

Pokladní systém  
**pro všechny typy prodejen**



**POS**

Prodejna SQL, část POKLADNA

# OBSAH

<b>PŘEHLED HORKÝCH KLÁVES</b> .....	<b>3</b>
<b>SEZNÁMENÍ S PROGRAMEM PRODEJNA SQL</b> .....	<b>4</b>
<b>POPIS PRACOVNÍ PLOCHY</b> .....	<b>4</b>
Stavový řádek.....	5
Panel pokladního dokladu.....	5
Displej pro obsluhu.....	6
Zadávání položek.....	7
Mezisoučet a úhrada prodejky.....	7
Ovládací klávesy.....	8
<b>TLAČÍTKA A ZKRATKOVÉ KLÁVESY</b> .....	<b>8</b>
Prodej.....	9
Horní řada kláves.....	10
Funkce.....	10
Režim.....	11
Platidla.....	12
Uzavření dodacího listu.....	12
Klávesy pro přímý prodej zboží nebo výběr zákazníků.....	13
Panel pokladního dokladu.....	13
Seznamy určené k doplnění údajů na dokladu.....	13
Zboží.....	14
Zákazníci.....	14
Měny.....	14
Doklady.....	14
Koncepty.....	15
<b>Používání kreditního systému</b> .....	<b>15</b>
Vložení kreditu na pokladnu.....	15
Čerpání kreditu.....	15
Refundace kreditu.....	15

## Prodej

Zrušení operace	<b>Esc</b>
Smazat	<b>Backspace</b>
Storno položky	<b>Delete</b>
Oprava položky	<b>End</b>
Zákazník	<b>F3</b>
* (Násobek)	<b>*</b>
PLU	<b>Ctrl P</b>
EAN	<b>Ctrl E</b>
KAT (Katalog)	<b>Ctrl K</b>
Název	<b>Ctrl L</b>
Kód	<b>Ctrl D</b>
Jiná cena	<b>Ctrl J</b>
Sleva	<b>Ctrl -</b>
Přirážka / Změna DPH	<b>Ctrl +</b>
Mezisoučet	<b>F8</b>
Platby	<b>Ctrl F8</b>

## Platidla

Hotovost	<b>F12</b>
Šek	<b>Ctrl F10</b>
Platební karta	<b>F9</b>
CashBack	<b>Ctrl B</b>
Kredit	<b>Ctrl F11</b>
Cizí měna	<b>Ctrl *</b>

## Panel pokladní účtenky

Seznam / Doklad	<b>F5</b>
Info	<b>F6</b>

## Výběrové seznamy obecně

Vybrat položku	<b>Enter</b>
Zavřít bez výběru	<b>Esc</b>
O řádek nahoru	<b>↑</b>
O řádek dolů	<b>↓</b>
Na začátek seznamu	<b>Home</b>
Na konec seznamu	<b>End</b>
Změna typu vyhledávání	<b>F2</b>
Historie	<b>F3</b>

## Seznam zboží

<b>Ctrl P</b> PLU	<b>Ctrl E</b> EAN	
<b>Ctrl K</b> Katalog	<b>Ctrl L</b> Název	<b>Ctrl D</b> Kód
Název	<b>F5</b>	
PLU, EAN, Katalog, Zkratka, Kód, Poznámka	<b>F6</b> <b>F7</b> <b>F8</b>	
<i>Konkrétní přiřazení zkratk určíte v části Manažer výběrem v menu Stanice / Konfigurace / Prohlížeč zboží / Nastavení sloupců prohlížeče</i>	<b>F9</b> <b>F10</b>	
Detail	<b>Ctrl D</b>	
Dostupnost	<b>Ctrl O</b>	

## Seznam dokladů

<b>00 F4</b> Kopie dokladu	
<b>00 Ctrl F2</b> Refundace dokladu	
Číslo	<b>F5</b>
Pokladní	<b>F6</b>
Všechny	<b>Ctrl V</b>

## Seznam cizích měn

<b>Ctrl W</b>	
Název	<b>F5</b>
Zkratka	<b>F6</b>

## Funkce

<b>Ctrl N</b>	
Vklad	<b>Ctrl V</b>
Výběr	<b>Ctrl Y</b>
Hlavní měna	<b>Ctrl Q</b>
Vedlejší měna	<b>Ctrl W</b>
Zjištění ceny	<b>Ctrl I</b>
Zásuvka	<b>F7</b>
Poznámka	<b>Ctrl T</b>
Výrobní číslo	<b>Ctrl R</b>
Váha	<b>Ctrl C</b>
Obsluha	<b>Ctrl O</b>
Změna účtu (Hold)	<b>Ctrl U</b>
Kopie posledního dokladu	<b>F4</b>
Zrušení účtu	<b>00 Ctrl Delete</b>
Zrušení slev/přirážek	<b>00 Ctrl Backspace</b>

## Režim

<b>Ctrl M</b>	
Prodej / DL	<b>F2</b>
Refund	<b>Ctrl F2</b>
Koncept	<b>F1</b>
Uzávěrka X	<b>Ctrl X</b>
Uzávěrka Z	<b>00 Ctrl Z</b>
Trénink	<b>Ctrl G</b>
Aktualizace dat	<b>00 Ctrl A</b>
Refresh	<b>00 Ctrl F</b>
Konec prodeje	<b>Ctrl End</b>

## Seznam zákazníků

<b>F3</b>	
IČ	<b>F5</b>
Kód	<b>F6</b>
DIČ	<b>F7</b>
Název	<b>F8</b>
Ulice	<b>F9</b>
Město	<b>F10</b>
Úpravy	<b>Ctrl U</b>
Osoby	<b>Ctrl O</b>
Smazat zákazníka z dokladu	<b>Esc</b>

## Seznam osob

<b>F3 Ctrl O</b>	
Příjmení	<b>F5</b>
Jméno	<b>F6</b>
Kód	<b>F7</b>
Poznámka	<b>F8</b>
Úpravy	<b>Ctrl U</b>
Zrušit osobu na dokladu	<b>Esc</b>

## Seznam konceptů

<b>F1</b>	
Číslo	<b>F5</b>
Název adresy	<b>F6</b>
Poznámka	<b>F7</b>
Smazat	<b>Delete</b>

## SEZNÁMENÍ S PROGRAMEM PRODEJNA SQL

Prodejna SQL je samostatný pokladní software, který řeší maloobchodní prodej pro libovolný počet softwarových pokladen síťově propojených s centrálou systémem. Program lze dále napojit na ekonomický a skladový systém Money S3, Money S4 a Money S5, případně na některý z produktů IS Karat či MS Dynamic Navision. Síťové propojení nebo propojení s ekonomickým systémem je součástí implementace, podrobnější informace získáte od vašeho implementátora při zaškolení.

Prodejna SQL je rozdělena do dvou aplikací, manažerské a prodejní sekce. Část **Prodejna SQL Manažer**, která řeší konfiguraci systému, přenosy dat, nastavení prodeje, tisku a pokladních komponent, popisujeme v samostatném manuálu. **Prodejna SQL Pokladna** je vlastní prodejní kasa. Obě části mohou v provozovnách s jedním prodejním místem fungovat na jednom počítači jako samostatné aplikace a je možné se mezi nimi přepínat i během práce.

Úvodní okno určené pro spuštění programu



Z úvodního okna můžete poklepáním na obrázek spustit kteroukoliv z obou částí Prodejny SQL

Po stisku tlačítka Změnit připojení vám program nabídne instalaci SQL serveru, připojení k již instalovanému SQL serveru nebo ke vzdálené stanici

Stiskem tlačítka Licenční manažer otevřete okno, kde zjistíte všechny informace týkající se vaší licence, můžete měnit aktivaci programu či aktualizovat jednotlivé moduly

**Prodejna SQL Pokladna** má podobu prodejní kasy, na které markujete zboží a vystavujete účtenku. Ovládat ji můžete pomocí dotykového displeje, klávesnice, myši nebo klávesových zkratk, jejichž přehled uvádíme v úvodu tohoto manuálu. Při prodeji program nabízí i řadu pomocných funkcí – vklady a výběry, refundaci prodeje, tvorbu dodacích listů a konceptů, využití systému individuálních zákaznických slev a kreditů, platbu v cizí měně, poukázkou nebo kartou, CashBack, nezávazné zjištění ceny, dva současně otevřené účty, připojení na váhu i platební terminál, prodej podle výrobního čísla, uzávěrky, tréninkový režim atd. Popis těchto funkcí, rozepsaný podle jednotlivých ovládacích tlačítek, najdete v následujícím textu.

## POPIS PRACOVNÍ PLOCHY

Pracovní plocha pokladní části systému Prodejna SQL byla koncepčně navržena pro ovládání přes dotykové displeje. Tyto displeje nejsou nutnou podmínkou pro práci v pokladní části programu, ale jejich použití usnadní práci s programem a hlavně urychlí samotný proces prodeje. Pracovní plochu si pomyslně můžeme rozdělit na čtyři základní části. Vpravo dole je **klávesnice s ovládacími tlačítky**, která slouží k vykonávání všech základních pokladních operací. Pravá část těchto tlačítek je fixní, tlačítka v levé části se mění podle volby funkčnosti (tlačítkem **Funkce**, **Režim**, **Platby** nebo výběrem **Skupiny přímých kláves**). Nad tlačítky je **informační displej**, kde obsluha vidí veškeré operace, které na pokladně právě provádí. V levé části obrazovky je panel určený pro zobrazení **pokladního dokladu** a dalších doplňkových informací. V horní části plochy je **stavový řádek** s informací o aktuální konfiguraci pokladny.

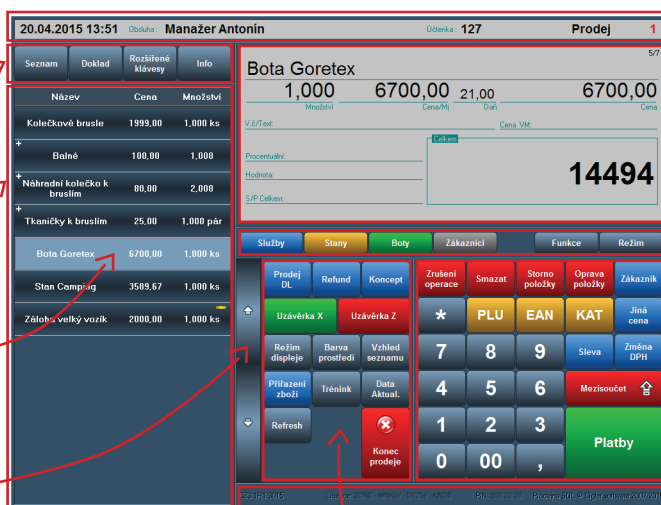
Tlačítka pro výběr režimu panelu pokladního dokladu

Pokladní účtenka na obrázku je zobrazená v režimu Seznam

Položka pokladní účtenky, kterou obsluha vidí na displeji, je v seznamu vizuálně označena

Obsluha se mezi položkami dokladu může pohybovat pomocí kláves se šipkami

V dolní části obrazovky najdete licenční číslo, PIN a verzi programu



Na stavovém řádku vidíte číslo dokladu, datum, prodejní mód a další informace

Na informačním displeji sleduje obsluha veškeré údaje o položce či operaci, kterou právě zpracovává

V horní řadě ovládacích kláves jsou vedle tlačítek **Funkce** a **Režim** uživatelsky editovatelná tlačítka pro přímý prodej – všechny tyto klávesy slouží ke změně nabídky tlačítek v levé části

Základní skupina tlačítek je určena pro úkony, které se při prodeji používají nejčastěji; při akcích provedených na pokladně se jejich složení nikdy nemění

Nabídka levé skupiny skupiny tlačítek se mění podle toho, zda v horní části zvolíte **Režim**, **Funkce** či některou skupinu kláves pro přímý prodej, případně když použijete tlačítko **Platby**

## Stavový řádek

Na stavovém řádku v horní části obrazovky vidíte informaci o aktuálním stavu pokladny. Systém umožňuje práci v následujících základních módech:

**Prodej** – prodejní režim, ve kterém se na účtenku vkládají položky a doklad se uzavře úhradou.

**Dodací list** – tvorba dodacích listů, při níž dojde pouze k naskladnění/vyskladnění zboží bez úhrady.

Prodejna SQL umožňuje pouze tvorbu dodacích listů vydaných. Pokud pomocí nich zboží i naskladňujete, zadávejte ho pomocí záporného množství.

**Refundace** – vrácení zboží, lze použít při reklamaci.

**Přiřazení zboží** – v tomto módu si obsluha může naprogramovat klávesy pro přímý prodej zboží.

**Trénink** – umožňuje obsluze vyzkoušet ovládání a funkce pokladny bez zápisu do tzv. ostrých dat.

Datum a čas se přebírá ze systémového data počítače; program tyto údaje vkládá i do vystavovaných dokladů

Číslo dokladu přidělí program automaticky tak, aby se vždy dodržela posloupnost číselné řady

Mód měníte tlačítky ve skupině Režim: mezi vystavováním prodejk a dodacích listů se přepínáte tlačítkem Prodej DL, do módu refundace se dostanete pomocí tlačítka Refund a režim tvorby přímých kláves spustíte tlačítkem Přiřazení zboží



Jméno obsluhy program dosadí podle přihlašovacího PIN; tiskne se i na dokladech

V rámci tréninku si můžete vyzkoušet kterýkoliv z ostatních módů

Program umožňuje současně vystavovat dva různé doklady – přepínáte se mezi nimi pomocí tlačítka Změna účtu (ve skupině Funkce) a podle čísla poznáte, který z nich je právě zobrazený na displeji

## Panel pokladního dokladu

Panel je umístěn na levé straně obrazovky a nabízí celkem čtyři možnosti: seznam účtovaných položek, pokladní doklad v textovém formátu pro tisk, rozšířenou klávesnici určenou pro zadávání textů přes dotykový displej a informační okno s obrázkem a rozšířeným popisem produktu. Zobrazení měníte pomocí tlačítek v horní části panelu:

Seznam položek pokladního dokladu: v hlavičce vidí obsluha údaje o zákazníkovi

Různé typy položek jsou vizuálně odlišené:

Refundace (modré písmo)

Linkované položky, které program vloží do seznamu automaticky při výběru zboží (+)

Tuto linkovanou nebo refundovanou položku nelze do dokladu vložit – je zrušená, chybí cena nebo množství (šedé přeškrtnuté písmo)

Jiná cena (zelené písmo)

Položka s nulovou cenou (červeně uvedená částka)

Přirážka (žluté písmo)

Sleva (ružové písmo)

Výdej do mínusu (žlutý proužek)

Seznam	Doklad	Rozšířené klávesy	Info
Kód: 105000,0 sleva			
Firma: CICLER SOFTWARE, a.s.			
Název	Cena	Množství	
Vratka malý vozík	-1000,00	-1,000 ks	
Kolečkové brusle	1999,00	1,000 ks	
Náhradní kolečko k bruslím	80,00	2,000	
+ Skaničky-k-bruslím	25,00	-1,000 párů	
Slan Extrem	20000,00	1,000 ks	
Položka zdarma	0,00	1,000	
Sít - ruční operace	315,00	1,000 hod	
Bota běžeczká	2399,04	1,000	



Další možnosti zobrazení panelu pokladního dokladu

**Seznam** – jednoduchý a přehledný seznam položek, které jsou vloženy do dokladu. Najdete zde název položky, celkovou cenu za položku a množství prodávaného zboží či služeb. V seznamu se můžete mezi zadanými položkami pohybovat (kvůli opravě nebo zrušení položky), a to i v případě, kdy používáte dotykový displej. Položky v seznamu jsou podle povahy barevně odlišené, viz obrázek.

**Doklad** – v této záložce vidíte detailní textovou podobu účtenky nebo dodacího listu, která bude po ukončení prodeje vytištěna na pokladní tiskárně. Její obsah a podobu volíte v manažerské části.

Vzhledem k legislativním požadavkům se ve slovenské verzi programu může vybraná podoba dokladu lišit od účtenky vytištěné fiskální tiskárnou. Podrobnosti zjistíte u svého implementátora.

**Rozšířené klávesy** – tato část je určená pro obsluhu, která při prodeji používá dotykový displej a potřebuje do dokladu zapsat text nebo poznámku. Pomocí kláves na horním řádku je možné zvolit i znaky s diakritikou nebo velká písmena. Zadávaný text se zobrazí na horním řádku displeje.

**Info** – zde obsluha najde obrázek a krátký popis zboží uložený na kartě *Položky zboží* (záložka *Obrázky a texty*).

Obrázky si můžete také trvale zobrazit v dolní části panelu pokladního dokladu, a to tak, že dvakrát klepnete myši na kteroukoliv položku v *Seznamu*. Obsluha pak vždy uvidí fotografii zboží, které je v seznamu právě pod kurzorem. Dalším „dvojklíkem“ myši obrázek z panelu odstraní.

## Displej pro obsluhu

Displej pokladny je navržený tak, aby obsluze poskytoval okamžitou informaci o vydávaném zboží a příslušném dokladu. Zobrazuje tedy buď údaje o konkrétní *Položce* dokladu, nebo v režimu *Mezisoučet* sumární informace o celém dokladu (prodejce nebo dodacím listu).

**Displej v režimu zadávání položky dokladu**

Na horním řádku vidíte název zboží a také se zde objevují veškeré údaje, které zapíšete na klávesnici (poznámka, sleva) – do ostatních kolonek je pak přenesete příslušnými klávesami

Na druhém řádku najdete zásadní údaje o množství a ceně zboží

Ikonky v horní části displeje slouží k doplnění informací o položce či dokladu

Celkovou částku dokladu vidíte vždy na stejném místě, včetně přepočtu na cizí měnu

**Displej v režimu mezisoučtu při uzavření dokladu**

V mezisoučtu se do horního řádku zapisuje sleva za doklad nebo částka hrazená konkrétním platidlem

Program samostatně vypočítá částku zbývající k doplacení nebo vrácení

V horní části displeje, nad řádkem, do něhož zapisujete textové údaje, najdete řadu ikoněk znázorňujících stav položky, vybraný režim, doplňkové údaje apod. V následujícím přehledu uvádíme ikonky v pořadí, v jakém je můžete na displeji vidět zleva doprava.

- A** Doklad je vystavený konkrétnímu **Zákazníkovi**.
- Data: XXX** Pokladna má připravený import **Aktualizace dat**. Číslo vyjadřuje počet dávek (např. *Data: 2* znamená, že na import čekají dvě dávky, tedy buď 2 updatey, nebo 1 plná dávka a 1 update).
- Zadavani** Kurzor máte umístěný na řádku určeném pro zadávání textů. Pokud současně není zobrazená i ikonka **Abc**, lze zadávat pouze čísla – tento režim tedy využijete např. při snímání čárových kódů, kdy není žádoucí přenášet jiné než číselné znaky.
- Abc** V tomto případě se na displej dají zapisovat i písmena a další znaky (mezery, pomlčky aj.).
- EAN ?** Ikonka existuje i ve variantách **Název?**, **PLU?**, **KAT?** a **Kód?**. Program oznamuje, že v dané kategorii nenalezl zboží odpovídající znakům, které obsluha pokladny zadala při vyhledávání na displeji.
- V** Pokud je v menu *Manažer / Stanice / Konfigurace / Parametry / Uzávěrky / Vklad v uzávěrce* vybraná možnost **Upozornit**, zelená ikonka se při vystavování prodejek zobrazuje od provedení *Uzávěrky Z* až do doby, než se na pokladně provede vklad. Jestliže v Manažeru zvolíte možnost **Kontrolovat**, ikonka se zobrazí červeně a program obsluze vůbec nepovolí vytvořit prodejku bez počátečního vkladu.
- Vklad Vyber** Ikonky vidíte ve chvílích, kdy se na pokladně provádí **Vklad** nebo **Výběr**.
- Oprava** Pokladna je v režimu opravy, obsluha tedy použila tlačítko **Oprava položky**.
- Mezisoučet** Do tohoto režimu se pokladna přepne stiskem tlačítka **Mezisoučet** nebo **Platby**. Displej má jiné rozložení polí (viz obrázek nahoře vpravo).
- K** Ikonka se objeví ve chvíli, kdy obsluha do dokladu převezme dříve uložený **Koncept**.
- S Z C** Tyto ikonky znamenají, že je na doklad vložená některá z kontrolingových proměnných **Středisko**, **Zakázka** nebo **Činnost**. Při práci s položkami se ikonky objeví tehdy, je-li kontrolingová proměnná přidělená položce, která je právě na displeji. V režimu *Mezisoučet* označují přidělení kontrolingové proměnné celému dokladu.
- Uzavřeno** Pokladna oznamuje, že doklad byl zařazen do systému – u prodejky byla potvrzena platba, dodací list nebo koncept byl uložen. Obsluha tak zjistí, že může pokračovat v práci na jiném dokladu.
- ?** Režim **Zjištění ceny** zboží. Vyhledané položky se pouze zobrazí na displeji, ale na účtenku se nevkládají.
- Pokladna je v režimu **Přřazení zboží**, kdy obsluha na přímé klávesy linkuje konkrétní zboží.

**P** V hlavičce dokladu je zadána **Poznámka** (poznámky zadané přímo u jednotlivých položek se na displeji ikonkou neoznačují).

**FM** Ikonka ukazuje stav propojení s fiskálním modulem. **Zelená** barva znamená, že propojení je plně funkční. Je-li ikonka **červená**, vyskytl se nějaký problém (chyba komunikace nebo připojení).

**I** Pokladna má v části *Manažer / Stanice / Konfigurace / Parametry / Obecné nastavené Přímé propojení* s platebním terminálem. Pokud je připojení na terminál plně funkční, je ikonka **zelená**. Je-li připojení aktivní, ale aktuálně se vyskytl problém (pokladna se s terminálem neúspěšně pokouší komunikovat), ikonka je **růžová**. V případě, kdy je připojení zcela zrušené (např. na kartě komponenty v menu *Manažer / Stanice / Komponenty / Terminál* není zatržené pole *Aktivní* nebo vám vypršela sublicence), ikonka je **červená**.

**000/000** Úplně vpravo vidíte pořadí zobrazené položky a celkový počet položek na účtence. Je-li tam např. *6/8*, obsluha na displeji vidí šestou položku z osmi.

## Zadávání položek

Při prvním spuštění a po uzavření každého dokladu se displej připraví na zadání položky nového dokladu. Obsahuje následující kolonky:


**Název** – úplně nahoře vidíte řádek, ve kterém je uvedený název prodáváného zboží. Kromě toho se na tomto řádku v průběhu práce zobrazuje i jakýkoliv text zapsaný na klávesnici či dotykovém displeji – zadáváte zde *Množství*, *Poznámku*, *Výrobní číslo*, *Slevu* apod. a tyto údaje pak na požadované místo displeje odesíláte pomocí příslušných kláves.

 Zapišete-li do kolonky *Název* některý z kódů (*PLU*, *EAN*, *Katalog*) a potvrdíte jej příslušnou klávesou na dotykovém displeji (nebo odpovídající klávesovou zkratkou na klávesnici), program automaticky přidá na účet položku uloženou pod daným kódem.

**Množství** – počet kusů se obvykle zadává ještě před výběrem položky – potvrdíte jej klávesou pro násobení **\***.

**Cena/Mj** – jednotková cena (cena jednoho kusu) včetně DPH se doplní automaticky po výběru položky, případně se dá změnit pomocí tlačítka *Jiná cena*. Pokud do dokladu dosadíte partnera, respektuje jeho individuální cenové podmínky.

**Daň** – sazba DPH, kterou každému zboží spolu s cenou určíte v části *Manažer / Centrála / Data / Položky zboží* na kartě *Položky zboží* v záložce *Ceny*.

 V menu *Manažer / Stanice / Konfigurace / Parametry / Obecné* si můžete vybrat způsob, jakým bude mít obsluha možnost sazbu DPH na položkách změnit.

**Cena** – konečná cena za položku celkem. Jde o cenu za jednotku vynásobenou počtem kusů a s uplatněnou případnou slevou nebo přírážkou. V *Prodejkách* se vždy jedná o cenu včetně DPH, pro *Dodací listy* si v menu *Manažer / Stanice / Konfigurace / Parametry / Dodací listy* můžete vybrat, zda chcete ceny položek zobrazovat s daní, nebo bez daně.

**Cena VM** – přepočet celkové ceny položky na *Vedlejší měnu*. Měna je uvedena v dolní části displeje.

**V. č. / Text** – při prodeji je možné zadat prodávané položce výrobní číslo nebo libovolný doprovodný text. Tyto informace zapišete do řádku *Název* a po stisku tlačítka *Výrobní číslo* nebo *Poznámka* je program přenesen do této kolonky – pokud položka obsahuje obě informace, jsou oddělené lomítkem a bez ohledu na to, v jakém pořadí jste je zadali, jsou vždy uvedené za sebou jako *Výrobní číslo / Text*. Chcete-li je změnit nebo opravit, stačí je napsat v novém tvaru a opětovně poslat do kolonky; zrušíte je tak, že do kolonky pošlete prázdný text.

**Sleva / Přírážka** – změnu ceny zadáváte dříve než položku a její množství, a to v procentuální hodnotě. Buď ji pomocí tlačítek *Sleva / Přírážka* vyberete ze seznamu, nebo její číselnou hodnotu můžete napsat na displeji a jedním z tlačítek ji definovat jako mimořádnou slevu nebo přírážku. Informace o změně ceny se pak znázorní na displeji v následujících kolonkách:

**Procentuální** – hodnota v procentech, *Sleva* je uvedena se záporným znaménkem, *Přírážka* s kladným.

**Hodnota** – finanční částka, o kterou je cena položky ponížena nebo navýšena.

**S/P Celkem** – uvádí celkovou hodnotu slevy (přírážky) v domácí měně. Je to suma všech dílčích slev, které jste zadali na jednotlivé položky dokladu.

 Jednotnou slevu/přírážku pro celý účet zadáte v režimu *Mezisoučet*, viz dále.

**Celkem** – v pravém dolním rohu displeje je možné sledovat celkovou sumu cen všech položek zadaných na dokladu. Pokud vyberete *Vedlejší měnu*, zkratka a celková hodnota příslušné měny se zobrazí na dolním řádku pod celkovou částkou za doklad. Hodnotu cizí měny program vypočítá podle kurzu nastaveného v menu *Manažer / Centrála / Data / Seznamy / Peněžní platidla/měny*.

## Mezisoučet a úhrada prodejky

Po stisku tlačítka **Mezisoučet** nebo **Platby** (na prodejce) či **Uzavřít** (v dodacím listu) se displej změní a zobrazí sumární hodnoty za celý doklad. V režimu mezisoučtu můžete na dokladu uskutečnit i řadu dalších operací, například:

- nastavíte slevu nebo přírážku platnou pro celý doklad
- při platbě v hotovosti zjistíte částku k vrácení
- zadáte kombinovanou platbu (např. šek / hotovost / platební karta)
- při platbě cizí měnou nastavíte kombinaci cizí a domácí měny

Veškeré údaje o výši placené částky, individuálně domluvené slevě apod. opět zadáte v horním řádku zápisem na klávesnici nebo dotykovém displeji a stiskem tlačítka (*Hotovost*, *Šek*, *Platební karta*, *Cizí měna*, *Sleva* nebo *Přírážka*) je přesunete dolů do příslušného řádku na displeji. Při uplatnění několika z těchto akcí v rámci jednoho dokladu doporučujeme dodržet následující postup:

- 1) Jako první krok je vhodné zadat **Procentuální hodnotu slevy nebo přírážky** pro celý doklad.
- 2) Poté vyberte **Způsob úhrady**: zákazník může platit *Šekem*, *Platební kartou* nebo *Hotovostí* v domácí či *Cizí měně*. Dále může čerpat *Kredit* nebo v rámci platby kartou s využitím funkce *CashBack* vybrat hotovost. Všechny způsoby se dají v rámci jedné úhrady kombinovat.
- 3) Jestliže zákazník platí přesnou částku, stačí platbu potvrdit příslušným tlačítkem (*Hotovost*, *Šek*, *Platební karta*). Pokud platí kombinovaně, zadejte výši částky placenou jedním druhem úhrady (např. platbu stravenkami tlačítkem *Šek*). Na displeji se zobrazí v řádku **Doplatit** hodnota, která ještě chybí k úhradě celé účtenky. Poté můžete vybrat další typ platby. Jestliže zákazník platí větší částku, než je uvedena k úhradě, zadejte tuto částku na displeji a potvrďte příslušným tlačítkem (většinou *Hotovost* nebo *Šek*). Program pak na displeji uvede rozdíl placené a účtované částky v poli **Vrátit** a současně účet uzavře.
- 4) Pokud je účet aktivovaný pro **Cizí měnu** (můžete ji vybrat kdykoliv během prodeje pomocí tlačítka *Vedlejší měna*), jsou částky k proplacení i vrácení uvedené současně v domácí i cizí měně. Platí-li zákazník bankovkami vedlejší měny, můžete zadat výši placené částky v hodnotě této měny a platbu v hotovosti pak potvrdit tlačítkem *Cizí měna* – program vypočítá částku k vrácení v obou měnách. Je-li úhrada cizí měnou nižší než celková částka, na displeji zjistíte pro obě měny, kolik má zákazník doplatit.

## Ovládací klávesy

Ovládací klávesy můžeme rozdělit na tři skupiny:

**Horní řada** je určená pro změnu zobrazení ostatních tlačítek – jsou zde barevné klávesy pro přímý prodej a tlačítka *Funkce* a *Režim*.

**Levá strana** panelu se mění podle volby klávesy v horní řadě a můžete zde tedy najít celou řadu různých tlačítek. Pokud v rámci přímých kláves používáte podskupiny, jejich tlačítka se zobrazí ještě víc nalevo, ve spodní části panelu pokladního dokladu.

**Pravá část** je neměnná a obsahuje numerické klávesy a funkce používané pro běžný prodej.

Tlačítka zobrazená klávesou *Funkce* se používají nejčastěji – slouží k práci s položkami dokladů, přizpůsobení cen, zrušení účtu, otevření zásuvky, vkladu/výběru apod.

Podskupina přímých kláves se stiskem tlačítka označeného třemi šipkami otevře na levé straně pracovní plochy

Barevnými klávesami pro přímý prodej zobrazíte skupiny barevných tlačítek určených k rychlému vkládání položek na doklad – zboží jim přiřadíte tlačítkem *Přirazení zboží* a v menu *Manažer / Stanice / Konfigurace / Přímé klávesy* můžete navíc vytvořit podskupiny či klávesám přiřadit zákazníky



Ve skupině *Režim* pracujete s doklady, děláte uzávěrky, volíte vzhled pokladny, aktualizujete data aj.

Funkčnost kláves pro přímý prodej nastavíte v menu *Manažer / Stanice / Konfigurace / Parametry / Obecné / Pokladna*

Nabídka kláves určených k uzavření dokladu vychází z konfigurace ve menu *Manažer / Stanice / Konfigurace / Parametry*. V tomto případě se po stisku klávesy *Platby* zobrazila tlačítka určená k úhradě prodejky. Po potvrzení úhrady či po uzavření dodacího listu se zde mohou zobrazit tlačítka pro volbu tisku dokladu

## TLAČÍTKA A ZKRATKOVÉ KLÁVESY

Ovládní pokladní části je plně zaměřené na použití dotykových displejů a v následujícím textu proto popisujeme funkčnost všech tlačítek, se kterými se na pokladním displeji můžete setkat. Pokud dotykový displej není k dispozici, je možné aplikaci ovládat pomocí programovatelné klávesnice (například EK-3000 od slovenské firmy Elcom), která umožní rychlé ovládní a naprogramování přímých kláves. Poslední možností je použití klasické PC klávesnice. Pro ovládní přes PC klávesnici jsou pak k dispozici **Klávesové zkratky**, které odpovídají tlačítkům na displeji – v dále uvedeném přehledu funkcí je najdete modrým písmem zapsané vedle zobrazených tlačítek.

Přehledná tabulka zkratk je uvedena na začátku tohoto manuálu.


## Prodej


**Zrušení operace** **ESC** Tlačítko slouží k návratu do normálního režimu prodeje. Pracujete-li např. v režimu *Oprava položky*, jeho stiskem se vrátíte do režimu *Prodej* a můžete dál pokračovat v zadávání nového zboží.

**Smazat** **Backspace** Postupně od konce maže znaky, které jsou zapsané v horním řádku displeje pro obsluhu (např. číslo PLU, počet kusů, textovou poznámku). Znaky však lze mazat jen do chvíle, dokud je příslušnou klávesou (*PLU*, *\**, *Poznámka*) neodešlete do jiné kolonky, pak už lze opravu provést jen novým zápisem (viz *Oprava položky*).

**Storno položky** **Delete** Tlačítko provádí takzvané okamžité storno položky v neuzavřeném dokladu. Z prodejky či dodacího listu s jeho pomocí vyjmete zboží, na kterém máte v *Seznamu položek* umístěný kurzor.

**Oprava položky** **End** Umožňuje v neuzavřeném dokladu opravit kteroukoliv položku zboží. Potřebujete-li např. změnit počet kusů první položky, stiskněte tlačítko *Oprava položky* a přesuňte v seznamu na položku kurzor. Pak znovu zadejte počet kusů (zapište číslo a stisknete klávesu *\**). V této činnosti můžete pokračovat dále a opravit i jiné položky. Jsou-li změny hotové, opusťte režim tlačítkem *Zrušení operace*.

**Zákazník** **F3** Klávesou otevřete seznam vytvořený v menu *Manažer / Centrála / Data / Adresář* a výběrem konkrétního zákazníka můžete zohlednit jeho individuální slevu či kredit. Na displeji se objeví ikona . Seznam zákazníků umožňuje dosadit na doklad i konkrétního pracovníka firmy.

 Zákazníky můžete identifikovat podle *IČ*, *DIČ* nebo *Kódu*. Pokud v menu *Stanice / Konfigurace / Prohlížeč zboží* nastavíte *Typ vyhledávání* na hodnotu *Obsahově ve sloupcích*, program prohledá všechny tři druhy identifikačních kódů. Použitý způsob vyhledávání je uvedený na dolní liště otevřeného seznamu (*Vyhledat první ve sloupci / Vyhledat ve sloupci / Vyhledat v aktivních sloupcích*) a poklepnutím na pole jej podle potřeby můžete změnit. Aktivními sloupci se rozumí ty, které jsou uvedené na klávesách v horní části seznamu.

**\*** Tlačítko numerické klávesnice pro násobení se používá k zadání množství prodáváného zboží (počtu kusů nebo váhy). Množství se zadává ještě před výběrem konkrétního zboží.

**PLU** **Ctrl + P** Pomocí této klávesy je možné podle čísla *PLU* vyhledat zboží a vložit je do dokladu. Na displeji stačí zapsat identifikační číslo (může být uvedené bez počátečních nul) a po stisku klávesy *PLU* program příslušnou položku ihned vloží do dokladu. Pokud číslo předem nezadáte, stiskem klávesy se otevře seznam skladových položek seřazený podle čísel *PLU*, kde si můžete položku najít (viz kap. Seznam zboží).


**EAN** **Ctrl + E** Stejným způsobem lze vyhledat a dosadit zboží podle čísla čárového kódu *EAN*. Otevřený seznam skladových položek se seřadí podle čísel *EAN*.

**KAT** **Ctrl + K** Další možností je vyhledat nebo dosadit zboží podle katalogového čísla. Seznam skladových položek bude seřazený podle katalogu.

**Název** **Ctrl + L** V menu *Manažer / Stanice / Konfigurace / Prohlížeč zboží* najdete volbou *Umožnit vstup pomocí názvu*, pomocí níž nahradíte kterékoliv ze tří předchozích tlačítek vyhledáváním podle *Názvu* zboží.

**KÓD** **Ctrl + D** Stejným způsobem můžete zvolit i vyhledávání zboží podle *Kódu*.

**Jiná cena** **Ctrl + J** Pomocí této klávesy přiřadíte položce jinou cenu, než jakou program dosadil ze seznamu zboží. Stačí zapsat požadovanou cenu, stisknout tlačítko *Jiná cena* a poté vybrat položku ze seznamu – individuálně stanovená částka nahradí cenu určenou v ceníku. Doplňná částka jde tímto způsobem dodatečně změnit i v režimu *Oprava položky*.

 Možnost zadat jinou cenu, stejně jako řada dalších funkcí na pokladně, se dá pro konkrétní pokladničky zakázat v manažerské části programu *Manažer / Centrála / Nastavení / Obsluha / Uživateli / záložka Práva / Pokladniční modul*.

**Sleva** **Ctrl + -** Tlačítkem zadáte právě přidávané položce procentuální snížení ceny (buď dříve, než vyberete položku, nebo dodatečně v režimu *Oprava položky*). V režimu *Mezisoučet* bude sleva platit pro celý doklad. Obě možnosti se dají kombinovat – v obou případech je třeba výši slevy zapsat na displeji a potvrdit tlačítkem. Pokud tlačítko stisknete bez určené částky, program zobrazí seznam slev definovaných v menu *Manažer / Centrála / Slevy a akční ceníky / Slevy*, kde si můžete slevu vybrat ze seznamu.

**Přirážka** **Ctrl + +** Stejná pravidla jako pro slevu platí i pro přirážku (navýšení ceny).

**Změna DPH** **Ctrl + +** V menu *Manažer / Stanice / Konfigurace / Parametry / Obecné* můžete zatržením pole *Změna DPH* nahradit tlačítko *Přirážka* tlačítkem *Změna DPH*. Tímto tlačítkem pak lze na položce dokladu měnit sazbu DPH. Pokud před jeho stiskem zapíšete na displeji *00*, změna sazby se uplatní v celém dokladu.

**Mezisoučet** **F8** Režim *Mezisoučet* slouží k úpravám platným pro celý doklad, viz kapitola *Mezisoučet* a úhrada prodejky. Po jeho spuštění se na displeji pro obsluhu i na displeji pro zákazníka zobrazí rozpis celkové ceny dokladu.

**Platby** **Ctrl + F8** Tímto tlačítkem si obsluha otevře na levé straně panelu klávesy umožňující jakýkoliv typ úhrady pokladní účtenky: *Hotovost*, *Šek*, *Platební karta*, *CashBack*, *Kredit* a *Cizí měna*. V menu *Manažer / Stanice / Konfigurace / Parametry / Uzávěrky a platidla* máte v části *Platidla* možnost výběrem z roletové nabídky u pole *Platidla* nahradit tlačítko *Platby* přímo vybranou kombinací těchto kláves (příklad vidíte na dolním obrázku). V takovém případě uskutečnete úhradu účtenky přímo stiskem příslušného tlačítka nebo jeho klávesovou zkratkou (popis kláves a přehled klávesových zkratk uvádíme dále v kapitole *Platidla*).

Šek	Cizí měna
Platební karta	Hotovost

## Uzavřít

Pokud na pokladně vystavujete dodací list (viz klávesa *Prodej / DL*), program místo tlačítka *Platby* nabídne tlačítko *Uzavřít*. Podle nastavení *Typu tisku* v části *Manažer / Stanice / Konfigurace / Parametry / Dodací listy* se po jeho stisku buď přímo vytiskne vybraný typ dokladu, nebo se na levé straně panelu zobrazí další tlačítka určená k volbě druhu tištěného dokladu. Podrobnosti najdete dále v kapitole *Uzavření dodacího listu*.

## Horní řada kláves

Tato skupina kláves se používá pro změnu nabídky tlačítek na levé straně panelu.

 Popis tlačítek, která tímto způsobem na displej vyvoláte, najdete v dalších kapitolách.

**Libovolný text** Každé tlačítko představuje skupinu 18 rychlých kláves určených pro přímý výběr zboží nebo adres, které tak můžete přidat na doklad bez nutnosti vyhledávání v seznamu nebo identifikace podle kódu. Klávesy si uživatelsky definujete v režimu *Přiřazení zboží* (popis najdete dále v kapitole *Režim*) nebo v části programu *Manažer / Stanice / Konfigurace / Přímé klávesy* – zde navíc můžete skupině definovat název, který bude na tlačítku zobrazený, zakládat podskupiny či tlačítkům přiřadit adresy.

**Funkce** **Ctrl + N** Tlačítkem *Funkce* zobrazíte skupinu tlačítek určených pro vedlejší funkce používané při prodeji, jako jsou vklady a výběry, zadávání výrobních čísel, zjištění ceny, otevření zásuvky, změna účtu atd. Většina funkcí má přiřazené i zkratkové klávesy, takže je lze používat, aniž byste museli mít na displeji skupinu příslušných tlačítek zobrazenou.

**Režim** **Ctrl + M** V části *Režim* najdete tlačítka určená pro změnu typu dokladu, pracovního módu, refundaci dokladu, tvorbu uzávěrek, modifikaci prostředí, aktualizaci dat a ukončení prodeje.

## Funkce

Následující tlačítka program zobrazí na displeji, přepnete-li se do režimu *Funkce* buď příslušným tlačítkem, nebo klávesovou zkratkou **Ctrl + N**. Klávesové zkratky jednotlivých funkcí můžete samozřejmě použít kdykoliv, aniž by tlačítka byla zobrazená na displeji.

**Vklad** **Ctrl + V** Klávesa je určená pro vklad hotovosti do pokladny. Nejprve musíte zadat částku, poté stisknout tlačítko *Vklad* a nakonec otevřít pokladní zásuvku, do které příslušný obnos vložíte.


**Výběr** **Ctrl + Y** Výběr hotovosti z pokladny. Postup je stejný jako při vkladu.

 Přehled vkladů a výběrů na pokladně najdete v manažerské části v menu *Stanice / Přehledy / Finanční / záložka Vklady, výběry*.

**Hlavní měna** **Ctrl + Q** Slouží ke zjištění stavu hotovosti v *Hlavní měně* a umožní vklady/výběry v této měně (otevře přiřazenou zásuvku).

**Vedlejší měna** **Ctrl + W** Klávesa je určená k volbě některé z *Vedlejších měn* při prodeji nebo vkladu/výběru hotovosti (při potvrzení platby dojde k otevření zásuvky určené pro vybranou měnu). Otevře seznam vedlejších měn, kde zjistíte stav hotovosti a kurzy měn.

 Nastavení hlavní a vedlejších měn a přiřazení zásuvky, která se pro ně má používat, zadáte v menu *Manažer / Centrála / Data / Seznamy / Peněžní platidla a měny*.

**Zjištění ceny** **Ctrl + I** Touto funkcí bez zásahu do dokladu zjistíte cenu a další údaje o zboží. Režim je označený ikonkou  na horním řádku displeje. Po stisku tlačítka se buď můžete pohybovat mezi jednotlivými položkami dokladu a ověřit si jejich aktuální skladovou cenu (pokud jste ji např. na dokladu individuálně změnili), nebo si ze seznamu zobrazíte libovolné zboží a zjistíte jeho cenu, číslo PLU, daň apod., aniž by se toto zboží vložilo do dokladu.

**Zásuvka** **F7** Tímto tlačítkem kdykoliv otevřete pokladní zásuvku, aniž by bylo potřeba uzavřít účtenku nebo vykonat jakoukoliv jinou finanční transakci. Používá se při rozměňování bankovek apod.

**Poznámka** **Ctrl + T** Tlačítkem lze přiřadit položce pod kurzorem libovolný text zapsaný na displeji. V režimu *Mezisoučet* se poznámka tímto způsobem vloží do hlavičky dokladu a na horní liště se objeví ikonka .




**Výrobní číslo** **Ctrl + R** Klávesa je určená pro zápis výrobního čísla u položek, které tato čísla evidují (mají na kartě položky zatřesené pole *Výrobní čísla*) – bez zadání výrobního čísla nejde účet s takovou položkou uzavřít. Číslo je potřeba zadat ještě před výběrem položky (pokud zapomenete, můžete je doplnit v režimu *Oprava položky*).

**Váha** **Ctrl + C** Tlačítkem vložíte hmotnost zboží na váze na displej do položky *Množství*. Poté stačí vybrat zboží jako při standardním kusovém prodeji, výslednou cenu program vypočítá samostatně.


**Obsluha** **Ctrl + O** Klávesu použijete při změně obsluhy. Pokladna se uzavře a nová obsluha se musí přihlásit a zadat svůj PIN. **00 + Ctrl + O** Pokud před stiskem tlačítka zadáte *00*, může pracovník, v menu *Manažer / Centrála / Nastavení / Obsluha / záložka Ostatní* označený jako *Vedoucí*, po zadání svého identifikačního kódu uskutečnit v otevřeném účtu úpravy, které má přihlášená obsluha zakázané.

**Změna účtu** **Ctrl + U** Funkce *Hold* slouží k otevření druhého dokladu – s její pomocí můžete obsluhovat dva zákazníky současně. Původní doklad po stisku klávesy zůstane otevřený a po uzavření druhého účtu program nabídne nový – můžete se tak věnovat dalším zákazníkům do té doby, dokud se první zákazník nerozmyslí. Nikdy však nelze mít otevřené současně více než dva účty, přepínáte se mezi nimi opakovaným použitím klávesy a uzavřít je můžete v libovolném pořadí. V pravém horním rohu displeje vidíte číslo dokladu, ve kterém se právě nacházíte.



**Kopie dokladu** **F4** nebo **00 + F4** Po stisku klávesy program vytiskne kopii poslední vystaveného dokladu. Pokud předtím použijete klávesu **00**, program otevře seznam všech dosud vystavených dokladů, kde si můžete vybrat a vytisknout kterýkoliv starší.

**Střediska**  
**Zakázky**  
**Činnosti** Tato tři tlačítka jsou na pokladně umístěná pro potřeby ekonomických systémů, které seznamy *Středisek*, *Zakázek* a *Činností* používají pro vnitřní kontroling, tedy vyhodnocování a kontrolu obchodu. Otevřete jimi příslušné seznamy, z nichž můžete kontrolingovou proměnnou v režimu *Mezisoučet* zadat pro celý doklad, nebo v běžném režimu přiřadit konkrétní položce. Obě možnosti se dají kombinovat (individuální nastavení pro položku má přednost před nastavením celého dokladu). Položka s přiřazenými kontrolingovými proměnnými je v horním řádku displeje označena ikonkou ,  nebo . Seznamy je možné editovat v manažerské části programu v menu *Centrála / Data / Seznamy / Kontrolingové*.

**Zrušení účtu** **00 + Ctrl + Delete** Klávesou smažete rozpracovaný doklad. Před jejím použitím je nutné na displeji zapsat dvě nuly.

 **POZOR:** Po uzavření účtu již doklad zrušit nejde. Vzhledem k platné legislativě můžete v případě potřeby pouze pomocí funkce *Refund* vrátit zboží.

**Zrušení Slev Přírážek** **00 + Ctrl + Backspace** Zruší všechny slevy a přírážky, které jste zadali v právě otevřeném dokladu, ať už pro jednotlivé položky, nebo pro celou účtenku. Před použitím klávesy je nutné zadat dvě nuly.

 Dvě nuly můžete zadat jako číslice (dvojným stiskem klávesy 0), ale také je možné použít i přímou klávesu „dvě nuly“ , kterou obsahuje displej pokladny.

## Režim

Následující klávesy program zobrazí na displeji po stisku tlačítka **Režim** nebo po použití klávesové zkratky **Ctrl + M**. U některých z nich nejsou uvedené klávesové zkratky – důvodem je skutečnost, že vzhledem k méně častému použití nemají tato tlačítka žádné zkratky přiřazené. Mají-li klávesy u zkratky uvedené **00**, je potřeba před jejich použitím zadat dvě nuly.

**Prodej DL** **F2** Tímto tlačítkem se na pokladně dostanete z jiného pracovního módu buď do režimu vystavování prodejek, nebo dodacích listů, a to podle toho, který máte v menu *Manažer / Stanice / Konfigurace / Parametry / Dodací listy* nastavený jako *Výchozí režim*. Následně se pak tlačítkem přepínáte mezi oběma módy. Informaci o tom, ve kterém z nich se pokladna právě nachází, vidíte vpravo nahoře na stavovém řádku.

 Pro funkčnost vystavování dodacích listů musíte mít zakoupenou sublicenci.

**Refund** **Ctrl + F2** Mód refundace je určený pro vrácení dříve prodaného zboží, které je zařazené na uzavřené účtence. Práce v tomto režimu je podobná jako v režimu *Prodej*, tj. lze zadat slevu, přírážku či použít cizí měnu. Cena dokladu je záporná (peníze se z pokladny vydají) a zboží se přidá na sklad. Po uzavření účtu se program automaticky přepne do výchozího režimu.  
**00 + Ctrl + F2** Pokud před stiskem tlačítka zadáte dvě nuly, pokladna nabídne seznam dokladů (prodejek nebo dodacích listů – podle toho, ve kterém z režimů vystavování jste se právě nacházeli), kde si můžete najít doklad určený k refundaci.

**Koncept** **F1** Rozpracovaný doklad (prodejku i dodací list) si tímto tlačítkem můžete kdykoliv v průběhu práce uložit k pozdějšímu vyřízení. Pokud tlačítko stisknete ve chvíli, kdy na pokladně nemáte žádný rozpracovaný doklad, program otevře seznam dříve uložených konceptů, kde si můžete vyhledat doklad, který chcete na pokladně vyřídit. Před uložením můžete zadat libovolný text, který se k dokladu přiloží jako poznámka, podle níž jej později v seznamu dohledáte.


**Uzávěrka X** **Ctrl + X** Volbou uskutečnete a vytisknete *Uzávěrku X*. Tisknou se pouze finanční údaje, které se nahromadily od poslední *Uzávěrky Z*. Informace o finančním toku pokladnou se nemaže.

**Uzávěrka Z** **00 + Ctrl + Z** Klávesa pro *Uzávěrku Z*. Tisknou se pouze finanční údaje, které se nahromadily od poslední *Uzávěrky Z*. Informace o finančním toku pokladnou se uloží do programu, pokladna se vynuluje a je připravena na další den, případně pro další směnu.


**Režim displeje** Opakovaným stiskem tohoto tlačítka měníte barvu pozadí a písma na displeji a stavovém řádku.

**Barva prostředí** Touto klávesou můžete vybrat barvu pozadí na panelu pokladního dokladu a panelu ovládacích kláves.

**Vzhled seznamu** Opakovaným stiskem klávesy měníte stínování jednotlivých položek v záložce *Seznam* na *Panelu pokladního dokladu*. Podle vlastní potřeby si tak zvolíte optické rozlišení jednotlivých položek.

**Přiřazení zboží** Režim slouží k přiřazení položek zboží k tzv. rychlým klávesám, které vyvoláte na displej stiskem barevných tlačítek (modré, žluté, zelené a šedé) v horní řadě ovládacích kláves. Rychlé klávesy využijete zejména na dotykovém displeji – s jejich pomocí na doklad zařadíte položku bez nutnosti jejího hledání v seznamu nebo načtení čárového kódu. V režimu *Přiřazení zboží* se na displeji zobrazí ikonka , pak stačí na displej umístit zboží, které standardním způsobem vyhledáte v seznamu. Poklepáním na některé z barevných tlačítek toto zboží tlačítko přiřadíte, a to i v případě, že je tlačítko již „obsazené“. Nastavení tlačítek uložíte ve chvíli, kdy se přepnete do jiného módu. Program na tlačítko zapíše plný název položky, což u dlouhých názvů může způsobit problémy; úpravu proto můžete dodatečně provést v manažerské části programu ve menu *Stanice / Konfigurace / Přímé klávesy*.

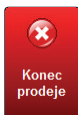
**Trénink** **Ctrl + G** Klávesou program přepnete do tréninkového režimu, ve kterém si můžete vyzkoušet a nacvičit veškeré funkce pokladny, aniž by se provedené akce jakkoliv projevíly v účetnictví či skladech.

**Data Aktual.** **00 + Ctrl + A** Na soubory připravené k aktualizaci dat pokladna upozorní ikonkou  na horním řádku displeje. Data si můžete stáhnout jen ve chvíli, kdy na pokladně není rozpracovaný žádný doklad. V menu *Manažer / Centrála / Nastavení / Přenosy / Import zboží* lze navíc nastavit povinnou aktualizaci.



**00 + Ctrl + F** Klávesa umožňuje aktualizaci databází v pokladní části programu Prodejna SQL. Využijete ji po změnách skutečných v části Manažer, např. po úpravě názvů *Přímých kláves*, změně názvu zboží apod.

Pokud máte pokladní i manažerskou část programu spuštěné současně a v Manažeru upravujete data týkající se prodeje, je po dokončení úprav vždy lepší aplikaci Prodejna SQL Pokladna restartovat.



**Ctrl + End** Zkratková klávesa, kterou obsluha zavře pokladnu a ukončí prodej.

## Platidla

Pokladní část Prodejny SQL umožňuje hradit prodejky hotově, v domácí i v cizí měně, nepeněžními platidly, platebními kartami, včetně výběru z účtu (funkce CashBack), a také lze k úhradě používat kreditní systém. V menu *Manažer / Stanice / Konfigurace / Parametry / Uzávěrky a platidla* si můžete nastavit libovolnou kombinaci tlačítek určených k úhradě nebo výběru hotovosti, včetně maximálních a minimálních částek, které mohou při jedné transakci pokladnou projít. Dále si zde můžete v roletové nabídce u pole *Platidla* zvolit, zda tato tlačítka budou na pokladně umístěná v části *Prodej* místo tlačítka *Platby*, či zda si je stiskem tlačítka *Platby* nebo klávesovou zkratkou **Ctrl + F8** zobrazíte na levé straně displeje. Následující přehled je sestavený pro poslední uvedenou variantu, neboť se jedná o konfiguraci, při které lze plně využít všechny možnosti úhrady prodejky.



**F12** Hotovostní platba v domácí měně.



**Ctrl + F10** Tuto klávesu využijete při platbě šekem, stravenkou, poukázkou apod. Všechny šeky, které je na pokladně možné použít k úhradě, jsou definované v části *Manažer / Centrála / Data / Seznamy / Nepeněžní platidla*.



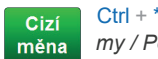
**F9** Používá se k úhradě platební kartou. Pro tento typ úhrady je nutné nastavit režim propojení pokladny s platebním terminálem v části *Manažer / Stanice / Konfigurace / Parametry / Obecné*. Na displeji identifikuje stav propojení barva ikonky



**Ctrl + B** V menu *Manažer / Stanice / Konfigurace / Parametry / Uzávěrky a platidla* je možné aktivovat funkci *CashBack*, díky které si zákazník v rámci úhrady platební kartou může ze svého účtu vybrat na pokladně také hotovost. Pro tuto funkčnost doporučujeme v Manažeru nastavit limity pro hrazenou a vybranou částku.



**Ctrl + F11** Podmínky pro používání kreditů na prodejně nastavíte v menu *Manažer / Stanice / Konfigurace / Parametry / Kredit*. Možnost používání kreditního systému přidělíte každému zákazníkovi zvlášť na kartě adresy zatržením pole *Kredit*.

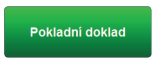


**Ctrl + \*** Při platbě otevřete tímto tlačítkem seznam *Cizích měn*, které jsou definované v části *Manažer / Centrála / Data / Seznamy / Peněžní platidla/měny* a po výběru měny uskutečníte platbu. Pokud však chcete předem znát částku, kterou má zákazník v cizí měně uhradit, je lepší v průběhu platby měnu vybrat prostřednictvím tlačítka *Vedlejší měna* – všechny částky na dokladu pak budou uvedené v domácí i cizí měně. V takovém případě pak tlačítkem *Cizí měna* platbu pouze potvrdíte.

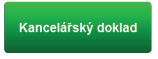
Pokud zákazník platí kombinací různých platidel, stačí před stiskem příslušného tlačítka zadat částku, která bude tímto typem platidla uhrazena. Program automaticky vypočítá částku zbývající k úhradě, případně částku, kterou má pokladní zákazníkovi vrátit.

**PŘÍKLAD:** Zákazník má hradit částku 1000 Kč. Chce zaplatit pěti 50korunovými stravenkami a zbytek uhradit v hotovosti. Na displej tedy zapíšete počet stravenek (5) a stisknete tlačítko *Šek*. Program otevře seznam nepeněžních platidel, ve kterém vyhledáte příslušnou stravenku s hodnotou 50 Kč a volbu potvrdíte. Na displeji se v režimu *Mezisoučet* objeví v poli *Šeky* celková částka hrazená stravenkami (250 Kč) a v poli *Doplatit* částka zbývající k úhradě, tedy 750 Kč. Pokud zákazník nemá drobné a zaplatí vám bankovkami částku 800 Kč, zapíšete na displej 800 a stisknete tlačítko *Hotovost*. Program v tuto chvíli účet uzavře a na displeji uvede částku 50 Kč, kterou máte zákazníkovi vrátit.

Podle nastavení polí *Typ tisku* a *Výběr prodejky* v části *Manažer / Stanice / Konfigurace / Parametry / Prodej* se po uzavření prodejky buď přímo vytiskne vybraný formulář pokladního dokladu (při volbě typu tisku *Standardní*), nebo se (při volbě odloženého tisku) na displeji objeví další tlačítka určená pro tisk dokladu. Pak má obsluha možnost buď pokračovat v prodeji, aniž by účtenku vytiskla, nebo tlačítkem *Tisk dokladu* potvrdit předem zvolený typ tisku (při volbě typu tisku *Odložený*), případně si může vybrat, který doklad zákazník potřebuje (volba typu tisku *Rozšířený odložený*). V tomto případě program nabídne následující tlačítka.



Pokladním dokladem se rozumí malá účtenka vytištěná na pokladní tiskárně. Formulář vyberete v menu *Manažer / Stanice / Konfigurace / Formulář* a doprovodné texty zadáte v menu *Manažer / Stanice / Konfigurace / Textové logo*.



Kancelářský doklad je prodejka vytištěná na papíru formátu A4 na běžné kancelářské tiskárně. Její formulář si můžete zvolit v menu *Manažer / Stanice / Konfigurace / Parametry / Prodej*.



K dispozici je i tlačítko určené pro tisk obou dokladů současně.






## Uzavření dodacího listu

V části *Manažer / Stanice / Konfigurace / Parametry / Dodací listy* si můžete v poli *Výchozí režim* vybrat, zda na pokladně chcete přednostně vystavovat prodejky nebo dodací listy. Při prodeji se pak mezi oběma typy dokladů přepínáte pomocí tlačítka *Prodej/DL* nebo klávesovou zkratkou **F2**, a to i v průběhu práce na dokladu. Pokud vystavujete dodací list, místo tlačítka *Platby* se na displeji objeví tlačítko *Uzavřít*. Po jeho stisku program postupuje podle nastavení pole *Typ tisku* v části *Manažer / Stanice / Konfigurace / Parametry / Dodací listy*, která funguje obdobně, jako při tisku prodejek.

## Klávesy pro přímý prodej zboží nebo výběr zákazníků



Na displeji si můžete konfigurovat čtyři skupiny barevných kláves pro přímý prodej, kterými se na doklad přidá zboží nebo zákazník bez nutnosti jeho vyhledávání v seznamu. Každá skupina obsahuje 18 kláves a ke každé z nich můžete vytvořit podskupinu o dalších 24 položkách, takže na pokladnu takto lze umístit až 1728 přímých položek.

Přímé klávesy pro prodej zboží si může obsluha pokladny nastavit sama pomocí tlačítka **Přiřazení zboží**, které najde v části *Režim. Přiřazení zákazníků, zakládání podskupin a úpravu názvů tlačítek lze uskutečnit pouze v menu *Manažer / Stanice / Konfigurace / Přímé klávesy*.*



-  **Stany** Stiskem tlačítka trvale zobrazeného v horní řadě kláves se na pokladně zobrazí přímé klávesy v odpovídající barvě.
-  **Bahné** Klávesa, která byla v Manažeru vytvořena pro zobrazení podskupiny, je zelenomodře orámovaná a doplněná ikonkou se třemi šipkami. Jejím stiskem se otevře podskupina dalších 24 kláves.
-  **Přepřavky** Klávesa nastavená pro zobrazení *Výchozí* podskupiny je žlutě orámovaná a jí přiřazené klávesy se na pokladně objeví automaticky vždy, když zvolíte příslušnou barevnou skupinu tlačítek.
-  **CIGLER SOFTWARE** Klávesy určené pro vložení adresy konkrétního zákazníka do hlavičky dokladu jsou orámované červeně. Nelze z nich vytvářet podskupiny.
-  **Boťa Goretex** Běžná prodejní klávesa, kterou se na doklad vloží přiřazené zboží.

## Panel pokladního dokladu

Panel je umístěn v levé části displeje. V jeho záhlaví vidíte čtyři tlačítka, kterými se mění obsah panelu.


-  **F5** Klávesou zobrazíte seznam položek zadaných v právě editovaném dokladu. Toto zobrazení je vhodné především pro práci na dotykových displejích. Jejich grafické zvýraznění můžete změnit tlačítkem *Vzhled seznamu* (viz kap. *Režim*).
-  **F5** Zobrazí doklad v podobě, v jaké jej vytiskne pokladní tiskárna. Typ formuláře zvolíte v části *Manažer / Stanice / Konfigurace / Formulář*, doprovodné texty (název prodejny apod.) v části *Manažer / Stanice / Konfigurace / Textové logo*.

 Klávesová zkratka F5 přepíná zobrazení panelu mezi *Seznamem* a *Dokladem*.


-  **Tímto tlačítkem** vyvoláte na displej písmena české abecedy, která můžete použít při zadávání názvu zboží, výrobních čísel či poznámek. Využití najdete především při práci na dotykových displejích.
-  **F6** Klávesou si na displej umístíte obrázek a další informace o položce, které jsou nastavené na kartě zásoby v záložce *Obrázky a texty* (menu *Manažer / Centrála / Data / Položky zboží*).


## Seznamy určené k doplnění údajů na dokladu

V následujících kapitolách si vysvětlíme způsob ovládání seznamů, které se po stisku příslušného tlačítka otevrou „nad“ pokladním displejem a jsou určené pro výběr položek (zboží, zákazníka, měny apod.) do dokladu. Každý z nich obsahuje tato ovládací tlačítka:


 Tlačítkem zobrazíte na displeji klávesnici určenou pro vyhledání položky pomocí dotykového displeje. Pomocí této klávesnice můžete zapsat znaky hledané položky (program je vyhledá podle zadání v poli *Typ vyhledávání* v menu *Manažer / Stanice / Konfigurace / Prohlížeč zboží*). Opakovaným stiskem tlačítka klávesnici skryjete.

 **Enter** Položka ze seznamu, na které byl při stisku klávesy umístěn kurzor, se vloží do dokladu.

 **ESC** Seznam opustíte, aniž byste některou z položek vybrali.

 **↑ / ↓** Slouží k pohybu mezi položkami seznamu o jeden řádek nahoru/dolů.

 **Home / End** Pomocí těchto kláves se dostanete na první/poslední řádek seznamu.

 **F3 - Historie** Tato klávesa se ve výběrových seznamech zobrazuje pouze v případě, kdy máte v menu *Manažer / Stanice / Konfigurace / Prohlížeč zboží* v poli *Historie vyhledávání* vybranou nenulovou hodnotu. Využijete ji pro zobrazení přehledu výrazů, které jste v seznamech zadali při předchozím vyhledávání. Jejich maximální počet odpovídá číslu, vybranému do pole *Historie vyhledávání*.

 Na dolní liště každého seznamu je uvedený počet položek, název seznamu a aktuálně zvolený způsob vyhledávání položky, který máte nastavený v *Prohlížeči zboží*. Poklepáním na toto pole nebo klávesovou zkratkou **F2** můžete *Typ vyhledávání* podle potřeby změnit:

**Vyhledat první ve sloupci** – položky v seznamu zůstanou beze změny a kurzor se přesune na tu z nich, ve které zadanými znaky začíná text ve žlutě označeném sloupci.

**Vyhledat ve sloupci** – seznam se omezí jen na položky, které zadané znaky obsahují ve žlutě označeném sloupci na jakékoliv pozici.









**Vyhledat v aktivních sloupcích** – seznam se omezí na položky, které zadané znaky obsahují v kterémkoliv sloupci na kterékoliv pozici.

 V části *Manažer / Stanice / Konfigurace / Prohlížeč zboží* si také pro všechny výběrové seznamy můžete nastavit i velikost a druh písma.

## Zboží









Seznam zboží otevřete stiskem tlačítka **PLU**, **EAN**, **KAT**, **Název** nebo **Kód** a položky jsou v něm vždy seřazené podle kategorie, jejíž klávesu jste k otevření použili. Seznam obsahuje v záhlaví ovládací tlačítka určená ke změně třídění seznamu, každé má uvedenou klávesovou zkratku.


Nabídku těchto tlačítek si můžete upravit v menu *Manažer / Stanice / Konfigurace / Prohlížeč zboží* zatržením polí v části *Nastavení sloupců prohlížeče*. V případě, kdy některé ze sloupců deaktivujete, program upraví i klávesové zkratky nad seznamem zboží. Následující přehled je tedy platný pro zobrazení všech sloupců, ale při jiném nastavení prohlížeče se jejich klávesové zkratky můžou lišit.

-  **F5** Klávesa umožňuje seznam seřadit podle názvu, který je na *Položce zboží* uvedený v poli *Popis*.
-  **F6** Klávesa seřadí zboží v seznamu skladových položek podle čísla *PLU*.
-  **F7** Seznam se seřadí podle čísla, které je na *Položce zboží* uvedené v poli *Čárový kód*.
-  **F8** Položky se setřídí podle katalogového čísla.
-  **F9** Podle potřeby lze položky seřadit i podle zkráceného názvu.
-  **F10** Kód se používá v ekonomických systémech Money S4/S5, odkud se exportuje i na karty *Položek zboží*.
-  **Ctrl + D** Opakovaným stiskem tohoto tlačítka k položce zboží pod kurzorem zobrazíte nebo skryjete pod seznamem podrobnější informace z hlavičky dokladu (aktuální cena, sklad, poznámka aj.), a dále vedle seznamu buď obrázků s poznámkou ze záložky *Obrázky a texty*, nebo (v případě importu zboží z Money S4/S5) vedlejší čárové kódy a měrné jednotky.
-  **Ctrl + O** V síťových aplikacích se pomocí tohoto tlačítka dá zjistit dostupnost zboží na ostatních prodejnách – po jeho stisku program zobrazí celkový přehled stavu zboží, které je pod kurzorem. V tomto seznamu pak pomocí tlačítka **Dotaz** zjistíte aktuální stav na ostatních stanicích.

## Zákazníci



Seznam otevřete stiskem tlačítka **Zákazník** nebo klávesovou zkratkou **F3** a najdete v něm všechny karty, které obsahuje *Adresář*. Výběrem partnera zohledníte jemu přidělené slevy a ovlivníte tak výslednou cenu dokladu, případně mu umožníte čerpání kreditu, viz dále.

-  **F5** Klávesa umožní seřadit a vyhledávat zákazníky podle identifikačního čísla *IČ*.
-  **F6** Zákazníci se seřadí podle *Kódu* partnera.
-  **F7** Umožní třídění partnerů podle daňového identifikačního čísla *DIČ*.
-  **F8** Tlačítkem partnery uspořádáte podle *Názvu* firmy.
-  **F9** Dále lze zákazníky vyhledávat a třídít podle adresního údaje v poli *Ulice*.
-  **F10** Poslední možností je seřazení podle měst a obcí.
-  **Ctrl + U** Tlačítkem otevřete jednoduchou editační kartu, ve které se dají opravit adresní údaje zákazníka pod kurzorem. Údaje zapisujete stejně jako na pokladním displeji do horního řádku, odkud je umístěním kurzoru přesunete do požadované kolonky. Pokud v záhlaví karty stisknete tlačítko **Nová**, můžete založit kartu pro zcela nového zákazníka. Veškeré změny se po uložení přenesou i do manažerské části programu, odkud je lze následně exportovat do ekonomického systému.
-  **Ctrl + O** Po stisku této klávesy se otevře další výběrový seznam, tentokrát s přehledem osob patřících k firmě pod kurzorem. Pracujete s ním úplně stejně jako se seznamem firem – pomocí tlačítek v záhlaví vyhledáváte osoby podle jednotlivých kritérií a po stisku tlačítka **Úpravy** můžete opravit stávající karty nebo přidat nové.

Pokud potřebujete z editovaného dokladu odstranit doplněnou firmu nebo osobu, postup je jednoduchý: otevřete znovu seznam *Zákazníků*, případně *Osob*, a bez výběru položky jej zavřete pomocí tlačítka  nebo klávesovou zkratkou **ESC**.

## Měny

Seznam nastavíte v manažerské části programu v menu *Centrála / Data / Seznamy / Peněžní platidla/měny* a na pokladně jej otevřete tlačítkem **Vedlejší měna**, **Hlavní měna** nebo **Cizí měna** (při úhradě dokladu).

-  **F5** Klávesa umožňuje položky seznamu seřadit a vyhledávat podle *Názvu*.
-  **F6** Měny seřadíte podle symbolu uvedeného v kolonce *Zkratka*.

## Doklady

Seznam dokladů dříve vystavených na pokladně využijete buď ve chvíli, kdy vám zákazník přijde vrátit zboží (v takovém případě jej otevřete tlačítkem **Refund** či klávesovou zkratkou **00 + Ctrl + F2**) nebo pro vytvoření kopie staršího dokladu (pak jej otevřete tlačítkem **Kopie dokladu** či klávesovou zkratkou **00 + F4**).

V menu *Manažer / Stanice / Konfigurace / Parametry / Obecné* si můžete zatržením pole *Zjišťovat záporné položky* aktivovat funkci, která v seznamu označí doklady obsahující alespoň jednu položku se záporným množstvím.

- Číslo F5** F5 Doklady se standardně seřazují podle data vystavení, v případě potřeby je tlačítkem můžete seřadit podle čísla dokladu.
- Pokladní F6** F6 Další možností se seřadit doklady podle osoby, která je vystavila.
- Všechny** **Ctrl + V** Vzhledem k urychlení provozu pokladny se v seznamu zobrazuje pouze omezený počet dokladů. Pokud potřebujete vyhledat doklad se starším datem, zobrazte si tlačítkem všechny doklady, které kdy byly na pokladně vystavené. Funkci můžete trvale aktivovat zatržením volby *Zobrazovat všechny doklady* v menu *Manažer / Stanice / Konfigurace / Parametry / Obecné*.

## Koncepty

Tlačítkem **Koncept** můžete rozpracovaný doklad kdykoliv uložit k pozdějšímu dokončení. Seznam konceptů si stejným tlačítkem nebo klávesovou zkratkou **F1** otevřete ve chvíli, kdy nemáte žádný doklad rozpracovaný, a kterýkoliv z konceptů v něm uložených si můžete zobrazit na displeji a pokračovat v práci – doplnit ho nebo dokončit úhradou (prodejku) či uzavřením (dodací list). O tom, že na pokladně zpracováváte koncept, vás program informuje ikonkou **K** na horním řádku displeje.

- Číslo F5** F5 Doklady seřadíte podle čísla.
- Název adresy F6** F6 Koncepty se seřadí podle zákazníka, kterému mají být vystaveny.
- Poznámka F7** F7 Pro lepší orientaci v uložených konceptech je možné doklady při uložení do seznamu konceptů opatřit poznámkou a při vyhledávání je pak podle poznámek seřadit.
- Delete** Pokud zjistíte, že k vyřízení konceptu už nedojde, můžete jej tímto tlačítkem ze seznamu odstranit.
- Smazat**

## Používání kreditního systému

Kreditní systém umožňuje stálým zákazníkům provádět nákupy odděleně od úhrady. Režim pro používání kreditů nastavíte v menu *Manažer / Stanice / Konfigurace / Parametry / Kredit*. Jednotlivým zákazníkům jej individuálně určíte na kartě adresy u pole *Kredit*. Takový zákazník pak může kdykoliv vložit na pokladnu libovolnou částku (hotovostí, kartou apod.) a při nákupech z ní čerpat. Může přitom využít i možnosti přečerpat kredit do záporné hodnoty, která má stanovenou limitní hranici. Podrobnosti najdete v příslušných kapitolách nápo- vědy k části *Manažer*.

Pokud do dokladu vyberete zákazníka, který má povolené používání kreditního systému, program na panelu pokladního dokladu zobrazí detailní informace o stavu jeho kreditu.

Tlačítko slouží pro vložení kreditu do pokladny a obsluha ho vidí jen na dokladech, které neobsahují žádné položky

Stav kreditu je částka, kterou zákazník na pokladnu vložil a dosud nevyčerpal

V tomto poli pokladní vidí částku, za kterou může zákazník v rámci kreditu aktuálně nakupovat

Limit kreditu je individuálně stanovená částka, do které může zákazník nakupovat na dluh

### Vložení kreditu na pokladnu

Kredit lze vložit na pokladnu pouze prostřednictvím dokladu, který dosud neobsahuje žádné položky. V takovém případě program nabízí tlačítko **Vložit kredit**, viz obrázek nahoře. Pak už jen stačí zadat částku a stisknout tlačítko. Program následně nabídne standardní výběr způsobu úhrady (hotovost, kreditní karta atd.).

### Čerpání kreditu

Při nákupu prostřednictvím kreditního systému se k potvrzení úhrady používá tlačítko **Kredit**. Toto tlačítko je při platbě přístupné jen u zákazníků, kteří mají používání kreditního systému nastavené.

Pokud částka k úhradě přesáhne aktuální výši kreditu (včetně nastaveného limitu pro úvěr), na pokladně se objeví suma, kterou musí zákazník nad vyčerpaný kredit doplatit a doklad je pak možné uzavřít jedině v případě, když dojde ke standardní úhradě chybějící částky.

### Refundace kreditu

V případě, kdy si chce zákazník vybrat zpět peníze, které na pokladnu dříve vložil formou kreditu, stačí pokladnu přepnout do režimu *Refundace*. Tlačítko **Vložit kredit** se změní na **Refundovat kredit** a další postup je pak obdobný jako při vkládání kreditu.



kontakt 800 776 776  
[posinfo@money.cz](mailto:posinfo@money.cz)

---

**Praha**  
Rubeška 215/1  
tel.: +420 244 001 288

**Brno**  
Drobného 555/49  
tel.: +420 549 522 511

**Liberec**  
1. máje 97/25  
tel.: +420 485 131 058

**Bratislava**  
Plynárenská 7/C  
tel.: +421 249 212 323

**Prešov**  
Kúpeľná 3  
tel.: +421 517 732 908