

# Manual NTPV

Napsis S.L.

24 de junio de 2004



# Índice general

<b>1. Uso de NTPV.</b>	<b>5</b>
1.1. Cómo usar este manual. . . . .	5
1.2. Descripción de la pantalla de la aplicación. . . . .	5
1.3. Entrada al programa. . . . .	6
1.4. Salida del programa. . . . .	7
1.5. Añadir productos a la comanda. . . . .	8
1.5.1. Añadir un producto directo. . . . .	8
1.5.2. Añadir un producto compuesto. . . . .	10
1.5.3. Añadir varias unidades de un mismo producto. . . . .	12
1.5.4. Añadir un producto con precio libre. . . . .	14
1.5.5. Añadir un producto que no está listado. . . . .	18
1.5.6. Añadir un producto con opciones. . . . .	20
1.5.7. Añadir un producto con invitación. . . . .	24
1.6. Seleccionar una línea de la comanda. . . . .	27
1.6.1. Selección directa de una línea de la comanda. . . . .	27
1.6.2. Selección con flechas de dirección. . . . .	29
1.7. Modificar un producto de la comanda. . . . .	31
1.7.1. Aumentar el número de unidades de un producto. . . . .	31
1.7.2. Disminuir el número de unidades de un producto. . . . .	33
1.8. Quitar un producto de la comanda. . . . .	36
1.8.1. Eliminar una línea de la comanda. . . . .	37
1.9. Eliminar la comanda. . . . .	39
1.10. Imprimir la comanda. . . . .	41
1.11. Seleccionar una pantalla de productos. . . . .	42
1.12. Cobrar al cliente. . . . .	44
1.12.1. Cobrar en efectivo. . . . .	45

1.12.1.1. Cobro directo. . . . .	45
1.12.1.2. Cobro con diálogo de cambio. . . . .	47
1.12.2. Cobrar con tarjeta. . . . .	50
1.13. Módulo de comandas. . . . .	52
1.13.1. Guardar una comanda. . . . .	53
1.13.2. Recuperar una comanda guardada. . . . .	54
1.13.3. Poner nombre a una comanda guardada. . . . .	57
1.13.4. Renombrar una comanda guardada. . . . .	60
1.13.5. Eliminar una comanda guardada. . . . .	60
1.13.6. Cobrar una comanda guardada. . . . .	60
<b>2. Configuración básica de NTPV</b>	<b>61</b>
2.1. Entrada a la pantalla de administración. . . . .	61
2.2. Controles de configuración. . . . .	63
2.2.1. Diálogo de cambio. . . . .	63
2.2.2. Cobro rápido. . . . .	63
2.2.3. Comandas ajenas. . . . .	64
2.2.4. Lector de huella dactilar. . . . .	64
2.2.5. Impresora. . . . .	64
2.2.6. Doble impresión. . . . .	64
2.3. Gestión de anulaciones. . . . .	64
2.3.1. Anulación de productos. . . . .	64
2.3.2. Anulación de tickets. . . . .	68
2.3.3. Derramas. . . . .	71
<b>3. Agradecimientos</b>	<b>75</b>
3.1. Equipo Técnico. . . . .	75
3.2. Agradecimientos. . . . .	75
3.3. Agradecimiento a Proyectos externos. . . . .	76

# Capítulo 1

## Uso de NTPV.

### 1.1. Cómo usar este manual.

El manual de usuario puede ser leído de principio a fin o ser usado como referencia de las operaciones que realizará con el sistema de punto de venta *ntpv*.

Cada acción descrita da nombre a una sección de este manual. Dentro de cada sección se explican los distintos métodos para llevar a cabo dicha acción, sus variantes y las opciones, si existen, de los distintos módulos del sistema.

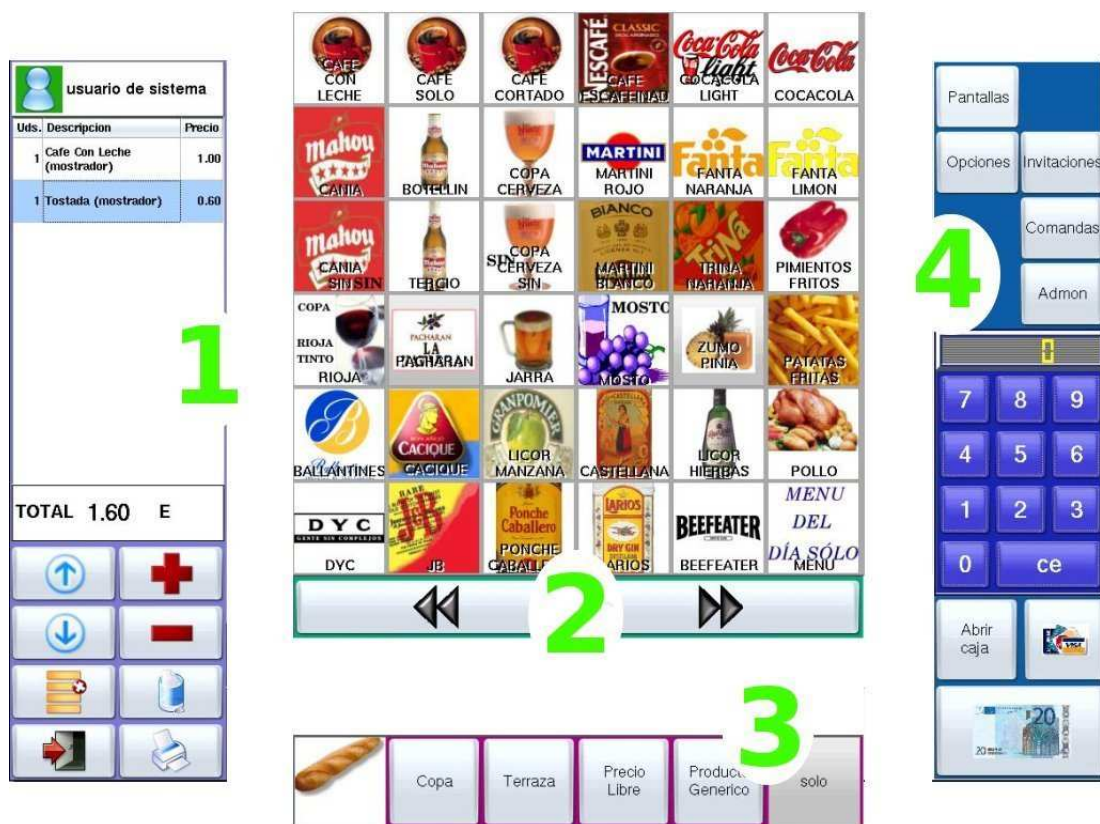
Los ejemplos que aparecen en cada sección ilustran las acciones paso a paso, sirviendo así como refuerzo a la explicación principal.

Aunque las imágenes utilizadas pueden diferir por la personalización para negocio, mostrarán de un modo gráfico a qué se refiere cada instrucción indicada.

### 1.2. Descripción de la pantalla de la aplicación.

La pantalla de la aplicación se divide en cuatro zonas principales como muestra la *Figura 1.1*.

Figura 1.1: Zonas de la pantalla principal.



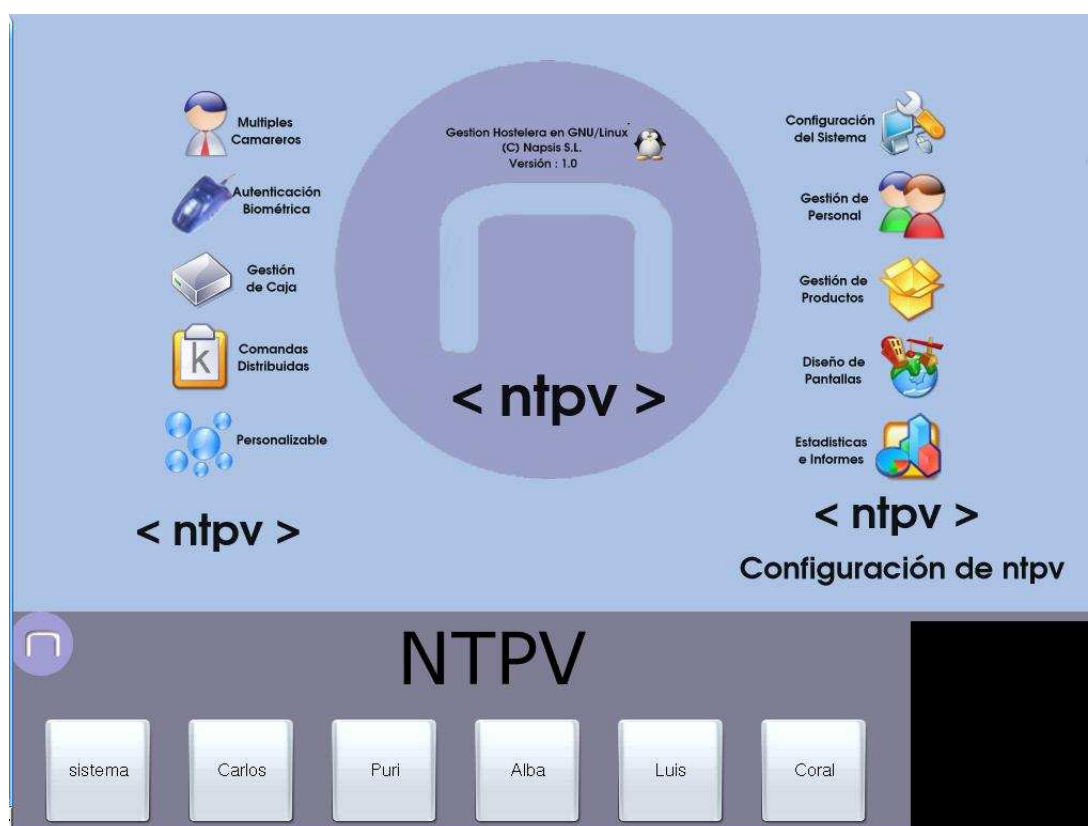
1. Zona de comanda.
2. Zona de productos.
3. Zona de funciones rápidas.
4. Zona de cobros y operaciones.

### 1.3. Entrada al programa.

Al encender el sistema aparecerá una pantalla similar a la *Figura 1.2* y personalizada para su negocio.

La personalización de los botones en la zona inferior permite tener un botón de acceso por cada persona que va a utilizar la aplicación y así quedarán registradas todas sus acciones.


Figura 1.2: Pantalla de inicio de la aplicación.



#### Pasos para entrar en la aplicación:

1. Pulsar sobre el botón con el nombre apropiado en la zona inferior de la pantalla.
2. Si se dispone del módulo de lectura de huellas dactilares y el módulo está activo, colocar un dedo sobre el área de lectura del aparato. De este modo se asegura la identidad de la persona que opera con el punto de venta y se mantiene información de todas sus acciones. Si la huella no es válida, aparecerá brevemente un mensaje en la esquina inferior derecha de la pantalla.

#### 1.4. Salida del programa.

 Siempre que esté habilitado el botón de salida de la esquina inferior izquierda de la zona de comanda, al pulsarlo, la aplicación saldrá a la pantalla inicial (Figura 1.2).

## 1.5. Añadir productos a la comanda.

Existen tres tipos de productos en el ntpv. Unos son productos directos y otros productos compuestos. El tercer tipo es el producto genérico, que representa cualquier producto no contemplado en las pantallas de productos.

La personalización permite que cuando se pulsa un producto, la pantalla se mantenga o cambie a otra pantalla de productos donde elegir con más facilidad otro componente o el siguiente producto. Así los productos compuestos se adaptan a las necesidades de cada instalación.

### 1.5.1. Añadir un producto directo.

Pulse en el botón que representa el producto que quiere servir dentro de la zona de productos o de la zona de funciones rápidas.

**Ejemplo:** Añadir una Coca-Cola a la comanda.

1. Pulsar sobre el botón de la Coca-Cola  (situado en la *Figura 1.3.a* en la esquina superior derecha de la zona de productos).

En la *Figura 1.3* se pueden ver los pasos para añadir la Coca-Cola.

Figura 1.3: Añadir una coca-cola a la comanda.

usuario de sistema		
Uds.	Descripcion	Precio
1	Cafe Con Leche (mostrador)	1.00
1	Tostada (mostrador)	0.60
<b>TOTAL 1.60 E</b>		

a. Situación inicial

usuario de sistema		
Uds.	Descripcion	Precio
1	Cafe Con Leche (mostrador)	1.00
1	Tostada (mostrador)	0.60
1	Coca-cola (mostrador)	1.50
<b>TOTAL 3.10 E</b>		

b. Situación final

### 1.5.2. Añadir un producto compuesto.



Pulsar consecutivamente los botones que forman el producto compuesto que se quiere servir.

Los productos compuestos tienen un orden de formación y hay que seguir ese mismo orden a la hora de marcarlo. Ese orden queda definido en la personalización de la aplicación a su negocio.

Cuando se pulsa el primer producto de la mezcla, se deshabilitan todos los productos con los que no se puede mezclar, haciendo más fácil escoger el siguiente componente.

Debido a este orden, si se pulsa un producto que es el primero de una mezcla y se quiere servir solo, como ocurre habitualmente con los licores, hay que pulsar el botón "solo", situado en el extremo derecho de la zona de funciones rápidas para completar el pedido.

**Ejemplo:** Añadir un combinado de whisky **DYC** y Coca-Cola.

1. Pulsar sobre el botón del whisky **DYC**  (situado en la *Figura 1.4.a* en la esquina inferior izquierda de la zona de productos). La pantalla salta directamente a la pantalla de refrescos, para facilitar completar la mezcla.
2. Pulsar sobre el botón de la Coca-Cola  (situado en la *Figura 1.4.b* en la esquina superior derecha de la zona de productos). La aplicación vuelve directamente a la pantalla de partida (*Figura 1.5*).

Las *Figuras 1.4* y *1.5* muestra las diferentes pantallas para marcar el producto del ejemplo.

Figura 1.4: Añadir un combinado de whisky DYC y Coca-Cola.



a. Situación inicial



b. DYC pulsado

Figura 1.5: Añadir un combinado de whisky DYC y CocaCola (continuación).




c. Coca-Cola pulsada

### 1.5.3. Añadir varias unidades de un mismo producto.

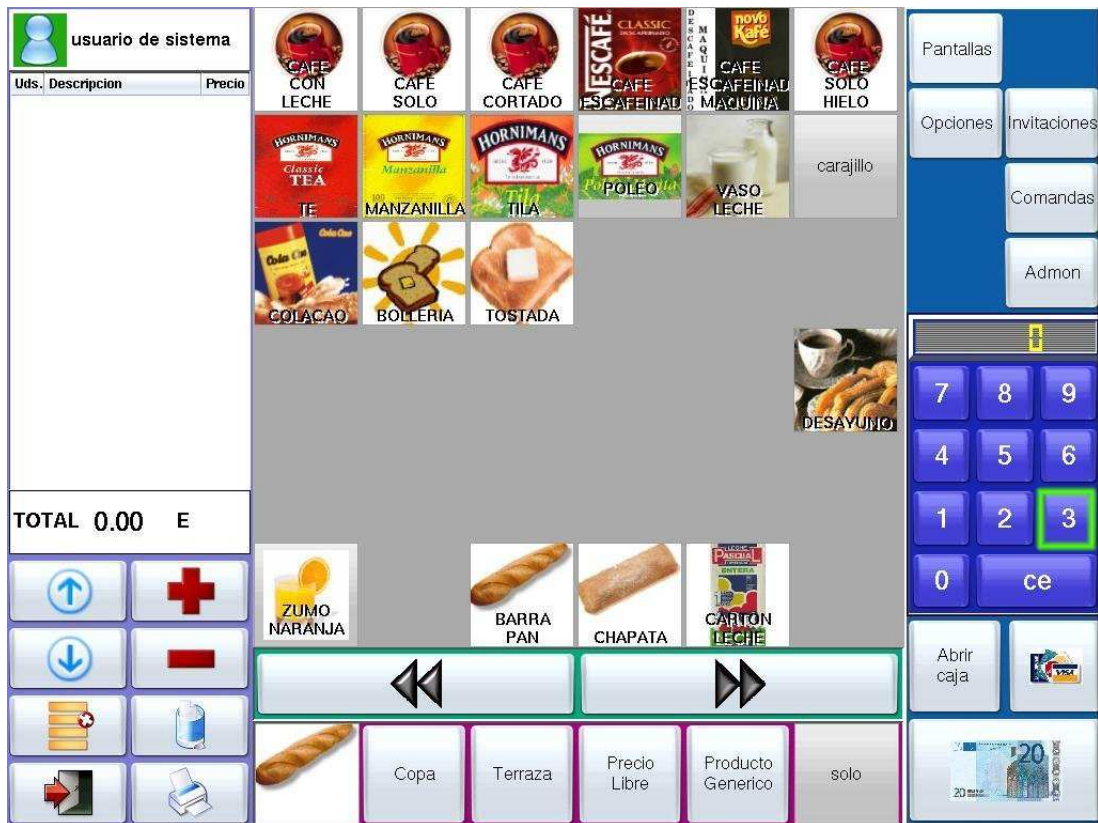
Teclee el número de unidades que desea en el teclado numérico de la zona de menú y a continuación marque el producto que va a añadir.

**Ejemplo** Añadir 3 cafés con leche.

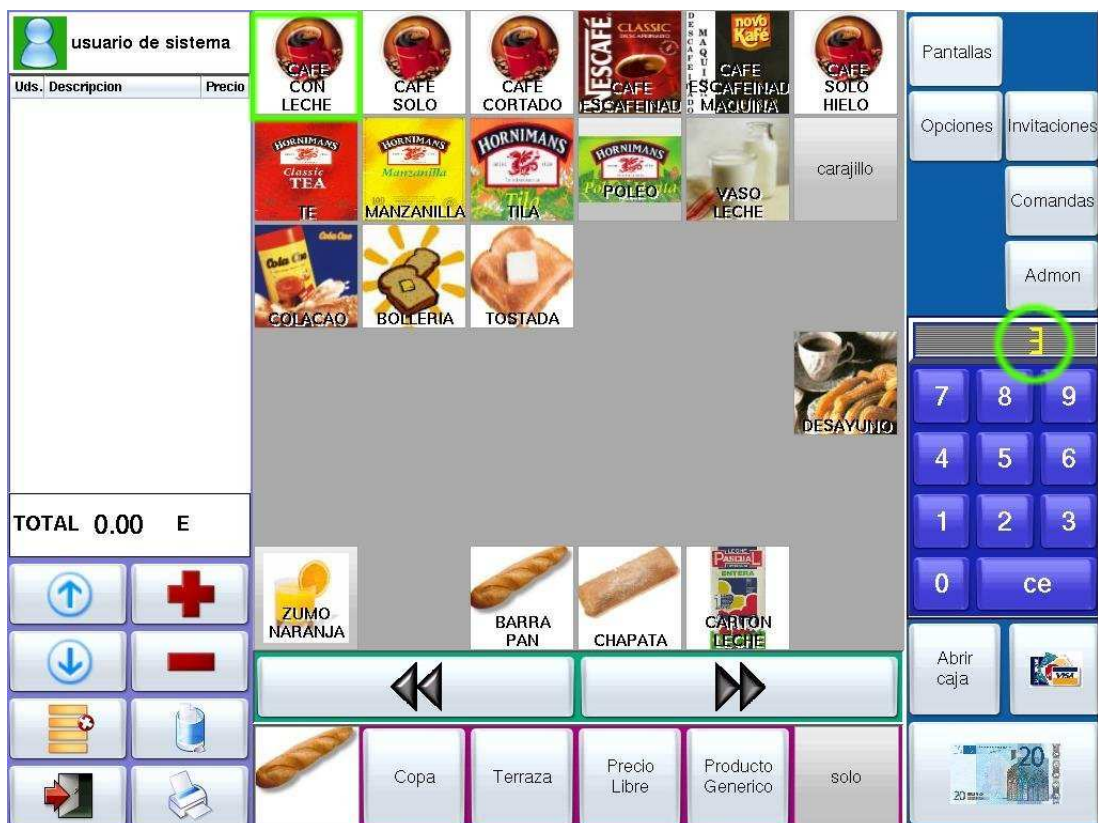
1. Pulsar la tecla **3** en el teclado numérico.
2. Pulsar sobre el botón del café con leche  (situado en la Figura 1.6.b en la esquina superior izquierda de la zona de productos).

Pueden verse los pasos en las Figuras 1.6 y 1.7.

Figura 1.6: Añadir 3 cafés con leche.



a. Situación inicial



b. 3 pulsado

Figura 1.7: Añadir 3 cafés con leche (continuación).










c. Café con leche pulsado

#### 1.5.4. Añadir un producto con precio libre.

En la zona de funciones rápidas hay un botón llamado "Precio Libre". Para usarlo hay que pulsarlo, marcar el precio y el IVA deseados en el teclado numérico que aparece en la zona de productos y añadir el producto que se quiere cobrar al precio marcado.

**Ejemplo** Marcar un zumo de naranja a 1.25 euro con el 7% de IVA.

1. Pulsar sobre el botón "Precio Libre"  situado en la zona de funciones rápidas. Aparece un teclado en la zona de productos.
2. Pulsar el botón de "7% I.V.A."  .

3. Pulsar en el teclado numérico la secuencia de botones ,  y  para indicar 1.25 euros.
4. Pulsar sobre el botón de aceptar . La pantalla vuelve a la situación inicial, pero el fondo de la zona de productos ha cambiado de color para indicar que el precio será posiblemente distinto del habitual.
5. Pulsar sobre el botón del zumo de naranja . El precio libre queda indicado en una nueva línea. El fondo de la zona de productos vuelve a su color habitual.

Los distintos pasos para realizar el ejemplo y sus resultados están indicados en las imágenes de la *Figura 1.8*.

Figura 1.8: Marcar zumo de naranja con precio libre.



a. Pantalla inicial.

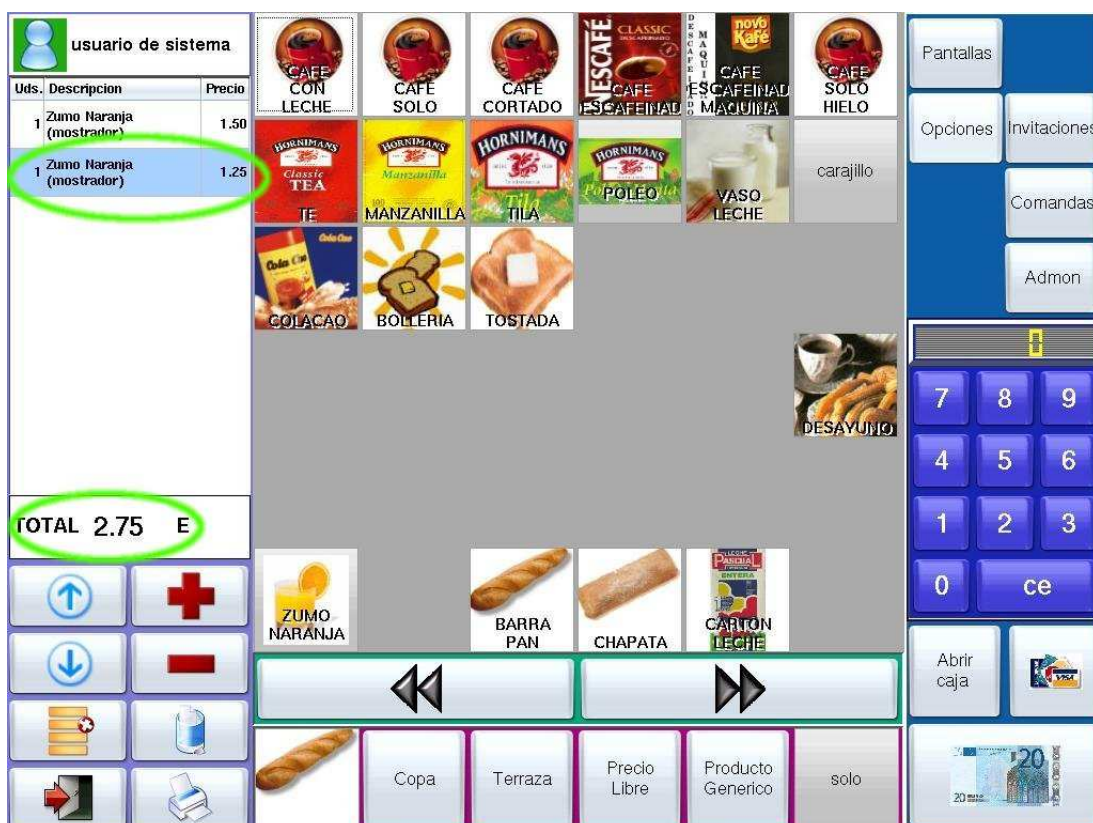


b. Pulsado "precio libre".

Figura 1.9: Marcar zumo de naranja con precio libre (continuación).




c. Precio marcado.









d. Zumo de naranja marcado.

### 1.5.5. Añadir un producto que no está listado.

 En la zona de funciones rápidas hay un botón llamado “Producto Genérico”. Al pulsarlo, aparece una pantalla igual a la de “precio libre” (*Figura 1.8.b*). Sólo queda marcar el precio, el IVA y pulsar el botón de aceptar. El producto aparecerá como “varios” en la comanda.

**Ejemplo** Añadir una consumición de un producto no listado con precio de 2.75 euros y un 16 % de IVA.

1. Pulsar sobre el botón “producto genérico” , situado en la zona de funciones rápidas. Aparece un teclado en la zona de productos.
2. Pulsar sobre el botón de “16 % IVA” .
3. Pulsar en el teclado numérico la secuencia de botones ,  y  para indicar 2.75 euros.
4. Pulsar sobre el botón de aceptar .

En las imágenes de la *Figura 1.10* pueden apreciarse los distintos pasos a seguir.

Figura 1.10: Añadir un producto genérico.



a. Pantalla inicial.



b. "Producto genérico" pulsado.

Figura 1.11: Añadir un producto genérico (continuación).



c. Precio marcado.

### 1.5.6. Añadir un producto con opciones.

Las opciones están disponibles en la barra de botones que se despliega al pulsar sobre el botón de opciones, situado en la zona de cobros y operaciones. Para añadir un producto con una opción, hay que marcar la opción deseada y luego continuar añadiendo el producto normalmente. La opción marcada sólo se aplicará en ese momento, quedando sin efecto para el siguiente producto añadido a la comanda.





Si se quiere aplicar más de una opción a un producto, simplemente hay que marcar todas las opciones deseadas y luego añadir el producto.

Al tratar de insertar un producto con una opción que no puede tener ese producto, la comanda parpadea en rojo indicando el error.

**Ejemplo:** Añadir a la comanda una coca-cola servida en la terraza.

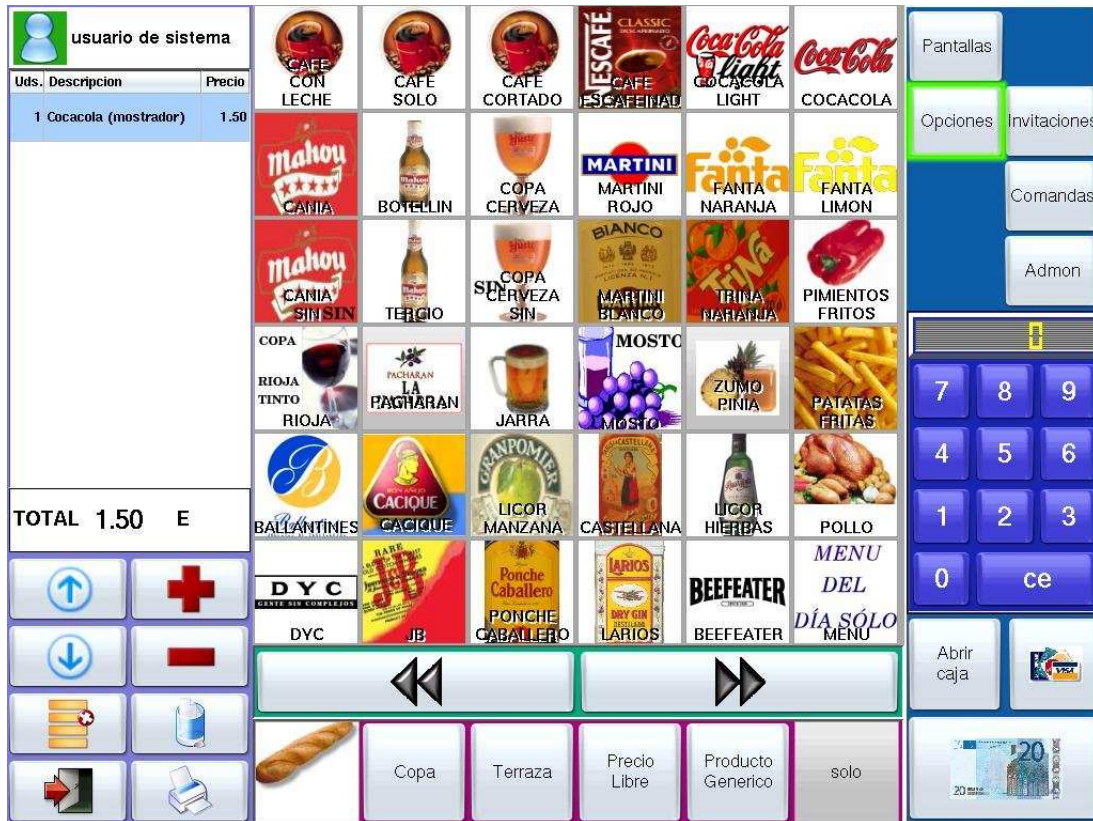
## 1.5. AÑADIR PRODUCTOS A LA COMANDA.

21

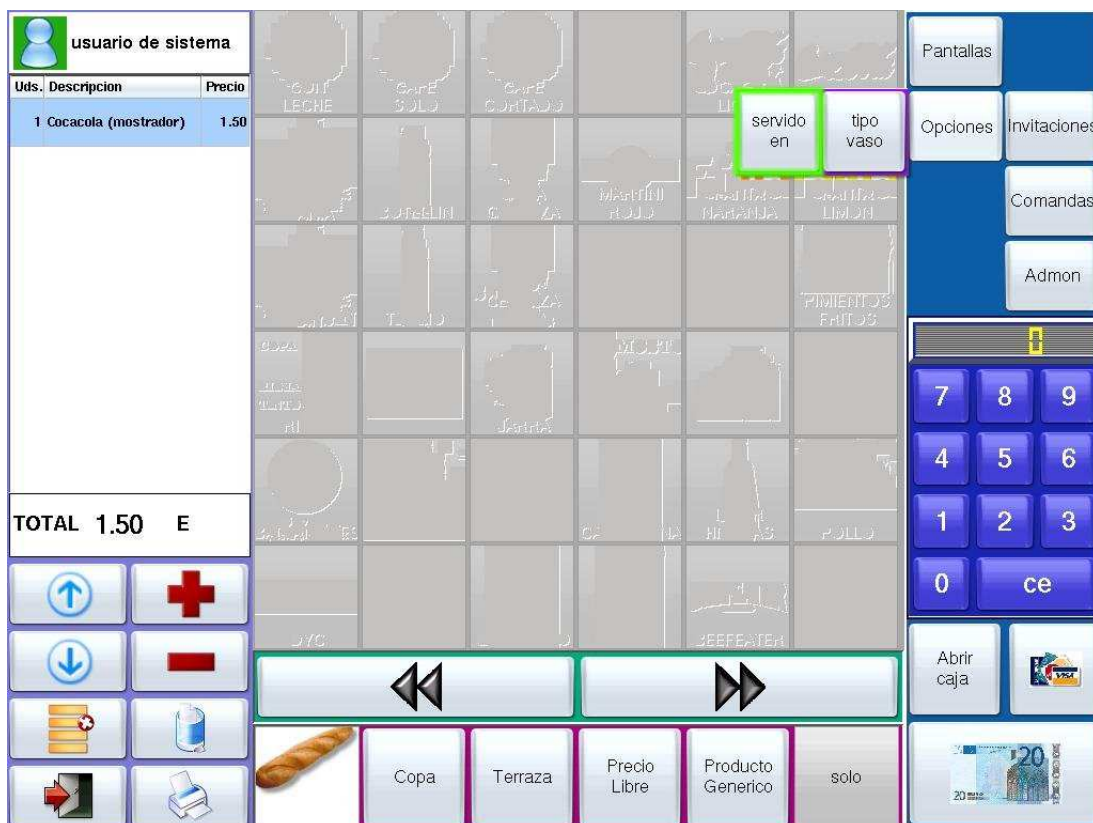
1. Pulsar sobre el botón de opciones .
2. En la barra de botones desplegada hacia la izquierda, pulsar el botón “servido en” .
3. En la barra de botones desplegada hacia abajo, pulsar el botón “terrazza” .
4. Pulsar sobre el botón de la Coca-Cola  en la zona de productos.

En las *Figuras 1.12 y 1.13* están ilustrados los pasos a seguir.

Figura 1.12: Coca-Cola en terraza.

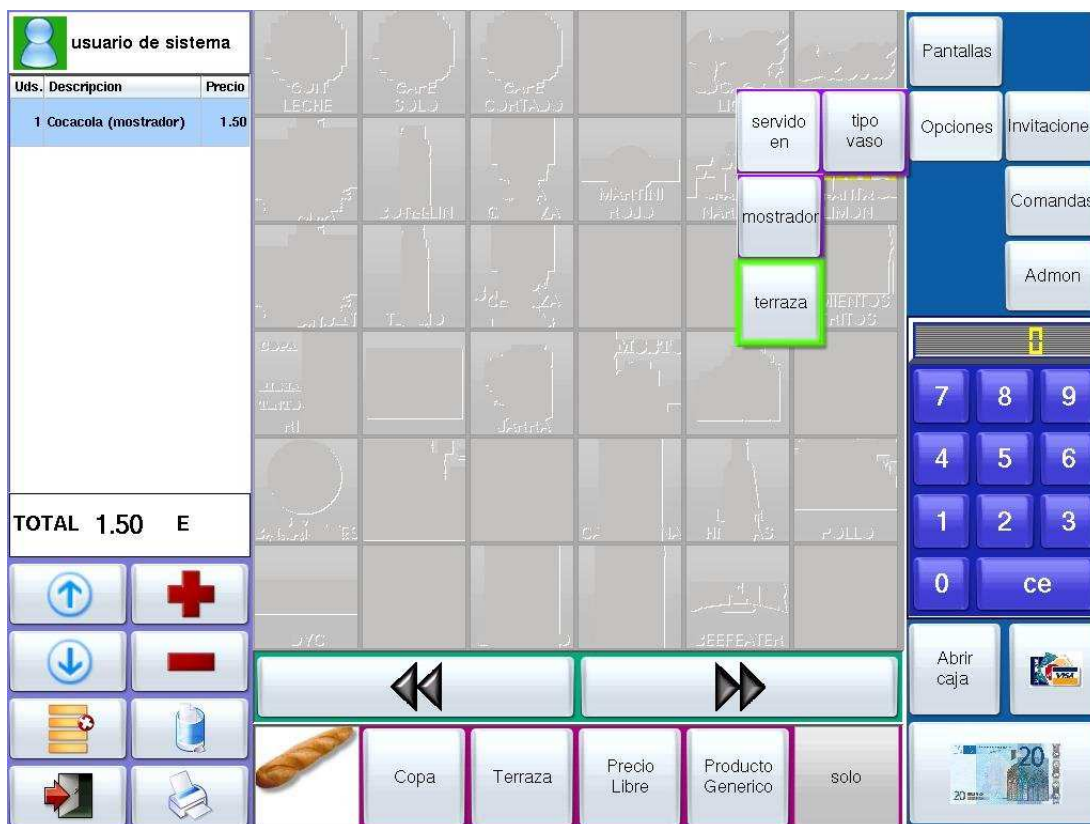


a. Pulsar en Opciones.

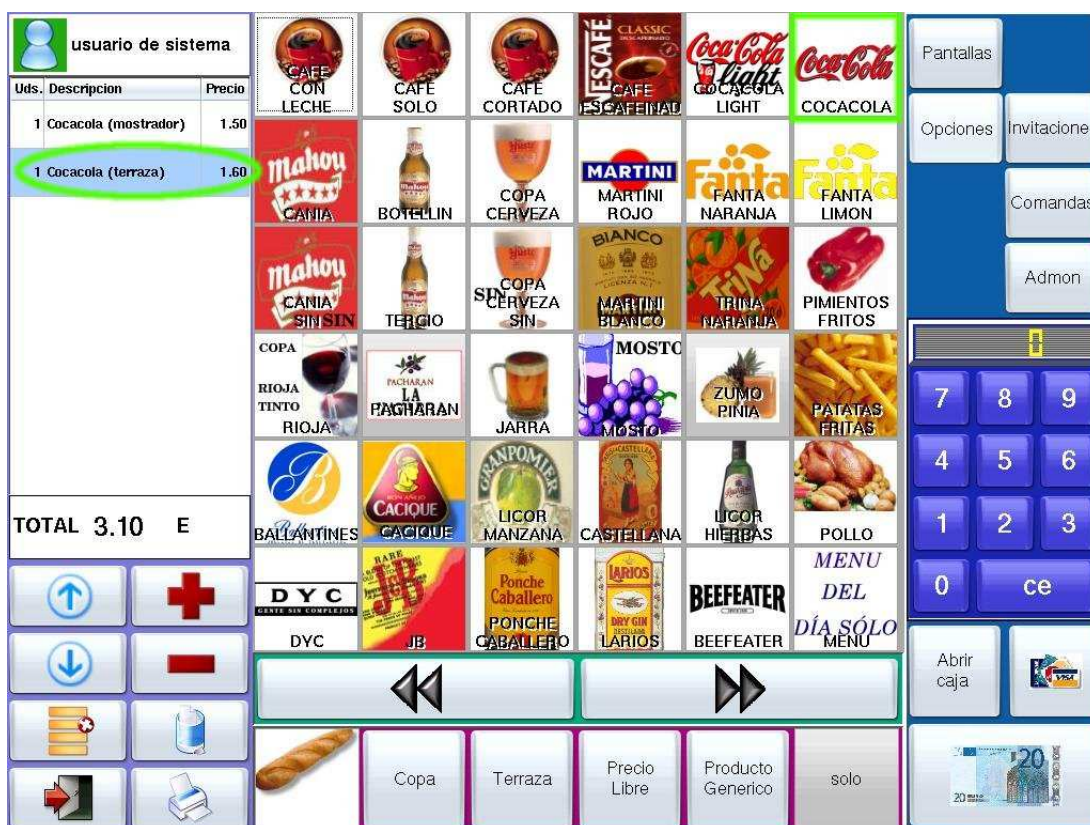


b. Pulsar en "servido en".

Figura 1.13: Coca-Cola en terraza (continuación).



c. Pulsar terraza.



d. Tras pulsar la Coca-Cola.

### 1.5.7. Añadir un producto con invitación.







Las invitaciones están disponibles en la pantalla que aparece en la zona de productos al pulsar sobre el botón de invitaciones, situado en la zona de cobros y operaciones. Para añadir un producto con una invitación, hay que pulsar sobre la invitación deseada y luego continuar añadiendo el producto normalmente. La invitación marcada sólo se aplicará en ese momento, quedando sin efecto para el siguiente producto añadido.

Cuando hay una invitación seleccionada, el color de fondo entre los productos cambia, para indicar así la selección.

Sólo se puede aplicar una invitación por producto. En caso de seleccionar más de una, se aplicará sólo la última marcada.

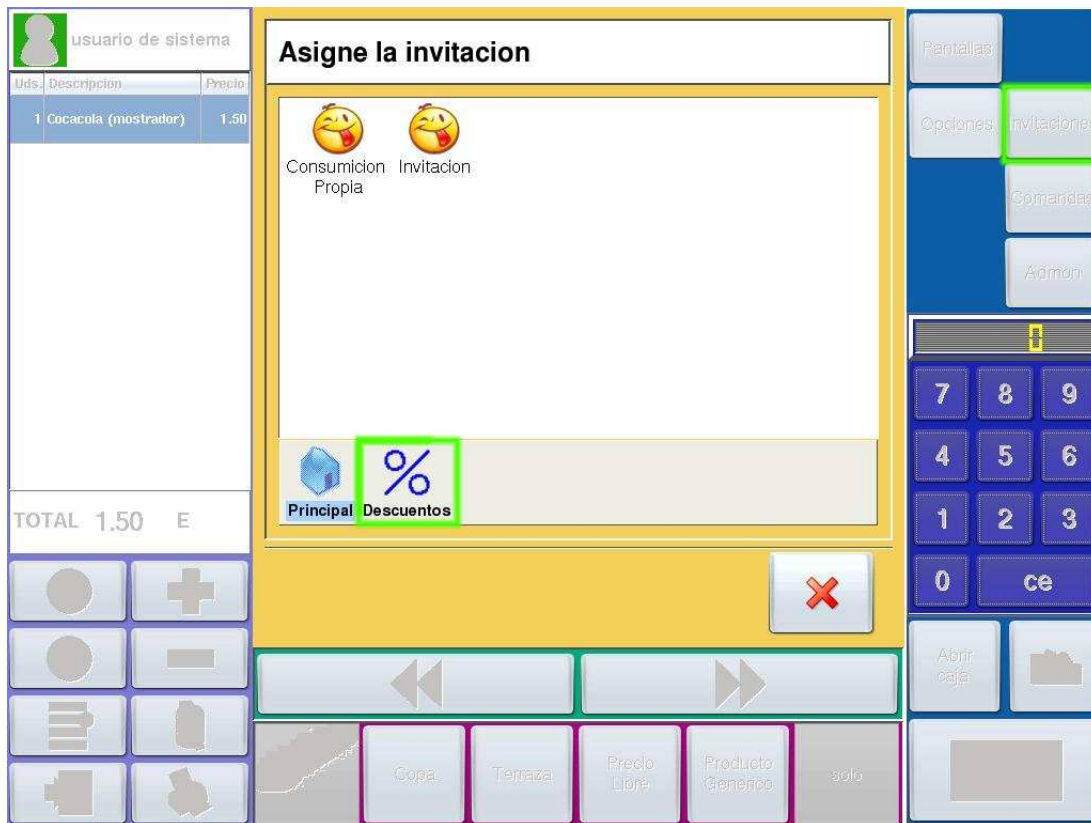
Al tratar de insertar un producto con una invitación que no exista, la comanda parpadea en rojo para indicar el error.

**Ejemplo:** Añadir una Coca-Cola con un descuento del 50 % en el precio habitual.

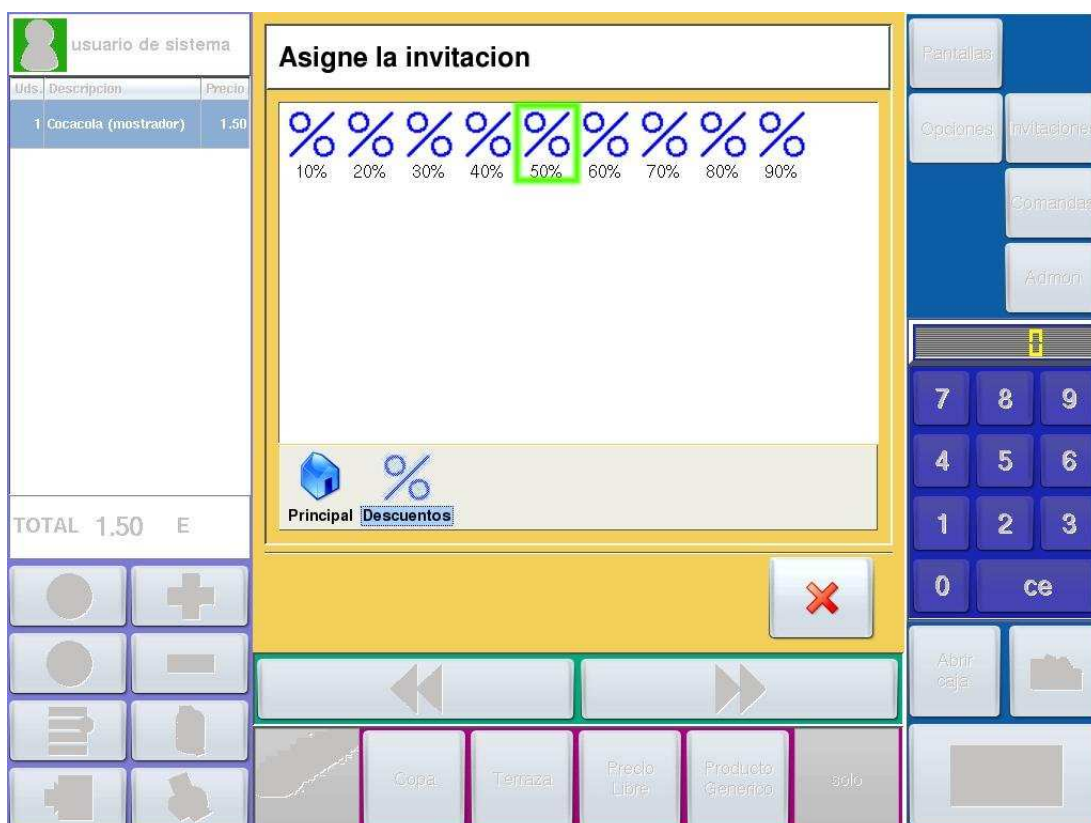
1. Pulsar sobre el botón de invitaciones .
2. Pulsar sobre el icono de descuentos , situado en la barra inferior de la pantalla de invitaciones.
3. Pulsar sobre el icono de descuento al 50 % . El color de fondo entre los productos ha cambiado.
4. Pulsar sobre el producto Coca-Cola  en la zona de productos.

Todos estos pasos están reflejados en las *Figuras 1.14 y 1.15*.

Figura 1.14: Coca-Cola al 50 %

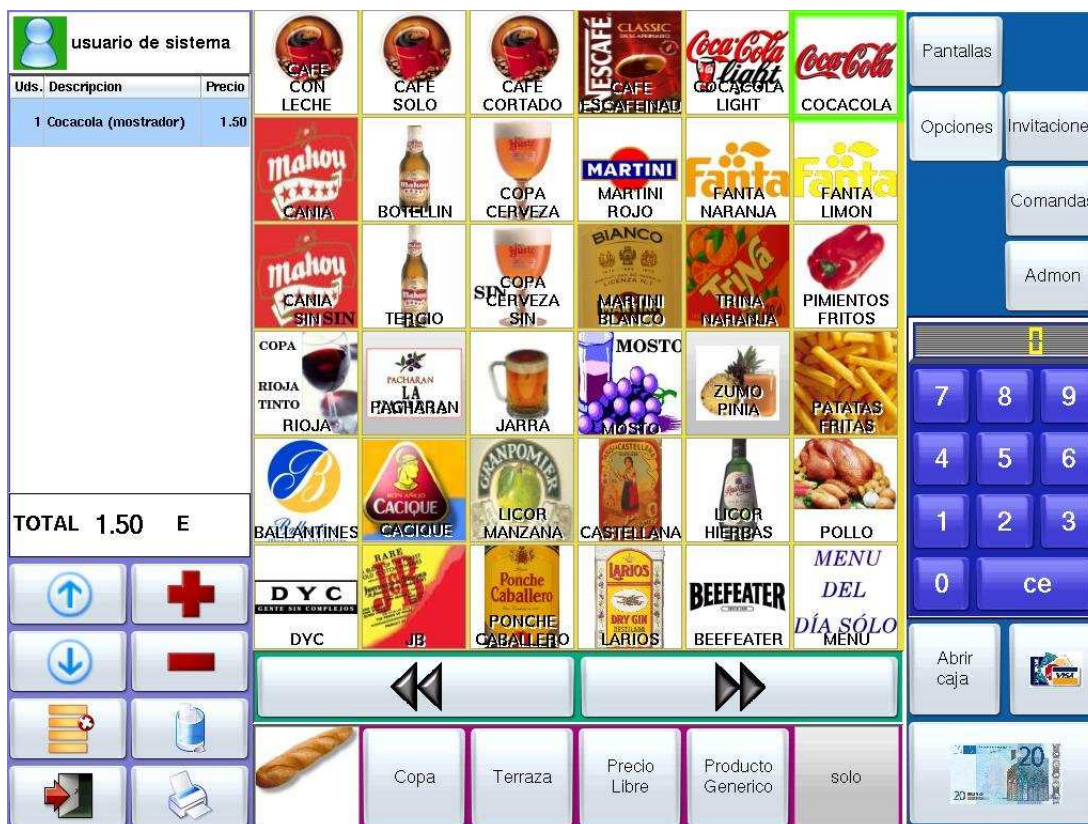


a. Invitaciones pulsado. Pulsar Descuentos.

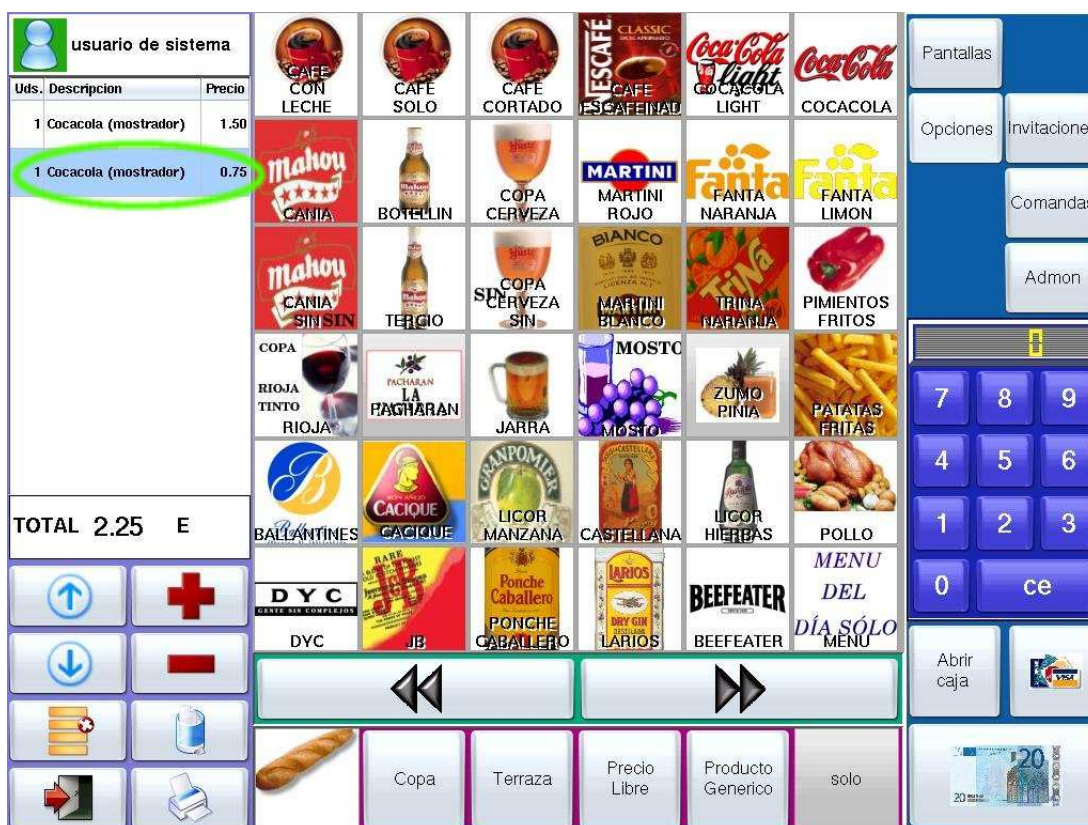


b. Pulsar 50 %.

Figura 1.15: Coca-Cola al 50 % (continuación).



c. Color de fondo cambiado. Pulsar Coca-Cola.



d. Tras marcar la Coca-Cola.

## 1.6. Seleccionar una línea de la comanda.

Existen dos métodos para seleccionar una línea de la comanda, la selección directa y la selección con las flechas. En general, cualquiera de las dos sirve igualmente, pero si la comanda es tan larga que no cabe entera en el espacio que tiene, hay que optar por seleccionar con las flechas de dirección.

La línea seleccionada en la columna está resaltada con un cambio de color de fondo.

### 1.6.1. Selección directa de una línea de la comanda.

Pulsar sobre la línea que se quiere seleccionar.

**Ejemplo:** Seleccionar la línea del producto Calamares.

1. Pulsar sobre la línea de los Calamares en la zona de comanda.

Esta sencilla acción está ilustrada en la *Figura 1.16*.

Figura 1.16: Selección directa.

The screenshot shows a POS system interface. On the left, there is a table with the following data:

Uds.	Descripcion	Precio
1	Lacon Gallega (terrazza)	5.85
1	Calamares (terrazza)	5.85
1	Pimientos Fritos (terrazza)	2.60
2	Cocacola (terrazza)	3.20
3	Botellin (terrazza)	3.30



Below the table, the total is displayed as "TOTAL 20.80 E". The main menu grid contains various items like coffee, beer, wine, and soft drinks. The item "3 Botellin (terrazza)" is highlighted with a green circle. On the right side, there are buttons for "Pantallas", "Opciones", "Invitaciones", "Comandas", "Admon", a numeric keypad, "Abrir caja", and a 20 Euro note image.

a. Pulsar sobre la línea.

This screenshot is identical to the one above, but the item "1 Calamares (terrazza)" in the table is now highlighted with a green circle, indicating it has been selected. The rest of the interface, including the menu grid and right-side controls, remains the same.


b. La nueva línea seleccionada.

### 1.6.2. Selección con flechas de dirección.

 y  Para seleccionar una línea con las flechas de dirección se puede pulsar sobre la flecha correspondiente y mantenerla pulsada o pulsarla repetidamente hasta que se ilumine la línea deseada.

Este es el medio apropiado si se quiere seleccionar una línea en una comanda tan larga que no cabe entera en pantalla.

**Ejemplo:** Seleccionar la línea del producto “Jarra Grande”.

1. Pulsar sobre el botón “Flecha arriba”  situado en la esquina superior izquierda de los botones en la zona de comandas.

La *Figura 1.17* muestra las dos imágenes del ejemplo.

Figura 1.17: Selección con flechas de dirección.

Uds.	Descripcion	Precio
1	Calamares (terrazza)	5.85
1	Pimientos Fritos (terrazza)	2.60
2	Cocacola (terrazza)	3.20
2	Botellin (terrazza)	2.20
1	Montado Chorizo Iberico (terrazza)	1.90
1	Montado Morcilla (terrazza)	1.90
1	Jarra Grande (terrazza)	2.85
1	Botellin Agua (terrazza)	0.70
<b>TOTAL</b>		<b>27.05 E</b>

a. Situación inicial.

Uds.	Descripcion	Precio
1	Calamares (terrazza)	5.85
1	Pimientos Fritos (terrazza)	2.60
2	Cocacola (terrazza)	3.20
2	Botellin (terrazza)	2.20
1	Montado Chorizo Iberico (terrazza)	1.90
1	Montado Morcilla (terrazza)	1.90
1	Jarra Grande (terrazza)	2.85
1	Botellin Agua (terrazza)	0.70
<b>TOTAL</b>		<b>27.05 E</b>

b. Tras pulsar el botón.

## 1.7. Modificar un producto de la comanda.

La comanda se puede modificar añadiendo y quitando productos, como se ha mostrado en puntos anteriores, pero también puede modificarse un producto concreto de la comanda, aumentando o disminuyendo su número de unidades.


### 1.7.1. Aumentar el número de unidades de un producto.



Hay varios métodos para aumentar las unidades de un producto.

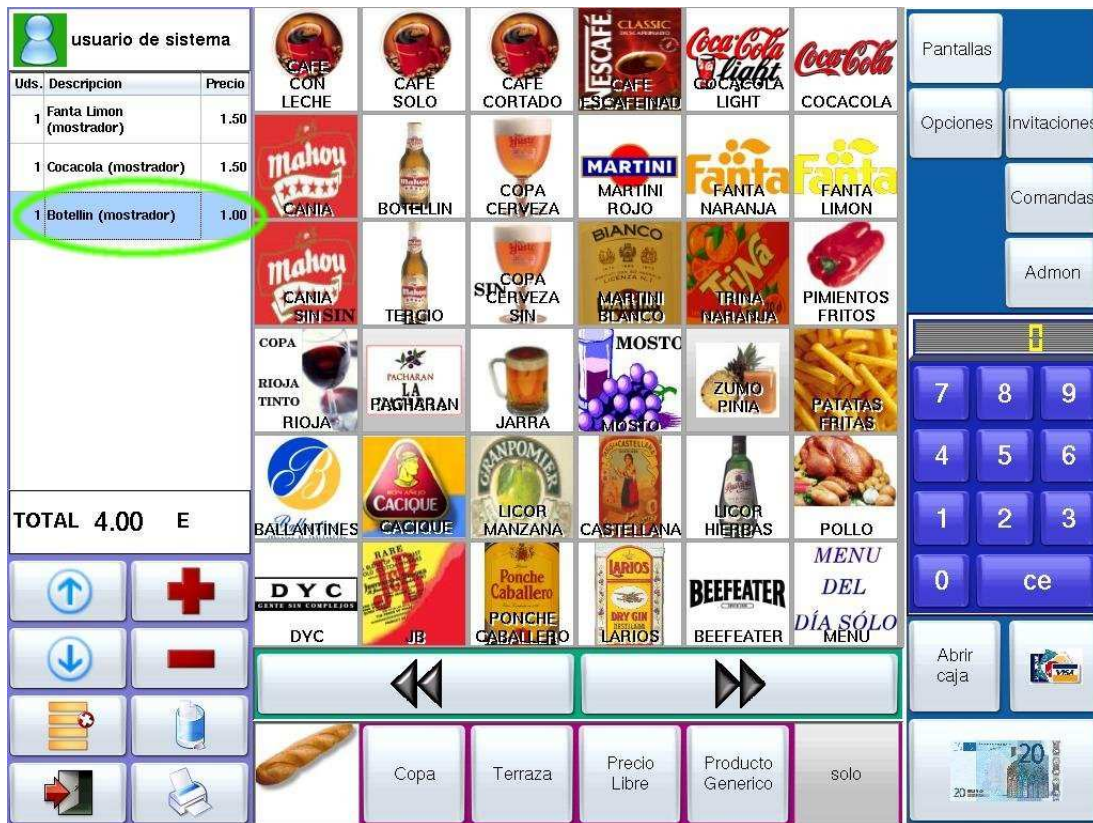
El primero es seleccionar la línea deseada y pulsar el botón de adición tantas veces como unidades se quieren aumentar. El otro método es “añadir” el mismo producto (como muestra la *Sección 1.5*).

**Ejemplo:** Aumentar en una unidad el número de Coca-Colas servidas.

1. Seleccionar la línea de la Coca-Cola (como muestra la *Sección 1.6*)
2. Pulsar una vez el botón de adición , situado en la esquina superior derecha de los botones en la zona de comandas.

Los pasos del ejemplo están ilustrados en las *Figuras 1.18 y 1.19*.

Figura 1.18: Uso del botón de adición.

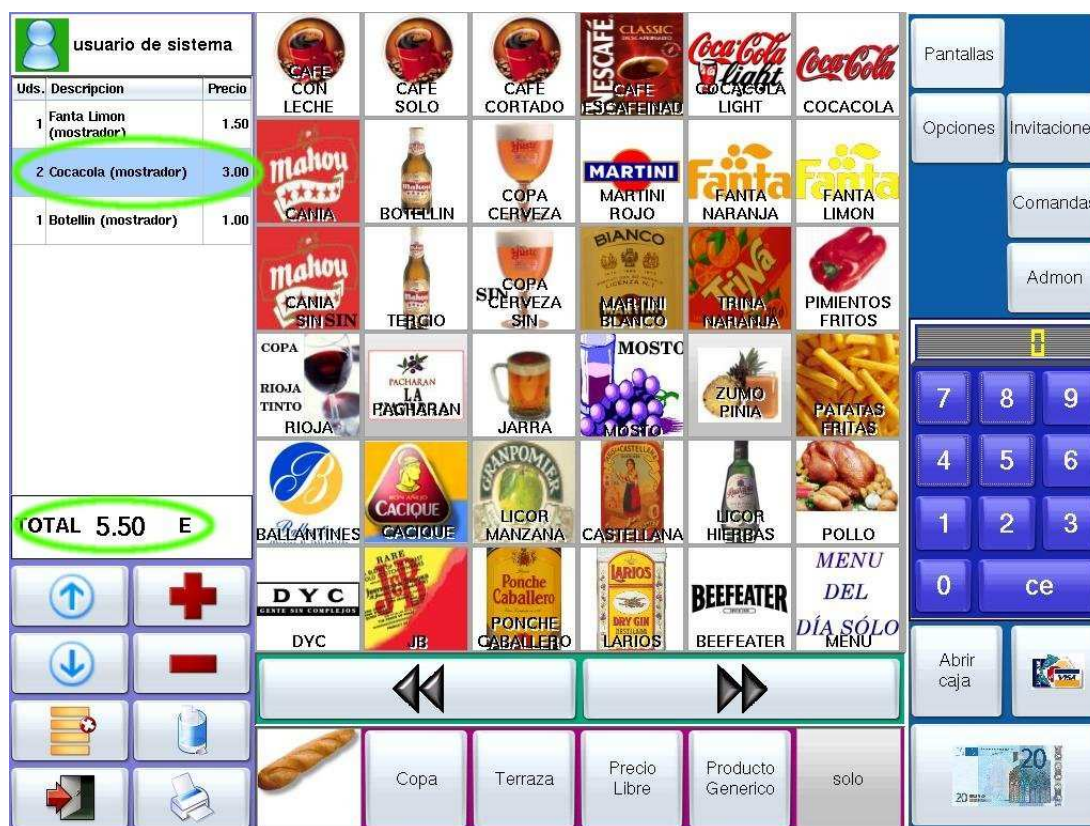


a. Situación inicial.




b. Coca-Cola seleccionada.

Figura 1.19: Uso del botón de adición (continuación).




c. Tecla de adición pulsada.

### 1.7.2. Disminuir el número de unidades de un producto.

 Para disminuir las unidades de un producto hay que seleccionar la línea deseada y pulsar el botón de substracción tantas veces como unidades se quieren aumentar.

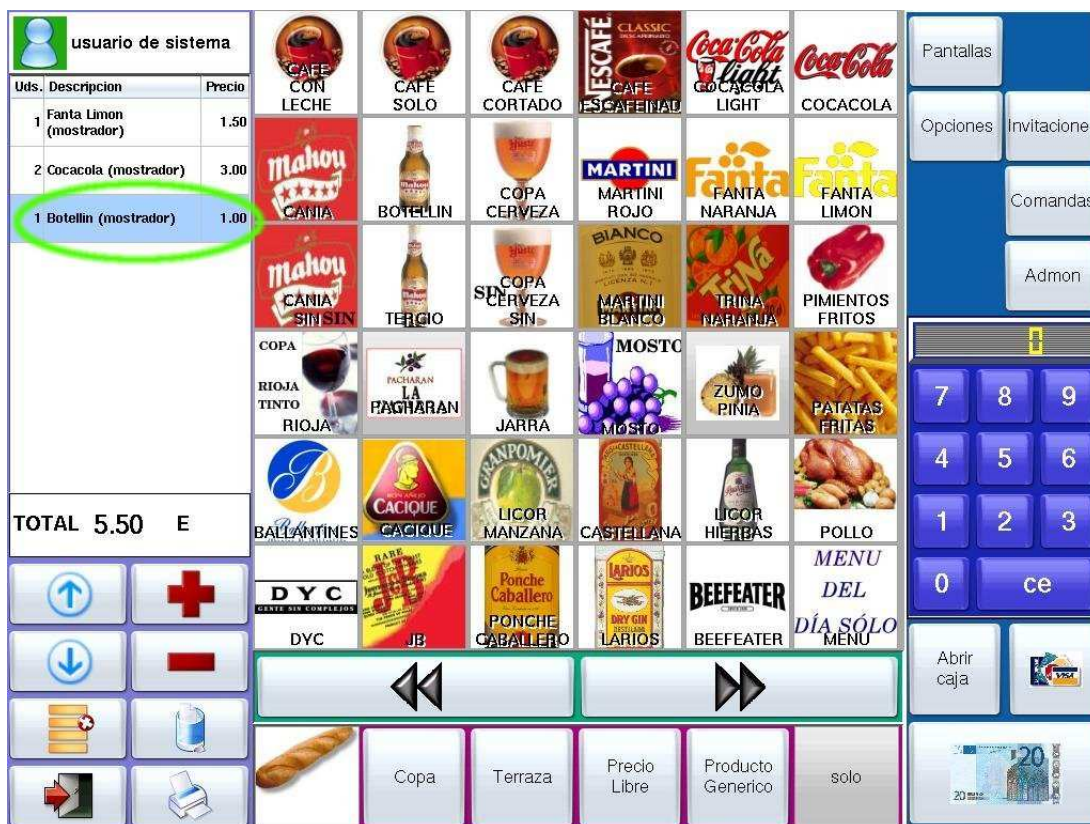
El otro método elimina por completo la línea del producto (*Sección 1.8*).

**Ejemplo:** Disminuir en una unidad el número de Coca-Colas servidas.

1. Seleccionar la línea de la Coca-Cola (*Sección 1.6*)
2. Pulsar una vez el botón de substracción , situado en el lado derecho de los botones en la zona de comandas.

Los pasos del ejemplo están ilustrados en las *Figuras 1.20 y 1.21*.

Figura 1.20: Uso del botón de substracción.

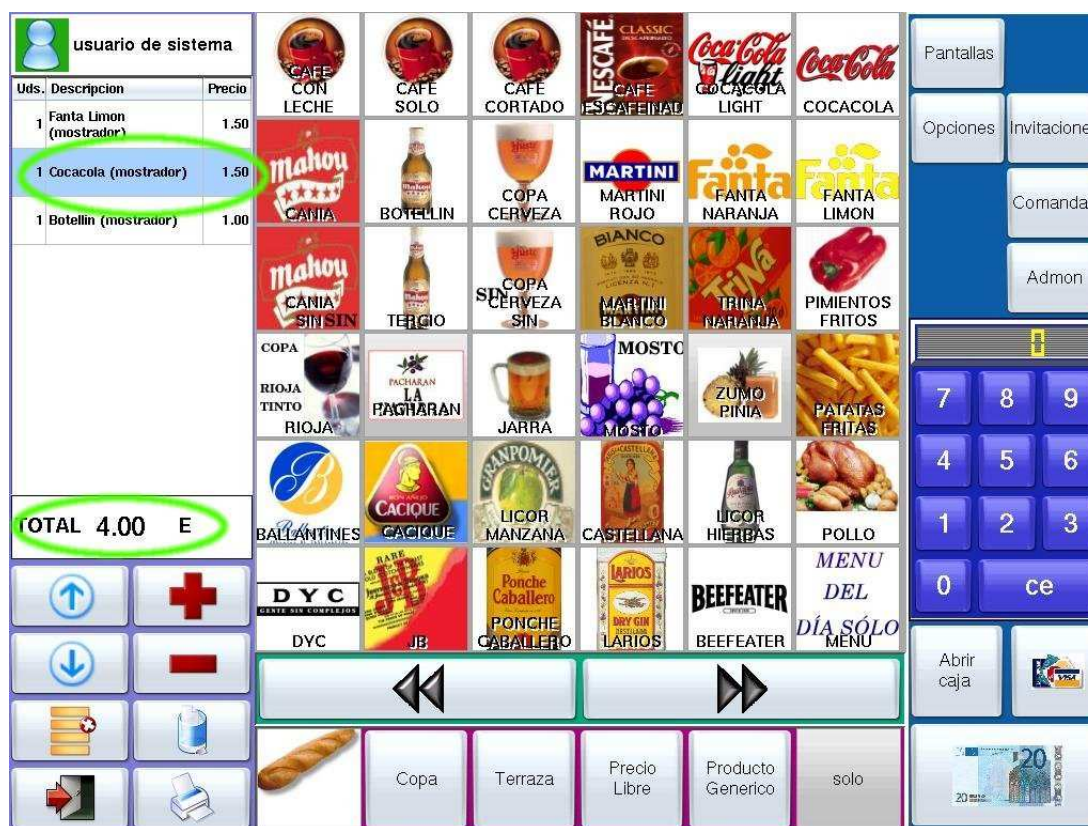


a. Situación inicial.



b. Coca-Cola seleccionada.



Figura 1.21: Uso del botón de substracción (continuación).



c. Tecla de substracción pulsada.

## 1.8. Quitar un producto de la comanda.


En la comanda aparece cada producto en una línea, independientemente del número de unidades servidas. Si un producto está servido con distintos precios, como en mostrador y en mesa, por ejemplo, aparecerá una línea para cada una de sus tarifas, de modo que puedan tratarse por separado.

Hay varios métodos para eliminar un producto de la comanda. El primero es usar el botón de eliminación de línea , el otro es usar el botón de substracción de unidades  hasta que se quita la última unidad y la línea desaparece.

### 1.8.1. Eliminar una línea de la comanda.

Seleccionar la línea que hay que eliminar y pulsar sobre el botón de borrado de línea.

**Ejemplo:** Eliminar la línea de Coca-cola de la comanda.

1. Seleccionar la línea de la Coca-cola (cómo seleccionar una línea en la *Sección 1.6*).
2. Pulsar el botón de eliminación de línea , situado en el lado izquierdo de los botones de la zona de comanda.

Puede verse en las imágenes de las *Figuras 1.22 y 1.23* los pasos que se han seguido para llevar a cabo el ejemplo.

Figura 1.22: Eliminar la línea de Coca-Cola.

Uds.	Descripcion	Precio
1	Ballantines Cocacola Light (tubo)	3.50
3	Cocacola (mostrador)	4.50
2	Tercio (mostrador)	3.50

**TOTAL 11.50 E**

a. Situación inicial.

Uds.	Descripcion	Precio
1	Ballantines Cocacola Light (tubo)	3.50
3	Cocacola (mostrador)	4.50
2	Tercio (mostrador)	3.50

**TOTAL 11.50 E**


b. Coca-Cola seleccionada.

Figura 1.23: Eliminar la línea de Coca-Cola (continuación).



c. Coca-Cola eliminada.

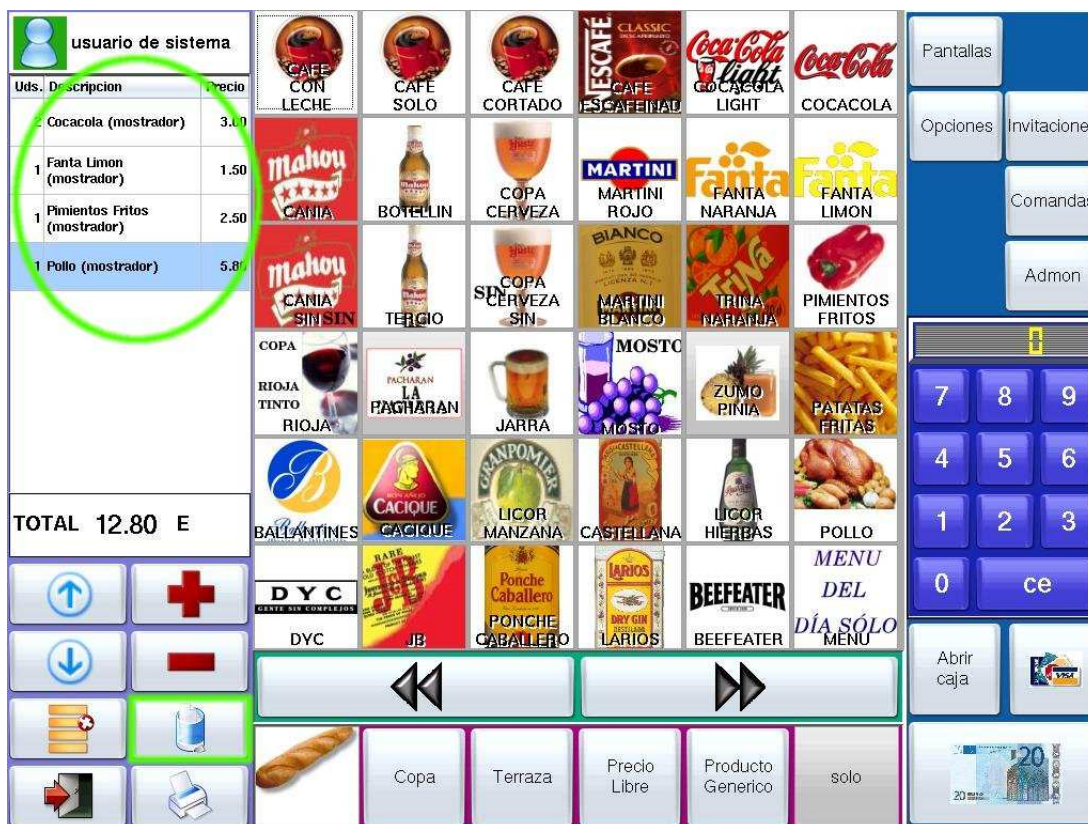
## 1.9. Eliminar la comanda.

 Hay momentos en los que hace falta modificar tanto una comanda errónea, que merece más la pena borrarla y comenzar de nuevo. Para ello hay que pulsar el botón de “eliminar comanda” situado en el lado derecho de los botones de la zona de comanda.

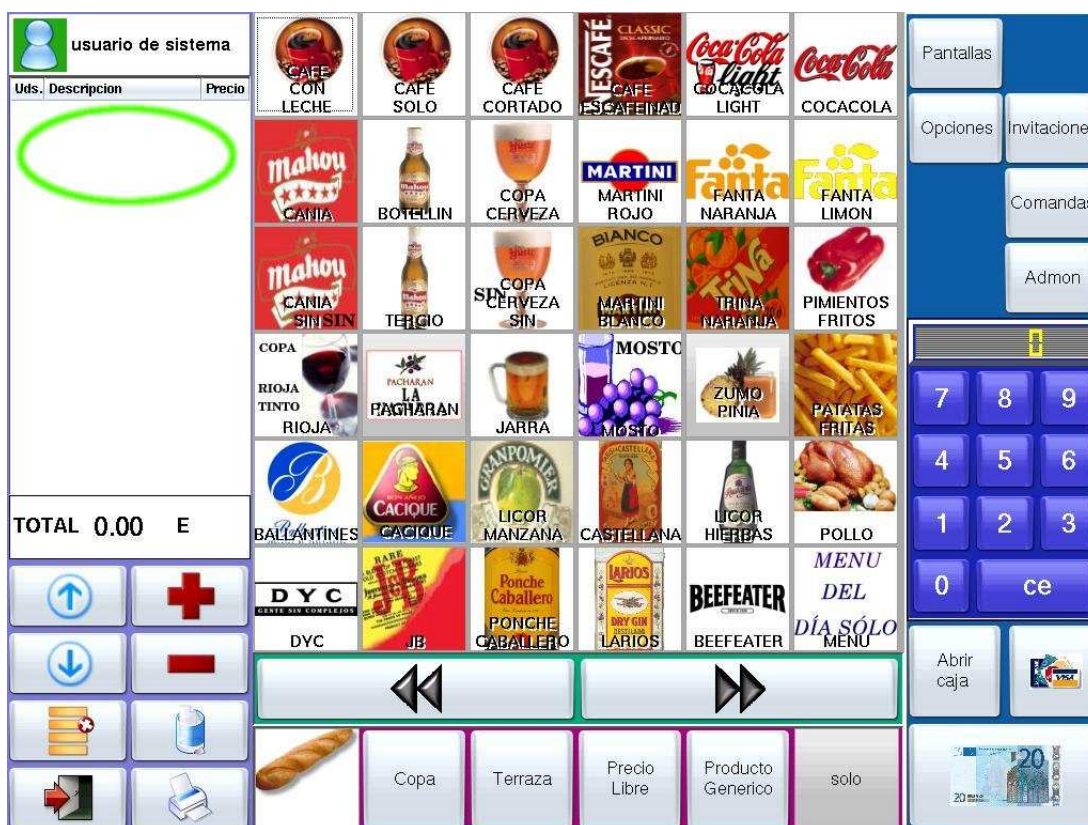
**Ejemplo:** Eliminar toda la comanda.

Los pasos de esta operación pueden observarse en la *Figura 1.24*.

Figura 1.24: Eliminar una comanda.



a. Situación inicial.




b. Borrar comanda pulsado.

## 1.10. Imprimir la comanda.



Imprimir una comanda que todavía no se ha cobrado es tan sencillo como pulsar el botón de “imprimir comanda” situado en la esquina inferior derecha de los botones en la zona de comanda.

**Ejemplo:** Imprimir la comanda.

1. Pulsar sobre el botón “imprimir comanda” .

Este paso está ilustrado en la *Figura 1.25*.

Figura 1.25: Imprimir la comanda.

Uds.	Descripcion	Precio
1	Cocacola (mostrador)	1.50
1	Fanta Naranja (mostrador)	1.50
1	Lacon Gallega (mostrador)	5.75
<b>TOTAL</b>		<b>8.75 E</b>

The interface also features a grid of menu items including coffee, beer, wine, and various snacks, along with a control panel on the right containing buttons for 'Pantallas', 'Opciones', 'Invitaciones', 'Comandas', 'Admon', a numeric keypad, and 'Abrir caja'. A printer icon is highlighted in the bottom right corner of the control panel.

Pulsar sobre el botón de imprimir.

## 1.11. Seleccionar una pantalla de productos.



Si un producto no se encuentra en la pantalla de productos actual, hay que elegir una pantalla de productos en la que se encuentre.

Para seleccionar una pantalla de productos hay dos opciones. Por un lado pueden pasarse las pantallas con los botones de dirección situadas sobre la zona de funciones rápidas. Por otro lado se puede pulsar sobre el botón de pantallas, situado en la esquina superior izquierda de la zona de cobros y operaciones, desplegando una barra de botones con las pantallas de productos disponibles.

**Ejemplo:** Seleccionar la pantalla de productos “desayunos”.

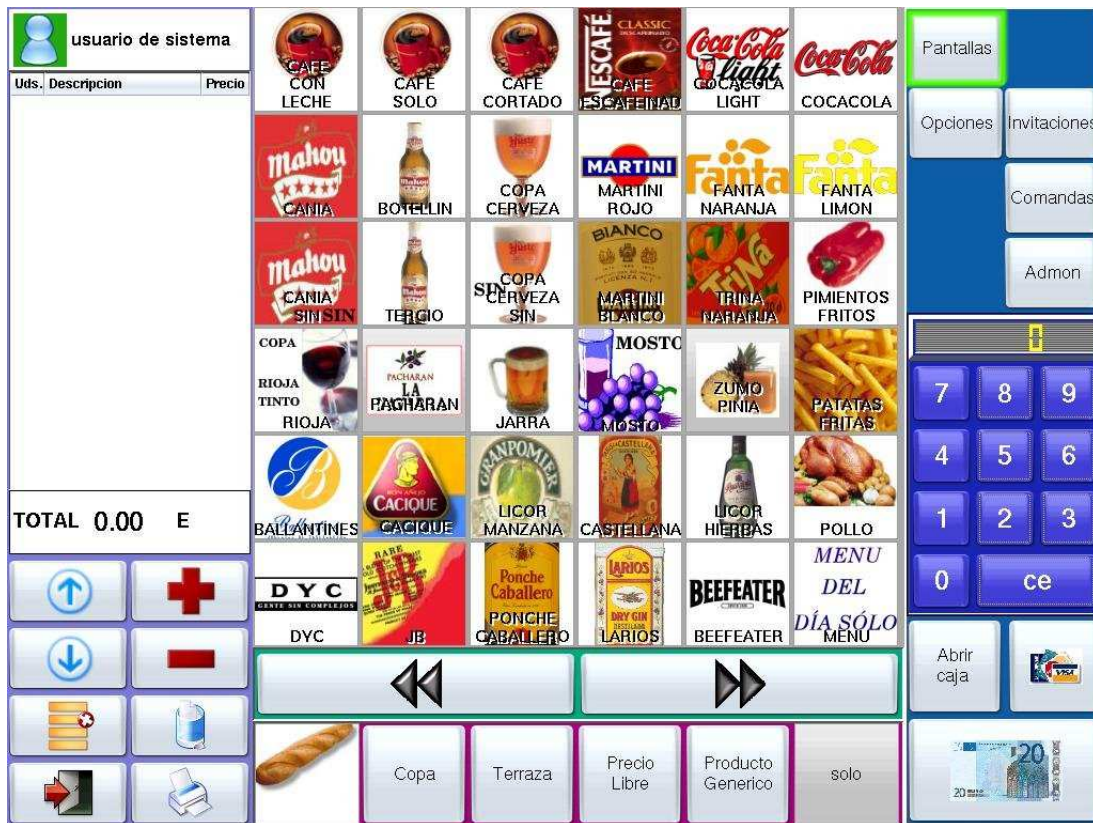
1. Pulsar sobre el botón “pantallas”



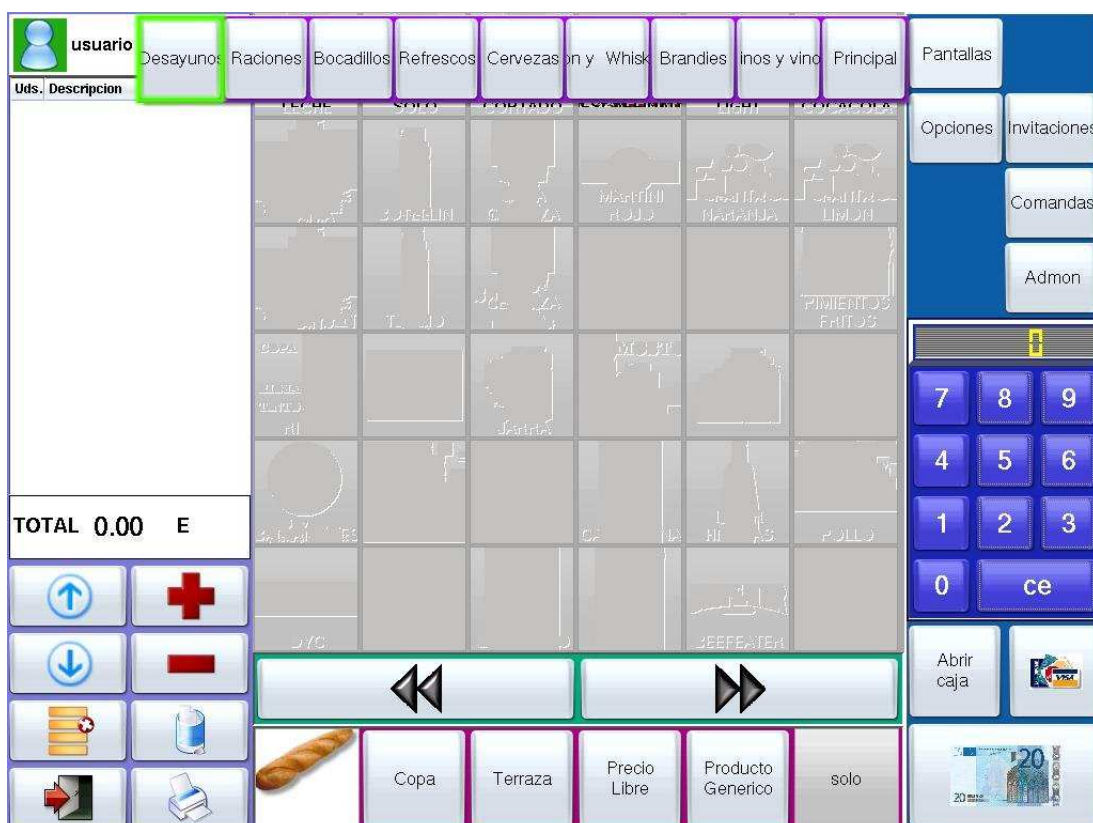
2. Pulsar sobre el botón “desayunos” en la barra desplegada.

Los pasos seguidos pueden observarse en la *Figura 1.26*.

Figura 1.26: Selección de desayunos.

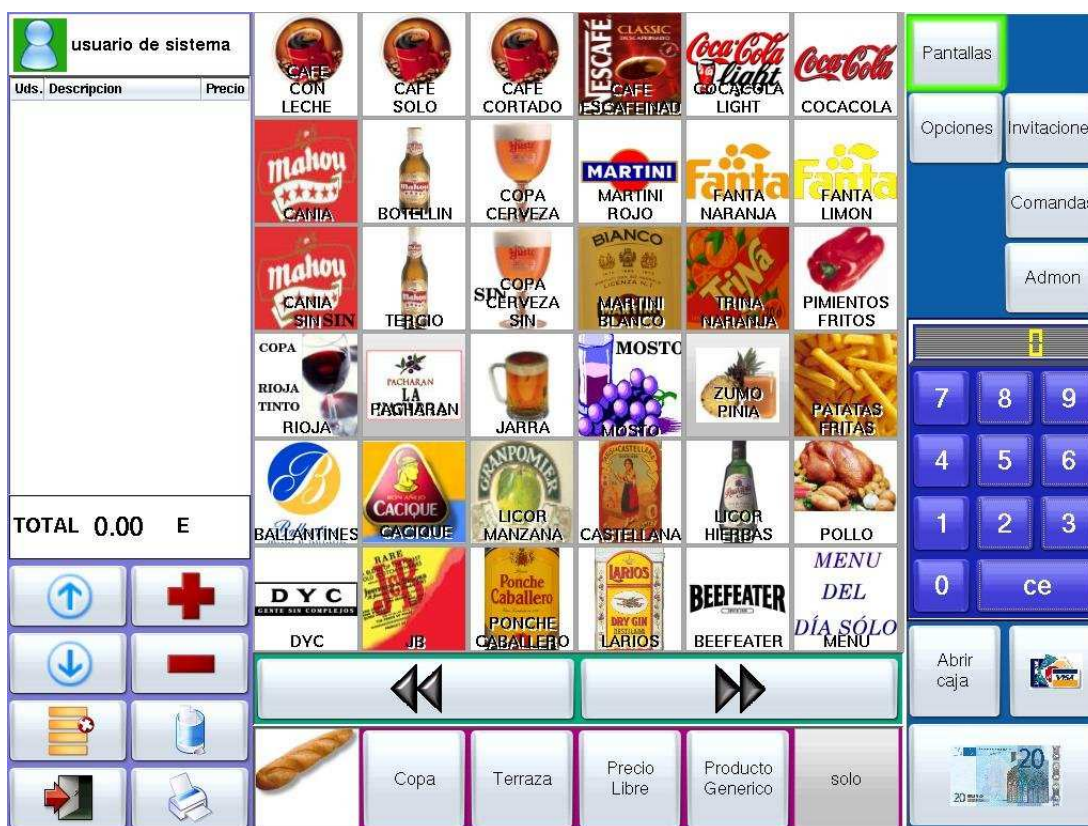


a. Pulsar sobre pantallas.



b. Pulsar sobre desayunos.

Figura 1.27: Selección de desayunos (continuación).



a. Pulsar sobre pantallas.

## 1.12. Cobrar al cliente.

Los clientes pueden pagar en efectivo o con tarjetas. Hay dos botones en la zona de cobros y operaciones para realizar el cobro de uno u otro modo.

Al realizar esta operación, se imprime un ticket correspondiente a la comanda cobrada. Las subsecciones 2.2.5 y 2.2.6 indican cómo modificar este comportamiento.


Al realizar el cobro, la aplicación volverá a la pantalla de inicio, mostrada en la Figura 1.2. La subsección 2.2.2 indica cómo modificar este comportamiento para que se mantenga la pantalla de productos abierta.

### 1.12.1. Cobrar en efectivo.



El botón de cobro en efectivo, situado abajo en la zona de cobros y operaciones realiza el cobro de la comanda.

Al realizar un cobro en efectivo, el cajón portamonedas se abre para guardar el pago y devolver el cambio.

También se puede encontrar este botón en la pantalla de modos de pago que aparece en la zona de productos al pulsar el botón de “cobro con tarjeta” .

#### 1.12.1.1. Cobro directo.

En el modo más rápido de cobrar basta con pulsar el botón de cobro en efectivo.

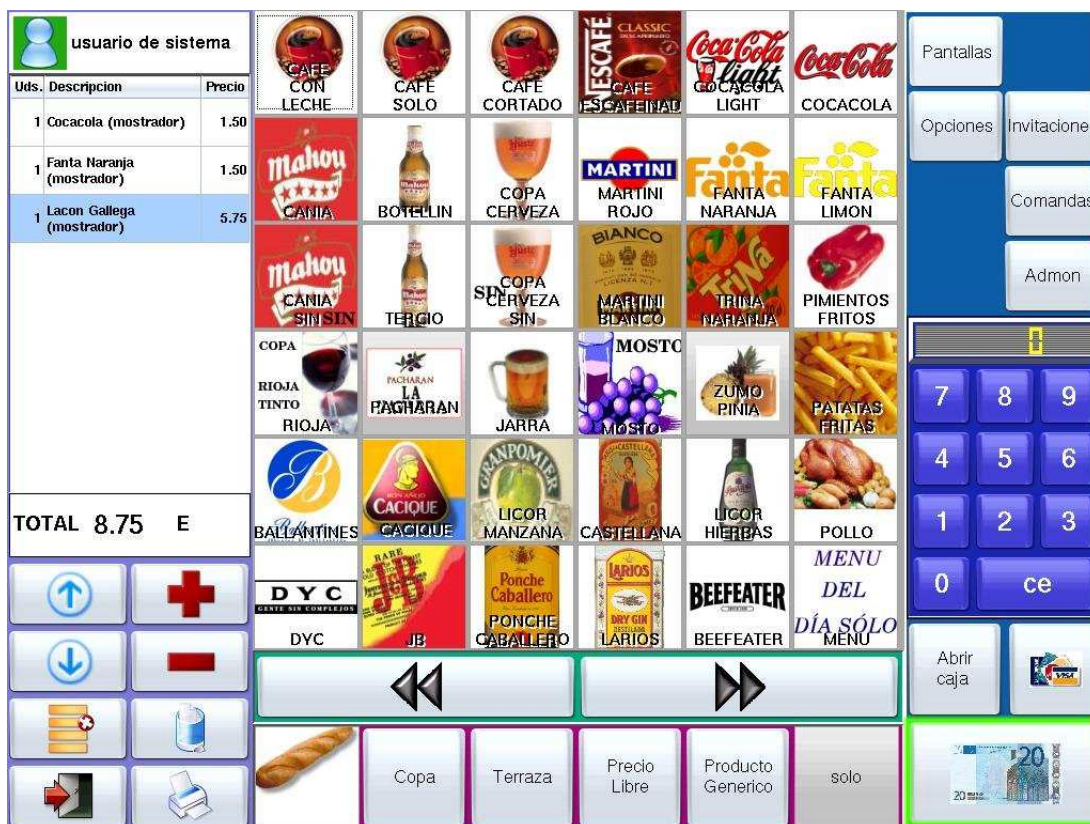
**Ejemplo** Cobrar una comanda.

1. Pulsar sobre el botón de cobro en efectivo

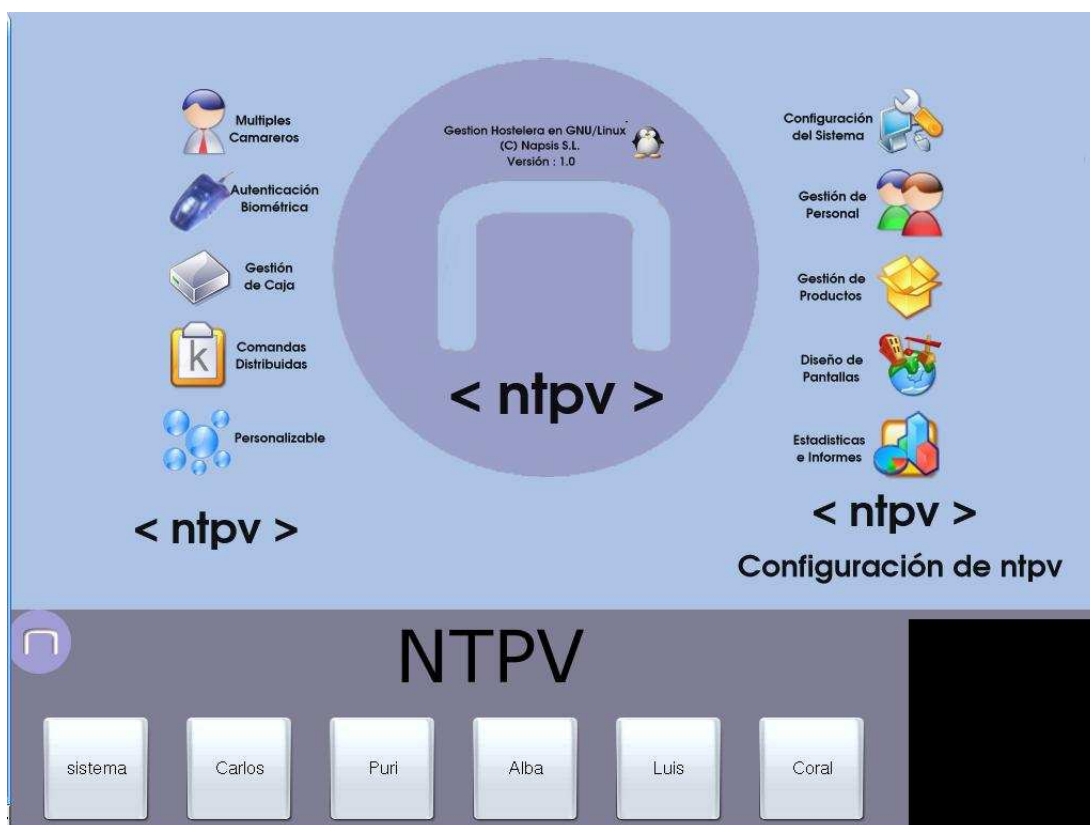


Puede observarse la operación en la *Figura 1.28*.

Figura 1.28: Cobro directo.



a. Comanda terminada.








b. Cobro realizado.

**1.12.1.2. Cobro con diálogo de cambio.**

Aunque el cobro directo es el método más rápido de abonar un ticket, cuando hay que dar cambio al cliente, tener una pantalla que indique cuánto ha de abonar el cliente, cuánto ha entregado y cuánto hay que devolverle es una gran ayuda. Ésta pantalla aparece automáticamente al cobrar en efectivo cuando está activa la opción de diálogo de cambio (cómo activarla y desactivarla se explica en la *subsección 2.2.1*).

**Ejemplo** Cobrar una comanda con la opción de diálogo de cambio activa en la que el cliente paga con un billete de 10 euros.

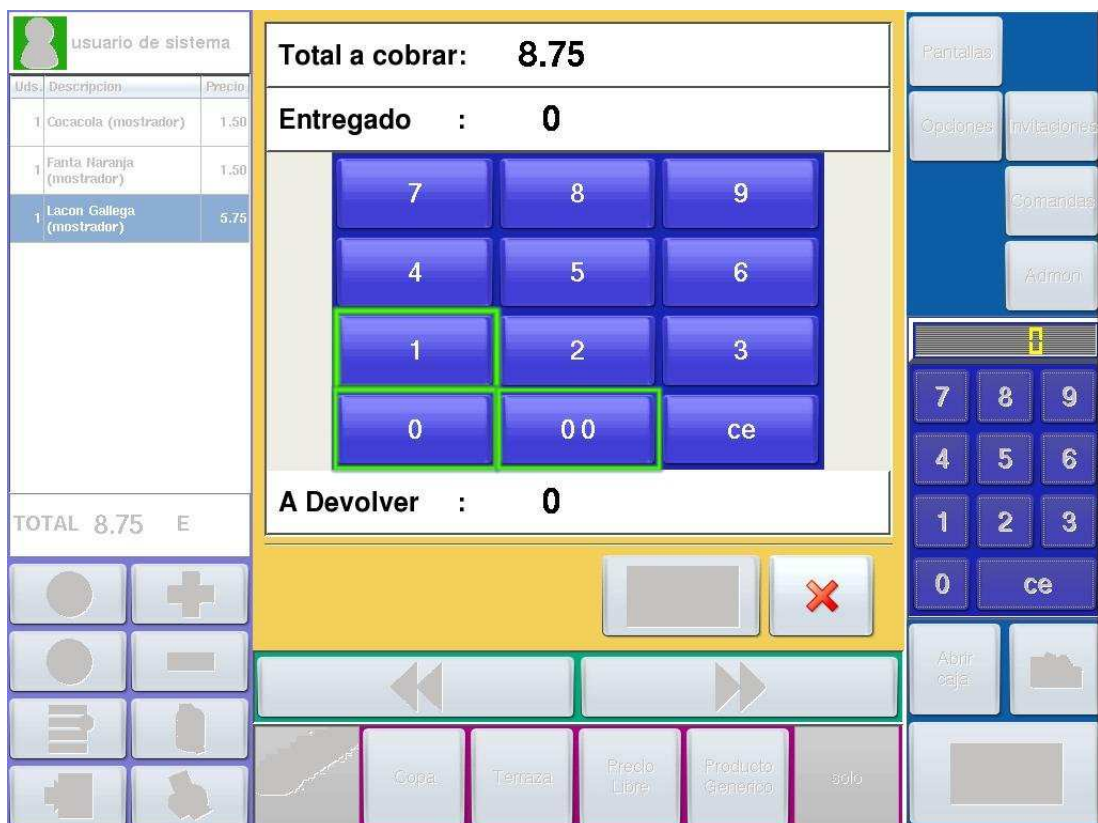
1. Pulsar sobre el botón de cobro en efectivo  y aparece en pantalla el diálogo de cambio.
2. Pulsar sobre los botones ,  y  para anotar 10.00 euros. Se ilumina el botón de cobro
3. Como la cantidad anotada supera el precio, se ilumina el botón de cobro . Al pulsarlo se realiza el cobro y se abre el cajón.
4. La información del cambio se mantiene en pantalla hasta que se pulsa el botón de aceptar.

Todos estos pasos están en la *Figura 1.29 y 1.30*.

Figura 1.29: Cobro con cambio.

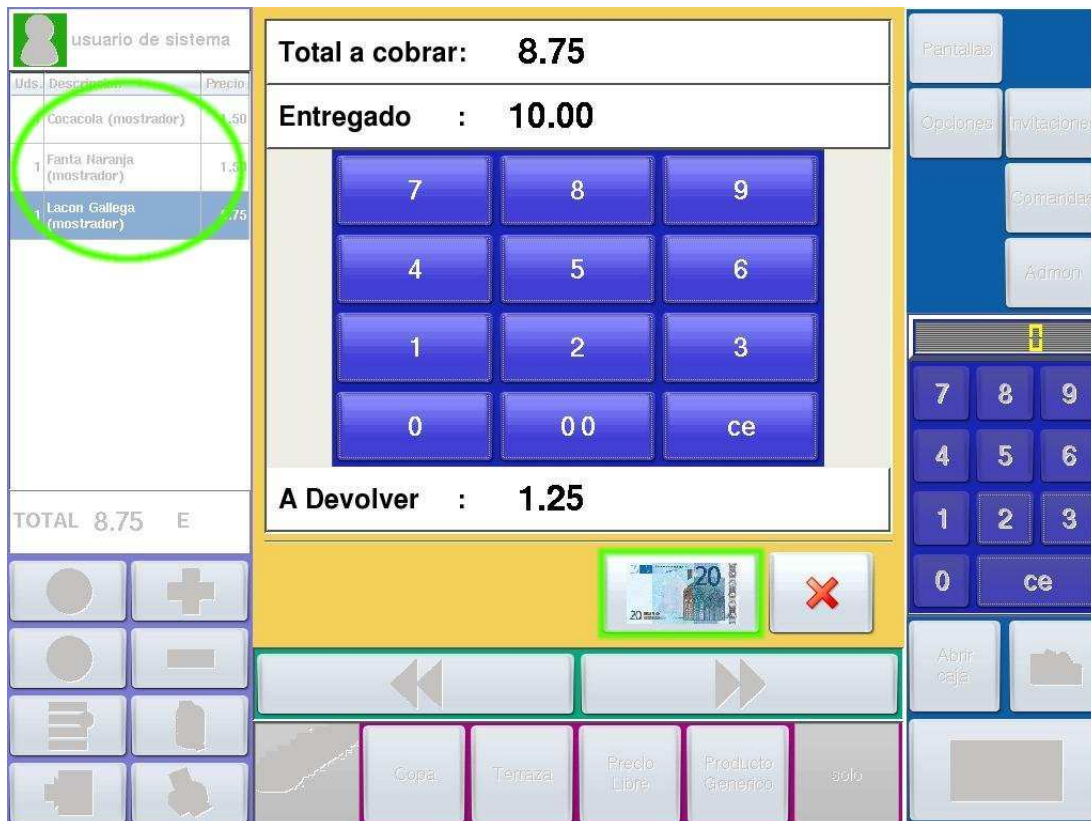


a. Comanda terminada.

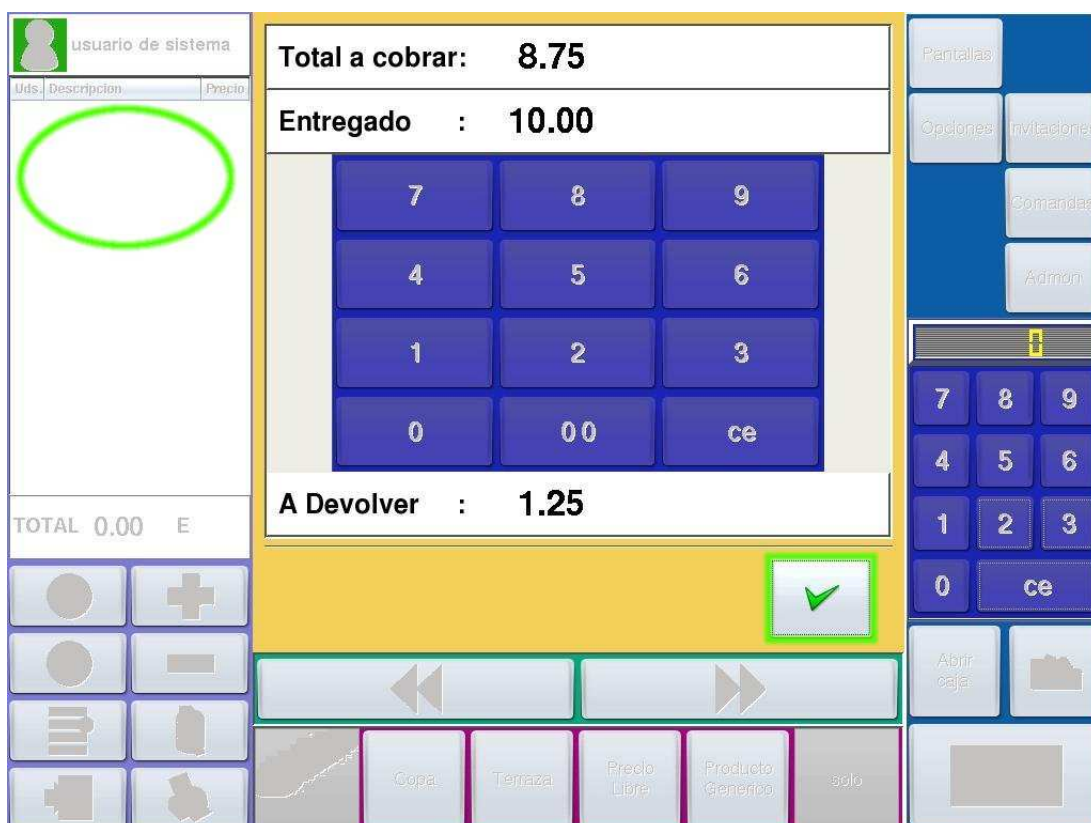


b. Marcado del pago.

Figura 1.30: Cobro con cambio (continuación).



c. Pulsar botón de cobro.



d. Operación realizada.

### 1.12.2. Cobrar con tarjeta.



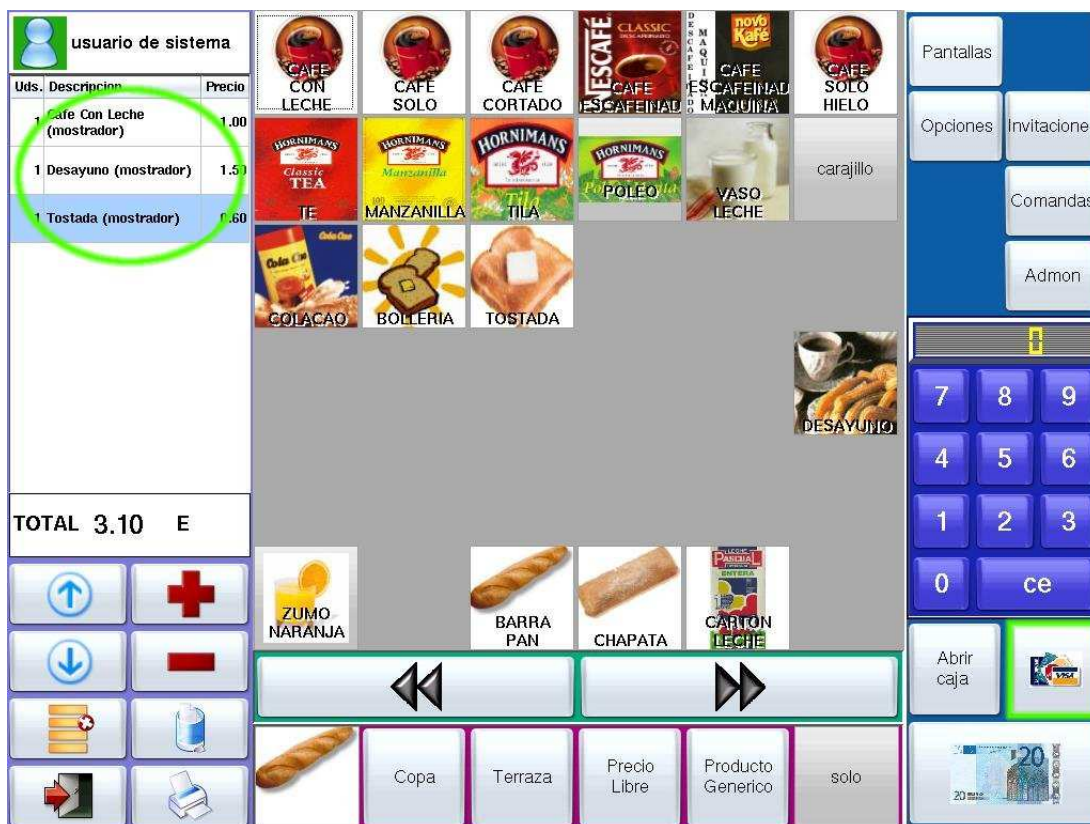
El botón de cobro con tarjeta, situado en la parte inferior derecha de la zona de cobros y operaciones lleva a una pantalla en la zona de productos donde se puede elegir el tipo de tarjeta y también el botón de cobro en efectivo, explicado en la *subsección 1.12.1*.

**Ejemplo** Cobrar una comanda con tarjeta Visa.

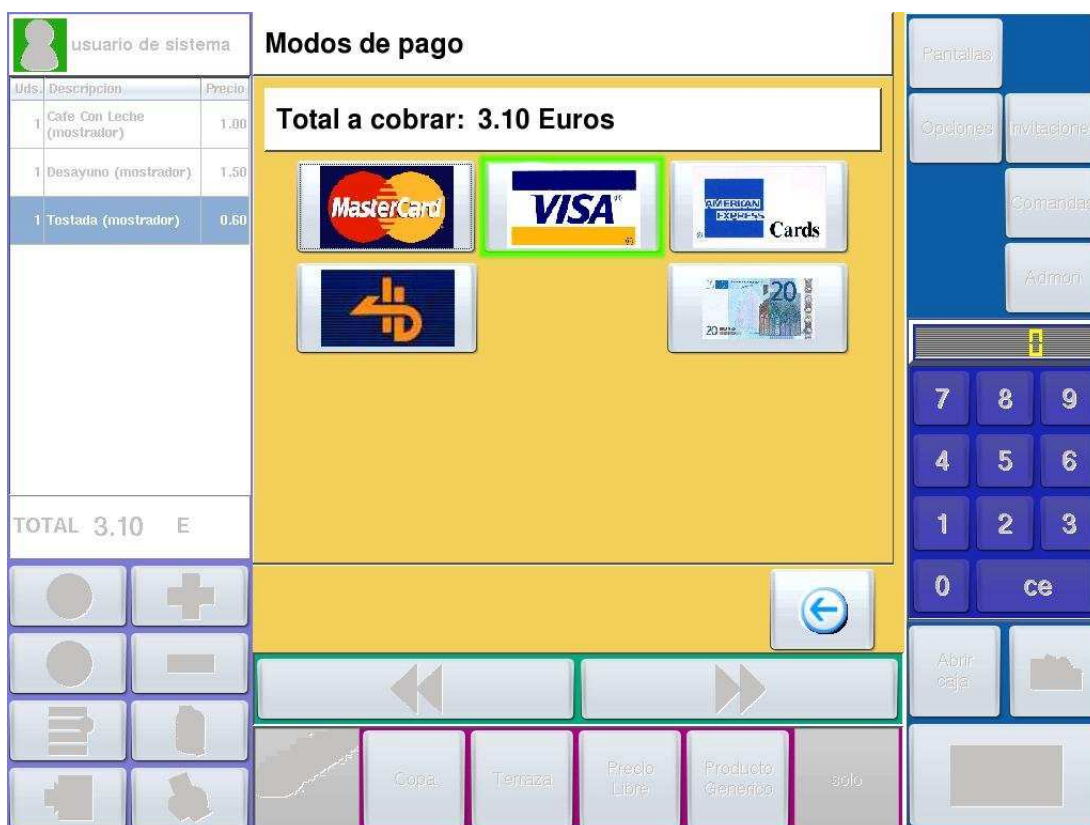
1. Pulsar sobre el botón de cobro con tarjeta.
2. Pulsar sobre el botón de tarjeta Visa.

El ejemplo se puede ver en la *Figura 1.31 y 1.32*.

Figura 1.31: Cobro con tarjeta.

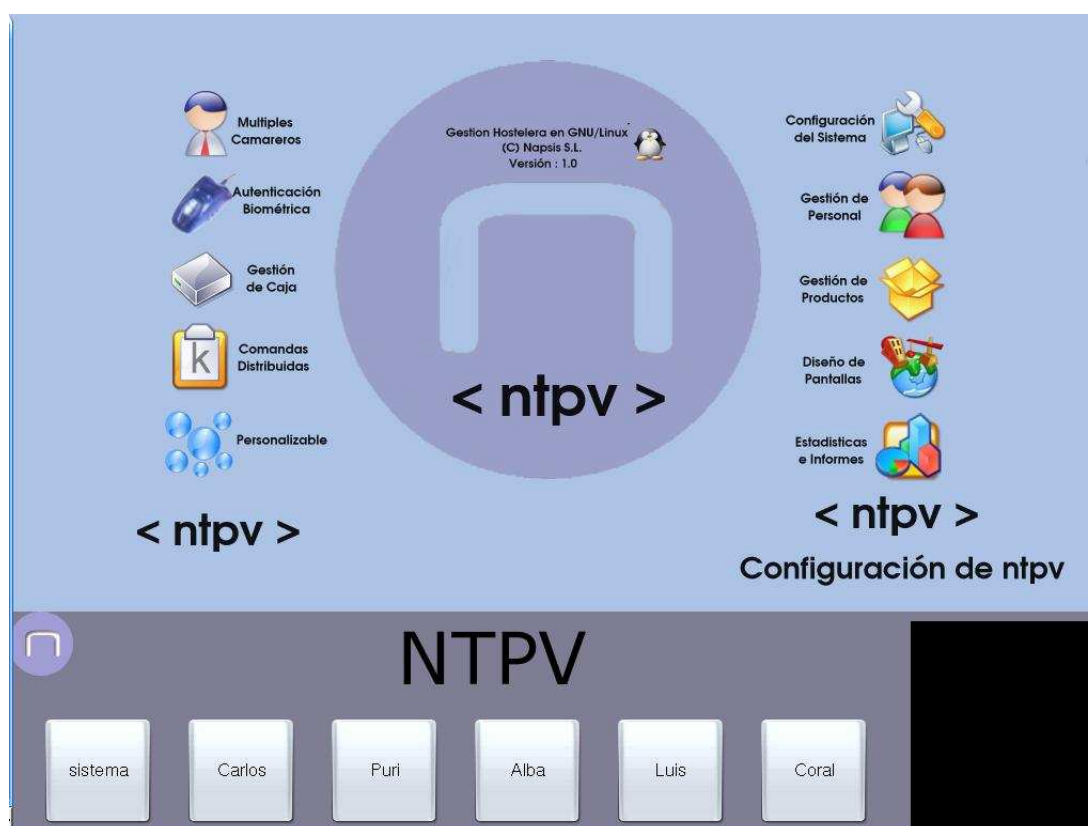


a. Pulsar sobre cobro con tarjeta.




b. Pulsar sobre Visa.

Figura 1.32: Cobro con tarjeta (continuación).




a. Pulsar sobre cobro con tarjeta.

### 1.13. Módulo de comandas.

 Con este módulo opcional se puede trabajar con las comandas de un modo avanzado. Siempre que aparezca el botón de comandas en la zona de botones, puede operarse con este módulo.

Permite que una comanda pueda ser guardada, renombrada, recuperada y cobrada en un momento distinto al de creación.

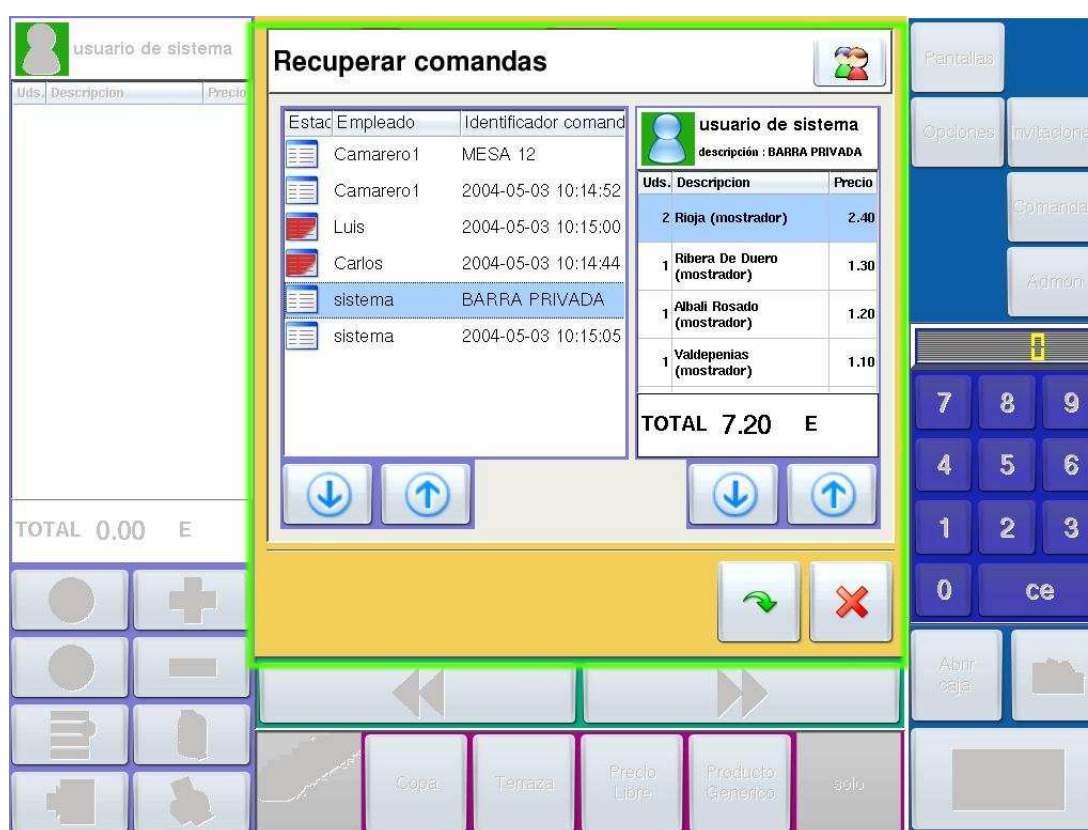
Con el módulo de comunicación de comandas, éstas son compartidas por todas las cajas del establecimiento, trabajando indiferentemente en cualquiera de ellas.

También es posible hacer que un camarero trabaje con las comandas de otros camareros. Para ello sólo hay que pulsar en el botón de comandas ajenas  situado a la

derecha del título de la pantalla de comandas. Ver *subsección 2.2.3* para una explicación de cómo activar y desactivar esta funcionalidad.

Todas las acciones explicadas en esta sección son de utilidad solamente cuando el módulo de comandas está cargado y son accesibles desde la pantalla de comandas, que puede observarse en la *Figura 1.33*.

Figura 1.33: Pantalla de comandas.



### 1.13.1. Guardar una comanda.

Esta acción se realiza automáticamente al salir de la aplicación (*sección 1.4*) o al recuperar otra comanda guardada (*subsección 1.13.2*).

### 1.13.2. Recuperar una comanda guardada.



La recuperación de una comanda es accesible a través del botón de comandas. Al pulsarlo, aparece la pantalla de comandas en la zona de productos.

Para recuperar una comanda, hay que seleccionarla y luego pulsar el botón de aceptar, así aparecerá en la zona de comandas. Dado que todas las cajas del local pueden compartir las comandas existentes, para poder recuperar una comanda, ésta no debe estar en uso en otra caja. Esta situación se indica en el icono de estado de comanda, que tiene color rojo cuando está en uso en otra caja. Al recuperar una comanda, la aplicación vuelve a la pantalla anterior, con la comanda activa y lista para operar con ella.

**Ejemplo:** Recuperar la comanda etiquetada como "MESA 3".

1. Pulsar sobre el botón de comandas para hacer aparecer la pantalla de comandas

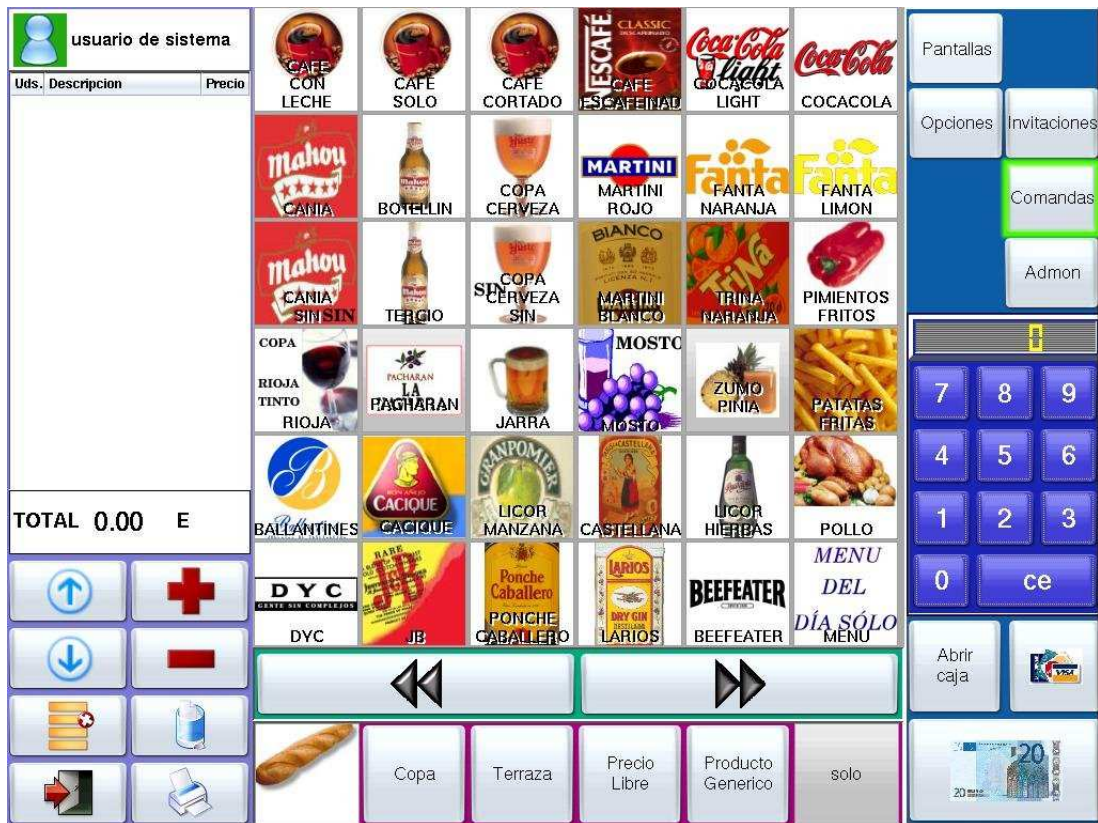


situado en la zona de cobros y operaciones.

2. Seleccionar la comanda de la "MESA 3" pulsando sobre esa línea.
3. Pulsar el botón de aceptar. La comanda ocupa la zona de comandas.

La *Figura 1.34* ilustra todos estos pasos detalladamente.

Figura 1.34: Recuperar una comanda.



a. Pulsar sobre el botón de comandas.



b. Seleccionar la comanda.

Figura 1.35: Recuperar una comanda (continuación).

**Recuperar comandas**

Uds.	Descripcion	Precio
1	Menu (mostrador)	7.50
2	Menu Especial (mostrador)	25.00
1	Menu Postre (mostrador)	8.50
<b>TOTAL</b>		<b>41.00 E</b>

TOTAL 0,00 E

usuario de sistema descripción : MESA 3

Estad: Empleado Identificador comandas  
 sistema MESA 3  
 sistema 2004-05-03 10:15:05

Botón de aceptar (verde) resaltado.

c. Pulsar sobre el botón de aceptar.

**usuario de sistema**  
descripción : MESA 3

Uds.	Descripcion	Precio
1	Menu (mostrador)	7.50
2	Menu Especial (mostrador)	25.00
1	Menu Postre (mostrador)	8.50
<b>TOTAL</b>		<b>41.00 E</b>

Botón de aceptar (verde) resaltado.

Grid of product images including: CAFE CON LECHE, CAFE SOLO, CAFE CORTADO, ESCAFE, COCA COLA LIGHT, COCACOLA, Mahou CANIA, BOTELLIN, COPA CERVEZA, MARTINI ROJO, Fanta NARANJA, Fanta LIMON, Mahou CANIA SIN SIN, TERCIO, COPA CERVEZA SIN, MARTINI BLANCO, TRINA NARANJA, PIMIENTOS FRITOS, COPA RIOJA TINTO, PACHARAN LA PACHARAN, JARRA, MOSTO, ZUMO PINIA, PATATAS FRITAS, BALLANTINES, CACIQUE, LICOR MANZANA, CASTELLANA, LICOR HIERBAS, POLLO, DYC, POCHE CABALLERO, LARIOS, BEEFEATER, MENU DEL DIA SÓLO MENU.

d. Comanda recuperada.

### 1.13.3. Poner nombre a una comanda guardada.

Las comandas guardadas tienen inicialmente como identificador la fecha y hora en que fueron creadas. Para facilitar las operaciones con las comandas, se puede poner nombre a las comandas guardadas.

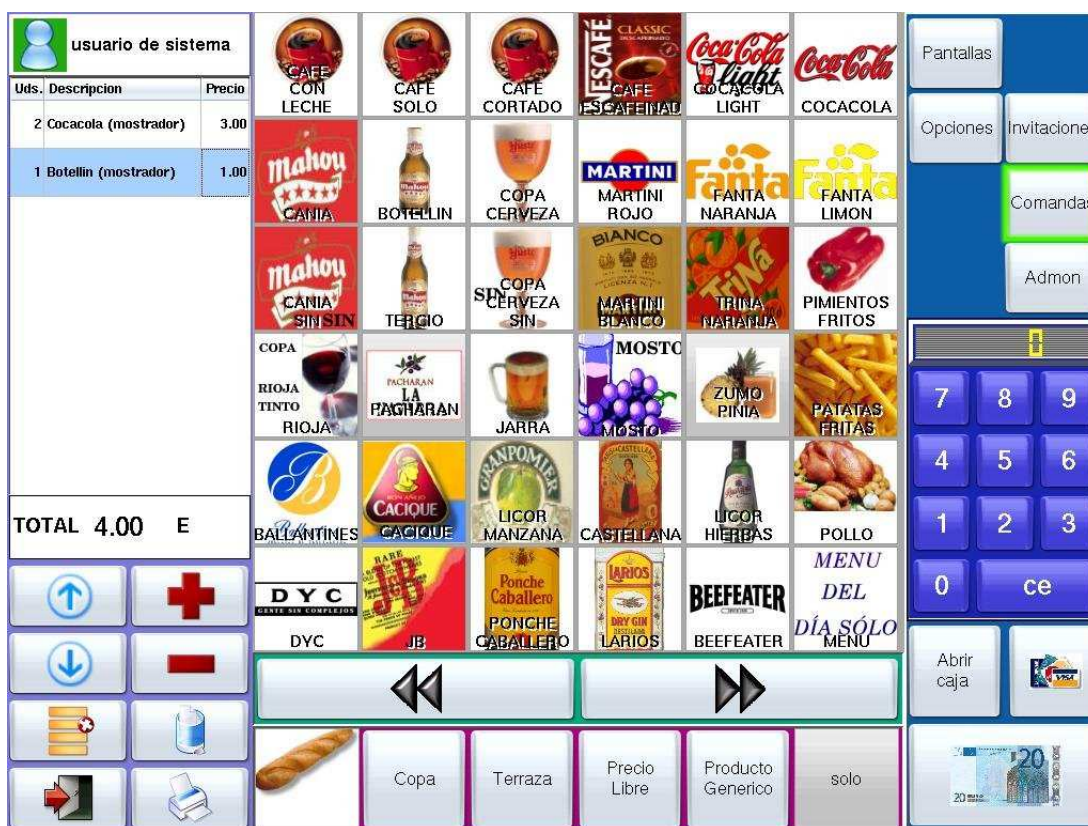
Para poner nombre a una comanda hay que ir a la pantalla de comandas y pulsar sobre el icono de estado de la comanda que queremos renombrar. Luego teclear el nombre en el teclado flotante que aparece en pantalla y pulsar sobre el botón "enter".

**Ejemplo:** Poner a la comanda activa el nombre "EVA".

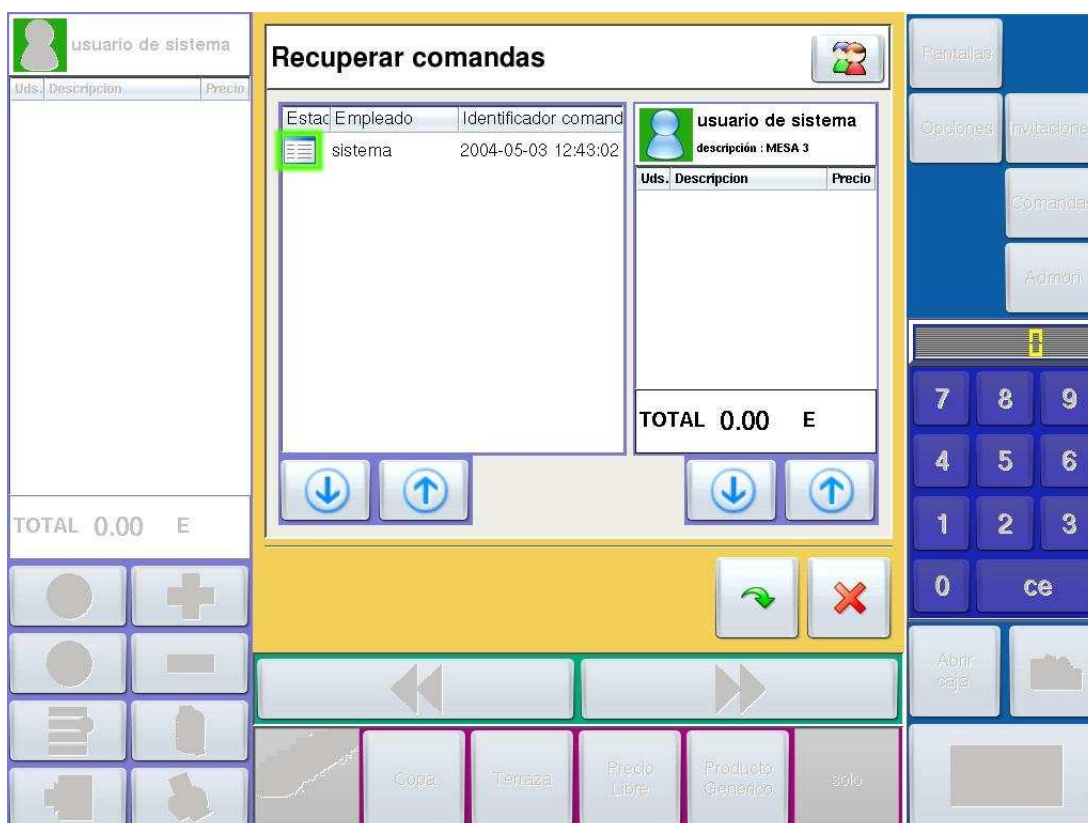
1. Pulsar sobre el botón "comandas". La comanda aparece listada.
2. Pulsar sobre el icono de estado de la comanda. El teclado flotante aparece en pantalla.
3. Teclear "EVA" y pulsar sobre "enter". La comanda tiene la nueva descripción.

En las *Figuras 1.36 y 1.37* están representados todos estos pasos.

Figura 1.36: Nombrar una comanda.



a. Pulsar sobre el botón "comandas".



b. Pulsar sobre el icono de estado.

Figura 1.37: Nombrar una comanda (continuación).



c. Teclear el nombre y pulsar "enter".



d. La comanda tiene nueva descripción.

#### **1.13.4. Renombrar una comanda guardada.**

Renombrar una comanda implica exáctamente los mismos pasos que poner nombre por primera vez a la comanda. La explicación de cómo nombrar una comanda está en la *subsección 1.13.3*.

#### **1.13.5. Eliminar una comanda guardada.**

Una comanda puede ser borrada cuando ha sido recuperada y está en la zona de comandas de la pantalla principal. Por lo tanto, hay que recuperar la comanda guardada (*subsección 1.13.2*) y luego eliminarla (*sección 1.9*).

#### **1.13.6. Cobrar una comanda guardada.**

Llega un momento en que hay que cobrar una comanda guardada. Para ello, basta con recuperarla (*subsección 1.13.2*) y cobrarla por cualquiera de los métodos explicados en la *sección 1.12*.

# Capítulo 2

## Configuración básica de NTPV

### 2.1. Entrada a la pantalla de administración.



La configuración de controles y la gestión de NTPV se realiza en la pantalla de administración (*Figura 2.2*), a la que se puede acceder desde el botón de administración, situado en el lado derecho de los botones en la zona de cobros y operaciones.

Algunos botones están identificados con un “tick” verde o con un “aspa” rojo. Si el botón muestra el “tick” verde la funcionalidad está activada y si muestra un “aspa” rojo, la funcionalidad está desactivada.

Al pulsar el botón de entrada a la pantalla de administración, aparece la pantalla de acceso al menú de administración con un teclado numérico para introducir la contraseña de administrador. Si el sistema dispone del módulo de autenticación por huella dactilar podrá usarse también ese método para acceder a la pantalla de administración pulsando el botón “Entrar mediante huella digital”. La pantalla de acceso puede observarse en la *Figura 2.1*.

Figura 2.1: Acceso a la pantalla de administración.

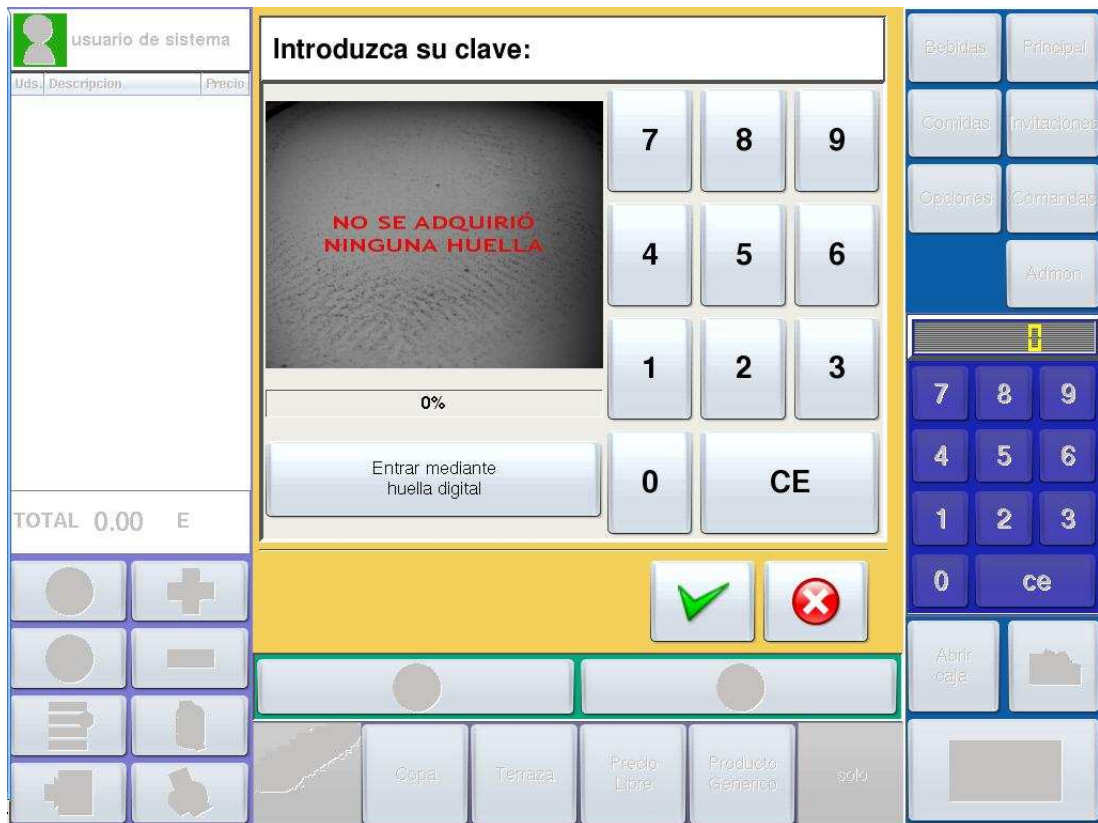
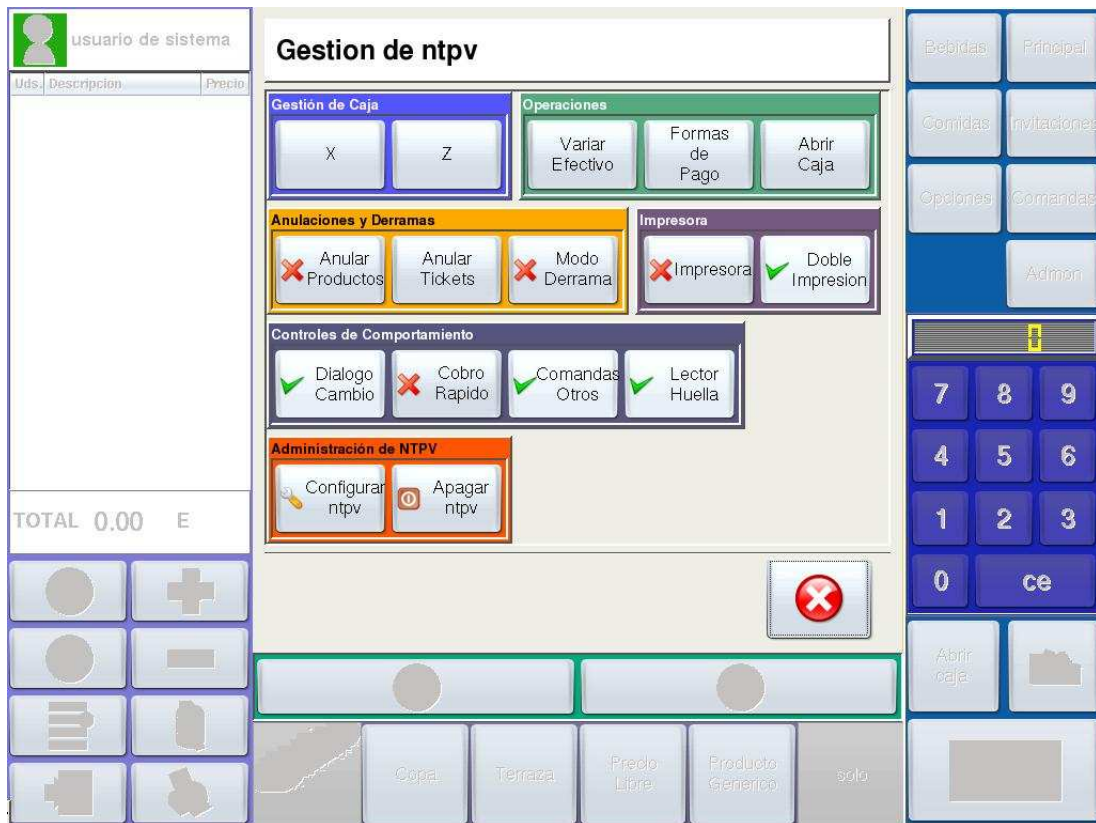


Figura 2.2: Pantalla de administración.



## 2.2. Controles de configuración.

### 2.2.1. Diálogo de cambio.

El botón de diálogo de cambio activa y desactiva la funcionalidad de ofrecer información al camarero de cuánto tiene que devolver al cliente cuando el cobro es en metálico. El modo de cobrar con o sin diálogo de cambio está explicado en la *subsección* 1.12.1.

### 2.2.2. Cobro rápido.

El botón de cobro rápido activa y desactiva la funcionalidad de salir a la pantalla inicial con cada operación de cobro realizada o mantener la aplicación abierta para con-

tinuar trabajando con el mismo camarero. La operativa de cobro está explicada en la *subsección 1.12.1*.

### 2.2.3. Comandas ajenas.

El botón de comandas ajenas activa y desactiva el botón para “ver comandas ajenas”



en la pantalla de comandas (*Figura 1.33*).

### 2.2.4. Lector de huella dactilar.

El botón de lector de huella dactilar activa y desactiva la autenticación por lectura de huellas dactilares para entrar en la aplicación desde la pantalla inicial.

### 2.2.5. Impresora.

El botón de impresora activa o desactiva la impresión de los tickets generados.

### 2.2.6. Doble impresión.

El botón de doble impresión activa o desactiva la impresión por duplicado de los tickets generados. Para que esta funcionalidad tenga efecto, la funcionalidad de impresora debe estar activa (*subsección 2.2.5*).

## 2.3. Gestión de anulaciones.

La aplicación puede anular tickets o productos que se han servido o cobrado por error. Para ello dispone de las funcionalidades explicadas en esta sección.


### 2.3.1. Anulación de productos.

Cuando hay que anular un producto dentro de una comanda, de modo que el cliente tenga constancia de la anulación, hay que activar el modo de anulación de productos y marcar los productos normalmente. Para cambiar de nuevo al modo de operación normal hay que desactivar la funcionalidad en la pantalla de administración.

**Ejemplo:** Anular una Coca-Cola apuntada de más en la comanda.

1. Entrar en la pantalla de administración pulsando sobre el botón de administración



2. Pulsar sobre el botón de anulación de productos. El color de fondo cambia para indicar el modo de anulación.
3. Pulsar sobre el botón de Coca-Cola . El precio aparece negativo por la anulación.
4. Volver a la pantalla de administración y pulsar sobre el botón de anulación de productos para desactivarlo.

Los pasos de las *Figuras 2.3 y 2.4* ilustran esta operación.

Figura 2.3: Anular una Coca-Cola.

usuario de sistema		
Uds.	Descripcion	Precio
3	Cocacola (mostrador)	4.50
1	Schweppes Limon (mostrador)	1.50
1	Zumo Tomate (mostrador)	1.50
<b>TOTAL 7.50 E</b>		

a. Situación inicial.

usuario de sistema		
Uds.	Descripcion	Precio
3	Cocacola (mostrador)	4.50
1	Schweppes Limon (mostrador)	1.50
1	Zumo Tomate (mostrador)	1.50
<b>TOTAL 7.50 E</b>		

b. La anulación de productos está activa.

Figura 2.4: Anular una Coca-Cola (continuación).

Uds.	Descripcion	Precio
3	Cocacola (mostrador)	4.50
1	Schweppes Limon (mostrador)	1.50
1	Zumo Tomate (mostrador)	1.50
1	CocaCola (mostrador)	-1.50
<b>TOTAL 6.00 E</b>		

c. Marcar la Coca-Cola.

Uds.	Descripcion	Precio
3	Cocacola (mostrador)	4.50
1	Schweppes Limon (mostrador)	1.50
1	Zumo Tomate (mostrador)	1.50
1	CocaCola (mostrador)	-1.50
<b>TOTAL 6.00 E</b>		

d. El producto añadido Sale negativo.

### 2.3.2. Anulación de tickets.


Cuando hay que anular un ticket completo usamos el diálogo de anulación de tickets, accesible desde la pantalla de administración.

Al indicar la anulación de un ticket se genera otro idéntico de valores negativos, de modo que cuadren tanto el arqueo de caja como el consumo de productos.

En la pantalla de administración, pulsar sobre el botón de anulación de tickets. En la zona de productos aparece la pantalla de anulación de tickets, donde están listados todos los tickets del día y se pueden seleccionar al pulsar sobre ellos, imprimirlos al pulsar sobre el botón de impresión y anularlos pulsando sobre el botón de borrado

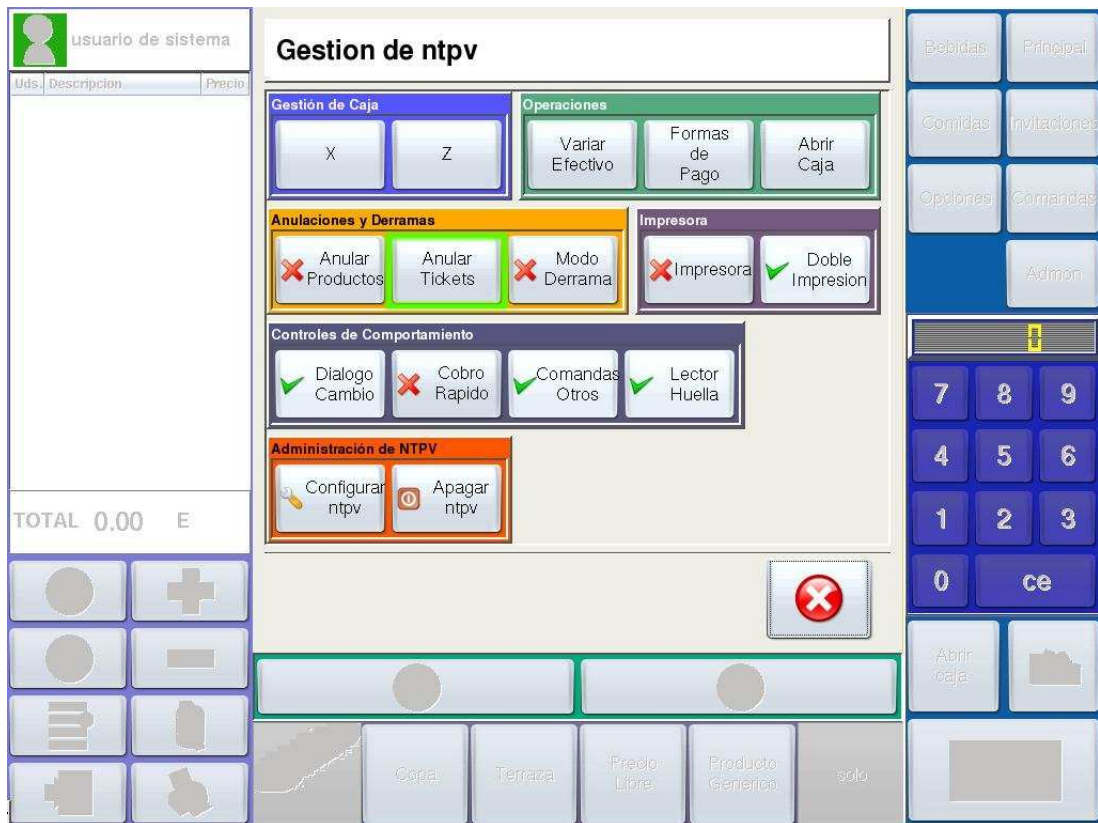


**Ejemplo:** Anular el ticket 2558 de la lista de tickets.

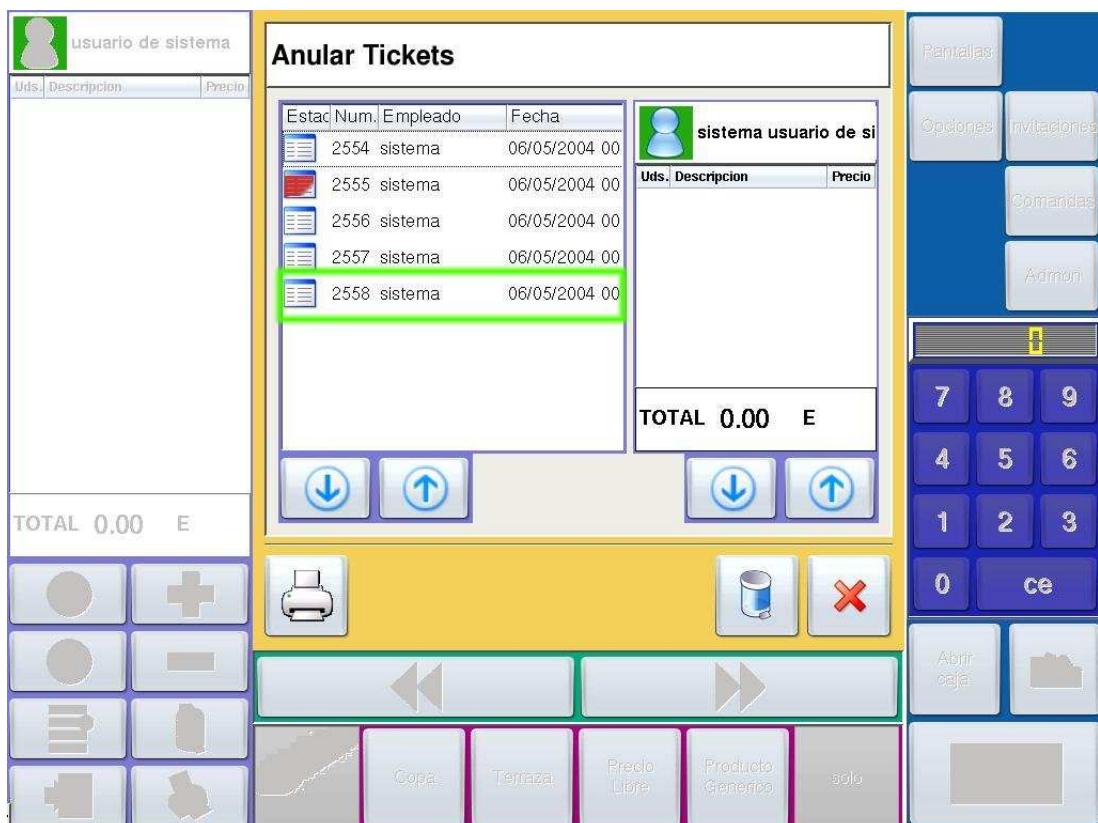
1. Ir a la pantalla de administración y pulsar sobre el botón de anulación de tickets.
2. En el listado de tickets, pulsar sobre la línea del ticket 2558. El contenido del ticket aparece en el área de la derecha.
3. Pulsar sobre el botón de borrado de ticket . Aparece un nuevo ticket con el icono en rojo, indicando la anulación realizada.

Las Figuras 2.5 y 2.6 muestra este ejemplo.

Figura 2.5: Anulación de un ticket.

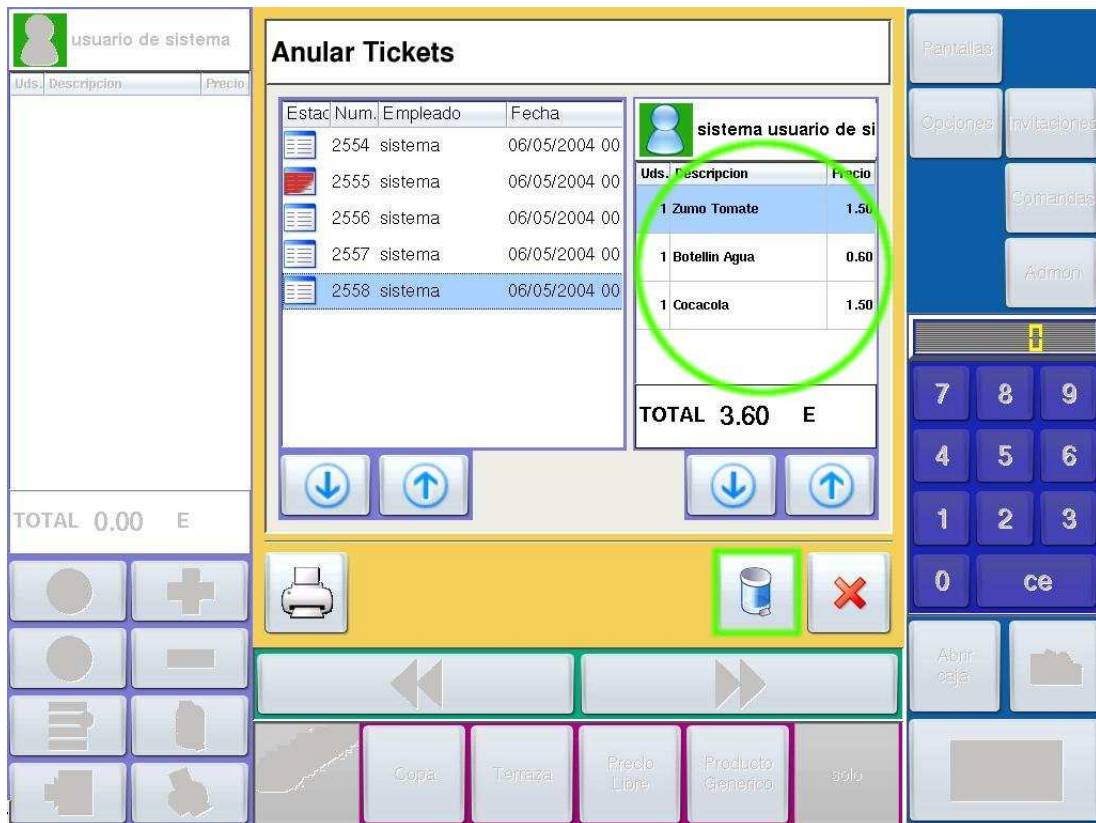


a. Pulsar sobre anulación de tickets.

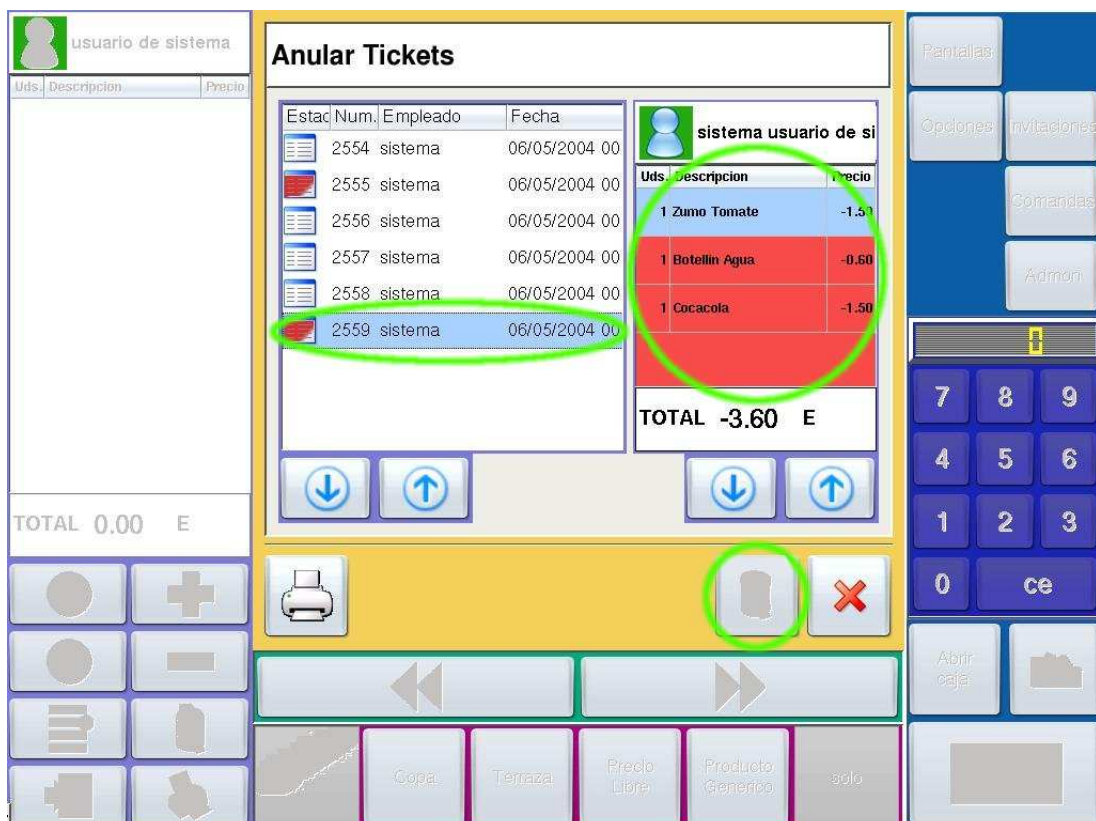


b. Pulsar sobre el ticket.

Figura 2.6: Anulación de un ticket (continuación).



c. Pulsar sobre el botón de borrado.



d. Un nuevo ticket anula el borrado.

### 2.3.3. Derramas.

Para dejar constancia del gasto de un producto que se ha servido por error o se ha estropeado sin que eso afecte al precio del ticket, pueden marcarse productos como derramas.

Esta funcionalidad es accesible desde el botón de derramas de la pantalla de administración. Este botón activa y desactiva la funcionalidad. El color de fondo de la zona de comandas cambia de color para indicar este modo de trabajo.

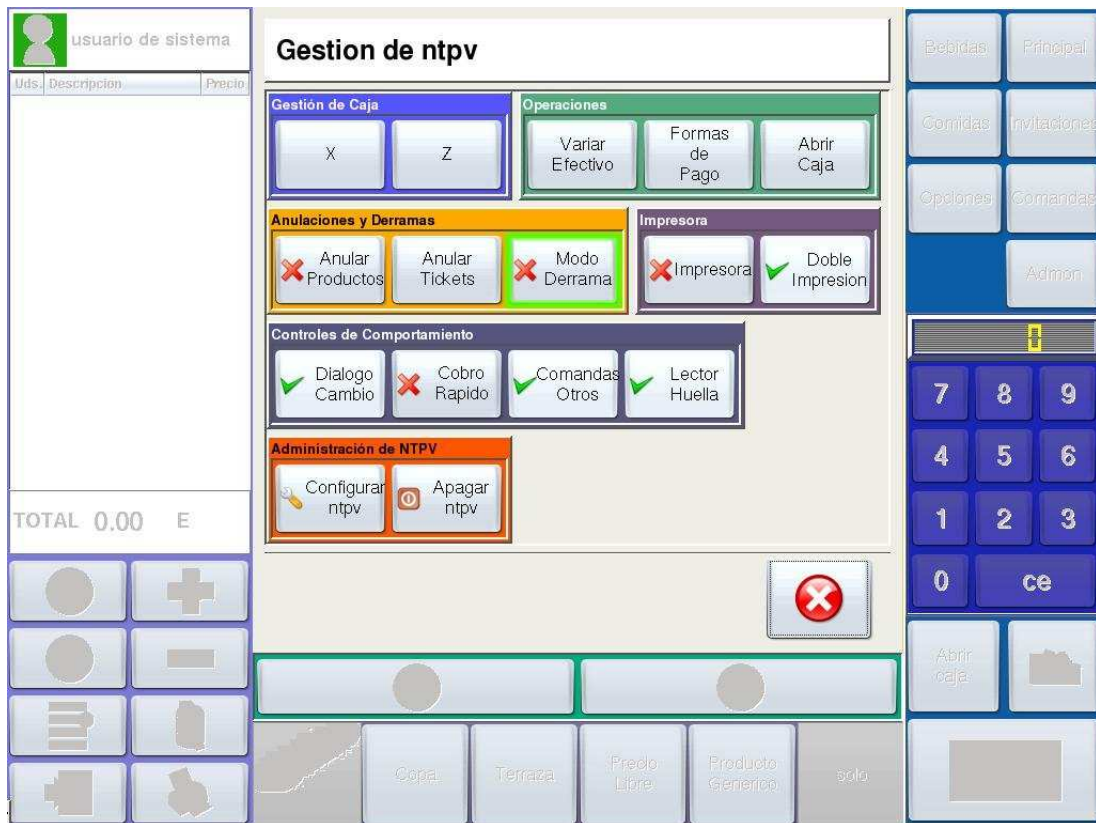
Para marcar productos como derrama hay que activar la funcionalidad y marcar los productos como habitualmente.

**Ejemplo:** Marcar un combinado de Dyc y Coca-Cola como derrama.

1. En la pantalla de administración, pulsar sobre el botón de derrama.
2. La comanda cambia de color. Marcar el producto (explicado en la *subsección 1.5.2*).
3. El producto aparece con precio nulo.

El ejemplo está ilustrado en las *Figuras 2.7 y 2.8*.

Figura 2.7: Marcar una derrama.



a. Pulsar sobre el botón de derrama.



b. Marcar el producto.

Figura 2.8: Marcar una derrama (continuación).



c. El producto está marcado.



# Capítulo 3

## Agradecimientos

### 3.1. Equipo Técnico.

**Directores de Proyecto:** Carlos Manzanedo y Pedro-Ángel González

**Diseño Base de Datos:** Pedro-Ángel González

**Programador Principal:** Carlos Manzanedo

**Programador (impresora SRP-350):** Pablo Fernandez

**Programador (widget comanda):** José Ignacio Ferrero

### 3.2. Agradecimientos.

- José Ignacio Ferrero.
- Marta Matos.
- Clara Uría.
- BarBarroja (Recinto Comercial "Equinocio", Majadahonda, Madrid).
- Mesón Rueda (C\Felix Rodriguez de la fuente, Algete, Madrid)

### 3.3. Agradecimiento a Proyectos externos.

- ReportMan (<http://reportman.sourceforge.net>)
- BlueSock (<http://www.bluesock.net>)
- TrollTech (<http://www.trolltech.com>)
- KDE (<http://www.kde.org>)
- libxml (<http://www.xmlsoft.org>)
- PostgreSQL (<http://www.postgresql.org>)