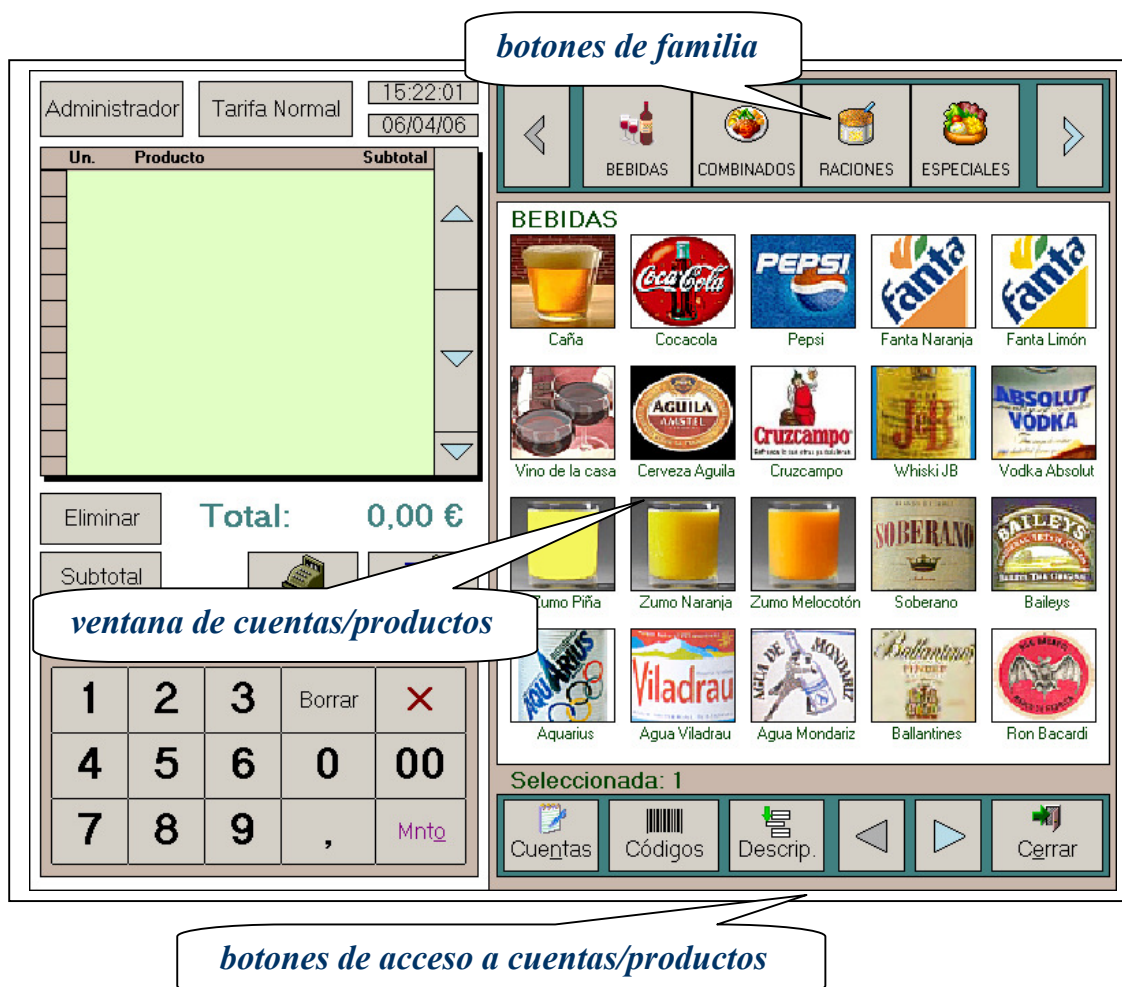
Una vez indicada la cuenta o la mesa que se inicia, aparecerán los botones de las distintas familias de productos, con un navegador para moverse entre las distintas familias disponibles. Cada inserción de un producto en la lista de la cuenta debe hacerse primero indicando la familia a la que pertenece, de forma que aparecen en la ventana de cuentas/productos todos los artículos de esa familia, y luego indicando el producto.

Es importante ordenar las familias en la opción de Ordenación de Familias, pues es importante, para ganar en rapidez, tener las familias más usadas cuanto más a mano mejor. En resoluciones de 1024x768 es posible tener más familias a la vista al mismo tiempo, ganado más velocidad de manejo aún.

- En la *ventana de cuentas/productos* aparecen de inicio las cuentas o las mesas, según estén configuradas. En el caso de que fuesen mesas, estas incluso aparecerán formando el plano que se haya especificado en la *Administración* del programa. Al indicar en qué cuenta se va a trabajar, se limpia la ventana de cuentas/productos pero aparecen arriba las familias, de forma que la indicación de una familia carga en este marco los productos que corresponden a la misma.

Para ello, no debemos olvidar haber indicado la familia en los mantenimientos de productos, pues si no la tiene, no se cargará en este espacio.

Ahora cada pulsación sobre un producto añade el mismo a la lista de la cuenta. La forma de trabajar con distintas cuentas será entonces la que se indica; se pulsa la cuenta o mesa, se pulsan las distintas familias y productos hasta completar la lista de la cuenta y al pulsar el botón *Cuentas*, de los *botones de acceso a cuentas/productos* que abajo describimos, se vuelven a cargar las cuentas o mesas disponibles. Ahora aparecerá en rojo la cuenta que ya hemos iniciado, para indicar que se trata de una cuenta iniciada pero no terminada. En este momento se podrá seleccionar bien una cuenta nueva, o bien se podrá seguir con alguna existente.



- Los *botones de acceso a cuentas/productos* permiten realizar distintas acciones sobre las cuentas o los productos que estén cargados en la *ventana de cuentas/productos*.

Además del comentado arriba botón de **Cuentas**, que devuelve al estado de petición de cuenta o mesa, junto a él está un botón que permite pasar a las dos formas que existen de introducir artículos. La descrita arriba y que se carga por defecto, con distintos botones para cada artículo de la familia indicada, o la inserción de artículos mediante códigos de barras o códigos PLU. En esta última forma, aparecerían dos campos donde se indican los códigos, y un teclado numérico para la inserción de los códigos PLU.

Junto a este botón, con el botón **Descrip** podemos añadir al ticket una descripción o texto para comentar algo, o incluso introducirle un precio al comentario que hacemos.

También están los botones de navegación entre productos y entre cuentas, pues pueden superar en número a las que caben en la pantalla.

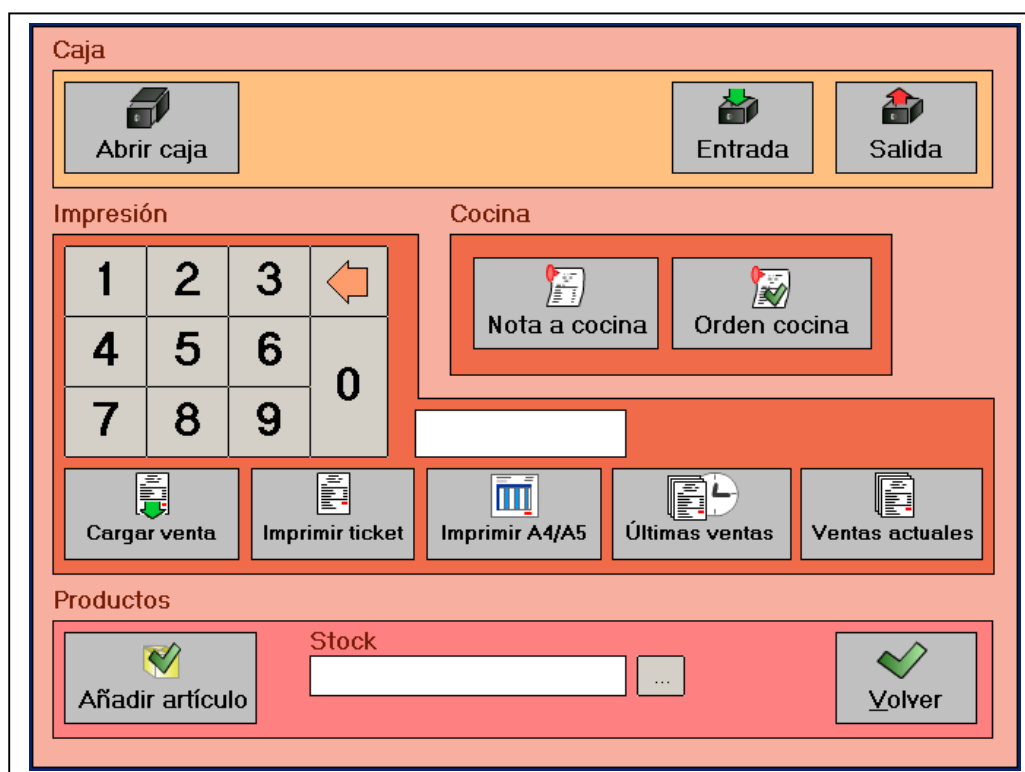
Finalmente, en la esquina está el botón de salida de la pantalla de ventas. Al salir, si se tienen cuentas abiertas se preguntará si se desean mantener para la próxima vez que se entre en la pantalla principal de ventas.

Ventana de Mantenimiento

La ventana de mantenimiento (*Mnto*), que es accesible desde el teclado numérico en los *botones de la cuenta*, ofrece algunas opciones sobre el mantenimiento de la caja, como son la apertura del cajón portamonedas (sin necesidad de venta) o la entrada/salida de efectivo en la caja y otras opciones más.

Estas acciones son reguladas mediante los permisos de los usuarios / vendedores.

En la entrada o salida de caja aparecerá un teclado numérico donde se indica la cantidad del metálico que entra o sale de la caja, y el concepto del movimiento. Incluso se puede configurar que se imprima una nota por impresora de ticket.



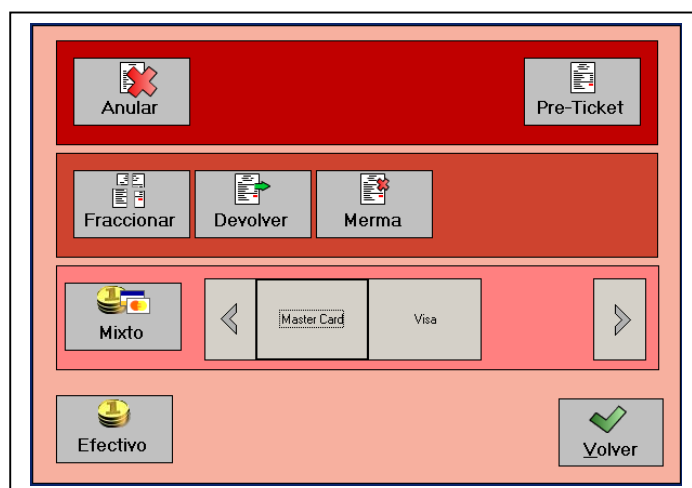
También aparecen aquí las opciones de impresión de tickets y de facturas, reimpresión de últimas ventas y de impresión de comandas de cocina, para que aquellos negocios de restauración que requieran imprimir comandas completas de todo un pedido, en lugar de comandas individuales.

Por último, se dispone de una pequeña utilidad de adición de un producto de forma rápida. Esto se usa para poder vender un producto que no se tiene dado de alta, por falta de tiempo, pero que se dará próximamente. Dando unos datos mínimos se añade el producto a la base de datos y se puede vender (porque a lo mejor ya se tiene la mercancía recibida) al momento.

Ventana de Cierre de cuenta

En la ventana de cierre de cuenta aparecen las distintas formas de poder cerrar una cuenta abierta. Estas formas son:

- **Anulación.** Por algún motivo la cuenta es anulada, restableciéndose los stocks de los productos que se manejasen.
- **Fraccionar.** Se permite elegir un subconjunto de la cuenta para operar sobre él (respecto al cierre de la cuenta) de forma independiente. Esto permite por ejemplo pagar sólo una parte, pagar algo mediante una forma de pago y el resto mediante otra, pasar una parte a otra cuenta o mesa, ...
- **Devolución.** Crea una factura negativa, incrementando el stock, si lo manejase, entendiéndose que los productos están siendo devueltos.
- **Pago en efectivo.** Al pulsar aparece una ventana donde se indica la cantidad abonada y el cambio a devolver.



- **Merma.** Se consideran que esos productos han sufrido deterioro alguno como para considerar que las unidades se han perdido, pero que en caja no entra efectivo; decrementa el stock pero no aparece incremento de efectivo en la caja.
- **Otras formas de pago** definidas en el mantenimiento de forma de pago.
- **Pago mixto.** Para pagar una cantidad del total con una forma de pago y otra cantidad con otra forma de pago. Por ejemplo, dos personas que pagan a medias, una con su tarjeta o otra en efectivo.

Además, se presenta la posibilidad de imprimir un pre-ticket, para aquellos negocios en los que se deseen no cerrar definitivamente una cuenta hasta que se abone totalmente la misma.

Si se indica la fracción de la cuenta, aparece la ventana de fraccionamiento, donde los productos deseados se pasan a una subcuenta para operar sobre ellos de forma independiente, bien cerrándolos de cualquiera de las formas antes descritas (merma, devolución, pago en efectivo o pago según formas de pago definidas), bien adjuntándolos a otra cuenta.

Cuenta 1		Subcuenta	
Un.	Subtotal	Un.	Subtotal
1,00 CAÑA	1,10		
1,00 COCACOLA	1,20		
2,30 €		0,00 €	

Llevar a la subcuenta > Devolver a la cuenta <

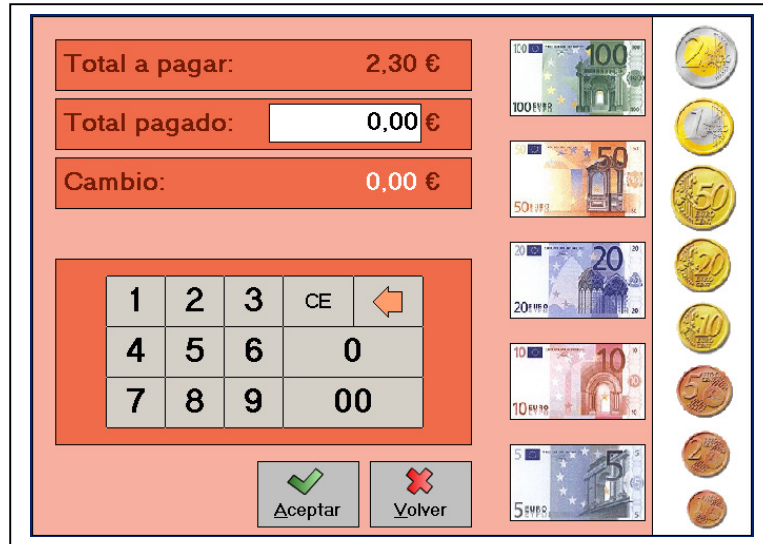
Llevar TODO >>

Anular Adjuntar Merma Pre-Ticket

Volver Mixto Efectivo Master Card Visa

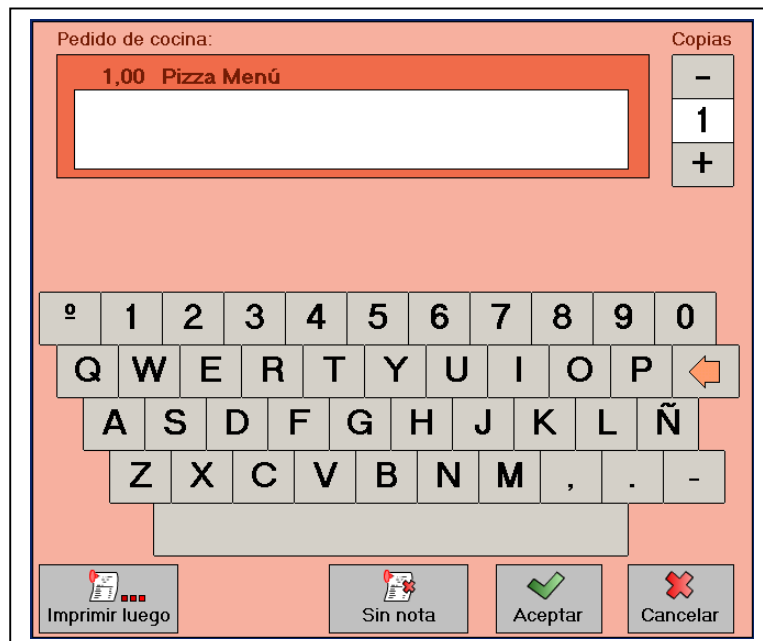
Ventana de Pago en efectivo

Es la sencilla ventana donde se indica el efectivo abonado y el cambio resultante. En Europa podremos activar las imágenes de los euros en la Configuración General.



Ventana de Orden de cocina

Cuando se indica un producto en cuyo mantenimiento se indicó que generara orden de cocina, aparece una ventana donde se indica esa orden de cocina, de forma que sale impresa, si así está configurada la impresora, una orden de cocina.



Incluso se puede optar por la opción *Imprimir luego*, para que se vaya generando una comanda global para la cuenta, e imprimirla como comanda parcial al volver al plano de cuentas o mesas o desde el mantenimiento de la pantalla de ventas.

Ejemplo de venta

Se tiene un negocio textil donde trabajan realizando ventas en un mismo terminal dos trabajadores, Juan y María. Como no tiene sentido hablar de mesas, se definen cada uno una cuenta, Cuenta-Juan y Cuenta-Maria, y trabajarán sobre ellas, cada uno en la que le corresponde.

Acaban de abrir e inician la pantalla de ventas. Se muestra a la izquierda la lista de la cuenta vacía, y en la derecha las dos cuentas definidas. Llega el primer cliente, le atiende Juan y le va a vender una camisa Popi verde talla M y un pantalón vaquero Vip de la talla 32, de forma que pulsa sobre Cuenta-Juan, y queda vacía la pantalla de productos. Juan indica la familia VAQUEROS y aparecen los vaqueros definidos, marca VAQUERO VIP y automáticamente se añade a la cuenta 1 VAQUERO VIP por 28,00 €, luego marca la familia CAMISAS y no ve la camisa POPI, pero es que camisas hay definidas muchas y esa no aparece en la primera pantalla. Así que usa el navegador de abajo y en la segunda pantalla está la camisa que busca. La marca y se añade otra línea a la cuenta. El cliente se va a ver unos zapatos, por lo que la cuenta se mantiene abierta. Juan se va a ver los zapatos con el cliente.

Llega mientras tanto un nuevo cliente, al que atiende María. Sólo quiere una corbata. María pulsa 'Cuentas' con lo que le aparecen de nuevo las dos cuentas definidas (la de Juan está en rojo, porque tiene artículos aún). Marca la Cuenta-Maria y le vende la corbata que buscaba. Como sólo quiere eso, cierra la cuenta (botón *Cerrar cuenta*), indica la forma de pago *Efectivo*, y cobra los 10 € de la corbata. El segundo cliente se va.

Llega Juan con los zapatos que eligió su cliente. No pulsa *Cuentas* porque al cerrarse la operación anterior ya se queda en el modo de petición de cuenta. Marca su cuenta y añade los zapatos, que se añaden a la camisa y el pantalón anterior. Ya sí cierra la venta. El primer cliente también se va y quedan ambos, y el programa, en el estado inicial, esperando nuevos clientes para vender.

7. Selección de usuarios.

La ventana de usuarios presenta la lista de usuarios a la izquierda, y un teclado numérico táctil a la derecha, de forma que seleccionando el usuario y tecleando su código o contraseña se identifica el usuario que maneja la aplicación.

Cuando se tienen definidos más de cuatro usuarios posibles aparecerán unos botones laterales al listado de usuarios para permitir navegar entre los mismos.

Sobre la lista de usuarios se indica el usuario indicado, sobre el que se procesa la clave indicada. Cuando un usuario se definió sin clave, basta indicar su nombre para la identificación.

La ventana de usuarios se alcanza desde el menú principal, sobre todo para permitir la identificación del usuario *Administrador* que puede acceder a los menús. También es accesible desde la ventana de ventas, pudiendo cambiar de usuario (que realiza la venta) en cualquier momento. En un modo de configuración se puede incluso forzar que la ventana de usuarios aparezca cada vez que se inicia una venta en la Pantalla de ventas. De forma que se obliga a identificar quién hace la venta, asegurándonos, gracias a sus claves, a que esto se hace de forma segura.

Administrador

Administrador
Sin Usuario
Antonio G.
Dolores M.
Manuel P.

1 2 3

4 5 6

7 8 9

0 ←

✓ Aceptar ✗ Cancelar

8. Configuración.

En el menú de configuración se pueden definir algunos aspectos relacionados con el funcionamiento del programa, sobre todo con el de la pantalla principal de ventas, y otros aspectos relacionados con el aspecto que presenta el programa en la pantalla. También se permitirá configurar el ticket resultado de las ventas.

Distinguimos tres opciones en el menú de configuración:

- **Opciones Generales.** Permite configurar algunas opciones generales que afectan al comportamiento del programa, sobre todo a cómo se efectúan las ventas.

Dentro de la ventana de configuración de las opciones generales se dividen grupos de opciones.

- **Valores generales,** donde configurar el nombre de la empresa, las claves de *Administrador* del sistema y otros permisos, el contador de ventas, que indica el número de la próxima venta que se creará o los tipos de impuestos que manejará el programa.

Configuración General

Valores generales | Opciones generales | Terminal de venta | Puertos | Otros valores

Nombre comercial Comercio DEMO Importar ...

Claves		Impuestos		Forma de trabajo	
Clave de administrador	111 1116	Impuesto 1	0,0 %	<input type="radio"/> Cuentas	
Clave de consulta-cierre	111	Impuesto 2	4,0 %	<input checked="" type="radio"/> Mesas	
Clave para eliminar	?	Impuesto 3	7,0 %	<input type="checkbox"/> Ordenar	
Clave de salida de ventas		Impuesto 4	16,0 %		?

Moneda		Decimales en stocks		Contador de ventas	
Nombre	Euro	Abreviatura	€	<input type="radio"/> Ninguno	<input type="radio"/> Uno
Decimales moneda	2	<input checked="" type="radio"/> Dos	<input type="radio"/> Tres	Contador de ventas: 40001	
Mostrar monedas €	<input checked="" type="checkbox"/>				

Guardar consultas y cierres en

Carpeta para consultas (X) C:\TPV

Carpeta para cierres (Z) C:\TPV

ACEPTAR SALIR

Luego se indican también la configuración de los decimales con que se trabajarán las unidades y la configuración de la moneda local.

- *Opciones generales*, donde especificar opciones globales que afectan al comportamiento de la pantalla de venta, como si los precios incluirán los impuestos o si en el ticket acumularemos los productos del mismo tipo.
- *Terminal de venta*, donde especificar opciones locales que afectan al comportamiento de la pantalla de venta.

En esta ventana se define el nombre del terminal o caja, que indicará en que terminal se cierran las facturas en casos de usos multipuestos.

También se deciden algunas opciones de la pantalla según resolución, confirmaciones del cobro, modos de funcionamiento.

Configuración General

Valores Generales | Opciones Generales | **Terminal de Venta** | Configuración Puertos | Otros valores

Nombre del Terminal

Opciones configurables locales

'Sin Usuario' no vende

Centrar en 1024x768

Beep al pulsar producto

Mostrar datos del cobro tras la operación

No confirmar cobro rápido

Trabajar con una sola cuenta/mesa

Bloquear nombres en pantalla de ventas

Apertura automática de la cantidad

Opciones aplicadas por defecto en el terminal

Plano por Defecto ...

Forma pago rápido ...

Tarifa predeterm. ...

Aceptar Salir

Finalmente se indica el plano por defecto, si se usan planos, la forma de pago elegida para cuando se cierre la cuenta de forma rápida, y la tarifa que por defecto se carga al entrar en la pantalla principal de ventas, o en cada nuevo ticket.

- *Configuración Puertos*, donde se configuran los puertos usados para el visor y para el cajón portamonedas, así como secuencias para su correcto funcionamiento.

También es posible configurar un cajón portamonedas extra

Configuración General

Valores Generales | Opciones Generales | Terminal de Venta | **Configuración Puertos** | Otros valores

Cajón Portamonedas

Puerto de Salida ?

Inicialización del puerto ?

Secuencia de Apertura

Cajón Portamonedas EXTRA para el uso de un segundo cajón portamonedas

Puerto de Salida ?

Inicialización del puerto ?

Secuencia Apertura

Visor

Puerto de Salida ?

Inicialización del puerto ?

Anchura (en caracteres)

Número de líneas

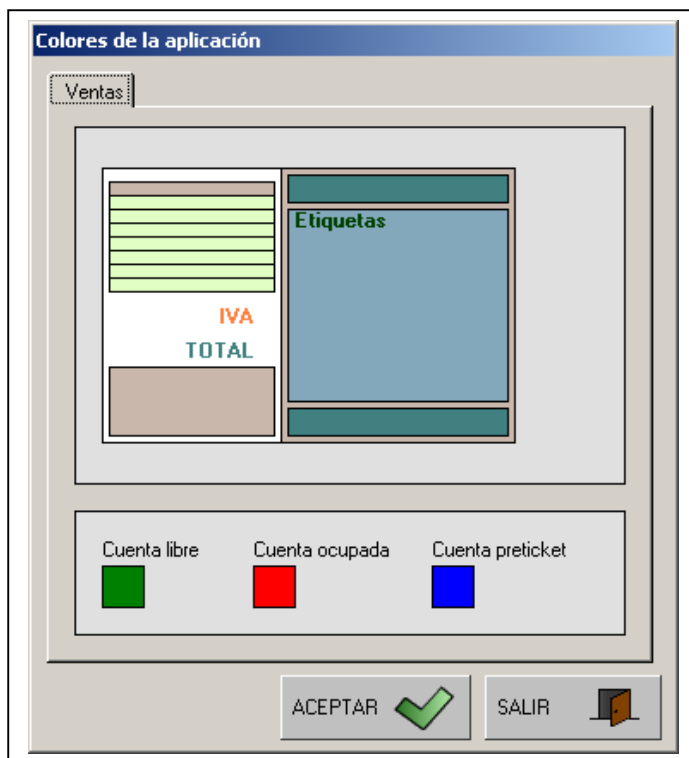
Cadena de inicialización ?

Cadena de finalización

Aceptar ✓ Salir ↵

- *Otros valores*, donde se configuran algunos valores predefinidos para el uso en la pantalla de ventas.

- **Colores.** Permite configurar los distintos colores que aparecen tanto en la pantalla de ventas como en los mantenimientos y listados. Dar una acertada combinación de colores si el terminal es visible al público puede ofrecer una imagen vistosa y moderna del negocio.



- **Ticket.** En la configuración de ticket se decide, dentro de un formato básico definido, distintas opciones de impresión.

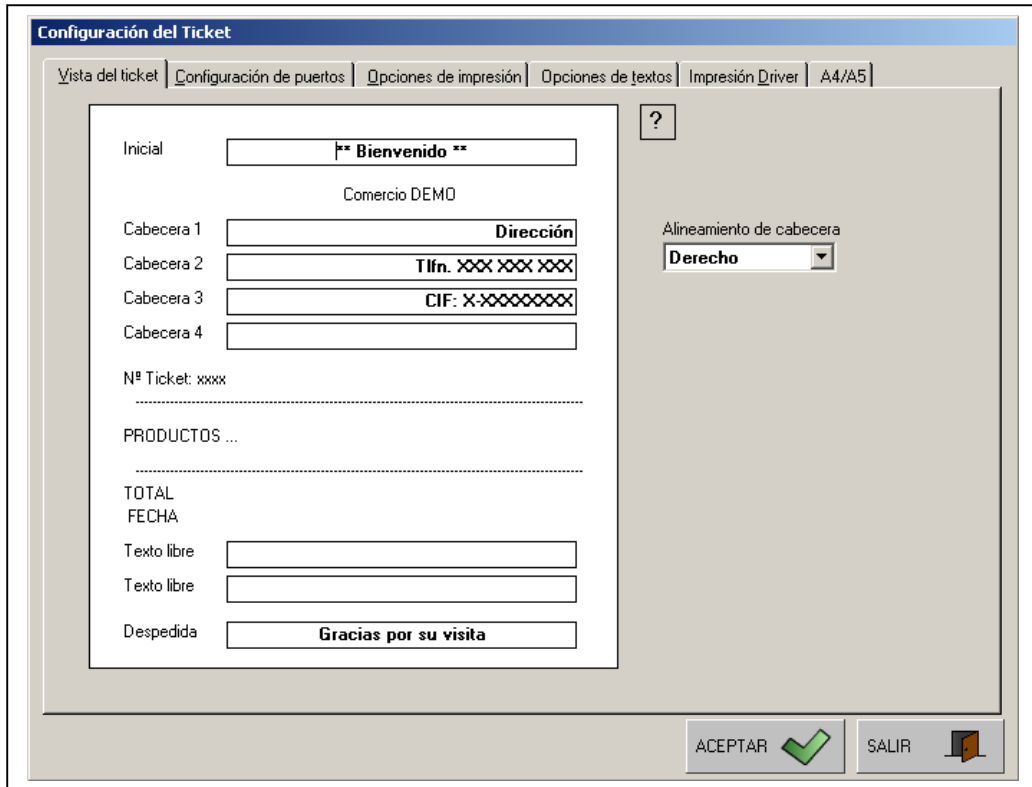
Entre otras opciones se pueden indicar en la vista de ticket y en opciones qué cabecera tiene el ticket, qué despedida o qué tipo de dato del producto se imprime por línea (su código, su nombre o su descripción). Incluso es configurable si se desea que se pregunte por la impresión del ticket, se da por supuesta la impresión o si se cancela siempre.

También se indica en esta configuración si deseamos desglose de impuestos en el ticket, si deseamos imprimir notas por aperturas de cajón y entradas / salidas de caja, y hasta los textos fijos que aparecen en el ticket.

En la pestaña de Configuración de puertos se indica y configura el puerto donde se conectará la impresora de ticket, y la de órdenes a cocina.

El formato de las órdenes a cocina seguirá un formato análogo al de los tickets.

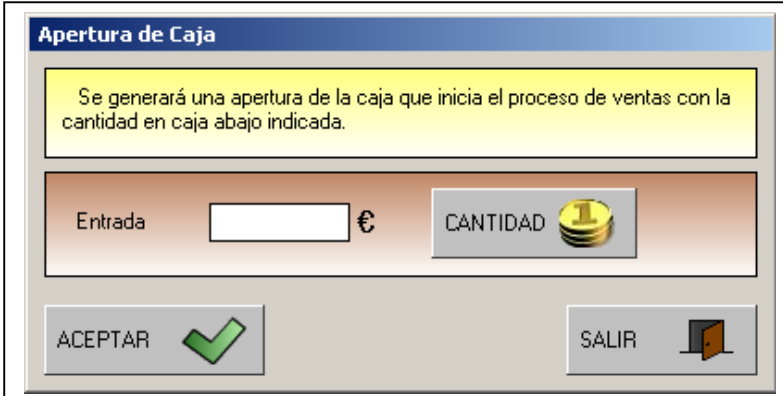
Desde las última versiones se ha añadido además la posibilidad de imprimir a través del driver de impresión de la impresora de tickets, permitiendo esto introducir logotipos en los tickets.



9. Caja.

El menú de Caja presenta el proceso de cierre de caja que se hace normalmente al final del día para controlar qué resultado en caja han tenido las ventas realizadas.

El primer movimiento necesario será una apertura de caja, que indica el inicio del conteo diario y donde se indica la cantidad inicial que se introduce en caja, para, por ejemplo, cambio en metálico.



Luego se permite hacer consultas diarias cada vez que se desea. Esta consulta resume qué ha pasado en caja desde la última apertura. Es lo que popularmente se conoce como un informe X.

El resultado puede imprimirse por la impresora de tickets, para ser almacenado.

Finalmente, para cerrar caja, en la ventana de cierre se pide la cantidad contada de la caja total. A partir de estos datos se calculan hasta la fecha actual, y desde la última apertura, qué caja (cantidad de efectivo) debería tenerse, en función de las ventas realizadas y las entradas y salidas explícitas de caja.

Al aplicar el cierre, se presenta la cantidad esperada en caja y se indica el quebranto de caja que pueda haber ocurrido, diferencia de lo esperado y lo real contado, para que se actúe en consecuencia.

Esto es lo que popularmente se conoce como cierre Z de la caja.

Una vez aplicado el cierre del día, se considerará que tal día ha terminado, o el turno, porque puede repetir proceso en el mismo día, y deberá repetir de nuevo el proceso de apertura-cierre.

Cierre de Caja

?
 Caja real
 Caja esperada
 Quebranto
 (salida de caja)

18,00 €

7,75

-10,25

CAJA

Comercio DEMO

Dirección
 Tlfn. XXX XXX XXX
 CIF: X-XXXXXXXX

CIERRE DIARIO DE CAJA.

Terminal 1

19/02/2009 10:12:32

- Imprimir por la impresora de tickets
- Incluir estadística ventas/vendedor
- Incluir detalle ventas/forma de pago
- Incluir resumen de impuestos

CERRAR CAJA

SALIR

10. ¿Cómo hago...

Pantalla de ventas

... *una venta de 100 unidades de un mismo producto?* Pues como la pulsación de cien veces un mismo producto puede convertirse en una tarea muy tediosa, podemos aprovechar el teclado numérico de los *botones de la cuenta* para marcar 100, luego el botón del X (con lo que veremos sobre el teclado numérico una información nueva, 100X), y finalmente el botón del producto en cuestión. Con esto se han añadido las 100 unidades del producto con sólo 5 pulsaciones.

... *una eliminación de 100 unidades de una misma línea de la cuenta?* Igual que en la pregunta anterior, marcando una cantidad 100 y pulsando el X del teclado numérico, si se pulsa Eliminar, se eliminan 100 unidades (si las hubiera, y si no, se eliminan las que hubiere) del producto indicado en la lista de la cuenta.

... *un cambio de tarifa en medio de una venta?* Pues con el botón de tarifa, si se tiene permiso para ello, un usuario puede cambiar la tarifa en medio de una venta, de forma que se recalcularán los precios de los productos que hubiera en la lista de la cuenta, y así el total de la misma.

... *para aplicar un precio especial a un cliente?* Dentro de los *botones de la cuenta* el botón *Subtotal* permite cambiar el subtotal de la línea de la cuenta indicada. Al pulsar tal botón, y si se tiene permiso para ello, el precio del subtotal se borra, y con el teclado numérico se puede indicar un precio “amigo”.

... *para que un producto, que tiene un precio variable, me pida precio cada vez que lo añado?* Los productos cuyo precio se le pone a cero, ofrecen tras pulsarlo una ventana que pide precio a aplicarle.

... *para que cada vez que se inicie una cuenta obligatoriamente me pida identificación de usuario?* En la configuración del programa, se puede activar la opción *Maneja usuarios*, que obliga a identificarse ante cada venta nueva.

... *para cambiar de usuario?* El primer botón de los *botones de situación* que indica el usuario actual es precisamente eso, un botón que responde a la pulsación con la ventana de selección de usuarios, permitiendo cambiar el mismo.

... *para poder imprimir órdenes de cocina en papel para dejarlas en cocina?* En el mantenimiento de productos, se puede indicar si un producto genera o no una orden de cocina, lo que en la pantalla de ventas significa que al pulsar un producto que la genere, se abra una ventana donde indicar el texto de la orden, que se imprime si se tiene impresora configurada para ello.

Mantenimientos

... *para modificar el precio de un producto con código A que ya he insertado?* Lo primero es cargar los datos del producto que queremos modificar en el mantenimiento de productos. Para ello, como sabemos su código, pulsamos F2 para pasar al estado de búsqueda. Los campos se ponen con fondo amarillo y en el campo Código ponemos A. Al volver a pulsar F2 para buscar, se encontrará el registro del artículo A y se cargarán los datos del mismo en la Hoja de Datos. Como además el resultado de la búsqueda es un solo registro, se pasará directamente a la primera pestaña con los datos del artículo cargados. Ahora no habrá más que actualizar el dato del precio y pulsar F3 (o clic sobre el icono del disquete) para grabar el cambio recién hecho.

... *para localizar un producto y saber si se ha agregado ya?* Pues cargando el mantenimiento y pulsando F2 pasamos al estado de búsqueda. Ahora introducimos posibles patrones de búsqueda (por ejemplo, si sabemos que su nombre empieza por la letra c, podemos poner como patrón en el nombre 'c*'), con lo cual se buscan los productos que empiezan por c. Ahora en la Hoja de Datos se listan los productos que empiezan por la letra c y podemos, bien localizar el producto en ese listado o bien cargar el primero, e ir navegando por los productos cargados con las teclas de navegación de la barra de herramientas.

... *para eliminar un producto?* Pues igual que en los casos anteriores, localizando el producto en cuestión, y una vez cargado en la primera pestaña, pulsando F4 (o clic en el icono de la papelera) se borrará el mismo.