

INTRODUCCIÓN

Este programa permite crear asistentes para seleccionar uno o varios artículos que quedarán definidos como un pedido.

El programa permite mantener tantos pedidos abiertos como objetivos se hayan definido. Los objetivos pueden ser nombres de clientes, mesas de restaurante, habitaciones de hotel, o cualquier otro elemento pertinente.

La impresión de los pedidos puede realizarse a una impresora local o bien a una impresora central, mediante comunicación bluetooth o wi-fi.

Este programa está disponible para Android y para Windows CE. La versión comercial de Windows CE, no soporta imágenes, por motivos prácticos relacionados con los habituales tamaños de pantalla de estos dispositivos aunque sería perfectamente factible implementar dicha funcionalidad para pantallas mayores.

PEDIDOS

Para generar una nueva orden, seleccione la opción "Pedidos" en el menú General. A continuación le aparecerá una serie de botones con los pedidos abiertos, además de un botón para iniciar un nuevo pedido. Lógicamente durante la primera ejecución, sólo aparecerá el botón que permite la generación de un nuevo pedido.

A continuación añadiremos artículos al pedido seleccionado. Los pedidos quedan abiertos indefinidamente hasta que o bien se cancelen o bien se facturen. La impresión del pedido solamente está disponible en el momento de la facturación.

CUENTA

Para facturar un pedido, acceda a la opción correspondiente del menú General, y seleccione el pedido que desea factura. En la siguiente pantalla se le presentará el resumen de dicho pedido indicando el número de artículos que lo componen y el importe total. Si los datos son correctos, puede pulsar un botón OK, para imprimir el pedido, o bien cancelar la opción para efectuar las correcciones pertinentes.

CANCELACIÓN

Esta opción permite cancelar un pedido de una forma rápida y sencilla. Seleccione la opción "Cancelar" y a continuación el pedido que desea cancelar. Le aparecerá una pantalla de confirmación donde podrá confirmar la cancelación del pedido.

CONFIGURATION

CONFIGURACIÓN DE ARTÍCULOS

Para la generación del árbol correspondiente a las distintas opciones del asistente, se aplica por defecto el siguiente: las familias de primer nivel serán aquellos códigos de dos dígitos. A partir de este punto, cada dos dígitos adicionales implica una nueva rama del árbol.

Imaginemos que deseamos un asistente de tres pantallas. En este caso utilizaremos códigos de dos dígitos para la pantalla inicial, de cuatro dígitos para las pantallas secundarias, y de seis dígitos para las pantallas finales, que son las que definen el artículo concreto.

El programa para terminal no incluye una opción para modificar o evitar artículos por lo que estos deben de crearse mediante una aplicación auxiliar como por ejemplo dbWin. Normalmente la implementación de esta aplicación se efectúa por profesionales especializados, aunque el proceso no es especialmente complejo, pero requiere un conocimiento mínimo de cómo funciona la aplicación dbWin.

Una vez generado el fichero maestro que define los artículos y el árbol para el asistente, es necesario copiar este al terminal por el procedimiento que le haya indicado su distribuidor.

Además de este normalmente será preciso editar el fichero WOIDEFS.TXT, para definir los objetivos de la, ya sea clientes, mesas de un restaurante, posiciones de la barra de un bar, etc. Este fichero también debe ser copiado al terminal.

A partir de este momento ya está operativo el terminal para su utilización.

CONFIGURACIÓN DE IMAGENES

La versión para Android, soporta un asistente basado en imágenes. Para configurar esta opción es preciso preparar previamente, normalmente en un PC, las imágenes con la escala adecuada y en formato PNG. La correspondencia de cada imagen con su artículo viene dada por el código del artículo que debe coincidir con el nombre del archivo de imagen. Finalmente estos archivos deben alojarse en el subdirectorio data dentro de la carpeta dSOFT de la tarjeta de memoria interna (/sdcard). Si no dispone de alguna herramienta especializada esto puede hacerse activando el almacenamiento USB del dispositivo.

Puesto que en los dispositivos Android distinguen mayúsculas y minúsculas, asegúrese de que los ficheros enviados coinciden en capitalización con los códigos correspondientes y que la extensión ".png" es en minúsculas.

Las imágenes se dispondrán siempre una sobre otra permitiendo tanto scroll lateral como vertical. En principio una buena escala suelen ser imágenes de 100 a 150 pixels de ancho y de 80 a 120 de altura. Por supuesto estas son únicamente medidas orientativas.

No es imprescindible que todos los códigos tengan una imagen asociada, puesto que el programa por defecto presentará botones salvo que exista la imagen asociada.