

#### 1. S'enregistrer dans la caisse

Pour pouvoir pointer sur la caisse, il faut d'abord s'enregistrer. Cela se passe comme suit.

- Assurez-vous que vous êtes bien dans l'écran **Home 1** ou **Home 2**. Appuyer sur une des touches **Employés**.
- **Faites Attention** : Est-ce que l'employé est bien enregistré? Regardez dans la partie supérieur de l'écran à côté du mot "REG" si votre nom apparaît. Si vous appuyer une deuxième fois sur la touche employé, vous vous désencoderez de la caisse et vous la placez en mode sécurité. Cette fonction peut être utilisée quand vous souhaitez laisser la caisse inutilisée dans un endroit du magasin qui n'est pas utilisé pour l'instant par exemple. Dans notre programme standard boulangerie, l'employé est désencodé à chaque fois que l'on finalise un client (que l'on appuie sur CASH, BANCONTACT,... dans le mode de paiement).

#### 2. Encoder un commande – Prix préprogrammés – Touches PLU

- Assurez-vous que vous vous trouvez bien dans l'écran **Home 1** ou **Home 2** et encodé avec votre nom d'employé.
- Dans l'écran **Home 1** et respectivement l'écran **Home 2**, vous disposez d'un accès à des **touches PLU** directes.
- Appuyer sur les touches **PLU Menu** (Les 3x6 touches situées au dessus des touches employé). Le demi écran supérieur vous donne alors accès à un max. de 24 articles par menu (**Touches PLU**).
- Vous pouvez désormais appuyer sur les articles que vous souhaitez pointer. Pour encoder plusieurs articles les mêmes, encodez d'abord le nombre d'art. sur le **clavier 0-9** suivi de l'article souhaité.

#### 3. Encoder un commande – Prix ouverts – Touches PLU – EXCEPTIONNELLEMENT d'application !

- Assurez-vous que vous vous trouvez bien dans l'écran **Home 1** ou **Home 2** et encodé avec votre nom d'employé.
- Dans l'écran **Home 1** et respectivement l'écran **Home 2**, vous disposez d'un accès possible à des touches **PLU prix ouvert** directes.
- Appuyez sur une des touches **PLU Menu**. Le demi écran situé au dessus offre un max. de 24 articles **PLU prix ouvert**.
- Encoder d'abord le montant grâce au clavier numérique **0-9** suivi de la touche **PLU prix ouvert**. (Attention : pas de virgule et toujours penser au deux chiffres des centimes).
- Pour encoder plusieurs fois cet article à prix ouvert, faites comme suit : Encoder le nombre d'articles sur le clavier **0-9** suivi du signe **(X)** – encodez ensuite le montant de l'article avec le clavier **0-9** et appuyer pour finaliser sur la touche **PLU prix ouvert**.

#### 4. Faire un SOUS-TOTAL

Appuyer dans l'écran **Home 1** – **Home 2** ou éventuellement dans l'écran **Paiement** sur la touche **Sous-total** pour faire apparaître à l'écran ainsi que sur l'éventuel écran client le montant provisoire de la commande.

#### 5. Faire un Total intermédiaire

La possibilité de pouvoir faire un (ou plusieurs) Total intermédiaire sur le ticket existe et peut de révéler importante pour les clients dans le cas où ils effectuent des courses pour quelqu'un d'autre en plus des leurs. Cela existe pour permettre de le refléter sur le ticket et faciliter la vie des clients.

Appuyer dans l'écran **Home 1**, **Home 2** ou Paiement après chaque séparation dans le ticket sur la touche **Diff.**  
**Soustotal**

#### 6. Encaissement

Encodez éventuellement le montant que vous recevez du client (ex: 20,10€=2010 ou 30€=3000) suivi de la touche **Cash ->Home 1**. Si toutefois le moyen de paiement était autre que CASH, vous trouverez d'autres formes de paiement dans l'écran **Paiement**. Vous trouver aussi de manière préprogrammée des billets EURO en encaissement cash. Pour la majorité des touches il suffit d'appuyer dessus, sauf dans le cas des chèques repas. Dans le cas de paiement en chèques repas, entrez le nombre de chèques reçus, appuyez sur **(X)**, entrez le montant (toujours les deux chiffres après la virgule) et on finalise en appuyant sur la touche **Chèque repas**

#### 7. Corriger une faute

Appuyer sur l'article que vous souhaitez annuler dans le cadre en haut à gauche de l'écran. Maintenant que cette articles est bleu, appuyer sur la touche **ANNULER**. Si le problème réside dans le nombre d'articles pointés, appuyez sur l'article dans la liste dans le coin supérieur gauche (devient bleu), entrez le nombre d'articles que vous souhaitez supprimer à l'aide du clavier **0-9** et appuyez ensuite sur **ANNULER**.

#### 8. Copie de l'addition

Ecran **Home 1** ou **Fonction Divers**. Appuyez sur la touche **Ticket**

#### 9. Encoder un montant divers 6%

Appuyer sur la touche de l'écran **Ecran Fonction**. Encoder le montant grâce au clavier **0-9** (Ex: 20.10€ = 2010, 30 € = 3000) et appuyer sur la touche **Divers 6%**.

#### 10. Encoder un montant divers dans les départements

Dans le **Home 1**, appuyer sur la touche **Ecran Fonction**. Appuyer sur la touche **Département** souhaitée. Les département apparaissent alors à l'écran. Encoder le montant souhaitez sur le clavier **0-9** suivi du département dans lequel vous souhaitez l'enregistrer. Lors d'une multiplication souhaitée du divers, entrez d'abord le nombre de divers, puis appuyez sur **(X)**, puis sur le département souhaité.

#### 11. Ticket de Caisse OUI/NON

Assurez-vous qu'un vendeur est bien encodé (voir point 1). Dans l'écran **Home 1** appuyer sur la touche **Ecran Fonction**. Appuyer sur la touche **Ticket Oui/Non**. Appuyer sur **Oui** ou **Non**.

#### 12. Encoder le fond de Caisse

Vérifier que l'employé soit encodé (voir point 1). Dans l'écran **Home 1** appuyer sur la touche **Ecran Fonction**. Encoder un montant (ex: 20.10€ = 2010, 30 € = 3000) qui correspond par exemple à votre montant de départ ou à l'argent que vous rajoutez dans la caisse et ce via le clavier **0-9**. Appuyer ensuite sur **Fond de caisse**. Appuyer sur **Cash+Home1**

#### 13. Sortir de l'argent de la caisse

Vérifier que l'employé soit encodé (voir point 1). Dans l'écran **Home 1** appuyer sur la touche **Ecran Fonction**. Encoder un montant (Ex: 20.10€ = 2010, 30 € = 3000) qui correspond par exemple à l'argent que vous voulez sortir du tiroir ou l'argent que vous utilisez pour payer un fournisseur et ce grâce au clavier numérique **0-9**. Pour finir, appuyer sur la touche **Décaissement**.