



COMPUTACION EN RESTAURANTES Y BARES

ARGUS



MANUAL DE INSTALACION ARGUS

(MANUAL EXCLUSIVO PARA PERSONAL DE SIERRA)

SISTEMAS SIERRA
SISTEMA DE PUNTO DE VENTA

Revisión: 14-Nov-2006



INDICE

INSTALACION DE SOFTWARE ARGUS	5
INSTALAR SOFTWARE EN ESPAÑOL.....	6
INSTALAR CD DE DISTRIBUCION	6
AGREGAR INSTRUCCIONES DE RESPALDO A YY.BAT	6
ORGANIZACION	7
DEFINIR CARPETAS DE TRABAJO	7
DISEÑAR ESTRUCTURA DEL MENU	9
CREAR ACCESOS RAPIDOS	9
CREAR E INSTALAR BASE DE DATOS MAESTRA (POS-R).....	10
CAPTURAR ESTRUCTURA DEL MENU	10
CAPTURAR PLUS	10
DEFINIR FORMAS DE PAGO.....	10
PAGO EN EFECTIVO	10
PAGO EN DOLARES	11
PAGO CON BILLETES DE UNA DENOMINACION DEFINIDA	11
PAGO CON TARJETA DE CREDITO	11
PAGO A CREDITO	11
CORTESIA	11
DESCUENTO	12
ENTRADA DE EFECTIVO	12
SALIDA DE EFECTIVO	12
CREAR BITMAPS.....	12
DISEÑAR LETREROS CON PHOTOSHOP	13
CREAR TABLA DE BITMAPS	13
ASIGNAR BITMAPS A PLUS	13
CREAR LOGO (SIERRA.PRN)	14
CONVERTIR LOGO BMP A PRN	14
ENCABEZADOS PARA REPORTES DE VENTAS Y AUDITORIA (FDNHD).....	15
ALTA DE TERMINALES POS (PS3TL, PSTL1, PSTL2)	15
ALTA DE EMPLEADOS (ADDEM).....	16
GERENTE	16
CAJERO	16
MESERO	16
SOLO ENTRADAS Y SALIDAS	17
PARAMETROS GENERALES (PSFL1, FDNDC, PSTL6).....	17
CREAR MENSAJE ABIERTO AL PIE DE LA NOTA (TRAILER.DOC).....	18
DEFINIR REPORTE DE VENTAS 05 (FDNFL, PSRPT).....	18
CREAR REPORTE 21 (RPT21.DAT).....	19
COMO CREAR EL REPORTE 21.-	19
INSTRUCCIONES PARA CREAR EL REPORTE 21.-	19
ASIGNAR DEPARTAMENTO.-	20
PROGRAMAR REPORTES (SCHED, SCHED2).....	20
DEFINIR ENRUTAMIENTO (FDNGP, FDNRT, PS3TL).....	21
GRUPOS PARA ENRUTAMIENTO FDNGP.-	21
ASIGNACIÓN DE PUERTOS FDNRT.-	21
ENRUTAR LA TERMINAL POS PS3TL.-	21
CREAR TABLEROS (FDNMU, FDNPS).....	22
CREAR MODIFICADORES	22

MODIFICADORES AUTOMATICO	22
MODIFICADORES EN TABLERO	23
CREAR MODIFICADORES	23
CREAR TABLERO.....	23
MODIFICADOR LIBRE.....	24
DEFINIR REPORTES (STEP5C, FDNSM)	24
INSTALAR BASE DE DATOS MAESTRA (POS-R).....	25
PROCESOS ESPECIALES.....	26
COMBOS	26
CREAR MACRO DEL COMBO	26
CREAR PLU DEL COMBO	26
CREAR PLUS ASOCIADOS AL COMBO	26
CREAR MODIFICADORES DEL COMBO.....	27
CREAR PLU PARA OPCIONES DEL COMBO	27
CREAR TABLERO DE MODIFICADORES	28
CREAR TABLERO DE OPCIONES	28
SIGUIENTE ORDEN	28
TABLERO INICIAL DE COMBOS.....	29
ORDEN REGISTRADA	29
CERTIFICADOS.....	30
ALTA DE PLU ESPECIAL DE VENTA	30
ALTA DE PLU ESPECIAL DE COBRO	31
AGREGAR FONDOS A UNA TARJETA	32
CONSULTAR EL SALDO DISPONIBLE DE UNA TARJETA.....	33
COBRAR CON LA TARJETA GIFTCARD	34
SOLICITAR REPORTE DE TARJETAS GIFTCARD	36
RECOMPENSAS	37
PLU PARA REGISTRAR RECOMPENSAS	37
PLU PARA DAR RECOMPENSAS	37
ALTA DE CLIENTES	37
ASIGNAR CONSUMO AL CLIENTE	38
CONSULTAR EL CONSUMO ACUMULADO	38
APLICAR RECOMPENSAS CUENTAS.....	39
SOLICITAR REPORTE DE RECOMPENSAS.....	39
ESTABLECER COMUNICACIÓN REMOTA CON UN SERVIDOR.-	40
SERVIDOR EN DONDE RESIDE LA BASE DE DATOS SQL (SERVIDOR SQL)	40
SERVIDORES QUE SE CONECTARAN A SERVIDOR SQL	40
VIDEO REMOTOS.....	41
CREAR ACCESO DIRECTO	41
PROPIEDADES DE ACCESO DIRECTO	41
BUMP BAR.....	41
ENRUTAMIENTO DE PLUS.....	42
VERIFICAR TARJETA DE VIDEO	42
OPERACION	42
INSTALACION DE BASE DE DATOS DE ESTADISTICA (SALES)	44
INSTALACION DE SISTEMAS DE OPERACION.....	44
INSTALACION DE SOFTWARE.....	44
GENERAR BASE DE DATOS.....	45
GENERAR BASE DE DATOS DE ANALISIS DE VENTAS.....	45
BORRAR PRACTICAS PARA INICIAR OPERACION	45
BASE DE DATOS DE DEMO (POS-R).....	46
INSTALAR DEMO.....	46



COMPUTACION EN RESTAURANTES Y BARES

ARGUS



CONFIGURACION DEL ARCHIVO DEMO.....	46
TERMINALES	46
PUERTOS	46
TARJETAS	46
CARACTERISTICAS.....	46

INSTALACION INICIAL

Este manual es una guía para hacer más sencilla y productiva la instalación del software Sierra. Muestra una manera de trabajar organizadamente, y para que no se omita ningún paso importante durante la instalación. Para mayor información, consulte el manual de ventas Argus. Esta guía es para uso exclusivo de personal de Sistemas Sierra.

INSTALACION DE SOFTWARE ARGUS

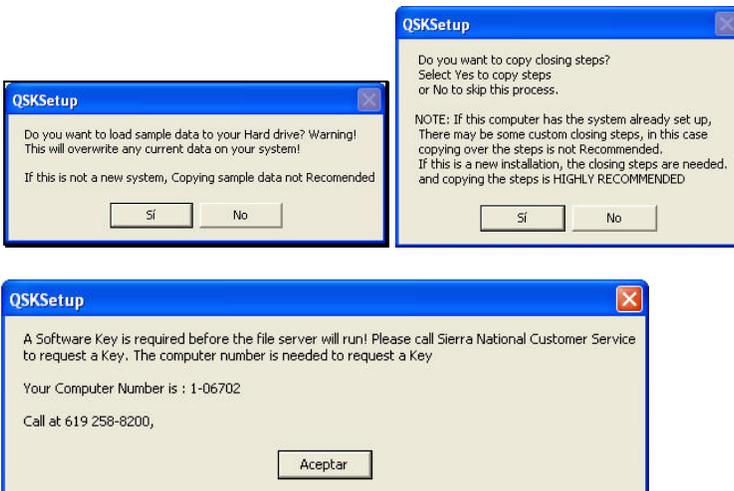
Se asume que la servidora ya tiene instalada el sistema operativo Windows XP.



- Para instalar software en el **servidor Sierra**, clic en



- Observará la barra de instalación.



- Clic en , si desea instalar la base de datos de demo.
- NOTA:** Tenga cuidado, este proceso sobrescribe la base de datos anterior.
- Clic en , si desea instalar los pasos de cierre.
- NOTA:** Tenga cuidado, este proceso sobrescribe los pasos, incluyendo los personalizados.
- El sistema le indica que requiere una licencia, y le indica el número.
- Solicite la licencia a Sierra.

- Para instalar software en los **puntos de venta**, clic en

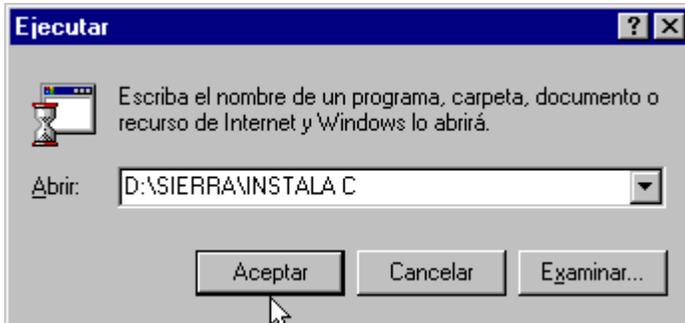


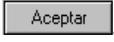
-
- Para instalar software en los **puntos de venta**, clic en



INSTALAR SOFTWARE EN ESPAÑOL

INSTALAR CD DE DISTRIBUCION



- Inserte el CD de distribución en su computadora.
- Clic en 
- Clic en 
- Escriba la instrucción que se muestra a la izquierda, y clic en 
- NOTA:** Si es una red, indicar **F, G...** en lugar de **C**.

AGREGAR INSTRUCCIONES DE RESPALDO A YY.BAT

- o Editar el archivo **YY.BAT**, con mucho cuidado.
- o Agregar las siguientes instrucciones, antes de la instrucción `REM set day= JEL 01/08/2003`. Aproximadamente es la línea **108**.
 - o **CALL ORDER**
 - o **CALL BAKQUE**
 - o **CALL ORDERS**
- o **NOTA:** Es muy importante para que el sistema genere los respaldos necesarios.

Se verá de la siguiente manera:

```

echo &#39;
echo * No Schedule Record
echo &#39;
statset 1 CLOSE "ERROR-No sched" -ER
pause
goto exit
rem OK ...continue
:next
statset 1 CLOSE "Started Not Finished" -ER
rem Setup environmental variables
rem DA,MO,YR,DW (DW = 1 .. Monday)
call setenv
echo * Branch according to day of week
REM set day= JEL 01/08/2003
if %DW%==~ goto BadDay
if %DW% == 1 goto day1
if %DW% == 2 goto day2
if %DW% == 3 goto day3
if %DW% == 4 goto day4
if %DW% == 5 goto day5
if %DW% == 6 goto day6
if %DW% == 7 goto day7
    
```

```

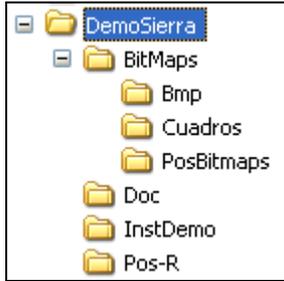
echo &#39;
echo * No Schedule Record
echo &#39;
statset 1 CLOSE "ERROR-No sched" -ER
pause
goto exit
rem OK ...continue
:next
statset 1 CLOSE "Started Not Finished" -ER
rem Setup environmental variables
rem DA,MO,YR,DW (DW = 1 .. Monday)
call setenv
echo * Branch according to day of week
REM set day= JEL 01/08/2003
CALL ORDER
CALL BAKQUE
CALL ORDERS
if %DW%==~ goto BadDay
if %DW% == 1 goto day1
if %DW% == 2 goto day2
if %DW% == 3 goto day3
if %DW% == 4 goto day4
if %DW% == 5 goto day5
if %DW% == 6 goto day6
if %DW% == 7 goto day7
    
```

NOTA: Esto se debe hacer debido a que el programa **YY.BAT** podría cambiar, de acuerdo a la versión.

ORGANIZACION

DEFINIR CARPETAS DE TRABAJO

Es importante organizar las instalaciones, en carpetas de trabajo por cliente. Es importante para que sea muy sencillo el mantenimiento a varios lugares, y no cometer errores. Utilice la carpeta **DemoSierra**, como ejemplo.



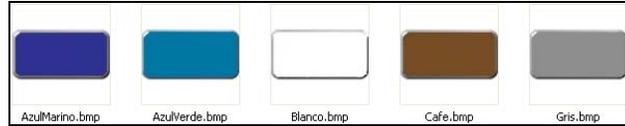
- Crear una carpeta por cliente.
 - o Ejemplo: **DemoSierra**
- Esta carpeta contiene 4 subcarpetas:
 - o **BitMaps**.- Contiene los gráficos.
 - o **Doc**.- Contiene la documentación
 - o **InstDemo**.- Contiene los archivos .ZIP para instalación.
 - o **Pos-R**.- Contiene la Base de datos maestra. Es la carpeta de trabajo.



Esta carpeta contiene los BitMaps (gráficos).



Esta carpeta contiene los cuadros, para diseñar los botones de los tableros.



Contiene los BitMaps que se instalan en la carpeta **Pos BitMaps**. El sistema los identifica de acuerdo al número 001 a 255.



Se copia el Bitmap de la carpeta **Bmp** a la carpeta **PosBitmaps**, y se renombra la extensión BMP a un número que identifica al gráfico, que puede ser del 001 al 255.



Contiene la documentación de los Bitmaps. Se le asigna el número del 001 al 255.

30 RefCocaCola.030	115 LicBrandyFundador.115
31 RefCocaLight.031	116 LicBrandyPresidente.116
32 RefFanta.032	117 LicBrandyTorres.117

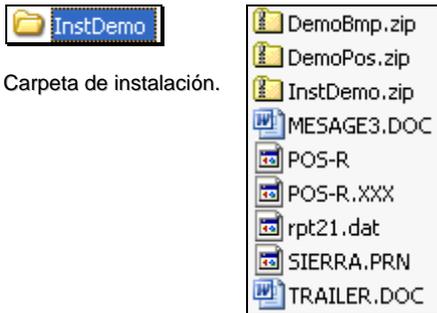


Contiene el diseño de la estructura del menú.

	SUPERCATEGORIA	CATEGORIA	SUBCATEGORIA
1 LICORES			
1 1 BRANDYS	LICORES	BRANDYS	DON PEDRO
1 1 1 DON PEDRO	VIÑOS	RONES	PRESIDENTE
1 1 2 PRESIDENTE	CERVEZA	TEQUILAS	FUNDADOR
1 1 3 FUNDADOR	BEBIDAS	VODKAS Y GINEBRAS	BACARDI BLANCO
1 2 RONIES	ALIMENTOS	WHISKEYS	BACARDI ANEJO
1 2 1 BACARDI BLANCO	POSTRES	COGNACS	SOLERA
1 2 2 BACARDI ANEJO			



Contiene el diseño de los tableros. Se utiliza como documentación.



Carpeta de instalación.

- DemoBmp.zip**.- Archivo a descompactar en **\Pos Bitmaps**, del servidor.
- DemoPos.zip**.- Archivo a descompactar en carpeta **\Pos** del servidor.
- InstDemo.zip**.- Archivo a descompactar en carpeta **\Pos** del servidor.

- MESSAGE3.doc**.- Mensaje en pantalla de precios.
- POS-R**.- Base de datos maestra.
- POS-R.XXX**.- Indice de base de datos maestra.
- Rpt21.dat**.- Programación de reporte 21 (Ventas por categoría).
- SIERRA.prn**.- Logo a imprimir en nota de venta.
- TRAILER.doc**.- Mensaje libre al final de la nota.
- NOTA:** Estos archivos se encuentran en **DemoPos.zip**. y se instalan en la carpeta **\Pos**.

Descompactar archivo **InstDemo.zip** en carpeta **\Pos**.



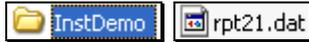
NOTA: Crear la carpeta **\InstDemo** y copiar los archivos **DemoBmp.zip** y **DemoPos.zip**.
Modifique **InstDemo.bat**, si su carpeta se llama diferente.

```
REM INSTALACION DEMO SIERRA 30-OCT-2006
CD \POS
UNZ -0 \InstDemo\DemoPos
CD \POS Bitmaps
COPY \POS\Resp
del *.* < Resp
UNZ -0 \InstDemo\DemoEmp
```



Mensaje que se exhibe en la pantalla de precios. En este ejemplo se muestra el mensaje 3.

```
SISTEMAS SIERRA      AGRADECE SU VISITA
ARGUS, ES EL SISTEMADE PUNTO DE VENTA
EL MAS AVANZADO Y    EL MAS COMPLETO
NO EXPERIMENTAMOS...PROBADO POR 18 ANOS
ARGUS,               CONTROLA SUS COSTOS
REDUCE FUGAS,        REDUCE MERMAS
INCREMENTA VENTAS,   REDUCE CARGA ADMVA
PANTALLAS PLANAS     TOUCH SCREEN COLOR
A LA VANGUARDIA DE   LA TECNOLOGIA
LLAMENOS             TEL (686) 5663420
ARGUS,               DESDE 1980.
```



Programación de reporte 21 (Ventas por categoría).

```

000000 0000
000000 0000          VENTAS POR CATEGORIA
000000 0000
000000 0000          $/UNID    CANT    $VENTA
100213 1050 BRANDYS
140612 1050
500201 0000
100213 1051 RONES
140612 1051
500201 0000
100213 1052 TEQUILAS
140612 1052
500201 0000
100213 1053 VODKAS
140612 1053
500201 0000
    
```



Logo que se imprime en la nota de venta.



Mensaje libre, que se imprime al final de la nota.

AQUI PUEDE ESCRIBIR LO QUE USTED GUSTE
 COMO PROMOCIONES O AVISOS.
 PUEDEN SER LAS LINEAS QUE QUIERA.
 CADA LINEA NO DEBE SE MAYOR DE 40c

DISEÑAR ESTRUCTURA DEL MENU



- Diseñar estructura de supercategoría, categoría y subcategoría.
- Es importante que observe la información que se va a obtener, con el diseño.

	SUPERCATEGORIA	CATEGORIA	SUBCATEGORIA
1 LICORES	LICORES	BRANDYS	DON PEDRO
1 1 1 DON PEDRO	VIÑOS	RONES	PRESIDENTE
1 1 2 PRESIDENTE	CERVEZA	TEQUILAS	FUNDADOR
1 1 3 FUNDADOR	BEBIDAS	VODKAS Y GINEBRAS	BACARDI BLANCO
1 2 RONES	ALIMENTOS	WHISKEYS	BACARDI ANEJO
1 2 1 BACARDI BLANCO	POSTRES	COGIACS	SOLERA
1 2 2 BACARDI ANEJO			

CREAR ACCESOS RAPIDOS

Para operar de una manera rápida y segura, se recomienda crear 2 acceso directos.



C:\DemoSierra\Pos-R\SNC.BAT

SNCFDN2 -F POS-R -S SMAIN -COLOR



C:\DemoSierra\Pos-R\RPT.BAT

COPY POS-R POS-B
 COPY POS-R.XXX POS-B.XXX
 RPTFDN2 -F POS-B -RPT 24 -P RPT24.TXT
 NOTEPAD RPT24.TXT

- **SNC Demo.-** Acceso rápido para mantenimiento a la Base de Datos maestra (POS-R).
- Modificar el acceso directo, si la carpeta es diferente de \DemoSierra.
- **RPT Demo.-** Acceso rápido para exhibir el catálogo de precios.
- Modificar el acceso directo, si la carpeta es diferente de \DemoSierra.



CREAR E INSTALAR BASE DE DATOS MAESTRA (POS-R)

CAPTURAR ESTRUCTURA DEL MENU



- Se utiliza la forma **FDNCA**, para el alta múltiple de plus.
- Esta forma es útil en la captura inicial de todo el menú. El alta es por bloques de plus.
 - **ESC** grabar
 - ***U*** estado de modificar

Revisar la captura. Ejecute el programa **RPT.bat**.

CAPTURAR PLUS

- Utilizar la misma forma **FDNCA**, para la captura de plus.
- Verifique si el plu requiere:
 - tabla de iva,
 - Modificadores, o
 - tablas de precios.
- Revisar la captura. Ejecute el programa **RPT.bat**.

DEFINIR FORMAS DE PAGO

Los plus de pago tienen una estructura definida. Lo que identifica a un plu de cobro, es que su primer dígito es **9**.

PLU	DESCRIPCION
91	Para cobros en efectivo. El plu 91102 se utiliza para efectivo dólares.
92	Para cobros con tarjeta de crédito.
93	Para créditos. El plu 93101 es crédito de la casa.
94	Para descuentos y cortesías. Los plu que inician con 9413 son porcentajes de descuento.
95	Sin uso.
96	Sin uso.
97	Para certificados (GiftCard). Entradas y salidas de efectivo.
98	Para cargo a cuartos.
99	Para cupones y vales.

PAGO EN EFECTIVO



- Crear el plu **91101**, en la forma **FDNMU**.

PAGO EN DOLARES

```

FDNMMU *****U*
D:U Artículos PLUs
Altas, Bajas, y Modificaciones

PLU # 91102

Nombre completo EFECTIVO DLLS
Nombre corto EfecD11s

Precio #1 1100 #2 1100 #3
#4 #5 #6
#7 #8 Limite 1000

Tabla de iva Indicador esp
Código de clasificación 2 Código de cati
    
```



Nota: es importante modificar en **FDNDC** el **Tipo de cambio** **1100**

PAGO CON BILLETES DE UNA DENOMINACION DEFINIDA

Para una forma de cobro más rápida.

```

FDNMMU *****U*
D:U Artículos PLUs
Altas, Bajas, y Modificaciones

PLU # 91107 Función 1

Nombre completo EFECTIVO 500
Nombre corto Efec 500

Precio #1 50000 #2 50000 #3 $/U XX.XX
#4 #5 #6
#7 #8 Limite

Tabla de iva Indicador especial
Código de clasificación Código de categoría
Número de departamento Código de referencia

Descuentos autorizados 1 2 3 4 5 6 7 8
Pregunta x modificador Retiene la enviar Número de BitMap
Indicador de PLU 3 Tipo de PLU Restringe PLU 85

SMAIN Menú inicial Para baja de registro, 9999 EF 072203
    
```



PAGO CON TARJETA DE CREDITO

```

FDNMMU *****U*

PLU # 92101

Nombre completo BANAMEX
Nombre corto Banamex
    
```



PAGO A CREDITO

```

FDNMMU *****U*

PLU # 93101

Nombre completo CREDITO
Nombre corto Credito
    
```



CORTESIA

```

FDNMMU *****U*

PLU # 94101

Nombre completo CORTESIA
Nombre corto Cortesia
    
```



- Crear el plu **91102**, en la forma **FDNMMU**.
- En **Precio #1 1100**, indicar el tipo de cambio. Ejemplo 11.00 pesos por dólar para la tabla 1 de precios. Si utiliza más tablas de precio, indicar el tipo de cambio en todas las que utilice.
- **Limite 1000**, para indicar el límite máximo de cambio. Ejemplo 1000=mil pesos.
- **Código de clasificación 2**

- Crear el plu **91107**, en la forma **FDNMMU**. Este es un ejemplo de billete de 500.00.
- En **Precio #1 50000**, indicar el importe del billete. Ejemplo 500.00 pesos para la tabla 1 de precios. Si utiliza más tablas de precios, indicar el importe en todas las que utilice.
- **Pregunta x modificador -1**
- **Indicador de PLU 5**
- De la misma manera puede crear todos los plus que guste. Ejemplo: **91108 1000.00**.

- Crear el plu **92101**, en la forma **FDNMMU**.
- **Indicador de PLU 4**, solo si quiere que se pregunte por propina.
- **Código de clasificación 6**
Número de departamento 9999, si quiere que el sistema solicite que deslice la tarjeta de crédito, y se imprima en la nota del cliente.

- Crear el plu **93101**, en la forma **FDNMMU**.
- **Indicador de PLU 4**, solo si quiere que se pregunte por propina.

- Crear el plu **94101**, en la forma **FDNMMU**.

DESCUENTO

FDNMU	XXXXXX*U*	
PLU #	94132	
Nombre completo	DESC10%	DESCUENTO 10%
Nombre corto	Desc 10%	

- Crear el plu 94132, en la forma **FDNMU**.
- **Precio #1** **10** Porcentaje de descuento. 10=10%. Si utiliza mas tablas de precios, indicarlo en todas.
- Estos códigos deben empezar con **9413**.

ENTRADA DE EFECTIVO

Para fondos de caja.

FDNMU	XXXXXX*U*	D:U	
		Altas,	
PLU #	80201		
Nombre completo	ENTRADA DE EFECTIVO	ENTRADA EFECTIVO	
Nombre corto	EntEfe		

- Crear el plu 80201, en la forma **FDNMU**.
- **Precio #1** **-1**
- **Código de clasificación** **1**
- **Pregunta x modificador** **1**
- **Restringe PLU** **2** opcional solo gerentes.

SALIDA DE EFECTIVO

Para pagos urgentes que se requiere efectivo. Se recomienda que estos pagos se vuelvan a depositar al día siguiente, para que el depósito en bancos coincida con la venta. Esto es más control, y mas claro.

FDNMU	XXXXXX*U*	D:U	
		Altas,	
PLU #	80301		
Nombre completo	SALIDA DE EFECTIVO	SALIDA EFECTIVO	
Nombre corto	SalEfe		

- Crear el plu 80301, en la forma **FDNMU**.
- **Precio #1** **1**
- **Código de clasificación** **1**
- **Pregunta x modificador** **1**
- **Restringe PLU** **2** opcional solo gerentes.

CREAR BITMAPS



- Un BitMap, es una imagen en formato BMP.
- Un BitMap:
 - o Se puede bajar de Internet.
 - o Crear un diseño propio con un letrero, o
 - o Con alguna imagen.
- Hay varios paquetes en el mercado con el que se pueden crear estos diseños.

DISEÑAR LETREROS CON PHOTOSHOP

En la carpeta  , se tiene varios cuadros de colores para crear letreros



- Seleccione el cuadro,
- clic derecho en Mouse, y
- abra con Photoshop.

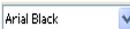
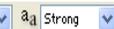


- Clic en , posicionar en el cuadro, y escribir el letrero (Ejemplo: LICORES).

- Clic en , y centre el letrero, arrastrandolo.

- Marque el letrero, clic en , , escriba 60 en , y .

- Marque el letrero y seleccione el color . En tonos fuertes seleccione el blanco.

-  Arial Black  Regular  20 pt  Strong
- Seleccione el tipo de letra. Se recomienda.
- Salve su imagen con formato BMP, en la carpeta [\BitMaps\Bmp](#).

- Clic en .



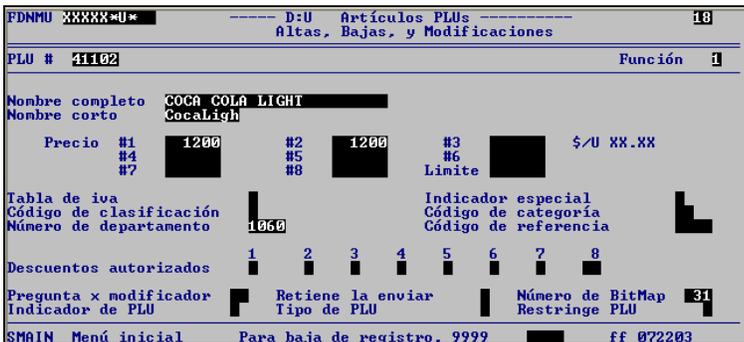
CREAR TABLA DE BITMAPS

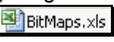


Crear la documentación de los Bitmaps. Se le asigna el número del 001 al 255.

30	RefCocaCola.030	115	LicBrandyFundador.115
31	RefCocaLight.031	116	LicBrandyPresidente.116
32	RefFanta.032	117	LicBrandyTorres.117

ASIGNAR BITMAPS A PLUS



- Copiar de   a  , las imágenes BMP, y asignarle un número de 001 a 255, de acuerdo a .
- En la forma **FDNMU**, indique el número del gráfico. **Número de BitMap #31**. El ejemplo muestra que el plu **41102**, tiene asignado el Bit Map **31**.



CREAR LOGO (SIERRA.PRN)

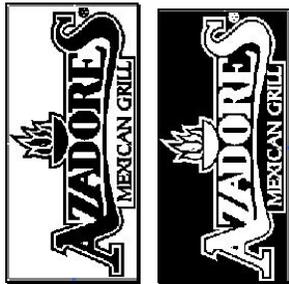
El sistema permite imprimir opcionalmente su logo (gráfico), en la nota del cliente.



← LOGO

- Solamente indique el número 1 en el campo **Habilita impresion de logo en nota 1**, de la forma **PSTL1**.
- Esta opción es por número de Terminal Pos. Ejemplo **POS # 05**.
- **NOTA:** Para crear logo:
 - Diseñar su logo en formato BitMap (**BMP**).
 - Ejecute el programa **ReadFile** (Convierte el gráfico **BMP a PRN**).
 - Renombrar el logo a **SIERRA.PRN**, y copiarlo a **IPOS**.

CONVERTIR LOGO BMP A PRN



- **Paint** Utilice este paquete y cargue el logo en formato BMP (bitmap).
- **Imagen** **Expandir o contraer...** Que el ancho no sea mayor a **7 cm**. Verificar en **Atributos...** **Ancho: 6.96**.
- **Atributos...** **Blanco y negro**. Grabe el logo en monocromático.
- **Voltear o girar...** **Girar por ángulo** **270°**. Debe verse como la figura a la izquierda.
- **Invertir colores**. Para que no se imprima un fondo negro.
- Ejecute: **READFILE LOGO.BMP LOGO.PRN** LOGO=nombre de su logo.
 - Se exhibirá una información con título "Bit Map File Header".
 - **Enter** después de "Pause".
 - **N** después de "Display hex dump of map? Y or N".
 - **1** después de "Print bit map".
 - **ESC** después de "press any key to continue printing or ESC to end."
- Ejecute: **COPY LOGO.PRN SIERRA.PRN**. Y copie el logo SIERRA.PRN, en la carpeta **IPOS**.

NOTA: estos archivos deben ser aproximadamente de 5,000 bytes.

ENCABEZADOS PARA REPORTES DE VENTAS Y AUDITORIA (FDNHD)

```

FDNHD *****U*----- D:U Encabezados de reportes ----- 0 1
Sierra ARGUS POS OK 1

NOMBRE DEL GRUPO 1600
Nombre #1 SISTEMAS SIERRA SA DE CU
Nombre #2
Dirección CERRO LAS CAMPANAS 384
Ciudad, Estado, CP MEXICALI BC
Teléfono 586 5663420

Nombre del 1er Overlay Nota: Default ARGUS1

NOMBRE DEL LUGAR 1601
Nombre #1 == SIERRA & BEER ==
Nombre #2
Dirección ARCHIVO DEMO
Ciudad, Estado, CP
Teléfono
Ventas del año 6

SMAIN Menú inicial Para baja de registro, 9999 102286
    
```

- El encabezado de los reportes de Ventas del día y Auditoria de ventas, se modifica en la forma **FDNHD**.

ALTA DE TERMINALES POS (PS3TL, PSTL1, PSTL2)

```

PS3TL *****U*----- D:U Parámetros de terminal POS ----- 17
POS # 005 Lj ARGUS POS Función 1

Nombre de POS RESTAURANTE Ubicación CAJA
Módulo Modelol Tablero # 1 Localización 1
-HORARIO DE PRECIOS - ENRUTAMIENTO
Tabla Inicio Final Im Se Ba Tp 3 Lf Kb 0 Grupo Localizaciones
# HHMM HHMM
1 2400
Forza cerrar caja
No imprime prop/Sug
Impresor de notas
Crédito automático
Cuenta automática
Ignora modificadores
del tablero
Exhibe automático
No imprimir nota
Opciones retail
Control de iva Recibo detallado 2
Tablas de iva #1 2 #2 1
Asignación de cajas #1 9999 #2 9999 #3 3 Tarjeta requerida
Formato de nota #4 2

SMAIN Menú inicial Para baja de registro, 9999 fcf 071497
    
```

- En esta forma **PS3TI**; principalmente:
 - Se activa:
 - El scanner.
 - La báscula.
 - La pantalla de precios.
 - Se definen:
 - El tablero inicial a exhibir.
 - El horario de precios.
 - El enrutamiento
 - El tipo de impresor de notas.
 - La longitud del modificador.
 - La tabla de iva.
 - El formato de nota.

```

PSTL1 *****U*----- D:U Parámetros de terminal POS #1 ----- 0 1602
Sierra ARGUS POS OK 1

POS # 05 TITULO EN NOTA ~~~ SIERRA & BEER ~~~ Puerto impresora 6
Habilita LON 2 para gasolina Registra todas las cancelaciones
Habilita duplicar notas de crédito Puerto 5 para máquina de monedas
Habilita UERIFON Puerto COMM (1-5) para báscula
Inhabilita EL/P2 Enviar/Imprimir Cajeros no deben abrir cuentas
Límite de ventas por cuenta No imprimir mensaje de DUPLICADO
Habilitar comida para llevar Habilita consolidación
Solicita tarjeta en créditos Habilita control de mesas y DriveTr
Carga Plus si hay cambios c/hora Habilita entrada rápida cantineros
Habilita impresión notas gasolina Lenguaje (2=español)
Porcentaje de propina Exhibe estampillas de alimentos
Imprimir solo una nota a meseros Preguntar por datos familiares
Habilita códigos JAM/DPE (06.10) Mensaje en torreta de precios(1-9) 3
Preguntar por personas y notas Preguntar por identificación
Habilita al cajero Ent/Sal efectivo No imprime total alimentos/bebidas
Inhabilita tecla de crédito Habilita impresión de factura
Habilita alta de SKUs Cuentas separadas solo por gerente
Localización para autoenrutamiento Habilita opción de iva
No cobrar con efectivo exacto Habilita impresión de logo en nota 1
Habilita modificadores continuos
SMAIN Menú inicial Para baja de registro, 9999 ff 10/23/03
    
```

- En esta forma **PSTL1**; principalmente se habilita:
 - Comida para llevar.
 - Cargar plus c/hora.
 - Imprimir solo una nota a meseros.
 - Preguntar por personas y notas.
 - Localización para enrutamiento.
 - El puerto de la impresora de notas.
 - El lenguaje del sistema.
 - El mensaje en la pantalla de precios.
 - Impresión del logo en la nota.

```

PSTL2 *****U*----- D:U Parámetros de terminal ----- 0 1602
Sierra ARGUS POS OK 1

POS # 05 TITULO EN NOTA ~~~ SIERRA & BEER ~~~
LINEA #1 SISTEMAS SIERRA SA DE CU 1 Líneas en
Mensaje en nota Especialistas en blanco
del cliente LINEA #2 Sistemas Computacionales
LINEA #3 para Restaurantes/Bares
LINEA #4

Número de Cuentas en sistema KIOSK 1200 Significa 100,200 Cuentas
Habilita teclado Sku par editar Ignora teclado touch para SKUs
Habilita solicitar reportes/gráficas Estadísticas en la terminal POS
Habilita red KIOSK Red para UIDEOS y KIOSK
Habilita "Report viewer" Habilita ayuda HTML
Habilita comida para llevar 1-Siempre 2-Opcional
Carga por envío en comida p/llevar 150-$1.50
Número de departamento en p/llevar Código de departamento p/llevar
Tabla de precios en comida ToGo Habilita lista local ORDER
Solicita tarjeta en créditos Habilita control de mesas
Puerto de scanner Puerto para torreta de precios 1
Puerto de báscula Puerto para impresor de notas 5
Puerto de Verifone Constante de autoasignación
No imprime nota, solo con *Dup Inhabilita ARCHIVING en la POS

SMAIN Menú inicial Para baja de registro, vea PSTL1 ff 041802
    
```

- En esta forma **PSTL2**; principalmente se habilita:
 - Título de la nota.
 - Mensaje particular al pie de la nota.
 - El report viewer.
 - Puerto para pantalla de precios.

ALTA DE EMPLEADOS (ADDEM)

El sistema permite varias clasificaciones y atributos, para el personal que va a operar el sistema.
Es muy importante indicar y con mucho cuidado, las autorizaciones permitidas para cada empleado.

GERENTE

```

ADDEM ***** D:U ALTA, BAJA, Y MODIF DE EMPLEADOS 19 0000 0002
Sierra ARGUS POS

Empleado # 1070 Número de IMSS _____ Nómina # _____ Función 1
Nombre completo MANUEL MONTOYA Nombre corto MANUEL
Código de trabajo _____ Opciones 0 No
Código de tarea _____ 1 Si
Pregunta x personas y notas 1
Acceso compartido cajas 9999
Código de clasificación 9
Autorizado para modificar iva 0 Entradas/Salidas
Empleado en turno 1 Cuentas generales
Imprime corte de caja 2 Cuentas individuales
Tarjeta requerida 1 3 Ctas grles e indiv
Contabilidad cero al entrar 4 Cantinero
Autoenruta con tecla imprime 5 Cajero
Cobro restringido 1 6 Cuentas asignadas
Transferencia restringida 7 Ctas de 6 dígitos
Sueldo por hora XX.XXX 8 Cuentas con acceso
Cuentas cerradas individual
Cuentas abiertas 9 GERENTE

SMAIN Menút inicial Para baja de registro, 9999 glw 032501
    
```

- Código de clasificación 9**
- 1 si quiere que pregunte por personas y notas al ordenar.
- 1 para acceso solo por tarjeta.
- 1 para iniciar su contabilidad al entrar.
- 1 para cobro restringido, si no está autorizado a cobrar, o utilizar plus de cobro 9xxxx.

CAJERO

```

ADDEM ***** D:U ALTA, BAJA, Y MODIF DE EMPLEADOS 19 0000 0002
Sierra ARGUS POS

Empleado # 1071 Número de IMSS _____ Nómina # _____ Función 1
Nombre completo MARTHA LOPEZ Nombre corto MARTHA
Código de trabajo _____ Opciones 0 No
Código de tarea _____ 1 Si
Pregunta x personas y notas 1
Acceso compartido cajas 9999
Código de clasificación 5
Autorizado para modificar iva 0 Entradas/Salidas
Empleado en turno 1 Cuentas generales
Imprime corte de caja 2 Cuentas individuales
Tarjeta requerida 1 3 Ctas grles e indiv
Contabilidad cero al entrar 4 Cantinero
Autoenruta con tecla imprime 5 Cajero
Cobro restringido 1 6 Cuentas asignadas
Transferencia restringida 7 Ctas de 6 dígitos
Sueldo por hora XX.XXX 8 Cuentas con acceso
Cuentas cerradas individual
Cuentas abiertas 9 GERENTE

SMAIN Menút inicial Para baja de registro, 9999 glw 032501
    
```

- Código de clasificación 5**
- 1 si quiere que pregunte por personas y notas al ordenar.
- 1 para acceso solo por tarjeta.
- 1 para imprimir corte de caja.
- 1 para transferencia de cuentas restringida.
- 1 para iniciar su contabilidad al entrar.
- 9999 si quiere compartir las cajas.

MESERO

```

ADDEM ***** D:U ALTA, BAJA, Y MODIF DE EMPLEADOS 19 0000 0002
Sierra ARGUS POS

Empleado # 1072 Número de IMSS _____ Nómina # _____ Función 1
Nombre completo PEDRO VELEZ Nombre corto PEDRO
Código de trabajo _____ Opciones 0 No
Código de tarea _____ 1 Si
Pregunta x personas y notas 1
Acceso compartido cajas 9999
Código de clasificación 8
Autorizado para modificar iva 0 Entradas/Salidas
Empleado en turno 1 Cuentas generales
Imprime corte de caja 2 Cuentas individuales
Tarjeta requerida 1 3 Ctas grles e indiv
Contabilidad cero al entrar 4 Cantinero
Autoenruta con tecla imprime 5 Cajero
Cobro restringido 1 6 Cuentas asignadas
Transferencia restringida 7 Ctas de 6 dígitos
Sueldo por hora XX.XXX 8 Cuentas con acceso
Cuentas cerradas individual
Cuentas abiertas 9 GERENTE

SMAIN Menút inicial Para baja de registro, 9999 glw 032501
    
```

- Código de clasificación 8**
- 1 si quiere que pregunte por personas y notas al ordenar.
- 1 para acceso solo por tarjeta.
- 1 para cobro restringido.
- 1 para transferencia de cuentas restringida.
- 1 para iniciar su contabilidad al entrar.

Las clasificaciones de mesero mas comunes son:
 8 Cuentas de 3 dígitos con acceso individual 000999.
 2 Cuentas individuales de 2 dígitos 107099.

SOLO ENTRADAS Y SALIDAS

```

ADDEM ***** D-U ALTA, BAJA, Y MODIF DE EMPLEADOS 19 0000 0002
Sierra ARGUS POS

Empleado # 1075 Número de IMSS _____ Nómina # _____ Función 1

Nombre completo JUAN PEREZ Nombre corto JUAN
Código de trabajo _____ Opciones _____
Código de tarea _____ 0 No
Pregunta x personas y notas _____ 1 Si
Acceso compartido cajas 9999 _____
Código de clasificación _____
Autorizado para modificar iva _____
Empleado en turno _____
Imprime corte de caja _____
Tarjeta requerida _____
Contabilidad cero al entrar _____
Autoenruta con tecla imprime _____
Cobro restringido _____
Transferencia restringida _____
Sueldo por hora XX.XXX _____
Cuentas cerradas _____
Cuentas abiertas _____

Autorizaciones:
0 Entradas/Salidas generales
1 Cuentas generales
2 Cuentas individuales
3 Ctas grles e indiv
4 Cantinero
5 Cajero
6 Cuentas asignadas
7 Ctas de 6 dígitos
8 Cuentas con acceso individual
9 GERENTE

SMMAIN Menú inicial Para baja de registro, 9999 glw 032501
  
```

- Código de clasificación**
- 1 para acceso solo por tarjeta.
 - 1 para cobro restringido.
 - 1 para transferencia de cuentas restringida.

A esta clasificación solo se le permite entrar y salir. Se utiliza solo para registrar la hora de entrada y salida del personal.

PARAMETROS GENERALES (PSFL1, FDNDC, PSTL6)

```

PSFL1 ***** Parámetros generales del sistema 0 1600
Sierra ARGUS POS OK 1

Empresa SISTEMAS SIERRA SA DE CU '1' = Si
Habilita impresión de folio 1 Inhabilita cancelar a cajeros 1
No exhibir número de tarjeta 1 Habilita descuentos por volumen
Habilitar cliente frecuente 1 Inhabilitar sonido en la Pos
Habilitar promoción estampillas Poder salir con cuentas abiertas
Habilitar límite de crédito <$15.00-1500
Habilitar propina máxima <$200.00=200>
Preguntar por propina en tarjeta <8%=800>
Habilitar cuenta de 5 dígitos
No exhibir nombre de tarjeta
Número de tienda
Tiempo para imprimir ruta alterna Segundos <2 Minutos=120>
Habilitar TRAILER.DOC selectivo <4> 1 Habilitar descuento de inventarios
Habilitar versión de Front Desk 1 Insertar modificador ToGo a cajero
Imprime modificadores $add Exhibir número de tarjeta crédito
Preguntar por bebidas al cobrar No exhibir propina y firma en nota
Seleccionar formato de "GiftCard" Precios de 4 dígitos en báscula
Inhabilitar expansión de UPC-E Utilizar Base de Datos SQL

SMMAIN Menú inicial Rv ff 04/26/06
  
```

- En esta forma **PSFL1**; principalmente se habilita:
 - o Que los cajeros no puedan cancelar.
 - o Impresión de folio.
 - o El mensaje libre Trailer.doc
 - o Base de datos SQL.

```

FDNDC ***** D:U Descuentos, Iva, y Constantes 0 1601
Sierra ARGUS POS OK 1

Localización == SIERRA & BEER == Re-leer registros 1
Tablas de descuento #1 10.5%=105 Imprimir los créditos
2 Verificador de tarjetas
3 Líneas en impresor remoto 1
4 Número de cuenta inicial 1001
5 No enviar a impresor remoto
6 No respaldar en CPU respaldo 1
7 Activar precios por día
8 CIERRE Activado manualmente 9
9 AUTOMATICO Activado por hora 1
Hora de cierre HHMM 600
Inicio automático 1
Tablas de impuesto #1 1000 6.50%=650 Ignorar punto decimal <2>
IVA 3 Límite de transacciones 10000
4 Tipo de cambio 1100
5 Comisión por tarjeta
Nombre archivo SKU SKU-R Ignorar tecla de efectivo
No de respaldos <3-9> 2 Código de comunicación

SMMAIN Menú inicial FCF 061190
  
```

- En esta forma **FDNDC**; principalmente se habilita:
 - o Cierre automático.
 - o Tablas de iva.
 - o Tipo de cambio.

```

PSTL6 ***** D:U DATOS FISCALES DE LA EMPRESA 0 1606
Sierra ARGUS POS OK 1

DATOS FISCALES DE LA EMPRESA TERMINAL POS # 05
Se imprimen al principio de la nota

Información Espacios
Línea 1 SISTEMAS SIERRA SA DE CU
Línea 2 CERRO LAS CAMPANAS #384
Línea 3 COL INSURGENTES OESTE
Línea 4 MEXICALI BC CP 21280

#- Espacios
Imprime líneas en blanco antes de imprimir.

#- Información
Imprime al principio de la nota la información.

SMMAIN Menú inicial para baja de registro, 9999 ff 053196
  
```

- En esta forma **PSTL6**, se habilita el mensaje al inicio de la nota.
- Normalmente se utiliza para los datos fiscales de la empresa.
- Este mensaje es por Terminal.

CREAR MENSAJE ABIERTO AL PIE DE LA NOTA (TRAILER.DOC)

El sistema le permite agregar un mensaje del número de líneas deseado, al final de la nota.

```

Archivo Edición Buscar Ver Opciones Ayuda
C:\pos\TRAILER.DOC
SISTEMAS SIERRA S.A. DE C.V.
CERRO DE LAS CAMPANAS #384
COL INSURGENTES OESTE
MEXICALI B.C.
RFC SSI 910617 638

LA EMPRESA LES DESEA QUE SE HAYAN
DIVERTIDO, Y LOS INVITAMOS PARA QUE EL
PROXIMO 14 DE FEBRERO NOS VISITEN.
HABRA CONCURSOS, RIFAS Y CON TODO EL
AMBIENTE Y DIVERSION QUE NOS
CARACTERIZA.
    
```

- Edite un archivo **TRAILER.DOC**, y escriba toda la información que usted desee.
- Puede escribir las líneas que quiera, respetando que cada línea sea de **40** columnas.
- Esta información se imprime al final de la nota y después de la información del mensaje por punto de venta (**FDNMS**).

DEFINIR REPORTE DE VENTAS 05 (FDNFL, PSRPT)

```

FDNFL *****U* ----- D:U  Títulos en reportes POS ----- 0
Sierra ARGUS POS                                     OK 1
VENTAS  # 1  Descripción  PLU      # 2  Descripción  PLU      16011
          3  LICORES        1          2  VINOS        2
          5  CERUEZA        3          4  BEBIDAS     4
          7  ALIMENTOS     5          6  POSTRES     6
          9  UPCs          7          8
          10
AJUSTES # 1  CORTESIAS    94101    2  DESC 5%     94131
          3  DESC 10%    94132    4  DESC 20%   94133
          5
          6
          10
COBROS  # 1  EREC MN      91101    2  EFEC DLLS   91102
          3  EREC BILLE  912      4  BANAMEX    92101
          5  BANCOMER   92102    6  VISA       92103
          7  MC         92104    8  AMEX       92105
          9  CERTIFICAD 97191    10
SMAIN  Menú inicial                                     112185
    
```

- En esta forma **FDNFL**;, se crea el reporte de ventas 05.
- Se pueden definir:
 - o 10 conceptos de ventas.
 - o 6 conceptos de ajustes.
 - o 10 conceptos de pago.

```

PSRPT *****U* ----- D:U  Clasificar alimentos y bebidas ----- 0 1601
Sierra ARGUS POS                                     OK 1
Opción de reportes flash 0=Por mesero que abre. 1=Por mesero actual
Bebidas:Alimentos:Otros
Opción en nota  Sup  1  0 = Ignorar  NOTA: La nota presen-
                  2  1  Bebidas      tará un total de ali-
                  3  2  Alimentos   mentos y bebidas de
                  4  3  Otros       acuerdo a la clasifi-
                  5
                  6
                  7
                  8
SMAIN  Menú inicial                                     033187
    
```

- En esta forma **PSRPT**, se define si se quiere la impresión de un total de alimentos y bebidas al pie de la nota.

CREAR REPORTE 21 (RPT21.DAT)

Es un reporte especial definido por el usuario. Este se imprime en el punto de venta. Funciona de una manera similar al reporte 05, y solo puede ser solicitado por gerentes.

El reporte 21 es muy útil ya que usted mismo puede conformar este reporte de ventas a su gusto, mostrando la información de ventas al momento. Presenta ventas de plus en unidades y pesos y/o totales por categoría, subcategoría o supercategoría. Adicionalmente se pueden asociar diferentes plus de diferentes categorías y generar totales.

COMO CREAR EL REPORTE 21.-

A través de un editor se debe crear el archivo RPT21.DAT en el directorio \POS que contiene la programación del reporte 21. Se presenta el siguiente ejemplo:

PROGRAMACION	IMPRESION
000000 0000 VENTAS POR CATEGORIA	~~ Sierra & Beer ~~
000000 0000	1070 Trm# 005 12/16/98 11:42
000000 0000 \$/UNID CANT \$ VENTA	=====
100213 1057 Herr Repos	-----
140612 1057	VENTAS POR CATEGORIA
500201 0000	
100213 1058 Jimador	
140612 1058	
500201 0000	
310612 0000 TOT TEQUILAS	
310203 0000	
000000 0000	
100213 1060 Buchanan's	
140612 1060	
500201 0000	
100213 1061 JW etiq negra	
140612 1061	
500201 0000	
310612 0000 TOT WHISKEYS	
310203 0000	
000000 0000	
000000 0000	
320203 0000 TOTAL VENTA	

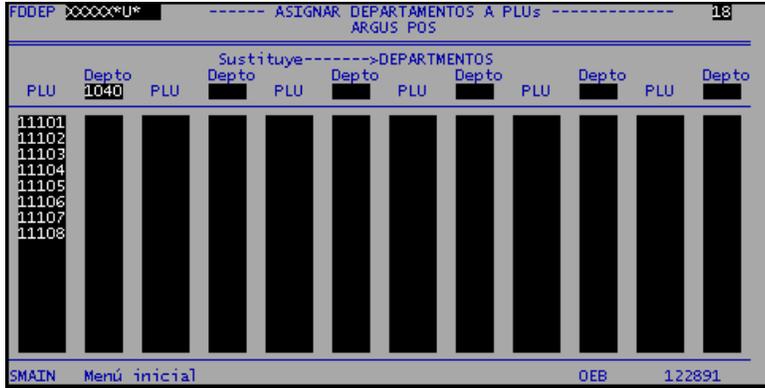
Se observa que los plus asignados al departamento 1057 son Herradura reposado, los asignados al 1058 son Jimador, los asignados al 1060 son Buchanan's, y los asignados al 1061 son Jhonny Walker etiqueta negra.

INSTRUCCIONES PARA CREAR EL REPORTE 21.-

INSTRUCCIÓN	DESCRIPCION
000000 0000	Se utiliza para imprimir un título o una línea en blanco.
100213 1040 140612 1040 500201 0000	Se utiliza para imprimir las ventas de plus asociado a un departamento (En este ejemplo es plus asociados al departamento 1040).
310612 0000 310203 0000	Se utiliza para imprimir el subtotal de ventas.
320203 0000	Se utiliza para imprimir el total de la venta

ASIGNAR DEPARTAMENTO.-

La forma FDDEP, se utiliza para definir de una manera rápida todos los plus asociados a un departamento. La forma se muestra a continuación:

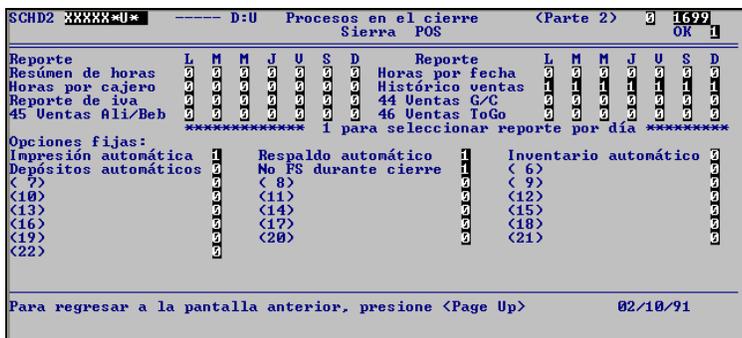


- Asignar departamento a los plus. El ejemplo muestra los plus asignados al departamento **1040**.
- Es muy importante, tener el cuidado de asignar correctamente los departamentos a los plus, y que todos los plus estén asignados a un departamento; para que el total de ventas del reporte **05**, coincida con el del reporte **21**.

PROGRAMAR REPORTES (SCHED, SCHED2)



- En esta forma **SCHED**; se definen los reportes a imprimir.
- Si no desea ningún reporte, debe indicar **0** (cero) en cada campo.
- Indique **1** en la posición martes en **Inicia semana**.



- En esta forma **SCHED2**; se definen las opciones:
 - o Impresión automática.
 - o Respaldo automático.
 - o No FS (servidor), durante el cierre. Esta opción hace que el cierre sea mas rápido.
- Las opciones en blanco deben rellenarse con **0** (cero).

DEFINIR ENRUTAMIENTO (FDNGP, FDNRT, PS3TL)

Es la manera de indicarle al sistema, donde se quiere imprimir las comandas enviadas desde los puntos de venta. Para enrutar un plu, se deben asociar 3 formas: FDNGP, FDNRT y PS3TL.

GRUPOS PARA ENRUTAMIENTO FDNGP.-

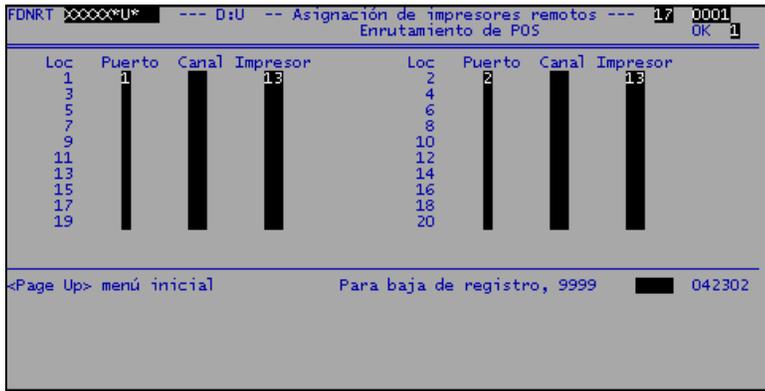
En la forma FDNGP se definen los grupos de enrutamiento.



- Definir el nombre del grupo. Ejemplo **bebidas**.
- Definir el número de grupo. Ejemplo **2**.
- Definir los plus asignados a este grupo. Estos pueden definirse a nivel supercategoría (1 dígito), categoría (2 dígitos), subcategoría (3 dígitos) y detalle (únicamente los 1ros 4 dígitos). El ejemplo muestra que el grupo bebidas son todos los plus que empiezan con 1, 2, 3 y 611.
- Si se requieren mas de 9 columnas para definir un grupo, repita el mismo número de grupo y nombre, y tendrá nueve columnas mas para definirlo.

ASIGNACIÓN DE PUERTOS FDNRT.-

En la forma FDNRT se asignan los puertos para las impresoras remotas.



- **Loc.-** Localización del impresor de comandas (cocina fría, cocina caliente, barra, etc.).
- Asignar el puerto (**COM:)** al que se conectará el impresora para esta localización.
- Indicar el tipo de impresor (13 = impresor tm-t88).
- **Canal.-** Se requiere cuando se utiliza multiplexor. El multiplexor se conecta a un puerto y este se amplía a 4 u 8 canales.
- Una vez definida la asignación de puertos y los grupos para enrutamiento, se deben enrutar los plus en cada terminal POS; es decir, se debe indicar en cada terminal que de acuerdo a los plus que se ordenen, en que localización (impresora remota) se debe imprimir la orden.

ENRUTAR LA TERMINAL POS PS3TL.-

En esta forma PS3TL, se definen los grupos que se van a enrutar a las localizaciones.



- Defina el grupo y la localización a donde se enviará la orden. El ejemplo muestra que el grupo 1 de alimentos, se envía a la localización 1, que es el impresor ubicado en la barra y está conectado al puerto 1.
- El sistema tiene 2 opciones alternas para enviar la orden. Si la 1er opción no está disponible, el sistema envía la orden a la 2da opción; y si tampoco está disponible, se envía a la 3er opción. El sistema espera 2 minutos la primera vez, antes de enviar a la 2da opción. Para regresar a la ruta original, simplemente encienda el impresor.

CREAR TABLEROS (FDNMU, FDNPS)

FDNMU *****U* D:U Artículos PLUs Altas, Bajas, y Modificaciones 18

PLU # 31102 Función 1

Nombre completo CERUEZA Y BEBIDAS
Nombre corto &CeroBeb

Precio #1 #2 #3 #4 #5 #6 #7 #8 Limite \$/U XX.XX

Tabla de iva
Código de clasificación
Número de departamento 2

Indicador especial
Código de categoría
Código de referencia

Descuentos autorizados 1 2 3 4 5 6 7 8

Pregunta x modificador Retiene la enviar Número de BitMap 125
Indicador de PLU Tipo de PLU Restringe PLU

SMMAIN Menú inicial Para baja de registro, 9999 ff 072203

- En la forma **FDNMU**, dar de alta el plu de tablero.
- En **número de departamento**, indicar el número del tablero asociado.

FDNPS *****U* D:U Tabl

TABLERO # 02

	1	2	3	4	5
1	311	312	411	412	413
2	31101	31201	41101	41201	41301
3	31102	31202	41102	41202	41302
4	31103	31203	41103	41203	41303
5	31104	31204	41104	41204	41304
6	31105	31205	41105	41205	41305
7	31106		41106	41206	
8	42101	42102	42103	42104	422
9	81101	81132	81103	81104	81105
10	81106	81107	81108	81109	81110

NOTA: Los PLU's indicados deben existir

SMMAIN Menú inicial



- En esta forma **FDNPS**; se crea el tablero.

CREAR MODIFICADORES

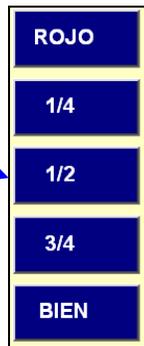
Se utilizan como lenguaje de comunicación entre los meseros y centros de consumo (cocinas y barras), para informar de las modificaciones al platillo o bebida.
Se recomienda describir solo las mas comunes como: sin hielo, sin chile, poca cebolla, sin sal, etc.

MODIFICADORES AUTOMATICO

FDNMU *****U*

PLU # 52032

Nombre completo 1/2
Nombre corto 1/2



- Ejemplo: Modificador término medio, de la categoría **52** Carnes.

- Su plu tiene una estructura, y se define como modificador global.
- Contiene un **0** (cero) en el nivel categoría (10112), o subcategoría (41015).
- Ejemplo:
 - 10112** significa que es un modificador solo de la supercategoría **1**. En este caso puede tener clasificaciones de modificadores.
 - 41015** significa que es un modificador solo de la categoría **41**.
- NOTA:** Si quiere que al seleccionar un plu de la categoría **52**, llame a este modificador **52032**, debe indicar **1** en el campo **Pregunta x modificador** **1**.
- Si no quiere que lo exhiba, indique **-1** en este campo. De

cualquier manera puede llamarlos con  

MODIFICADORES EN TABLERO

CREAR MODIFICADORES

FDNMMU *****U* D:U Artículos PLUs Altas, Bajas, y Modificaciones 18

PLU # 70002 Función 1

Nombre completo SIN
Nombre corto SIN

Precio #1 #2 #3 \$/U XX.XX
#4 #5 #6
#7 #8 Limite

Tabla de iva
Código de clasificación 54
Número de departamento 54

Indicador especial
Código de categoría
Código de referencia

Descuentos autorizados 1 2 3 4 5 6 7 8

Pregunta x modificador -1 Retiene la enviar
Indicador de PLU Tipo de PLU Número de BitMap 63
Restringe PLU

SMAIN Menú inicial Para baja de registro, 9999 ff 072203

- Definir las combinaciones: Con, Sin, Mucho, Poco, y Solo.
- Deben ser 70001, 70002...70005. 7 puede ser cualquier supercategoría 1, 2, 8.
- Indicar el número de categoría de los modificadores en el campo número de departamento (ejemplo 54).

70001	CON	0 CON
70002	SIN	0 SIN
70003	MUCHO	0 MUCHO
70004	POCO	0 POCO
70005	SOLO	0 SOLO

- Crear las opciones de modificadores de la categoría (ejemplo 54201).
- 5 en código de clasificación (plu con precio 0).
- 2 en pregunta por modificador.

542	SIN	SIN
54201	SAL	0 SIN SAL
54202	PIMIENTA	0 SIN PIMIENTA
54203	CEBOLLA	0 SIN CEBOLLA
54204	CHILE	0 SIN CHILE

CREAR TABLERO

FDNMMU *****U* D:U Artículos PLUs Altas, Bajas, y Modificaciones 18

PLU # 81115 Función 1

Nombre completo MODIFICADOR ALIMENTO
Nombre corto &ModAli

Precio #1 #2 #3 \$/U XX.XX
#4 #5 #6
#7 #8 Limite

Tabla de iva
Código de clasificación 15
Número de departamento 15

Indicador especial
Código de categoría
Código de referencia

Descuentos autorizados 1 2 3 4 5 6 7 8

Pregunta x modificador 5 Retiene la enviar
Indicador de PLU Tipo de PLU Número de BitMap 255
Restringe PLU

SMAIN Menú inicial Para baja de registro, 9999 ff 072203

- Crear plu de tablero de modificadores.
- &ModAli en nombre corto (iniciar con &).
- Indicar tablero en número de departamento.
- 5 en indicador de plu.



CON SIN MUCHO POCO SOLO

SAL Salsa
PIMIENTA Guacamol
CEBOLLA Verdura
CHILE Chile

FDNPMU *****U* D:U Tab 18

TABLERO # 15

1	70001	70002	70003	70004	70005
2	54101		54105		
3	54102		54106		
4	54103		54107		
5			54104		
6					
7					
8					
9					
10	81103	81104	81105	81106	

NOTA: Los PLU's indicados deben existir

SMAIN Menú inicial

- Crear tablero de modificadores.
- Plus de con, sin, mucho, poco, solo.
- Plus de modificadores.
- Plus de tableros (es importante para poder salir del tablero de modificadores).
- Al ordenar se vería así:

COCA COLA	10.00
TECATE	20.00
RIB EYE	125.00
1/2	
SIN CEBOLLA	
SIN SAL	

Modificador

MODIFICADOR LIBRE

FDNMU	XXXXX*U*
PLU #	30450
Nombre completo	MODIFICADOR
Nombre corto	?Modific



1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P
A	S	D	F	G	H	J	K	L	<=
Z	X	C	V	B	N	M	,	.	Enter

- Se utiliza para describir de una manera libre las indicaciones al platillo o bebida.
- Debe iniciar el nombre corto con ?
- Puede crear un BitMap para este modificador.
- Debe incluirlo en los tableros que lo necesite.

- Al seleccionar este plu, se exhibirá este teclado para que indique la descripción.
- Una vez capturada esta descripción, presione **Enter**
- **NOTA:** No olvide enlutar este modificador.

DEFINIR REPORTES (STEP5C, FDN5M)

```
@echo off
echo *=====
echo *          STEP 5C      Print Customer Specific Reports (Dummy)
echo *=====
rem Si no quiere un reporte, agregue la palabra rem antes del programa
rem Ejemplo: Si no se quiere Entradas y Salidas, indicar: rem RESQUE
rem =====
rem *** REPORTES PARA EL DEPARTAMENTO DE CONTABILIDAD ***
rem =====
rem 1. VENTAS DIARIAS POR EMPRESA
IMPRI7
SUMPOS2 -F POS-B -Q ORDER1.QUE -RPT 01
BRINCO
rem 2. AUDITORIA DE CUENTAS
AUDQUE
rem =====
rem *** REPORTES PARA EL DEPARTAMENTO DE AUDITORIA DE INGRESOS ***
rem =====
rem 1. AUDITORIA DE CAJEROS
AUCQUE
rem 2. AUDITORIA DE CANCELACIONES
RCAQUE
rem 3. ENTRADAS Y SALIDAS
rem RESQUE
rem =====
rem *** REPORTES DE ESTADISTICA ***
rem =====
IMPRI7
rem 30. VENTAS POR SUPERCATEGORIA
rem SRTPOS2 -F SALES -RPT 30 -TYPE 1
rem 41. VENTAS POR CATEGORIA DETALLE
rem SRTPOS2 -F SALES -RPT 41 -TYPE 1
BRINCO
rem =====
rem *** ACUMULA ANALISIS DE LA VENTA ***
rem =====
rem ANALISIS DE VENTAS SIEARG2
IN2ARC
rem VENTAS ACUMULADAS SIEARG (sin uso)
rem VMMRC
ECHO >> STEP5C.CMP
```

- Edite este archivo **STEP5C**, ubicado en la carpeta \POS, para definir los reportes que se imprimirán automáticamente durante el proceso de cierre.
- Los reporte son:
 - o Ventas diarias por empresa.
 - o Auditoria de cuentas.
 - o Auditoria de cajeros
 - o Auditoria de cancelaciones.
 - o Entradas y salidas.
 - o Ventas por supercategoria.
 - o Ventas por categoría detalle.
- Acumular ventas en el sistema Análisis de ventas.
 - o En mantenimiento de este sistema, se le puede solicitar que se impriman automáticamente las ventas:
 - Anuales por importe
 - Alto movimiento de alimentos.
 - Alto movimiento de bebidas.
- NOTA:** Para deshabilitar un reporte, solo agregue la palabra **rem** antes del programa.

AUDQUE Auditoria de cuentas habilitado.
rem AUDQUE Auditoria de cuentas deshabilitado.



COMPUTACION EN RESTAURANTES Y BARES

ARGUS



- En esta forma **FDNSM**; se definen los intervalos de venta, para el reporte de **Ventas diarias por empresa**.

INSTALAR BASE DE DATOS MAESTRA (POS-R)

- Copiar la base de datos creada , de la carpeta , a la carpeta .
- En la carpeta , compactar los archivos con el nombre de .
- Copiar los archivos , a la carpeta del servidor.
- Para instalar en el servidor, solo ejecuta el programa .

PROCESOS ESPECIALES

COMBOS

Es la manera de ofrecer paquetes o menús (Un combo, paquete o menú, contiene varios plus), y cuya característica es dar opciones de plus a escoger.

Ejemplo: En la compra de un Combo Hamburguesa, se puede seleccionar un refresco, y una opción de papas francesas o aros de cebolla. El sistema permite hasta 4 opciones adicionales.

CREAR MACRO DEL COMBO



- Debe ser un plu con cero, en categoría.
- Ejemplo: **PLU # 30401**, es una Hamburguesa combo **Nombre corto HambComb**
- El **Nombre completo P52901,P81113:**, contiene un macro: Ordena el plu 52901, y llama al plu 81113 (Este llama al tablero de modificadores).
- 1 en **Pregunta x modificador 1**



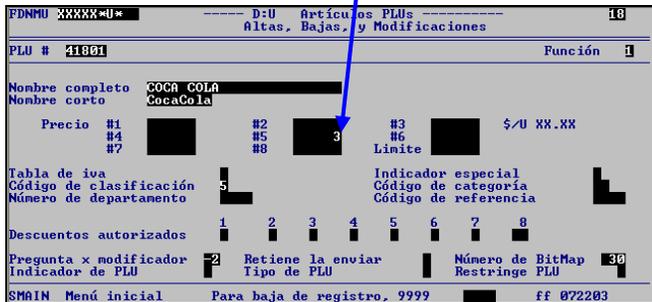
- Ejemplo:

CREAR PLU DEL COMBO

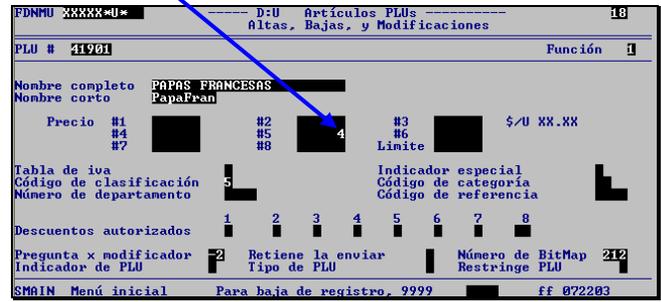


- **PLU # 52901**, llamado por **PLU # 30401**
- **Nombre completo HAMBURGUESA COMBO**
- **Nombre corto HambComb**
- **Precio #1 3000**, Precio del combo.
- **#5 3 #6 4**, En los campos #5 al #8, se indican las opciones. En este caso son 2 opciones. La 1er opción, son plus con 3, y la 2da opción son plus con 4.
- **Pregunta x modificador 4**, Es combo

CREAR PLUS ASOCIADOS AL COMBO



- Ejemplo: 41801 Coca Cola
- **#5 3**, aparece en el 1er grupo (#5), que se identifica con el número 3.
- **Código de clasificación 5**, precio cero
- **Pregunta x modificador -2**



- Ejemplo: 41901 Papas Francesas
- **#5 4**, aparece en el 2do grupo, que se identifica con el número 4.
- **Código de clasificación 5**, precio cero
- **Pregunta x modificador -2**

CREAR MODIFICADORES DEL COMBO

FDNMMU *****U* D:U Artículos PLUs Altas, Bajas, y Modificaciones 18

PLU # 31113 Función 1

Nombre completo COMBO
Nombre corto &Combo

Precio #1 #2 #3 \$/U XX.XX
#4 #5 #6
#7 #8 Limite

Tabla de iva
Código de clasificación 13
Número de departamento

Indicador especial
Código de categoría
Código de referencia

Descuentos autorizados 1 2 3 4 5 6 7 8

Pregunta x modificador Retiene la enviar Número de BitMap 215
Indicador de PLU Tipo de PLU Restringe PLU

SMAIN Menú inicial Para baja de registro, 9999 ff 072203

- **PLU # 31113**, llamado por **PLU # 80401**
- **Nombre completo** COMBO
- **Nombre corto** &Combo
- **Número de departamento** 13 Tablero de modificadores.

FDNMMU *****U* D:U Artículos PLUs Altas, Bajas, y Modificaciones 18

PLU # 50001 Función 1

Nombre completo CON
Nombre corto CON

Precio #1 #2 #3 \$/U XX.XX
#4 #5 #6
#7 #8 Limite

Tabla de iva
Código de clasificación 53
Número de departamento

Indicador especial
Código de categoría
Código de referencia

Descuentos autorizados 1 2 3 4 5 6 7 8

Pregunta x modificador Retiene la enviar Número de BitMap 56
Indicador de PLU Tipo de PLU Restringe PLU

SMAIN Menú inicial Para baja de registro, 9999 ff 072203

- **Modificadores:** Con, Sin, Mucho, Poco, Solo
- **PLU # 50001**
- **Nombre completo** CON
- **Nombre corto** CON
- **Número de departamento** 53
- Categoría donde se encuentran los modificadores.
- Crear también: 50002 SIN, 50003 MUCHO, 50004 POCO, 50005 SOLO.

FDNMMU *****U* D:U Artículos PLUs Altas, Bajas, y Modificaciones 18

PLU # 53101 Función 1

Nombre completo CON SAL
Nombre corto SAL

Precio #1 #2 #3 \$/U XX.XX
#4 #5 #6
#7 #8 Limite

Tabla de iva
Código de clasificación 5
Número de departamento

Indicador especial
Código de categoría
Código de referencia

Descuentos autorizados 1 2 3 4 5 6 7 8

Pregunta x modificador Retiene la enviar Número de BitMap 62
Indicador de PLU Tipo de PLU Restringe PLU

SMAIN Menú inicial Para baja de registro, 9999 ff 072203

- **Modificadores**
- **PLU # 53101**
- **Nombre completo** CON SAL
- **Nombre corto** SAL
- **Código de clasificación** 5
- **Pregunta x modificador** 2
- Ejemplo:
531 CON 532 SIN
53101 CON SAL 53102 SIN SAL
53102 CON PIMIENTA 53103 SIN PIMIENTA...
- Y así con 533 Mucho, 534 Poco y 535 Solo.

CREAR PLU PARA OPCIONES DEL COMBO

FDNMMU *****U* D:U Artículos PLUs Altas, Bajas, y Modificaciones 18

PLU # 31185 Función 1

Nombre completo REFRESCOS Y PAPAS
Nombre corto &RefPapa

Precio #1 #2 #3 \$/U XX.XX
#4 #5 #6
#7 #8 Limite

Tabla de iva
Código de clasificación 85
Número de departamento

Indicador especial
Código de categoría
Código de referencia

Descuentos autorizados 1 2 3 4 5 6 7 8

Pregunta x modificador Retiene la enviar Número de BitMap 214
Indicador de PLU Tipo de PLU Restringe PLU

SMAIN Menú inicial Para baja de registro, 9999 ff 072203

- **PLU # 31185**
- **Nombre completo** REFRESCOS Y PAPAS
- **Nombre corto** &RefPapa
- **Código de categoría** 5
- **Número de departamento** 85
- Tablero de opciones de plus.



CREAR TABLERO DE MODIFICADORES

FDNPS *****U* D:U Tablero automático 14 1

TABLERO # 13 OK 1

1	50001	50002	50003	50004	50005					
2										
3	53101		53104							
4	53102		53105							
5	53103		53106							2
6										
7										
8										
9				81185	81185					
10				81185	81185					

NOTA: Los PLU's indicados deben existir en el menú.

SMAIN Menú inicial PS 120188

CON SIN MUCHO POCO SOLO

SAL LECHUGA
 PIMENTA TOMATE
 MAYONESA CEBOLLA

PAPAS & REFRESCOS

CREAR TABLERO DE OPCIONES

FDNPS *****U* D:U Tablero automático 14 1

TABLERO # 35 OK 1

1	41801	41806		41901						
2	41801	41806								
3	41802	41808		41902						
4	41802	41808								
5	41807	41809								
6	41807	41809								
7										
8										
9	81113	81113		80431	80431					
10	81113	81113		80431	80431					

NOTA: Los PLU's indicados deben existir en el menú.

SMAIN Menú inicial PS 120188

Coca-Cola Sprite
 Coca-Cola Light Fanta
 Fanta Sprite

REGRESAR SIGUIENTE ORDEN

Mensajes:



Si no ordena



Si intenta ordenar 2 productos.

SIGUIENTE ORDEN

FDNPU *****U* D:U Artículos PLUs 18

Altas, Bajas, y Modificaciones

PLU # 80431 Función 1

Nombre completo P41910,P81109:
 Nombre corto Combos

Precio #1 #2 #3 \$/U XX.XX
 #4 #5 #6
 #7 #8 Limite

Tabla de iva Código de clasificación Indicador especial
 Código de clasificación Código de categoría
 Número de departamento Código de referencia

Descuentos autorizados 1 2 3 4 5 6 7 8

Pregunta x modificador 1 Retiene la enviar Número de BitMap 51
 Indicador de PLU Tipo de PLU Restringe PLU

SMAIN Menú inicial Para baja de registro, 9999 ff 072203

FDNPU *****U* D:U Artículos PLUs 18

Altas, Bajas, y Modificaciones

PLU # 41910 Función 1

Nombre completo
 Nombre corto Siguient

Precio #1 #2 #3 \$/U XX.XX
 #4 #5 #6
 #7 #8 Limite

Tabla de iva Código de clasificación Indicador especial
 Código de clasificación Código de categoría
 Número de departamento Código de referencia

Descuentos autorizados 1 2 3 4 5 6 7 8

Pregunta x modificador 2 Retiene la enviar Número de BitMap
 Indicador de PLU Tipo de PLU Restringe PLU

SMAIN Menú inicial Para baja de registro, 9999 ff 072203

SIGUIENTE ORDEN

PLU # 80431

Nombre completo P41910,P81109:
 Nombre corto Combos

Macro que llama al plu 41910 (raya para separar las ordenes), y 81109 para regresar al tablero inicial.

Pregunta x modificador 1

PLU # 41910

Nombre completo
 Nombre corto Siguient

Raya para separar las ordenes.

Código de clasificación 51

Precio cero.

Pregunta x modificador 2

Restringe PLU 7



FDNMO XXXXX=U* D:U Artículos PLUs Altas, Bajas, y Modificaciones 18

PLU # 81109 Función 1

Nombre completo COMBOS
Nombre corto &Combos

Precio #1 #2 #3 \$/U XX.XX
#4 #5 #6
#7 #8 Limite

Tabla de iva
Código de clasificación
Número de departamento 9

Indicador especial
Código de categoría
Código de referencia

Descuentos autorizados 1 2 3 4 5 6 7 8

Pregunta x modificador Retiene la enviar Número de BitMap 1??
Indicador de PLU Tipo de PLU Restringe PLU

SMAIN Menú inicial Para baja de registro, 9999 ff 072203

- **PLU # 81109** Tablero inicial.
- **Nombre completo COMBOS**
- **Nombre corto &Combos**
- **Número de departamento 9**

TABLERO INICIAL DE COMBOS

FDNPS XXXXX=U* D:U Tablero automático 14 1

TABLERO # 09 OK 1

1										
2		80401	80401							
3		80401	80401							
4										
5										2
6										
7										
8										
9	81101	81102	81103	81104	81105					
10	81106	81107	81108	81139	81110					

NOTA: Los PLU's indicados deben existir en el menú.

SMAIN Menú inicial PS 120188



ORDEN REGISTRADA

VENTA 30.00 1070

81109 Seleccione PLU

*Mar HambComb 30.00

SIN MAYONESA
POCA CEBOLLA
COCA COLA
PAPAS FRANCESAS

COMBO Hamburguesa

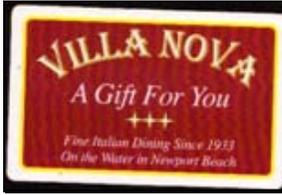
LICORES CERVEZA BEBIDAS DESAYUNOS SOPAS ENSALADAS CARNES AVES
MARISCOS PASTAS SUSHI POSTRES ALTO MOVIMIENTO COMBOS FUNCIONES ESPECIALES

ENVIAR CORREGIR HIDEPRESET
← IMPRIME OPTIENS #2 → EDITAR EFECTIVO
TOTAL FUNCION Enter BORRAR

- Se observa del lado izquierdo, la primer orden registrada.

CERTIFICADOS

También se conoce como **Monedero Electrónico**. Esta función, permite crear tarjetas magnéticas con importes de consumo (también se puede utilizar código de barras, pero debe tener un scanner en cada terminal punto de venta). Los clientes pueden utilizar estas tarjetas para pagar sus consumos, en lugar de utilizar efectivo. Puede trabajar con una base de datos local, o a través de un servidor Web.



- Ejemplo de una tarjeta personalizada.
 - Cinta magnética
 - Código de barras

ALTA DE PLU ESPECIAL DE VENTA



- En la forma **FNDMMU**, dar de alta el plu 80546 (puede ser cualquier plu).
 - Nombre corto: ***GiftCrd**
 - Pregunta x modificador: **1**
 - Tipo de plu: **3** (si quiere que se imprima una nota adicional como copia)
 - Restringe plu: **5**

• **NOTA:** si no da de alta este plu, puede utilizar la



- Deslizar su tarjeta de gerente.
- Seleccionar **Options #1**, y **Edit Presets**.



- Dar de alta el plu 80546 (GiftCard), en los tableros que guste.
 - Seleccione el tablero
 - Seleccione el plu 80546
 - Péguelo en el lugar que quiera del tablero (si quiere ver un cuadro mas grande, solo repítalo en los cuadros adyacentes).
 - Seleccione el color de la paleta, y péguelo en el tablero.



- El plu, se verá como se observa a la izquierda.
- También puede utilizar gráficos y se vería:



ALTA DE PLU ESPECIAL DE COBRO

```

FDNMMU XXXXXCUC----- D:\ Master Menu Records -----
Sierra POS PLU Table
PLU # 97391 Función E
Nombre completo Gift CARD
Nombre corto GiftCard
Precio #1 #2 #3 #4 #5 #6 #7 #8 $/U XX.XX
Indicador de iva
Codigo de clasificacion
Numero de departamento
Descuentos autorizados 1 2 3 4 5 6 7 8
Pregunta x modificador
Indicador de PLU
Retiene al enviar
Tipo de PLU
# de Bit Map
Restringe PLU
  
```

Options
#1

Edit PRESETS

PLU#	PLU Name	Dept			
81101	&Licores	1			
81102	&CervBeb	2			
81103	&Desayun	3			
81104	&SopEnsa	4			
81105	&CarnAve	5			
81106	&MarPaSu	6			
81107	&Postres	7			
81108	&AltoMov	8			
81109	&Compos	9			
81110	&FuncEsp	10			
81112	&Tender	46			
81113	&Combo	13			
81130	&FuncEsp	10			
81131	&Licores	1			
81132	&CervBeb	2			
81133	&Desayun	3			
81134	&SopEnsa	4			
81135	&CarnAve	5			
81136	&MarPaSu	6			
81137	&Postres	7			

Tender 46 Active LEFT

SAVE Show Delete

Back Exit Help

EfecMN	EfecMN	Efec 100	Efec 500	EfecDlts
EfecMN	EfecMN	Efec 200	Efec1000	EfecDlts
Banamex	Banamex	Bancomer	Bancomer	Bancomer
Banamex	Banamex	Bancomer	Bancomer	Bancomer
Amex	Visa	Visa	MastCard	MastCard
Amex	Visa	Visa	MastCard	MastCard
Cortesia	Desc 5%	Desc 10%	Desc 20%	Credito
GCRedeem		Cuartos		EntEfect
GCRedeem		Cuartos		SalEfect

- En la forma **FDNMMU**, de de alta el plu 97391.
 - o Nombre corto: **GiftCard**
 - o Indicador de plu: **4** (si quiere que se pregunte por propina)
 - o Restringe plu: **5**

- Deslizar su tarjeta de gerente.
- Seleccionar **Options #1**, y **Edit Presets**.

- Dar de alta el plu 97391 (GiftCard), en el tablero de cobro (&Tender).
 - o Seleccione el tablero de cobro
 - o Seleccione el plu 97391
 - o Péguelo en el lugar que quiera del tablero (si quiere ver un cuadro mas grande, solo repítalo en los cuadros adyacentes).
- Seleccione el color de la paleta, y péguelo en el tablero.

<p>1070 I</p> <p>xxxxxxx TOTAL</p> <p>Ck 1 30.00 30.00</p> <p>Subtotal 30.00</p> <p>PAGADO</p> <p>TOTAL 30.00</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="background-color: green; color: white; padding: 5px;">EFFECTIVO PESOS</div> <div style="background-color: blue; color: white; padding: 5px;">\$ 100</div> <div style="background-color: blue; color: white; padding: 5px;">\$ 500</div> <div style="background-color: green; color: white; padding: 5px;">EFFECTIVO DOLARES</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="background-color: red; color: white; padding: 5px;">CORTESIA</div> <div style="background-color: red; color: white; padding: 5px;">DESCUENTO 5%</div> <div style="background-color: red; color: white; padding: 5px;">DESCUENTO 10%</div> <div style="background-color: red; color: white; padding: 5px;">DESCUENTO 20%</div> <div style="background-color: red; color: white; padding: 5px;">CREDITO</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="background-color: blue; color: white; padding: 5px;">ENVIAR</div> <div style="background-color: blue; color: white; padding: 5px;">←</div> <div style="background-color: blue; color: white; padding: 5px;">→</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="background-color: green; color: white; padding: 5px;">AdjusCds</div> <div style="background-color: green; color: white; padding: 5px;">IMPRIME</div> <div style="background-color: green; color: white; padding: 5px;">Add Cc Tip</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="background-color: red; color: white; padding: 5px;">HidePreset</div> <div style="background-color: red; color: white; padding: 5px;">Options #2</div> <div style="background-color: red; color: white; padding: 5px;">EFFECTIVO</div> <div style="background-color: red; color: white; padding: 5px;">@</div> <div style="background-color: red; color: white; padding: 5px;">TOTAL</div> <div style="background-color: red; color: white; padding: 5px;">FUNCION</div> <div style="background-color: red; color: white; padding: 5px;">Enter</div> <div style="background-color: red; color: white; padding: 5px;">BORRAR</div> </div>
---	--

El plu, se verá como se observa a la izquierda

AGREGAR FONDOS A UNA TARJETA



- Abra una cuenta
- Seleccione Certificados (***GiftCrd**).

- También puede utilizar la secuencia:
 - **Options#2** y
 - **Sell GiftCard**



- Aparece la forma de la izquierda.
- Seleccione **New Issue/Add Funds** (Nueva tarjeta o agregar fondos)



- Aparece la forma de la izquierda
- Deslice la tarjeta o pásela por el scanner



- Indique el importe
- Seleccione **Post Amount** (Registrar importe)
- El sistema registrará el movimiento en la base de datos.

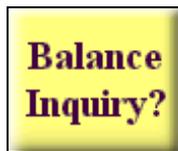


- Cobre la tarjeta GiftCard
 - Número de tarjeta
 - Saldo anterior
 - Depósitos
 - Saldo disponible

CONSULTAR EL SALDO DISPONIBLE DE UNA TARJETA



- Abra una cuenta
- Seleccione Certificados (*GiftCrd).



- Aparece la forma de la izquierda.
- Seleccione **Balance Inquiry?** (Consultar saldo)
- Deslice la tarjeta



- Aparece la forma de la izquierda, donde se muestra el saldo disponible (**Funds Available**)
- Salir con **Exit** 

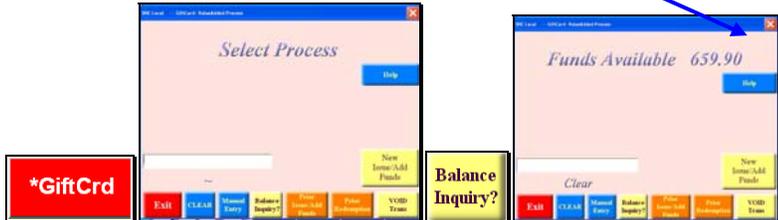
COBRAR CON LA TARJETA GIFTCARD



- Totalizar la cuenta
 - Indicar el importe a cobrar (puede ser cobro múltiple)
 - Seleccionar GiftCard
-
- Aparece la forma de la izquierda.
 - Deslice la tarjeta GiftCard par realizar el cobro.

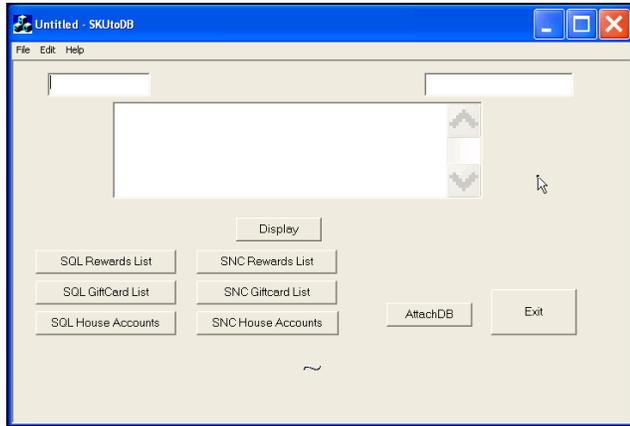
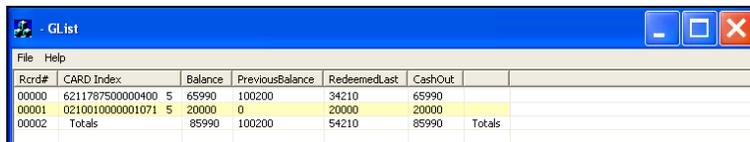


- Totalizar la cuenta
- Indicar el importe a cobrar (puede ser cobro múltiple)
- Seleccionar GiftCard
 - Folio
 - Número de tarjeta
 - Cargo
 - Saldo anterior
 - Depósitos
 - Saldo disponible

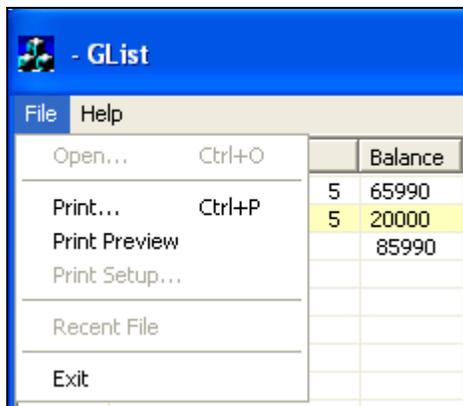


- Si vuelve a consultar el saldo
 - **GiftCard**
 - **Balance Inquiry?** (Consultar saldo)
 - Deslice la tarjeta
 - Exhibe el saldo (**Funds Available**)

SOLICITAR REPORTE DE TARJETAS GIFTCARD

Rcard#	CARD Index	Balance	PreviousBalance	RedeemedLast	CashOut	
00000	6211787500000400	5	65990	100200	34210	65990
00001	0210010000001071	5	20000	0	20000	20000
00002	Totals		85990	100200	54210	85990



- Deslizar su tarjeta de gerente.
- Seleccionar **Options #1**, y **Minimize Application**.

- En el escritorio, seleccione **SNC_SQL_VIEW**

- Aparece la forma de la izquierda.
- Selecciona **SQL GiftCard List** (Listado de tarjetas)

- Se exhibe la lista de tarjetas
 - Número de tarjeta (**Card number**)
 - Saldo disponible (**Balance**)
 - Saldo anterior (**Previous Balance**)
 - Ultima disposición (**Redeemed Last**)

- Para imprimir, seleccione **File y Print**

RECOMPENSAS

También se conoce como **Cliente frecuente**. Esta función, permite llevar un control de los consumos de los clientes, para posteriormente ofrecerles premios o recompensas. Se utiliza una tarjeta magnética por cliente, para registrar los consumos (también se puede utilizar código de barras, pero debe tener un scanner en cada terminal punto de venta). Puede trabajar con una base de datos local, o a través de un servidor Web.

PLU PARA REGISTRAR RECOMPENSAS



- **PLU # 30550**
- **Nombre completo RECOMPENSAS**
- **Nombre corto *Rwars**
- **Pregunta x modificador 1**
- **Restringe PLU 5**

PLU PARA DAR RECOMPENSAS



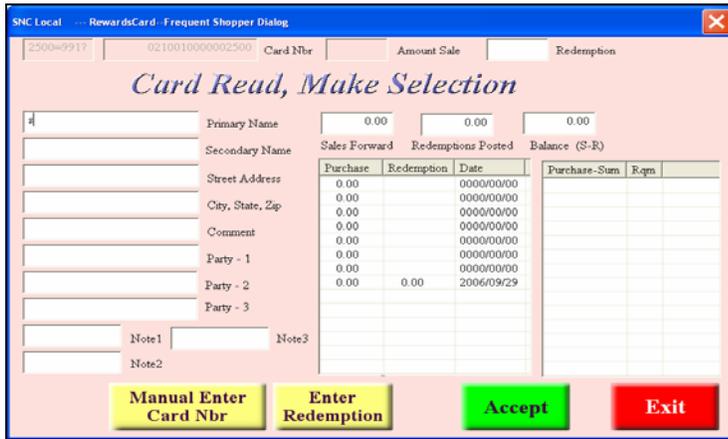
- **PLU # 30547**
- **Nombre completo COBRO DE PUNTOS**
- **Nombre corto *Rw100**
- **Precio #1 10000**, Recompensa
- **#2 100000**, Puntos o consumo.
- **Pregunta x modificador 1**
- **Restringe PLU 5**

Se pueden crear los plus y forma de recompensa que se quieran.

ALTA DE CLIENTES



- **RECOMPENSAS PUNTOS (Rewards)**, y aparecerá la pantalla de la izquierda.



- Deslice la tarjeta en la lectora de la Terminal pos, y aparecerá la pantalla de la izquierda.
- Dar de alta la información del cliente.
- Aceptar el alta **Accept**.
- De esta manera el cliente queda registrado en la base de datos.

ASIGNAR CONSUMO AL CLIENTE

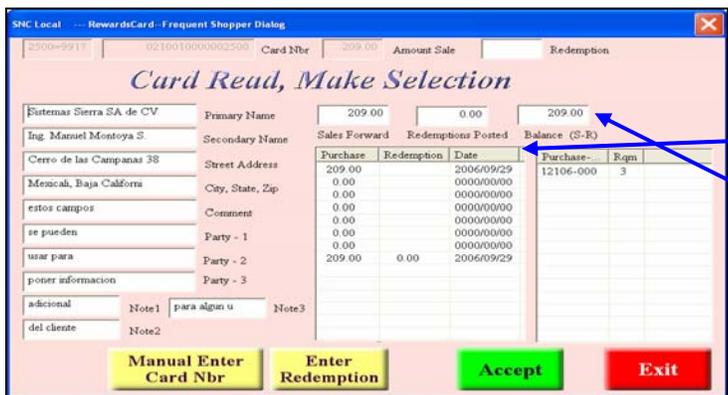


- Abrir la cuenta del cliente.
- Seleccionar **RECOMPENSAS PUNTOS (Rewards)**, y deslizar la tarjeta del cliente. Aparecerá la pantalla de la izquierda con la información del cliente.
- Registrar el consumo **Accept**.

VENTA	209.00	1070
xxxxx Seleccione PLU		
Clamato Con Alm Con	55.00 s	
Club Sandwich	55.00 s	
Pizza Suprema Famili	99.00 s	
Rewards **Reward**	0.00	

- Aparece el registro en la cuenta del cliente.

CONSULTAR EL CONSUMO ACUMULADO



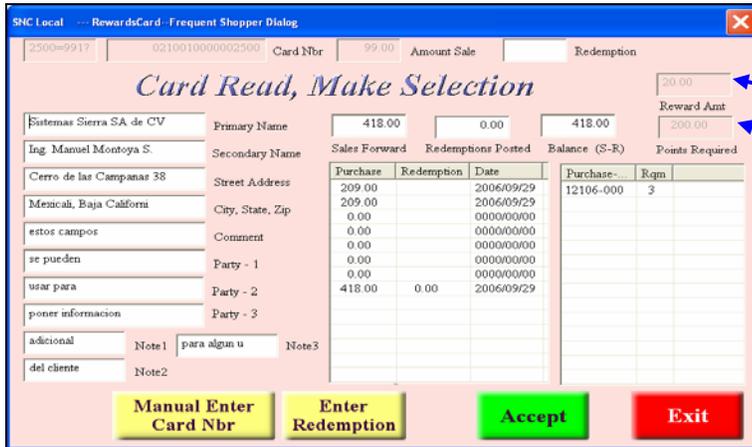
- Abrir una cuenta, seleccionar **RECOMPENSAS PUNTOS (Rewards)**, y deslizar la tarjeta del cliente. Aparecerá la información del consumo del cliente.
- | Purchase | Redemption | Date |
|----------|------------|------------|
| 209.00 | | 2006/09/29 |

 se observan los consumos (Purchase), las recompensas aplicadas (redemption), y la fecha (Date) del consumo.
- | 209.00 | 0.00 | 209.00 |
|---------------|--------------------|---------------|
| Sales Forward | Redemptions Posted | Balance (S-R) |

 se observa el total de ventas (Sales Forward), recompensas (Redemption Posted) y saldo (Balance S-R) por aplicar.



APLICAR RECOMPENSAS CUENTAS




- En la cuenta del cliente, seleccionar y deslizar la tarjeta del cliente. Aparecerá la información del consumo del cliente. Se observa:

- Importe de recompensa
- Puntos requeridos



- Aplicar la recompensa

VENTA	99.00	1070
xxxxx Seleccione PLU		
Pizza Espanola Famil	99.00	
Rewards **Reward**	20.00	

- Se observa la aplicación de la recompensa, en la cuenta del cliente.

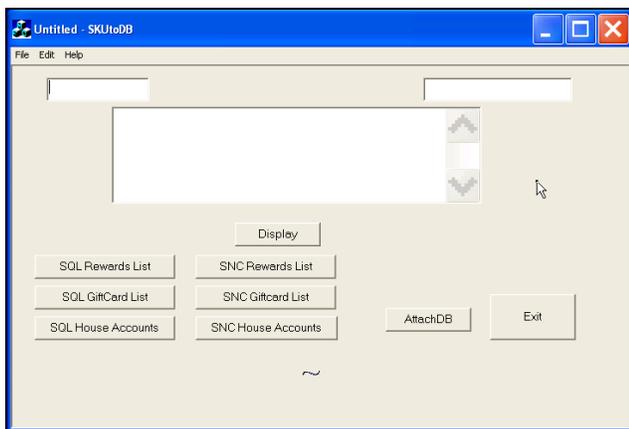
FDNNU	XXXXXX*U*
PLU #	77393
Nombre completo	RECOMPENSAS
Nombre corto	Puntos

Esta recompensa se clasifica, en el plu de cobro **97393**.

SOLICITAR REPORTE DE RECOMPENSAS




- Deslizar su tarjeta de gerente.
- Seleccionar **Options #1**, y **Minimize Application**.



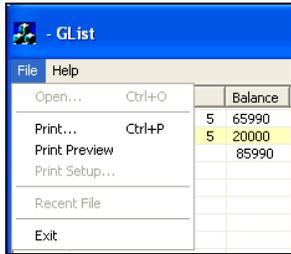
- En el escritorio, seleccione **SNC_SQL_VIEW**

- Aparece la forma de la izquierda.
- Seleccione **SQL GiftCard List** (Listado de tarjetas)



Rcard#	CARD Index	Balance	PreviousBalance	RedeemedLast	CashOut
00000	6211787500000400	5 65990	100200	34210	65990
00001	0210010000001071	5 20000	0	20000	20000
00002	Totals	85990	100200	54210	85990

- Se exhibe la lista de tarjetas
 - Número de tarjeta (**Card number**)
 - Saldo disponible (**Balance**)
 - Saldo anterior (**Previous Balance**)
 - Ultima disposición (**Redeemed Last**)
- Para imprimir, seleccione **File y Print**



ESTABLECER COMUNICACIÓN REMOTA CON UN SERVIDOR.-

Este procedimiento se requiere para Certificados (GiftCards) y Recompensas (Rewards), solo si quiere tener un servidor Web (base de datos común a través de Internet).

SERVIDOR EN DONDE RESIDE LA BASE DE DATOS SQL (SERVIDOR SQL)

- Instalar MSDE, y verificar que esté operando correctamente (Ver manual de instalación de servicios **MSDE**).
- **NOTA:** Esto solo debe hacerlo en el servidor SQL y no en los servidores remotos.

SERVIDORES QUE SE CONECTARAN A SERVIDOR SQL

- En el campo **Nombre archivo SKU SQL**, de la forma **FDNDC XXXXX**, indicar **SQL**.
- En el campo **Utilizar Base de Datos SQL** **1**, de la forma **PSFL1 XXXXX**, indicar **1**.
- Crear un DSN de usuario (Data Source Name), e indicar la **dirección IP** en el nombre del servidor SQL a conectar

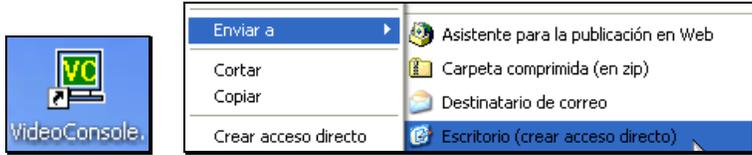


- Al final del proceso, observará el DSN de usuario **sierra SQL Server**, dado de alta.
NOTA: Ver en manual de instalación de servicios, la sección de **ODBC (Open Data Base Connectivity)**.

VIDEO REMOTOS

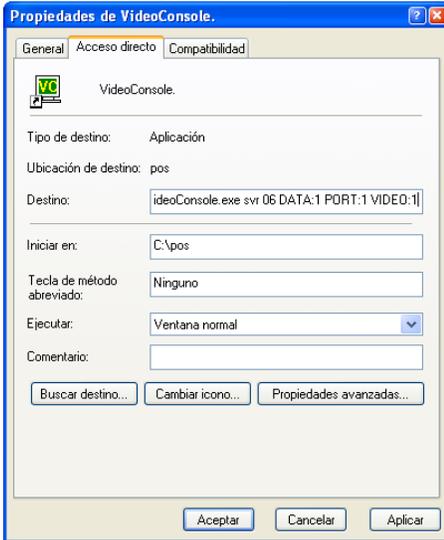
Es una opción del sistema, que se utiliza para enviar las órdenes a una pantalla de video, en lugar de impresoras remotas.

CREAR ACCESO DIRECTO



- Localizar en la carpeta **\POS**, el programa **VideoConsole.exe**, y cree el acceso directo.
- Clic en Mouse derecho y enviar a escritorio.

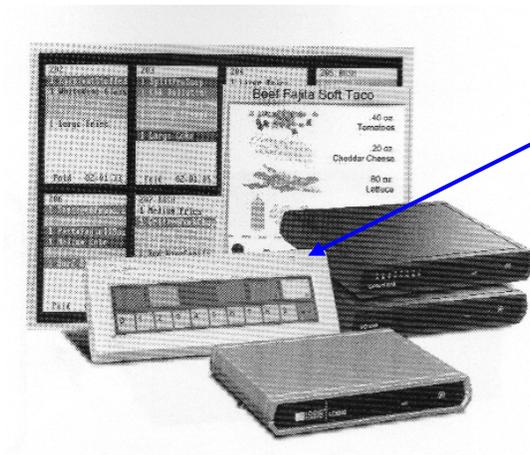
PROPIEDADES DE ACCESO DIRECTO



- Destino: ideoConsole.exe svr 06 DATA:1 PORT:1 VIDEO:1
- Agregar en destino los siguientes parámetros:
 - Nombre del servidor
 - Número del punto de venta
 - Identificación datos
 - Puerto del Bump Bar
 - Puerto del video
- Agregar en destino los siguientes parámetros: Ejem:
 - **C:\VideoConsole svr 06 DATA:1 PORT:1 VIDEO1**
 - **Svr** = nombre del servidor
 - **06** = número de Terminal pos.
 - **DATA:1** Identificación de datos
 - **PORT:1** puerto del Bump Bar
 - **VIDEO:1** puerto de video.

- **NOTA:** Se requiere una licencia de punto de venta, para autorizar un video remoto.

BUMP BAR



- **Bump Bar:** Aparato para eliminar órdenes ya servidas del monitor. Opcionalmente puede utilizar el Mouse o un monitor touch screen.
- El **Bump Bar** tiene las siguientes opciones:
 - **Down Up Bump Recall Exit**
 - **Down** = Abajo
 - **Up** = Arriba
 - **Bump** = Eliminar la orden de la pantalla.
 - **Recall** = Llamar ordenes anteriores
 - **Exit** = Salir.

ENRUTAMIENTO DE PLUS

El enrutamiento de plus hacia el video remoto, se define en un archivo **vplulist.doc**, y debe estar en la carpeta **IPOS**. Este archivo se puede crear con cualquier editor, y debe tener la siguiente estructura:

1,10000,19999 Plus del 10000 al 19999 se enrutan al video 1
 1,20000,22499 Plus del 20000 al 22499 se enrutan al video 1
 2,30000,33000 Plus del 30000 al 33000 se enrutan al video 2
 2,10000,19999 Plus del 10000 al 19999 se enrutan al video 2

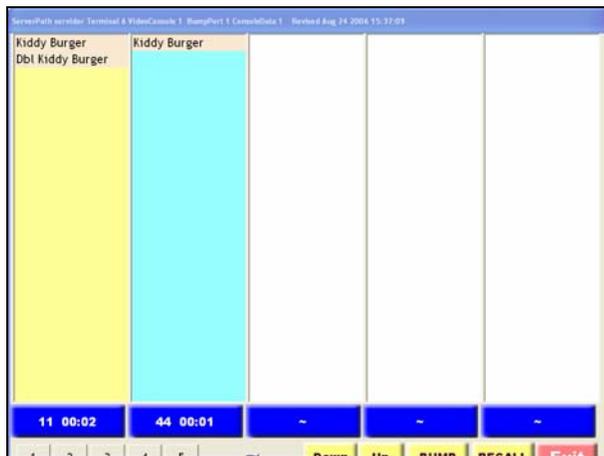
Ejemplo: Si quiere enlutar todos los plus al video 1, solo se requiere: **1,10000,89999**

VERIFICAR TARJETA DE VIDEO



- Para que los video remotos operen, se requiere instalar una tarjeta de video por cada pantalla.
- Para verificar que la tarjeta de video para el video remoto está operando bien:
 - Clic con el Mouse derecho en el escritorio.
 - Clic Propiedades.
 - Clic en Configuración.
 - Observará las 2 tarjetas de video.

OPERACION



- Al ordenar, las órdenes van apareciendo en la pantalla de video.
- Utilice el **Bump Bar** para:
 - Down = Abajo
 - Up = Arriba
 - Bump = Eliminar la orden de la pantalla.
 - Recall = Llamar ordenes anteriores
 - Exit = Salir.
- En la parte inferior se muestra el número de orden y el tiempo transcurrido.



COMPUTACION EN RESTAURANTES Y BARES

ARGUS



Sierra/Full screen: Terminal 2 VideoCassette 1 - BangPer1 1 ControlData 1 - Revised Aug 14 2004 10:37:09

File description	Time	Seg	Sequence #
KIDDY	08:53	01	00003
DM KIDDY	08:53	01	00004
Cash	08:53	01	00005

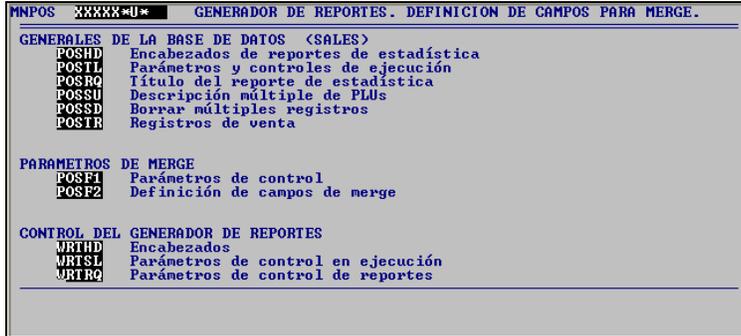
File description	Time	Closed	#Trans	Amount
00006 000044 SIERRA	08:54	Open	1	
00002 000011 SIERRA	08:53	08:53	3	2.99

44 00:03

Recall Active

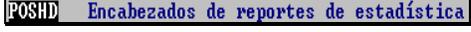
- Utilice **Recall**, para llamar y exhibir órdenes anteriores.

INSTALACION DE BASE DE DATOS DE ESTADISTICA (SALES)



- Copiar Base de datos SALES-ND a SALES:
 - Copy SALES-ND SALES
 - Copy SALES-ND.XXX SALES.XXX
- Personalizar la Base de Datos.
- Para modificar la base de datos de estadística SALES, ejecute la instrucción **SNCFDN2 -F SALES -S MNPOS -COLOR**
- **NOTA:** También lo puede hacer a través del servidor  



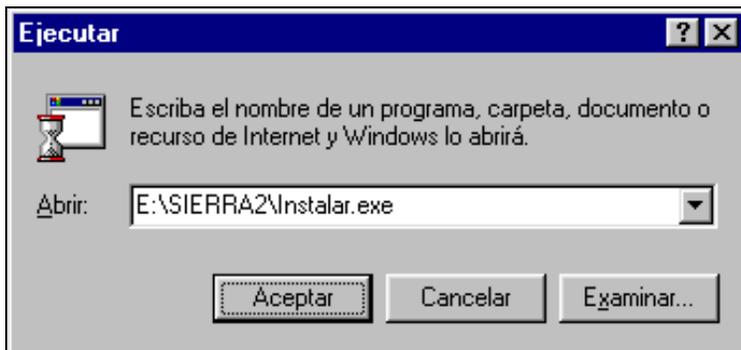
- 
- Escriba sus datos personales.
- Estos datos son los encabezados de los reportes de estadística.
- Ejecute el comando **SALESTL POS-R SALES**
- Para transferir los títulos de las categorías de la base de datos POS-R, a la base de datos de estadística SALES.
- Respalde la Base de datos SALES a SALES.XXX.
 - Copy SALES SALES-ND
 - Copy SALES.XXX SALES-ND.XXX

INSTALACION DE SISTEMAS DE OPERACION

INSTALACION DE SOFTWARE

El siguiente procedimiento instala el software de operación Sierra que incluye: Costeo de recetas, inventarios, compras, interfase sierra, programación de producción y ordenes de compra.

Este software debe estar autorizado para instalarse. Si no está autorizado, solicite una nueva licencia **SFxxxx.SIE**.



- Inserte el CD de distribución en su computadora.
- Clic en 
- Clic en 
- Escriba la instrucción que se muestra a la izquierda, y clic en 
- NOTA:** Indique **D, E...** dependiendo del lector de CD.
- El sistema exhibirá la siguiente pantalla.

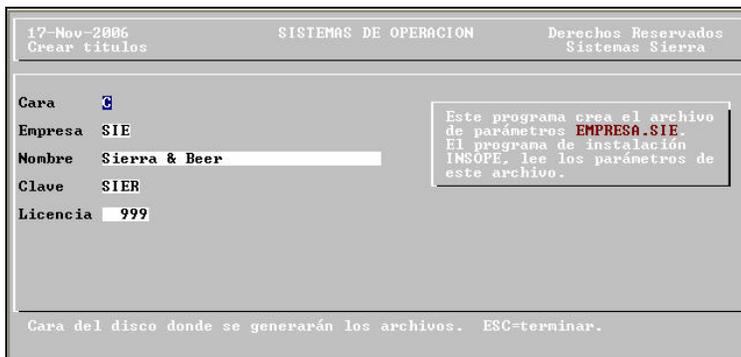


PARAMETROS DE INSTALACION

- De CD.-** Lector de CD, de donde se va a leer (ejemplo: **D, E...**).
- A Disco.-** Cara del disco duro, donde se van a instalar los programas (ejemplo: **C, F, etc.**).
- Licencia.-** Número de licencia autorizada (Ejemplo: **0999 = SF0999.SIE**).

NOTA: El sistema iniciará la instalación y le indicará cuando haya terminado.

GENERAR BASE DE DATOS



CREAR PARAMETROS DE LA EMPRESA

- Cara.-** Es la cara del disco duro (normalmente **C**).
- Empresa.-** Son los 3 caracteres que identifican los archivos de esta empresa.
- Nombre.-** Es el nombre de la empresa, de acuerdo a su licencia. **NOTA:** Si no indica el nombre idéntico al de la licencia, no podrá operar.
- Clave.-** Es la clave confidencial de acceso.
- Licencia.-** Es el número asignado por Sierra.

NOTA: Para salir, presione la tecla **ESC**.

Para generar la base de datos, ejecute **INSOPE** enter.

GENERAR BASE DE DATOS DE ANALISIS DE VENTAS

Este software, se instala en el proceso de instalación de los sistemas de operación.



CREAR PARAMETROS DE LA EMPRESA

- Licencia.-** Es el número asignado por Sierra.
- Clave.-** Es la clave confidencial de acceso.
- Empresa.-** Es el nombre de la empresa, de acuerdo a su licencia. **NOTA:** Si no indica el nombre idéntico al de la licencia, no podrá operar.

Para generar la base de datos, ejecute **GENARG** enter.

BORRAR PRACTICAS PARA INICIAR OPERACION

Ejecutar los siguientes pasos:



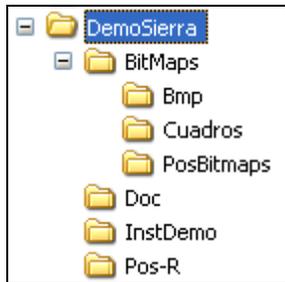
1. Clic en icono **IniDia**, para iniciar el día. Borra las transacciones del día.
2. Copiar Base de datos **SALES-ND** a **SALES**, (**verificar que se haya personalizado**), para iniciar la estadística.
 - o **Copy SALES-ND SALES**
 - o **Copy SALES-ND.XXX SALES.XXX**
3. **GENARG**, para borrar análisis de ventas.
4. **SETINV 000001**, para iniciar el folio en **000001**.
5. **DEL NONSET.SNC**, para borrar los acumulados registrados.



BASE DE DATOS DE DEMO (POS-R)

Se puede utilizar como guía para el diseño de una nueva Base de Datos, o como demostración de ventas..

INSTALAR DEMO



- Crear una carpeta **InstDemo**, en donde vaya instalar el demo. .
- Copie de la carpeta **DemoSierra** y **InstDemo**, los archivos **DemoBmp.zip** y **DemoPos.zip**, a la carpeta **InstDemo**.
- Descompactar archivo **InstDemo.zip**, en carpeta **IPos**.
- Ejecutar **InstDemo.bat** en carpeta **IPos**.

CONFIGURACION DEL ARCHIVO DEMO

TERMINALES

- **005**.- Configuración de Terminal para operar en un restaurante.
- **006**.- Configuración de Terminal para operar en un autoservicio (abre y cierra).

PUERTOS

- **Lpt1**.- Impresora de notas.
- **Com1**.- Pantalla de precios.
- **Com2**.- Disponible.
- **Com3**.- Impresora en barra.
- **Com4**.- Impresora en cocina.

TARJETAS

- **1070**.- Gerente autorización 9.
- **1071**.- Cajero autorización 5.
- **1072**.- Mesero autorización 8.

CARACTERISTICAS

- Impresor de notas paralelo (6), tipo (C) pp7000.
- Iva incluido en el precio.
- Tiene 3 grupos de enrutamiento:
 - Las bebidas enlutan al **puerto 3**,
 - los alimentos enlutan al **puerto 4**, y
 - los cigarros **autoenrutan** a la impresora de la caja (6 paralela).
- Pregunta por personas y notas.
- El mensaje en la pantalla de precios es 3, y está asignada al **puerto 1**.
- Impresión del mensaje trailer.doc, solo cuando se ordenan los plus: **18107** Clamato y **52403** Rib Eye.
- Plu de venta por kilo: **52405** Arrachera por kilo.
- Impresión de logo en la nota.
- Menú de alto movimiento, y Manejo de combos.
- Modificadores automáticos solo para **524** Carnes (¼ , ½, ¾, bien), tablero de modificadores, y Modificador libre.
- Certificado y Recompensas.
- Descuentos y cortesías.
- Tarjeta **92101** Banamex no solicita tarjeta, el resto si (solamente para que se imprima el número).
- Pagos en efectivo con denominación definida.
- Entradas y Salidas de Efectivo.

Cualquier duda, comunicarse a Sistemas Sierra.