

Профессиональная система
R-KEEPER V7
для ресторанов

GuestScreen

(Экран покупателя)

Руководство пользователя

U_C_S

U_C_S

Все авторские права защищены. Воспроизведение любой части данного руководства в любой форме без письменного разрешения фирмы UCS запрещено. В настоящее руководство могут вноситься изменения без предварительного уведомления.

На момент издания в руководство были внесены все изменения. Однако если будут найдены какие-либо ошибки, фирма UCS убедительно просит сообщить ей об этом.

За ошибки, обнаруженные в руководстве, фирма UCS ответственности не несет. Не предполагается никакое обязательство за повреждения, обусловленные использованием содержащейся здесь информации.

R-Keeper является торговым знаком фирмы UCS.

Редакция №1. Подписано в печать 15.01.2020 г.

Авторское право © 2020 UCS, Москва, Россия.

Оглавление

1	ВВЕДЕНИЕ.....	4
2	ЗАПУСК И СТРУКТУРА ПРИЛОЖЕНИЯ GUESTSCREEN	4
2.1	Режим экрана гостя	4
2.2	Режим настроек	5
3	НАСТРОЙКИ ПРИЛОЖЕНИЯ	7
3.1	Панель инструментов.....	7
3.2	Область настроек.....	9
3.2.1	Закладка Общие настройки.....	9
3.2.2	Закладка Настройки экрана.....	11
3.2.3	Закладка Настройки подключения	13
3.2.4	Закладка Лицензия.....	14
3.3	Режимы работы кассы.....	15
3.3.1	Создание нового Режимы.....	18
3.3.2	Редактирование режима	25
3.3.3	Удаления режима	26
3.4	Сцены.....	27
3.4.1	Создание новой сцены.....	27
3.4.2	Тип сцены «Галерея».....	28
3.4.3	Тип сцены «Изображение».....	32
3.4.4	Тип сцены «Текст».....	34
3.4.5	Тип сцены «Чек»	37
3.4.6	Тип сцены «Экран».....	38
3.4.7	Тип сцены «Изображение с текстом»	40
3.5	Сценарии	48
3.5.1	Список сценариев.....	48
3.5.2	Создание нового Сценария	52
3.5.3	Редактирование условия «Default».....	54
3.5.4	Пример создания Нового условия	56

1 Введение

Дополнительный "гостевой" экран кассовой станции - решение, которое востребовано в ресторанах быстрого питания. Компания ЮСИЭС предлагает пользователям системы R-Keeper7 технологию, которая позволяет гибко настраивать и запускать демонстрацию маркетинговых роликов ресторана на дополнительном экране кассовой станции таким образом, что показ того или иного сюжета осуществляется автоматически и зависит от текущего состояния заказа.

2 Запуск и структура приложения GuestScreen

2.1 Режим экрана гостя



Для начала работы запустите приложения . После чего приложение загрузится в режиме экрана гостя (см. Рис. 1).

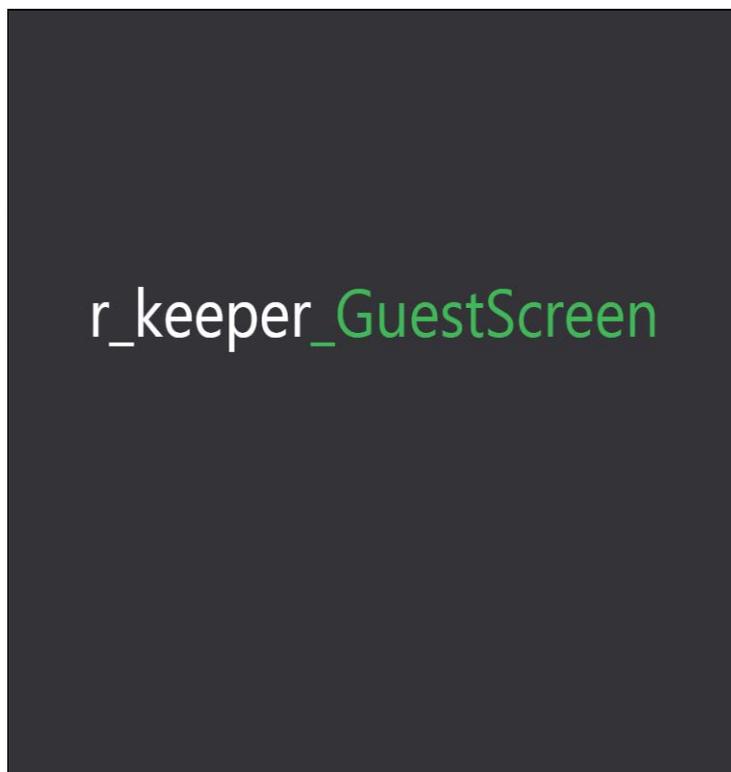


Рис. 1

Изображение в этом окне будет соответствовать текущему режиму на кассе и заданному для него сценарию.

Пример работы созданных сценариев для режима «Заказ. Добавление блюд» (см. Рис. 2).

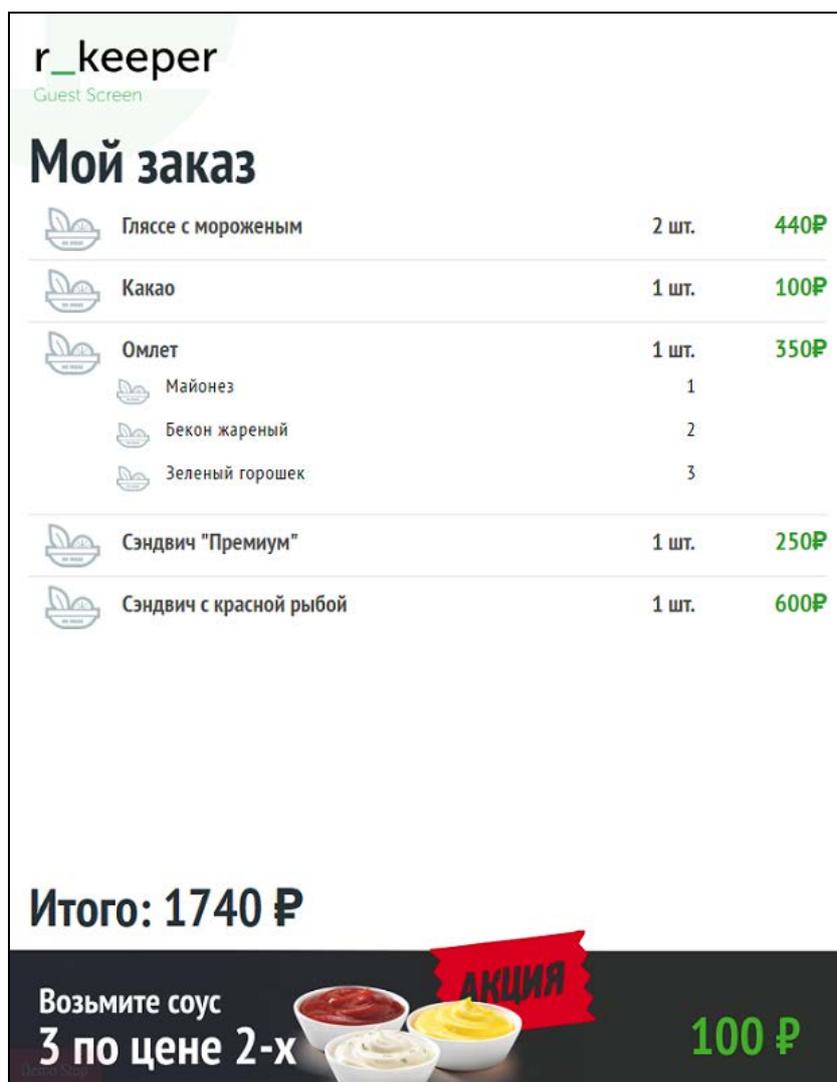


Рис. 2

2.2 Режим настроек

Для перехода из режима экрана гостя в режим настроек, в правом верхнем углу экрана необходимо нажать пять раз на белый круг (см. Рис. 3).

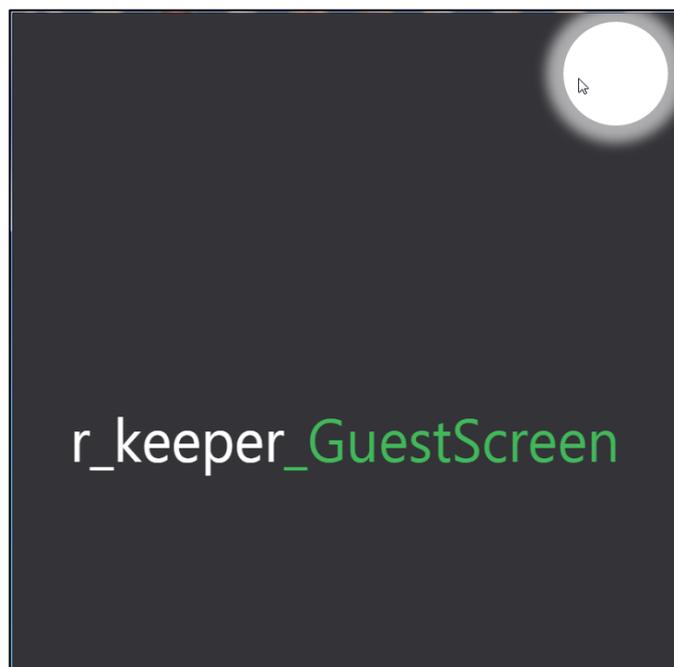


Рис. 3

После чего откроется основное окно режима настроек (см. Рис. 4).

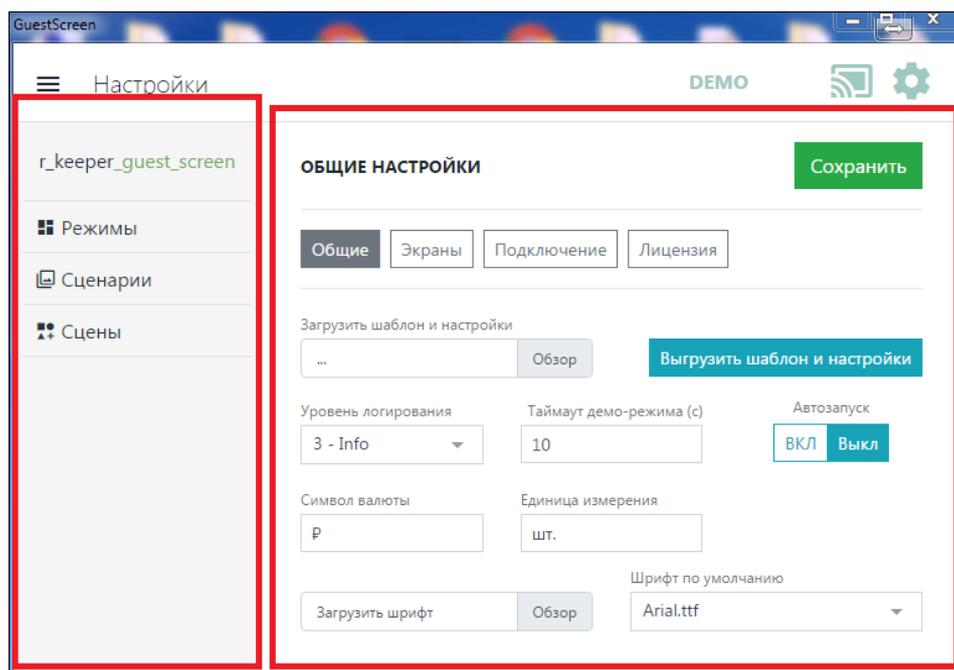


Рис. 4

В окне расположены область со списком разделов и область настроек (см. Рис. 4).

Список разделов включает:

Режимы – одно из состояний кассового приложения (ожидание, создание нового заказа, расчет, оплата и т.д.).

Сцены – графические правила оформления какого-либо режима работы кассы.

Сценарии – список событий, в соответствии с которыми будут использованы сцены.

Область настроек состоит из разделов:

Подключение – настройка подключения экрана к кассовому серверу

Экраны – конфигурация экрана

Общие – загрузка шаблонов, настройка шрифтов и т.д.

Лицензия – получение лицензии.

3 Настройки приложения

При первом запуске приложения, в режиме настроек будет активизирован раздел Общие настройки (см. Рис. 5).

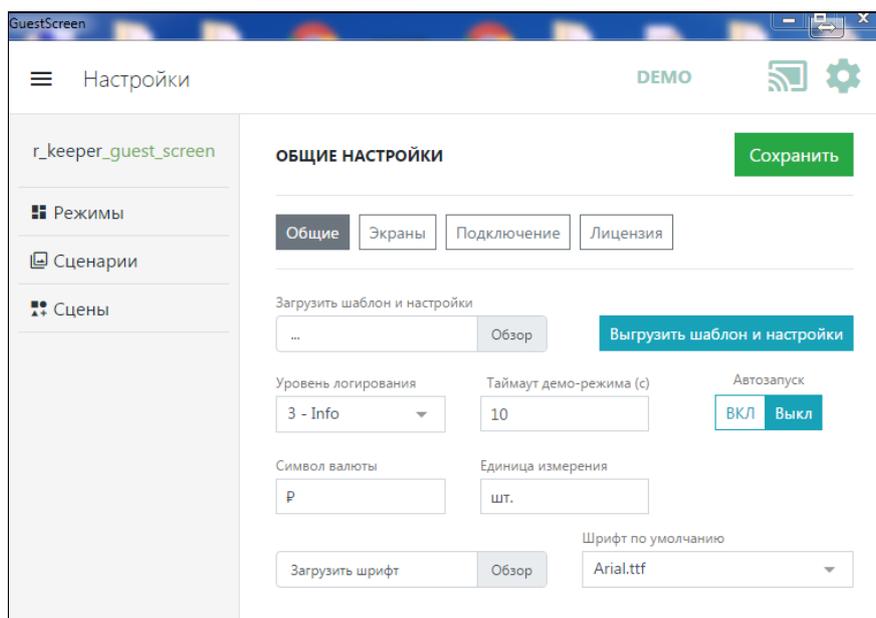


Рис. 5

Далее следует сделать все необходимые настройки.

3.1 Панель инструментов

Панель инструментов режима Настройки представлена на Рис. 6



Рис. 6



- кнопка управления отображением области со списком разделов (см. Рис. 7).

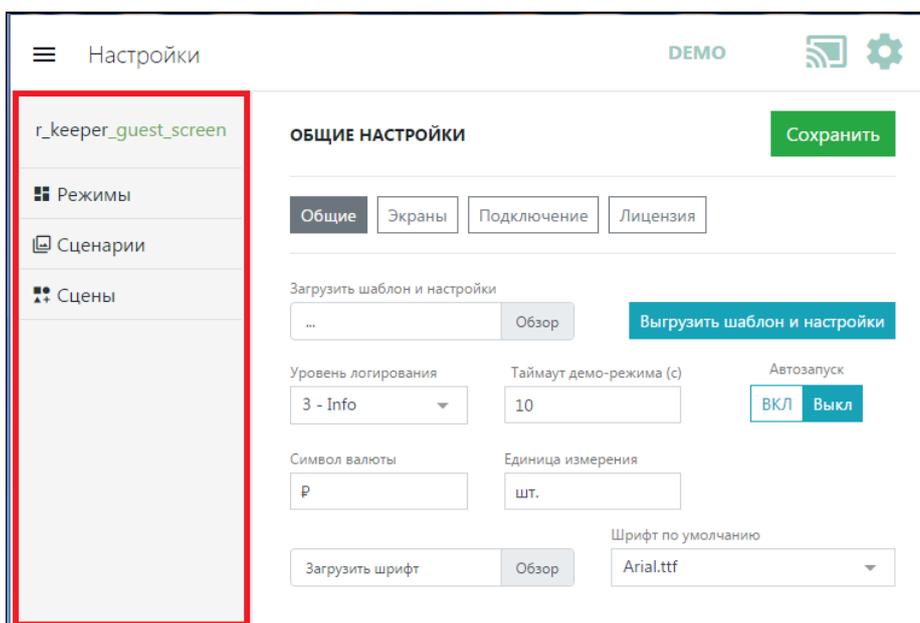


Рис. 7

При нажатии на эту кнопку область со списком разделов будет скрыта (см. Рис. 8). Повторное нажатие на эту кнопку вернет область на экран (см. Рис. 7).

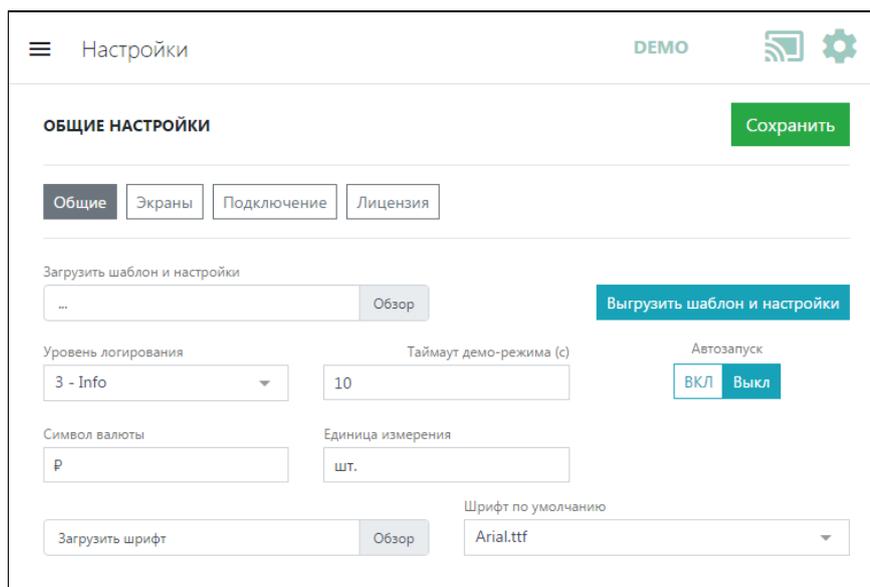


Рис. 8



- кнопка перехода в демо-режим.



- кнопка перехода из режима настроек в режим экрана гостя.



- кнопка открывает раздел *Общие настройки* (работает только из *Списка разделов*).

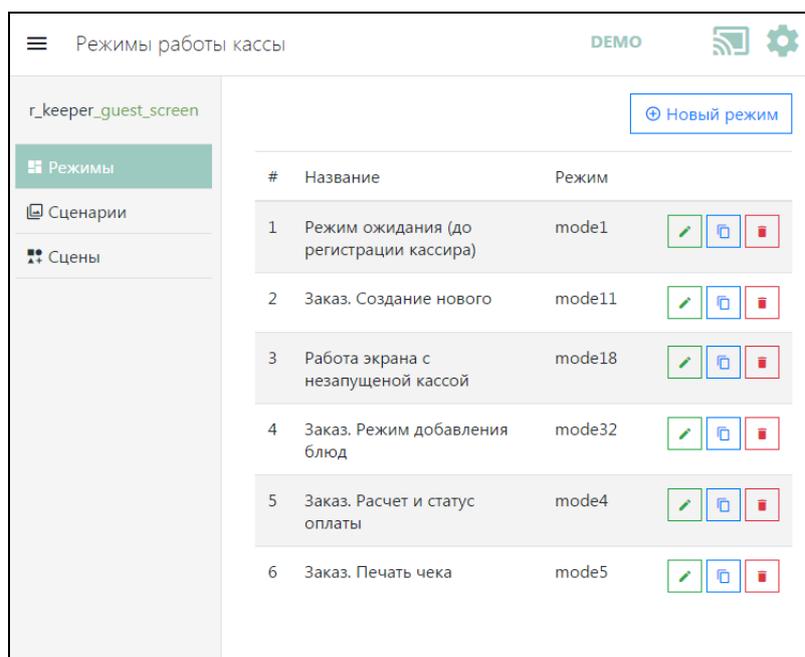


Рис. 9

3.2 Область настроек

Все настройки производят специалисты технической службы и пользователи.

3.2.1 Закладка *Общие настройки*

В разделе «Общие настройки», специалистами технической службы загружаются шаблоны, при установке программы, проставляется уровень логирования (см. Рис. 10).

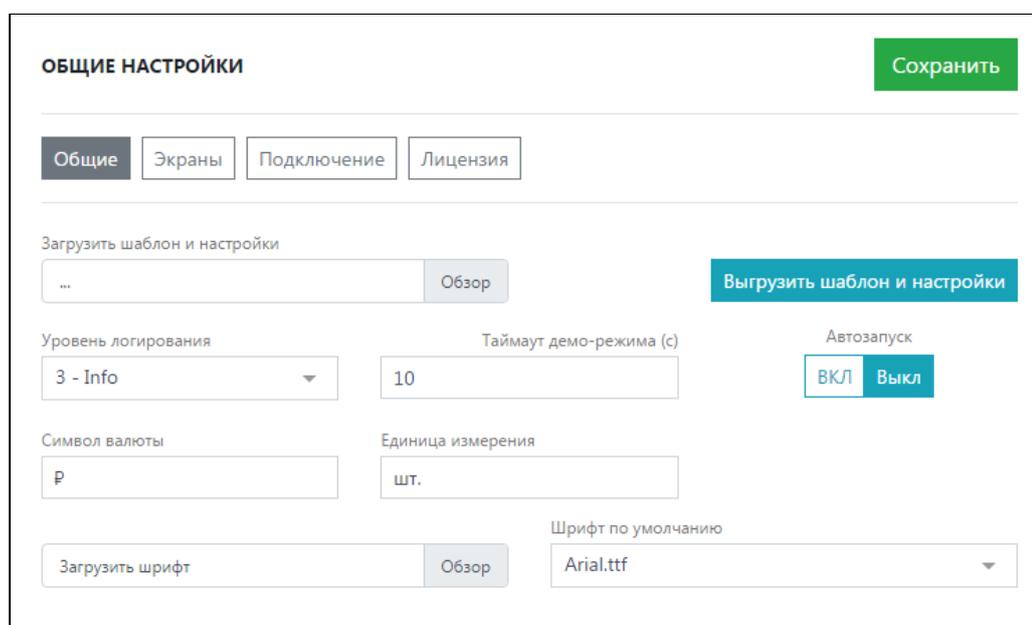


Рис. 10

Загрузить шаблон и настройки – загрузка шаблонов и настроек (стандартный).

Выгрузить шаблон и настройки – производится выгрузка созданных настроек, для последующей загрузки на другие объекты сети.

Уровень логирования – выбор уровня логирования.

Символ валюты – текстовое поле, в которое можно ввести краткое обозначение названия денежной единицы для цен и сумм (отображается у цен и сумм) (см. Рис. 11).



Рис. 11

Если поле не будет заполнено, то цены и суммы будут отображаться без денежной единицы.

Единица измерения - текстовое поле, в которое можно ввести название единицы измерения для блюд (отображается у количества блюда) (см. Рис. 12).

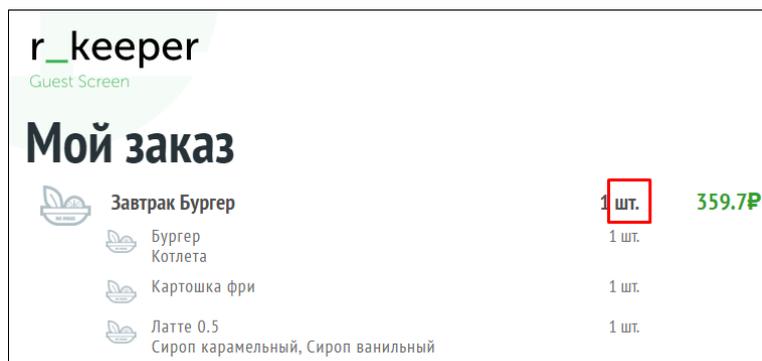


Рис. 12

Если поле не будет заполнено, то количество будет отображаться без единицы измерения.

Загрузить шрифт – загрузка шрифта для последующего выбора

Шрифт по умолчанию – выбрать шрифт из загруженного списка (см. Рис. 13), который будет использоваться на экране гостя.

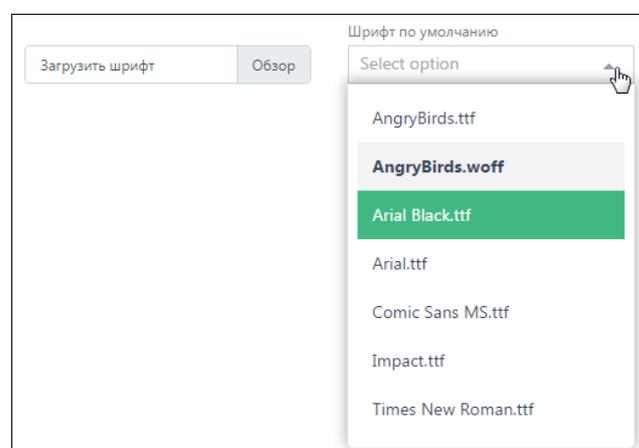


Рис. 13

Автозапуск - позволяет автоматически запускать приложение при запуске компьютера. Кнопка в положение «**Вкл**» - функция включена, «**Выкл**» - функция выключена.

Таймаут демо – режима (с) – задается время смены картинок в секундах. На гостевом экране в левом нижнем углу расположены кнопки включения и отключения демо режима (см. Рис. 14).

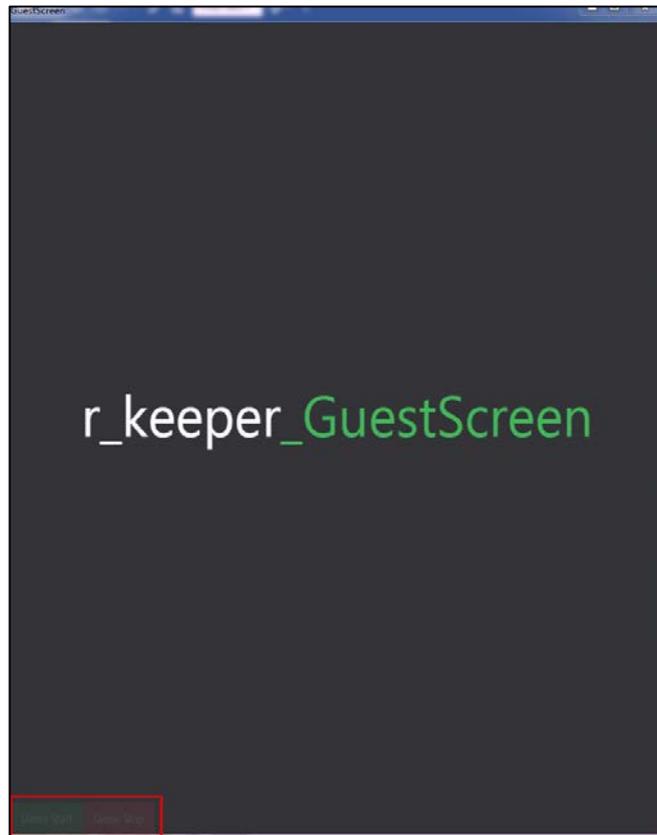


Рис. 14

При работе демо-режима, заказы с кассы на экране GuestScreen не отображаются, режим нужен для просмотра сценариев.

3.2.2 Закладка *Настройки экрана*

В данном разделе настраивается размер окна для экрана GuestScreen (см. Рис. 15).

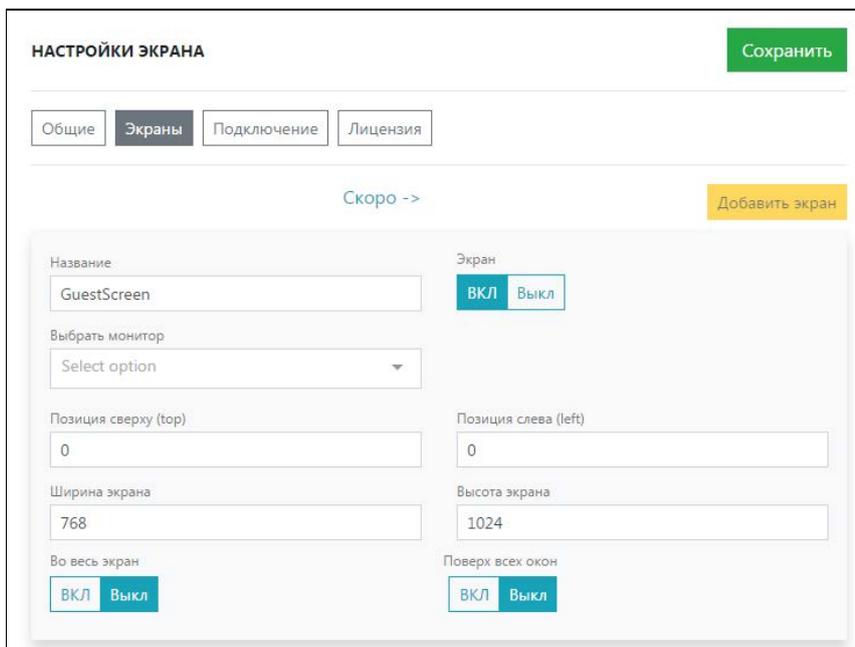


Рис. 15

Название - название экрана, которое будет отображаться в левом верхнем углу окна (см. Рис. 16).

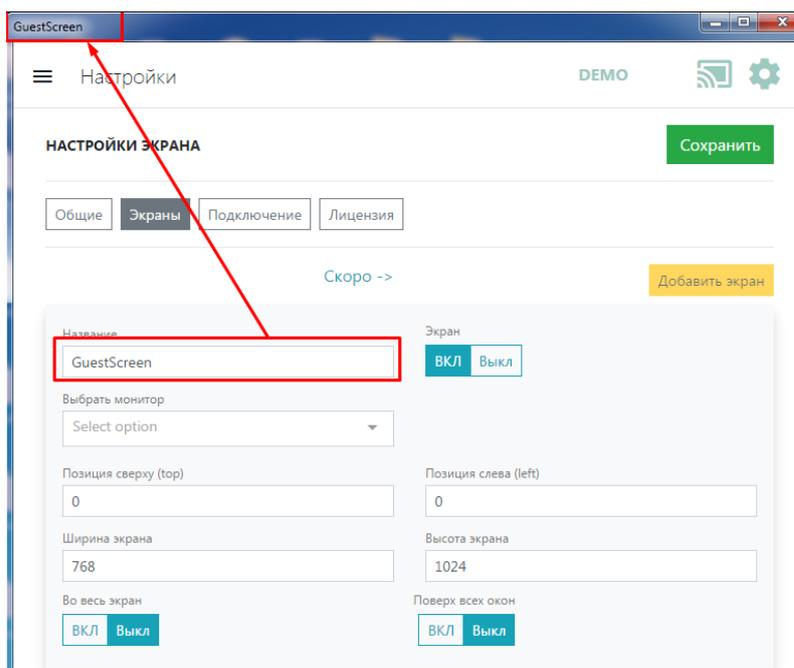


Рис. 16

Выбрать монитор – для одной кассовой станции может быть использовано несколько мониторов, необходимо выбрать на каком мониторе будет обрабатываться изображение (см. Рис. 17).

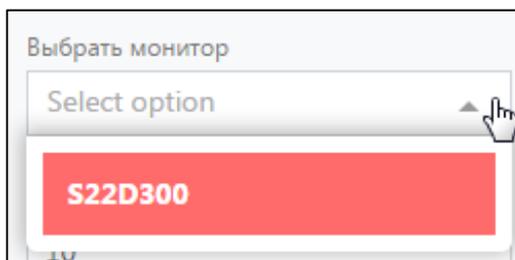


Рис. 17

Позиция сверху/слева (top/left) – расположение верхнего левого и правого углов окна GuestScreen на экране монитора (в пикселях). За нулевое значение берется точка, расположенная в верхнем левом углу.

Позиция сверху (top)	Позиция слева (left)
<input type="text" value="10"/>	<input type="text" value="10"/>

Рис. 18

Ширина/Высота экрана – задается размер экрана на мониторе (см. Рис. 19).

Во весь экран/ Поверх всех окон – положение экрана на мониторе.

В положении «Вкл» - функция включена, «Выкл» - функция выключена.

Ширина экрана	Высота экрана
<input type="text" value="1920"/>	<input type="text" value="1080"/>
Во весь экран	Поверх всех окон
<input type="button" value="Вкл"/> <input type="button" value="Выкл"/>	<input type="button" value="Вкл"/> <input type="button" value="Выкл"/>

Рис. 19

3.2.3 Закладка Настройки подключения

В данном разделе настраивается подключение к кассе R-Keeper V7 (см. Рис. 20).

НАСТРОЙКИ ПОДКЛЮЧЕНИЯ

Общие | Экраны | **Подключение** | Лицензия

HTTP-инт.: адрес
 HTTP-инт.: порт

RK7: логин
 RK7: пароль

Порт GS (требуется перезапуск)

Код кассового сервера
 Код ресторана

Код кассы

Частота синхронизации с RK7 (с)

Рис. 20

Настройки производят сотрудники тех. службы.

3.2.4 Закладка Лицензия

В данном разделе создается/продлевается/удаляется лицензия (см. Рис. 23-Рис. 23).

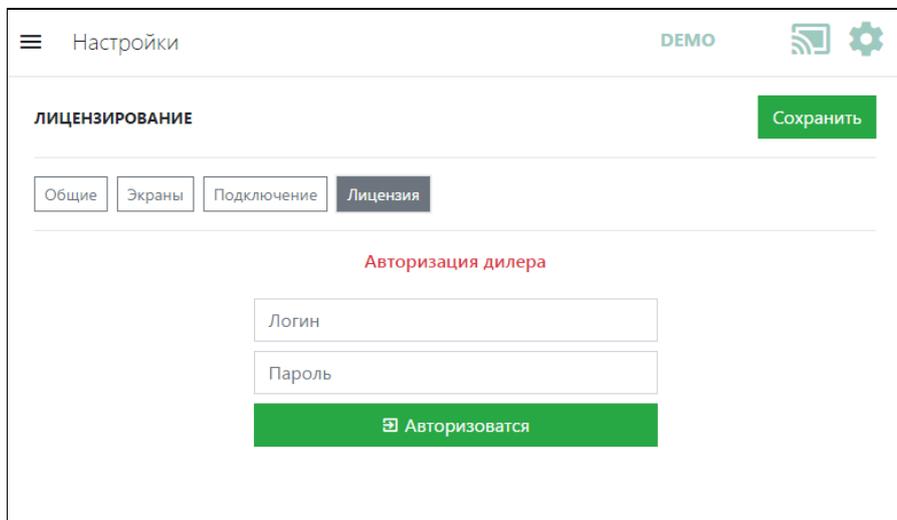


Рис. 21

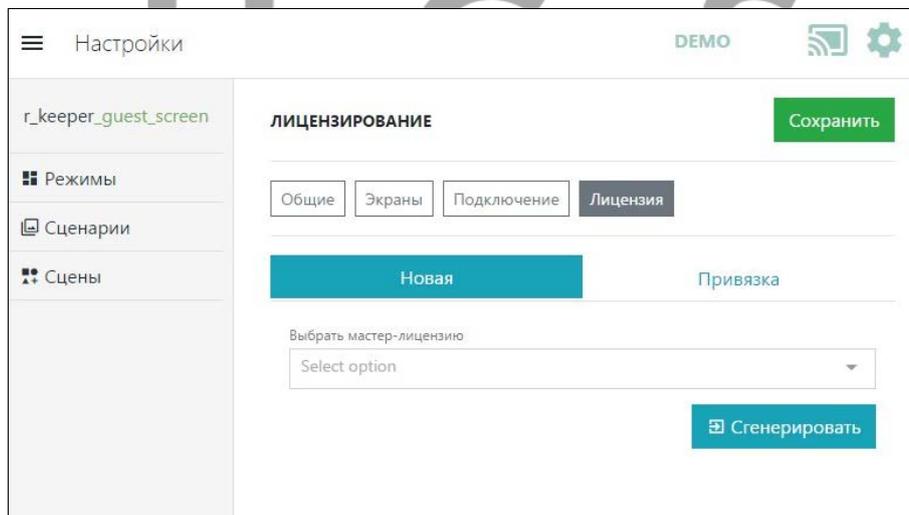


Рис. 22

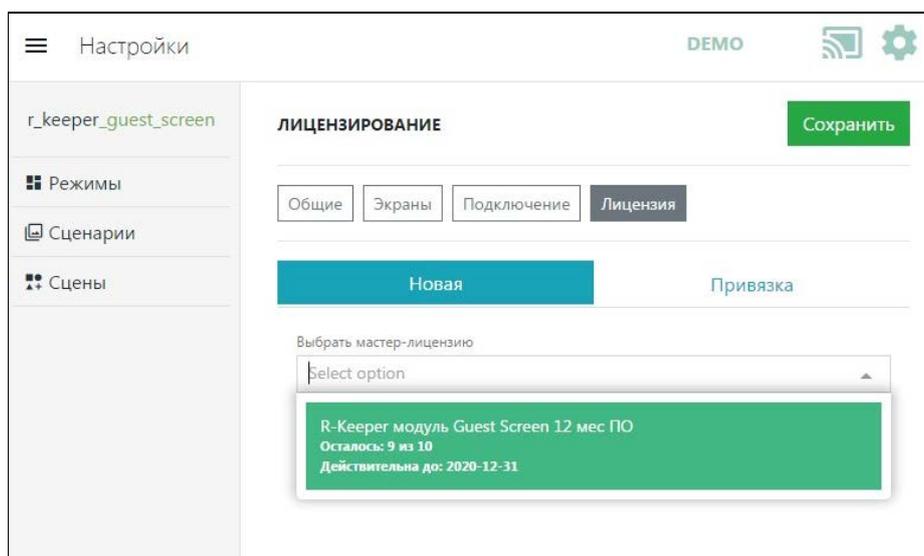


Рис. 23

3.3 Режимы работы кассы

Режим - это одно из состояний кассового приложения. Для **Режима** создаются схема и правила размещения полей, картинок, текста и их размеры и шрифты.

Каждый режим можно отредактировать. В режиме можно задать размеры окон для картинок, размеры шрифтов и т.д.

В приложении заданы предустановленные режимы (см. Рис. 24).

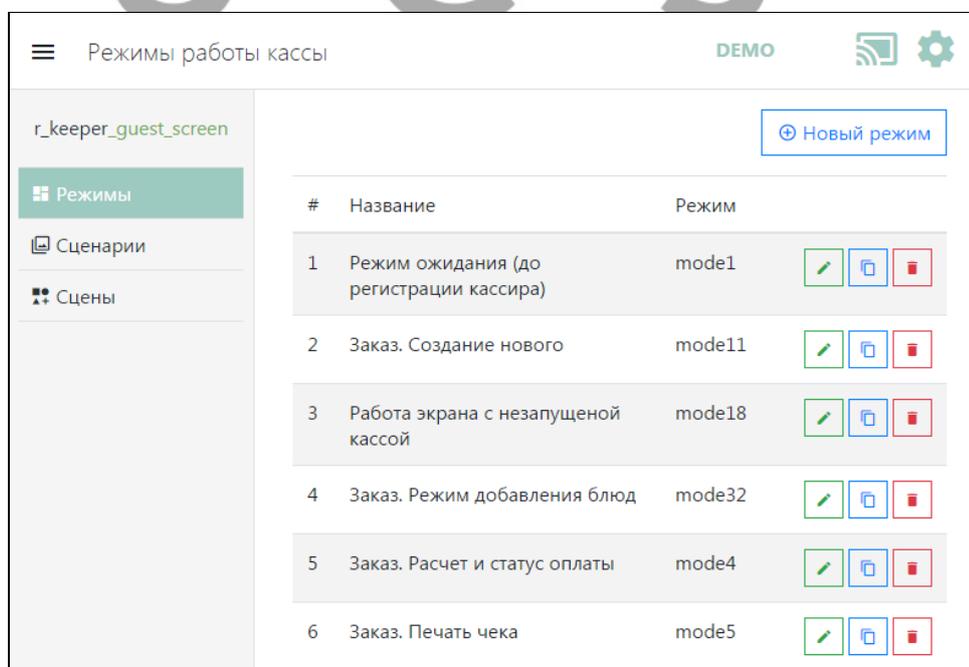


Рис. 24

- ✓ **Mode1** – **Режим ожидания (до регистрации кассира)** – режим работает на кассовой станции до авторизации пользователя (см. Рис. 25).

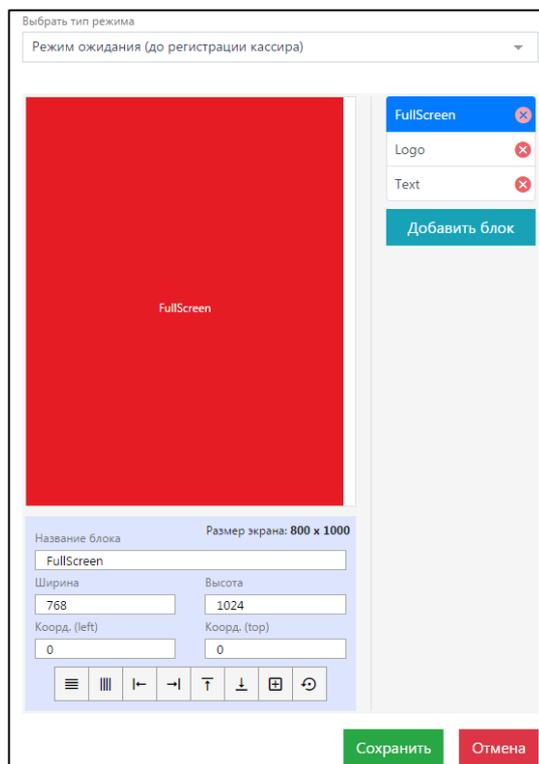


Рис. 25

- ✓ **Mode11 – Заказ. Создание нового** – режим работает на кассе, готовой принять заказ;

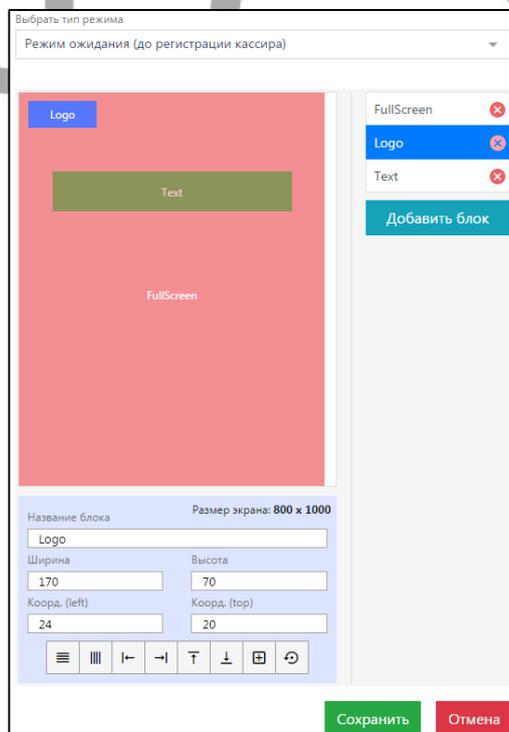


Рис. 26

- ✓ **Mode18 – Работа экрана с незапущенной кассой** - режим работает при потере связи с кассой;

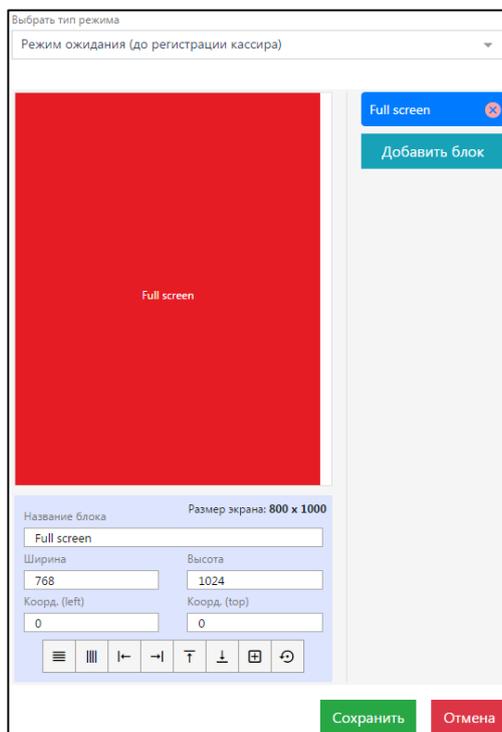


Рис. 27

- ✓ **Mode32 – Заказ. Режим добавления блюд** – режим работает при добавлении блюд на кассе;

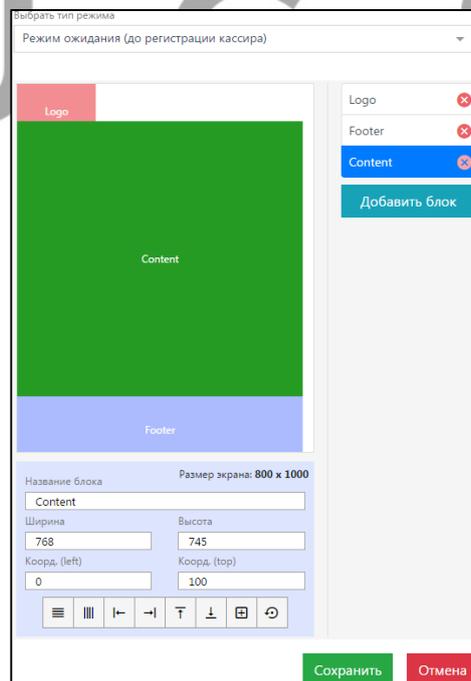


Рис. 28

- ✓ **Mode4 – Заказ. Расчет и статус оплаты** – режим работает в момент отображения заказа с итоговой суммой оплаты;

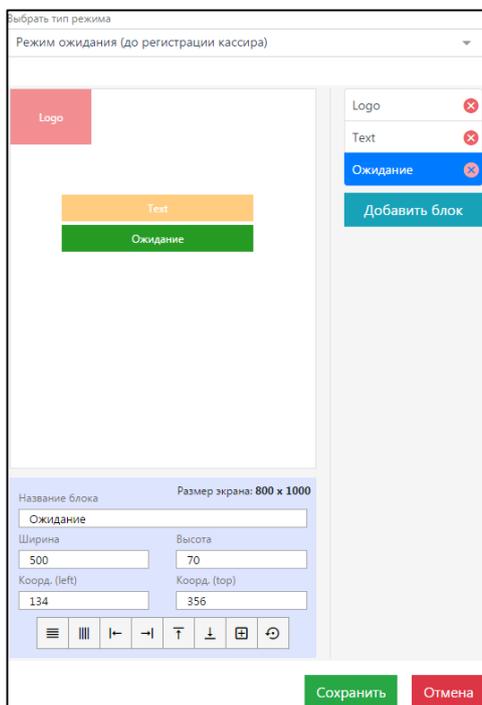


Рис. 29

✓ **Mode5 – Заказ. Печать чека** – режим работает в момент печати чека.

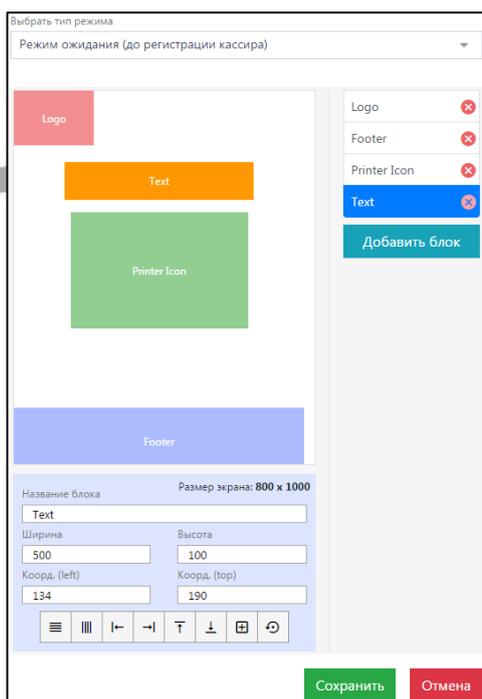


Рис. 30

3.3.1 Создание нового Режима

Для создания нового режима нажмите кнопку «**Новый режим**» (см. Рис. 31).

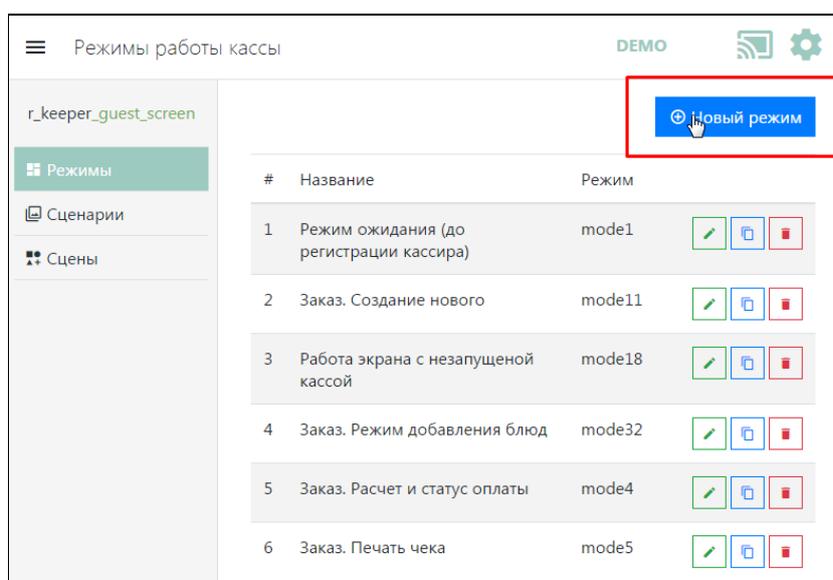


Рис. 31

Откроется окно, представленное на Рис. 32.

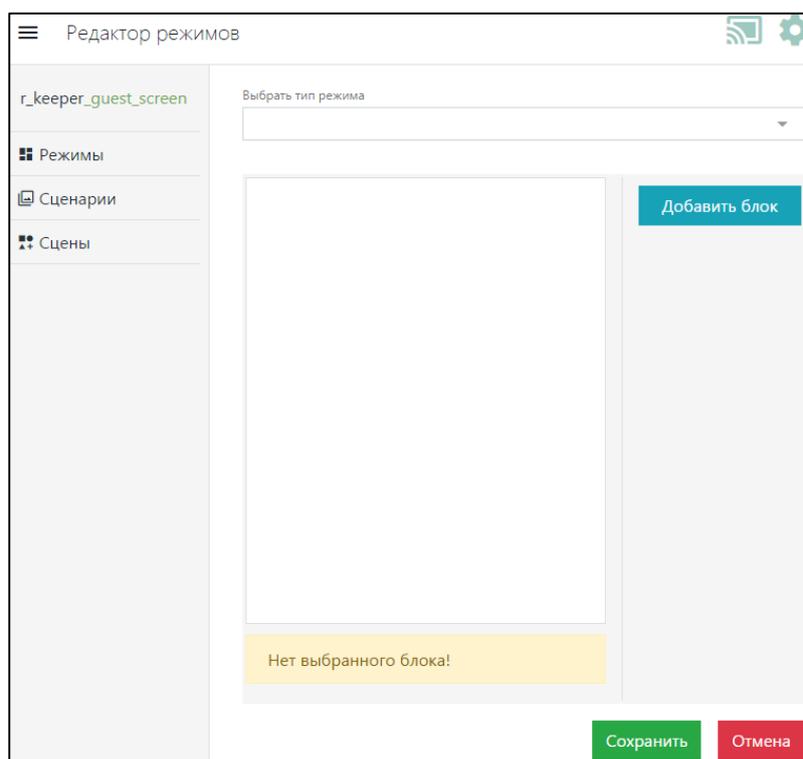


Рис. 32

Новый режим можно создать на основе существующего. Для этого выберите в списке предустановленных режимов нужный режим и нажмите кнопку «Копировать» (см. Рис. 33).

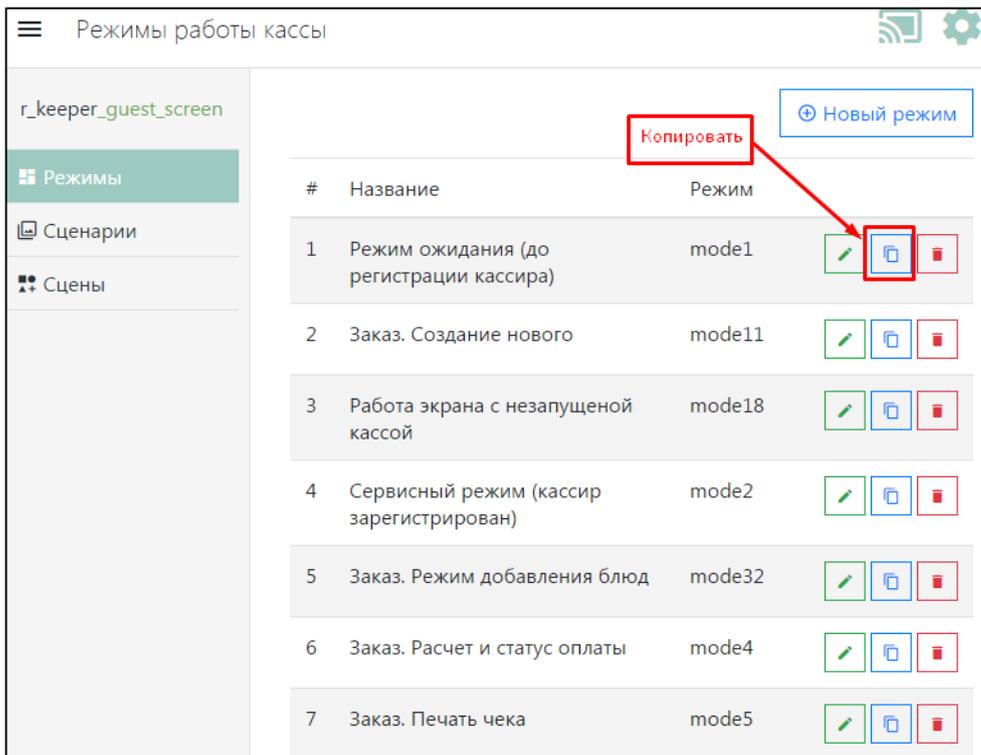


Рис. 33

Откроется копия существующего режима (см. Рис. 34).

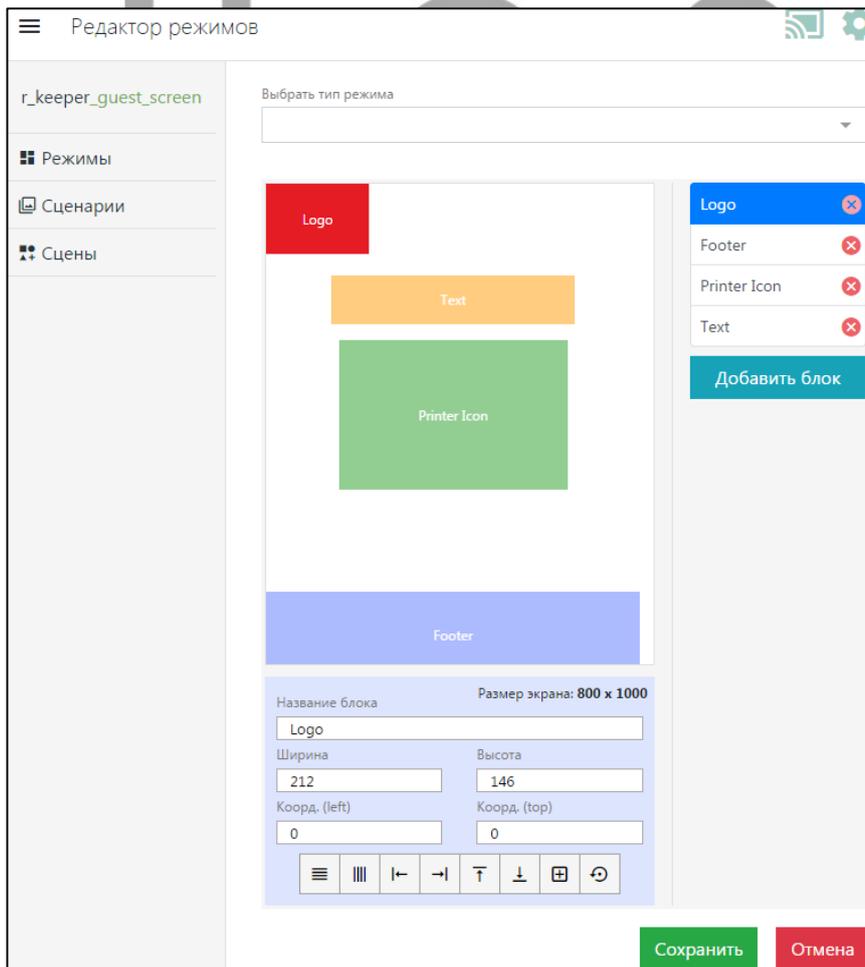


Рис. 34

Выберите тип режима (см. Рис. 35). Доступны только те типы, которые не используются в ранее созданных режимах.

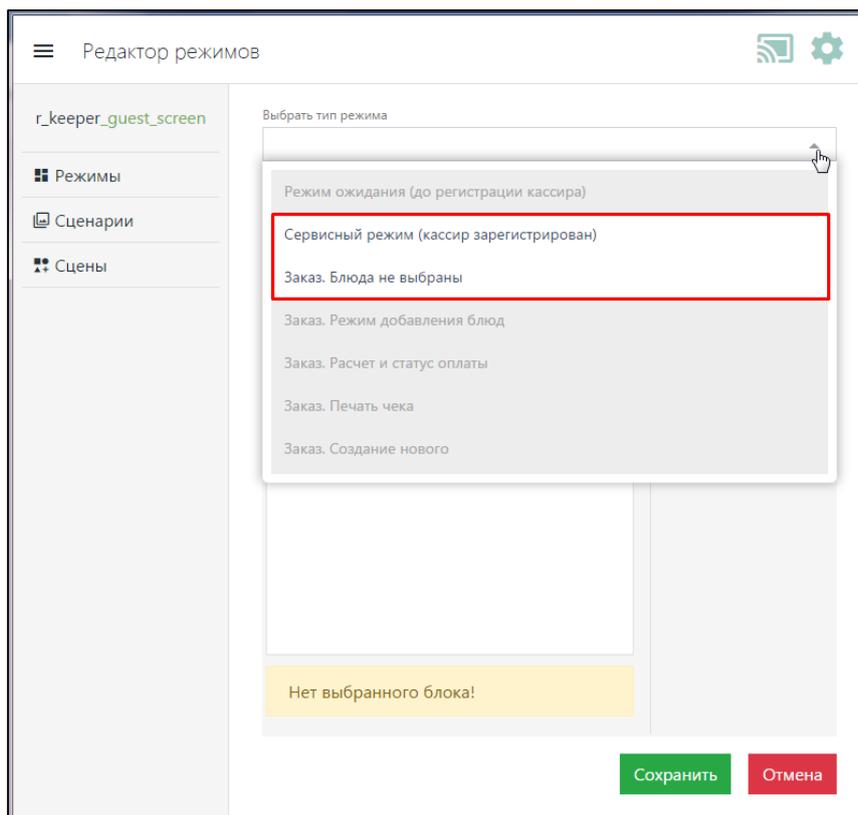


Рис. 35

Далее необходимо добавить блок. Блоки используются для позиционирования элементов.

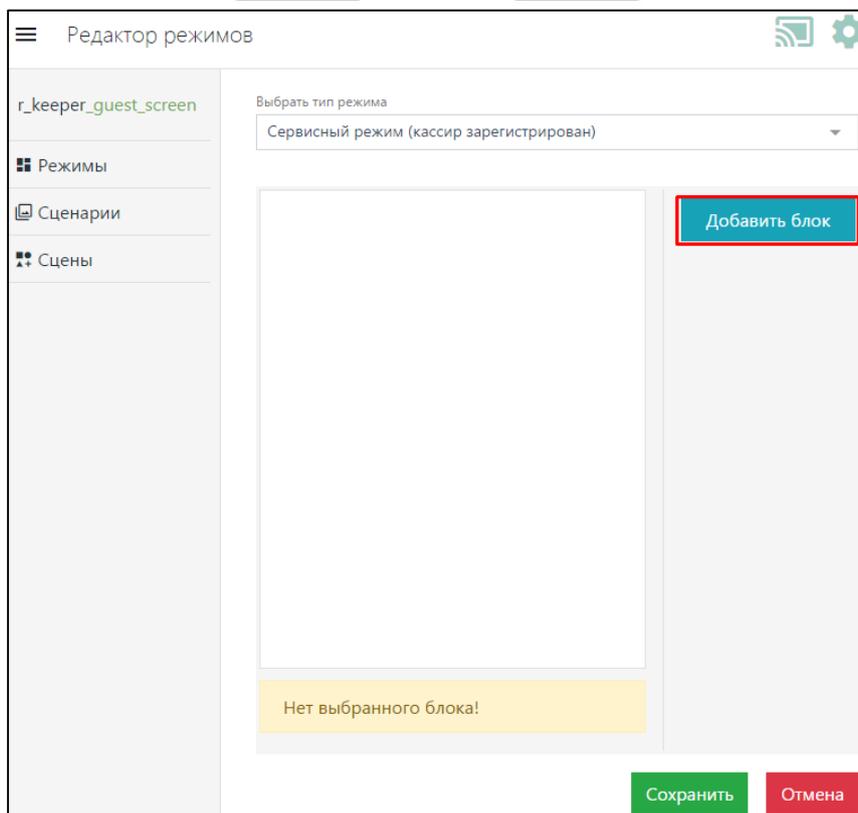


Рис. 36

После добавления блока, необходимо задать его расположение (в каком месте экрана отобразить данный блок) с помощью панели инструментов расположенного в нижней части экрана.

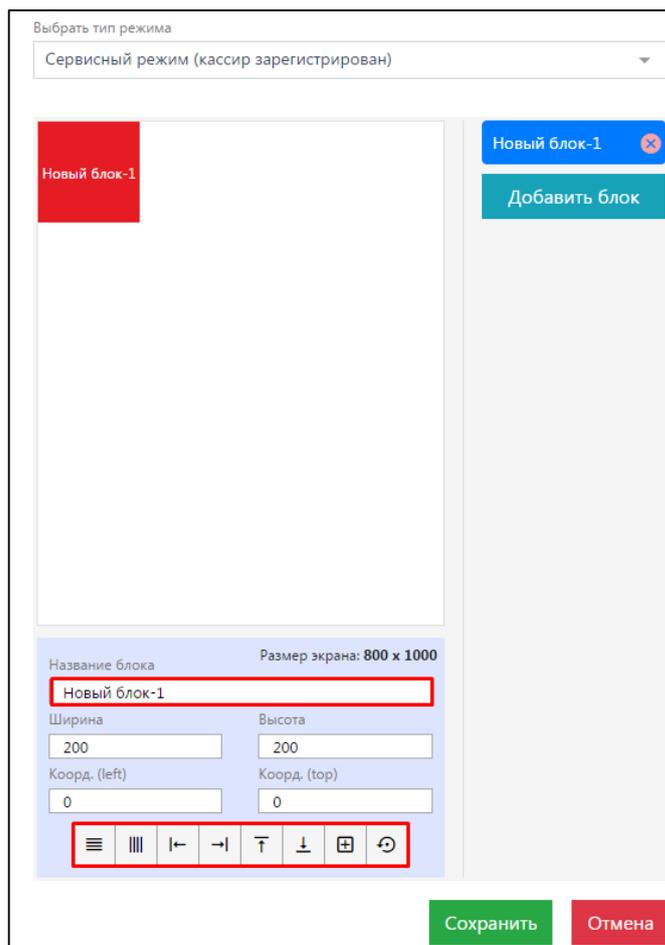


Рис. 37

Название блока – имя блока.

Ширина/высота – размеры блока можно задать вручную.

Коорд. (left/top) – расположение блока можно задать с помощью координат.

Left – сдвиг вправо, расстояние задается в пикселях (за ноль считается верхний левый угол).

Top – сдвиг вниз, расстояние задается в пикселях (за ноль считается верхний левый угол).



Рис. 38

Панель инструментов:

-  - ширина 100% - автоматически выставляет ширину блока во весь экран;
-  - высота 100% - автоматически выставляет ширину блока во весь экран;
-  - прижать влево – фиксирует блок с левой стороны экрана;
-  - прижать вправо – фиксирует блок с правой стороны экрана;
-  - прижать к верху – фиксирует блок в верхней части экрана;
-  - прижать к низу – фиксирует блок в нижней части экрана;
-  - по центру – фиксирует блок в центре экрана;
-  - сбросить – сбрасывает выставленные настройки.

После создания блока нажмите кнопку **«Сохранить»** (см. Рис. 39) или откажитесь от сохранения кнопкой **«Отмена»**.

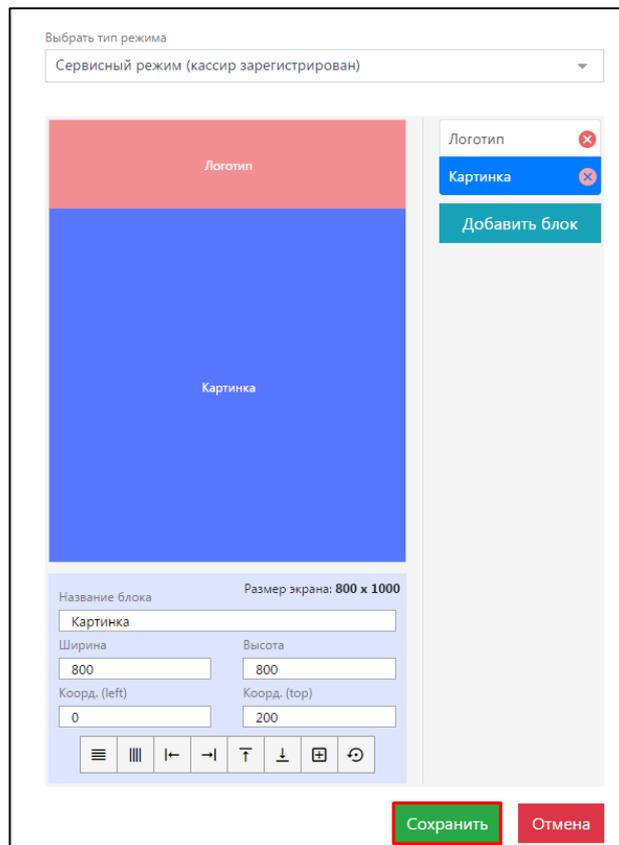


Рис. 39

Системой будет выдано сообщение, представленное на Рис. 40.

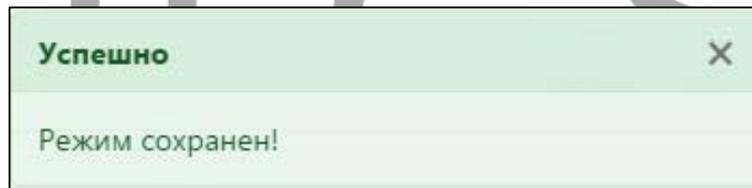


Рис. 40

Режим отобразится в списке режимов работы кассы (см. Рис. 41).

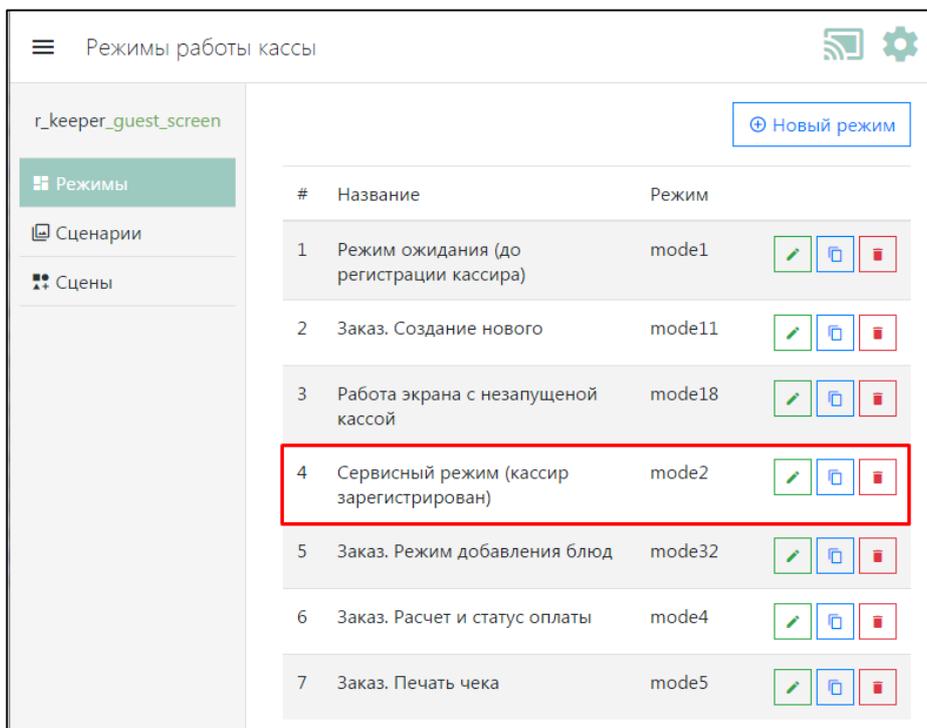


Рис. 41

3.3.2 Редактирование режима

Созданные и предустановленные режимы можно редактировать. Для этого в списке режимов работы кассы выберите нужный режим и нажмите на кнопку «Редактировать» (см. Рис. 42).

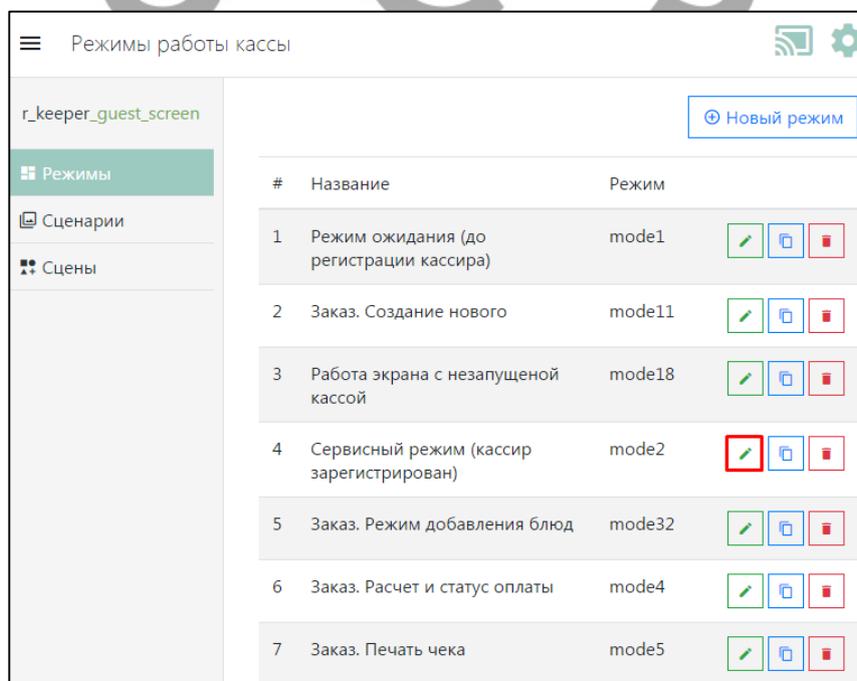


Рис. 42

В режиме редактирования выделите нужный блок и задайте ему необходимые параметры (см. Рис. 43).

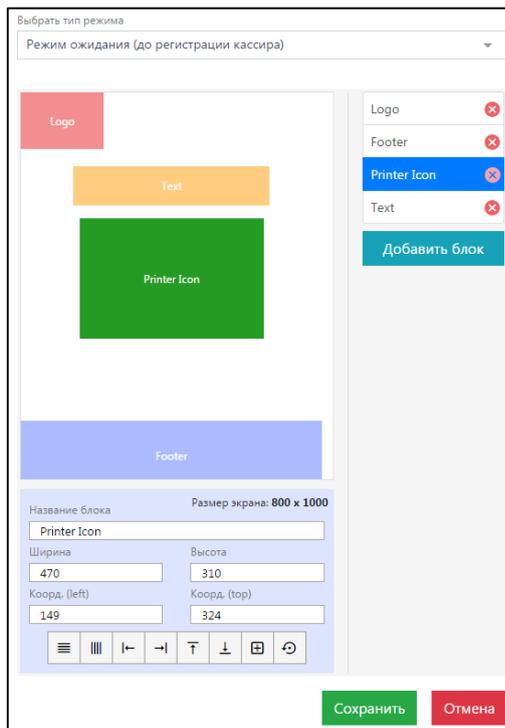


Рис. 43

Далее нажмите кнопку «**Сохранить**» или откажитесь от сохранения кнопкой «**Отмена**».

3.3.3 Удаления режима

Для удаление Режима в списке режимов нажмите кнопку «Удалить» (см. Рис. 44).

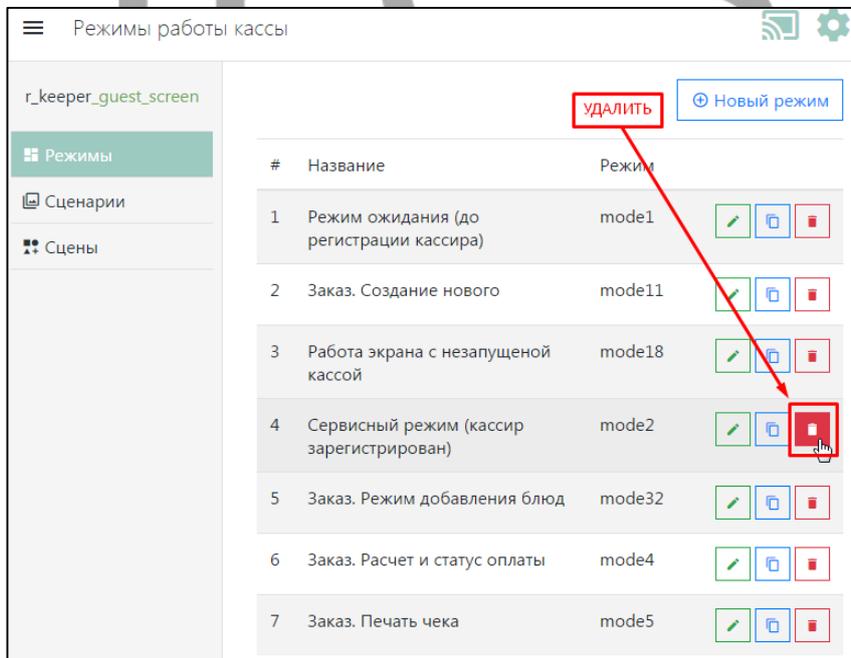


Рис. 44

Далее в окне подтверждения, нажмите кнопку «Удалить», или для отказа - кнопку «Отмена» (см. Рис. 45).

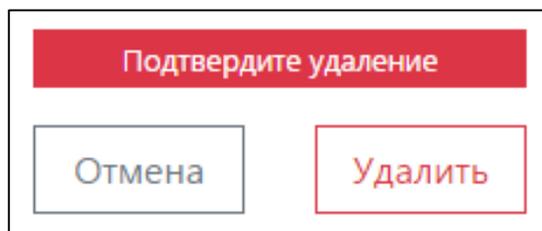


Рис. 45

3.4 Сцены

Сцены - это контент для **Режима**. В данном разделе можно загружать изображения и создавать тексты.

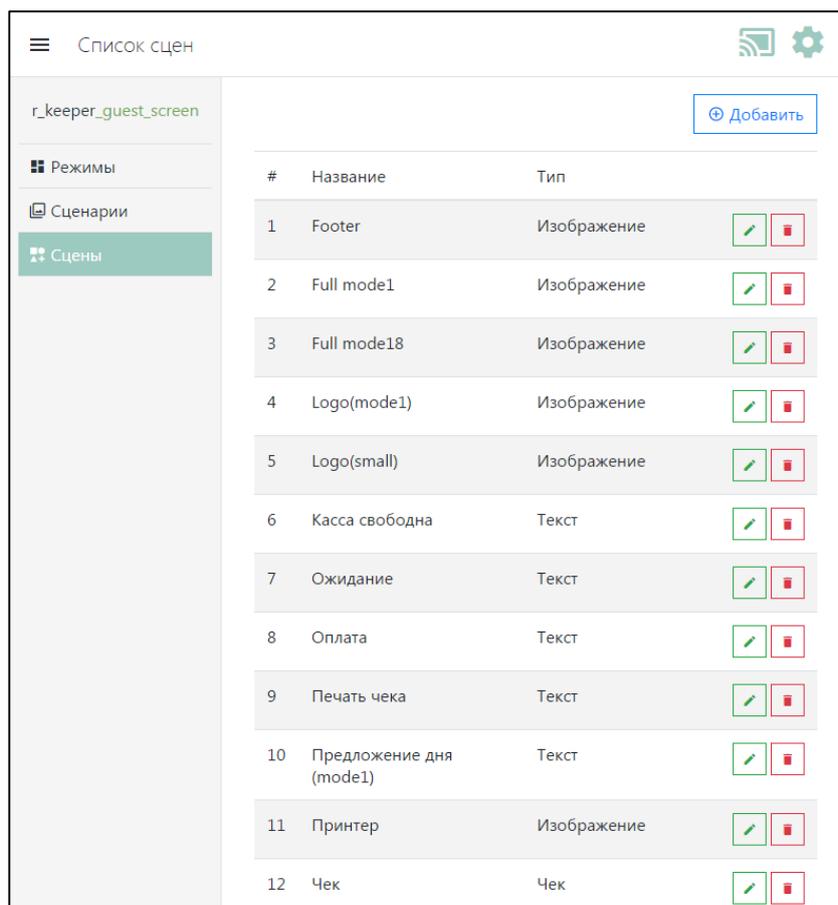


Рис. 46

3.4.1 Создание новой сцены

Для создания новой сцены нажмите кнопку «Добавить» (см. Рис. 47).

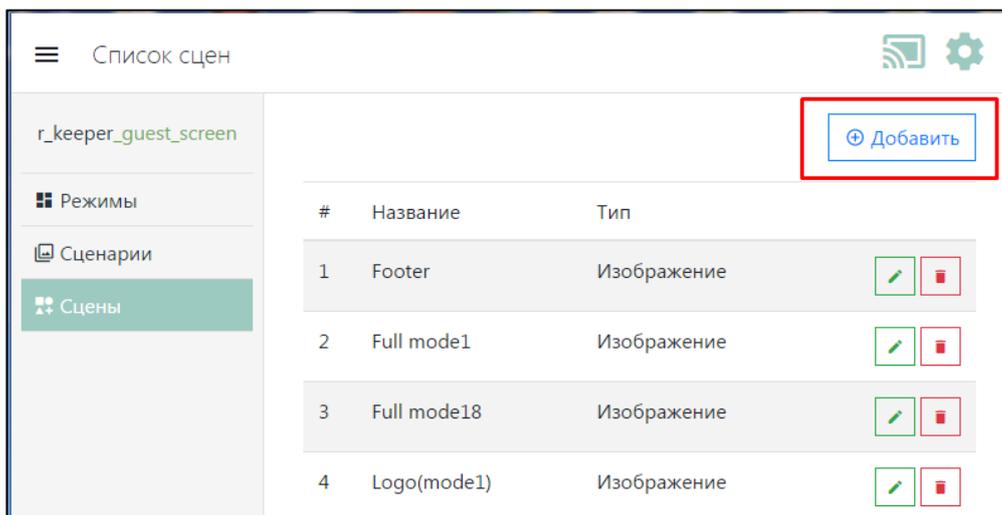


Рис. 47

В открывшемся окне заполните поле «**Название сцены**» (см. Рис. 48).

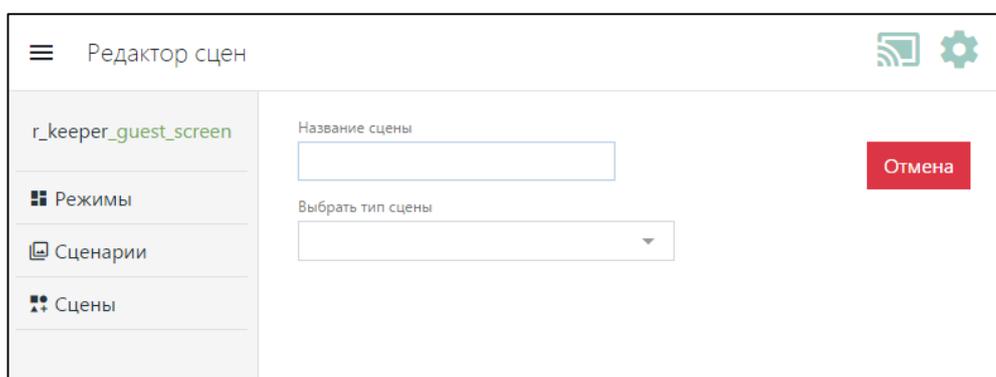


Рис. 48

Далее выберите «Тип сцены» (см. Рис. 49).

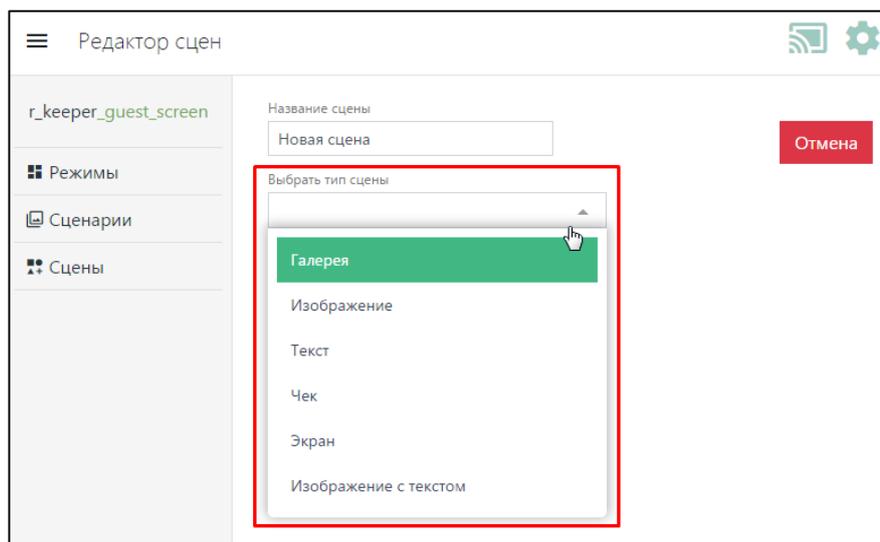


Рис. 49

3.4.2 Тип сцены «Галерея»

Сцена «Галерея» - последовательность картинок или сцен (слайд шоу), которые можно использовать в режиме ожидания. При выборе типа сцены **«Галерея»** можно добавить изображение и/или ранее созданную сцену.

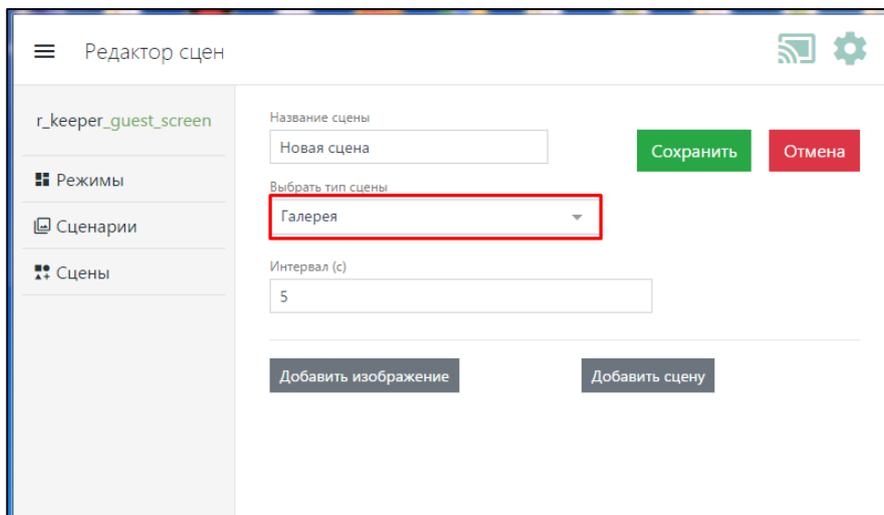


Рис. 50

В поле **«Интервал»** установите время для смены изображения на экране в секундах (см. Рис. 51).

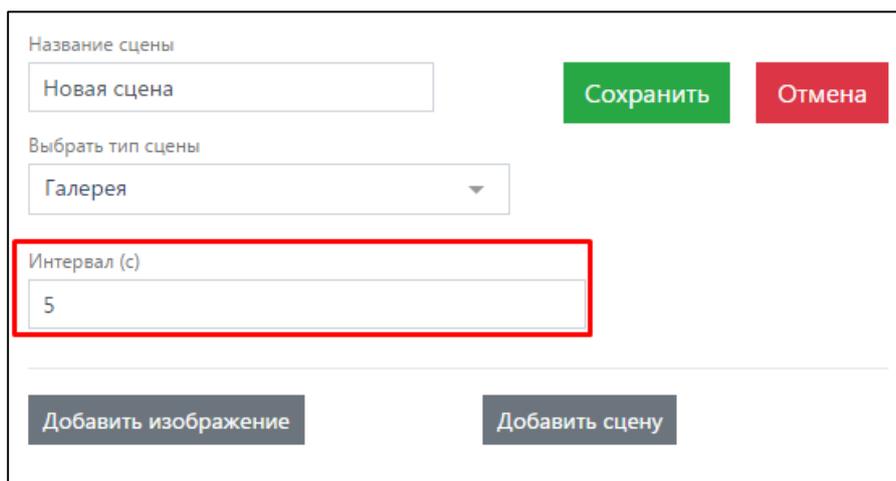


Рис. 51

Далее нажмите кнопку **«Добавить изображение»**(см. Рис. 52).

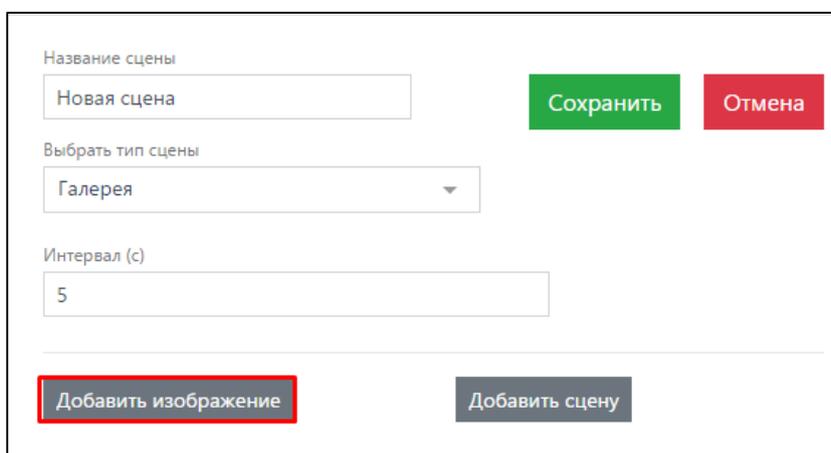


Рис. 52

В открывшемся окне «Изображения» выберите нужную картинку или загрузить новую (см. Рис. 53 Рис. 54). Поддержаны форматы png .jpg .jpeg .bmp.

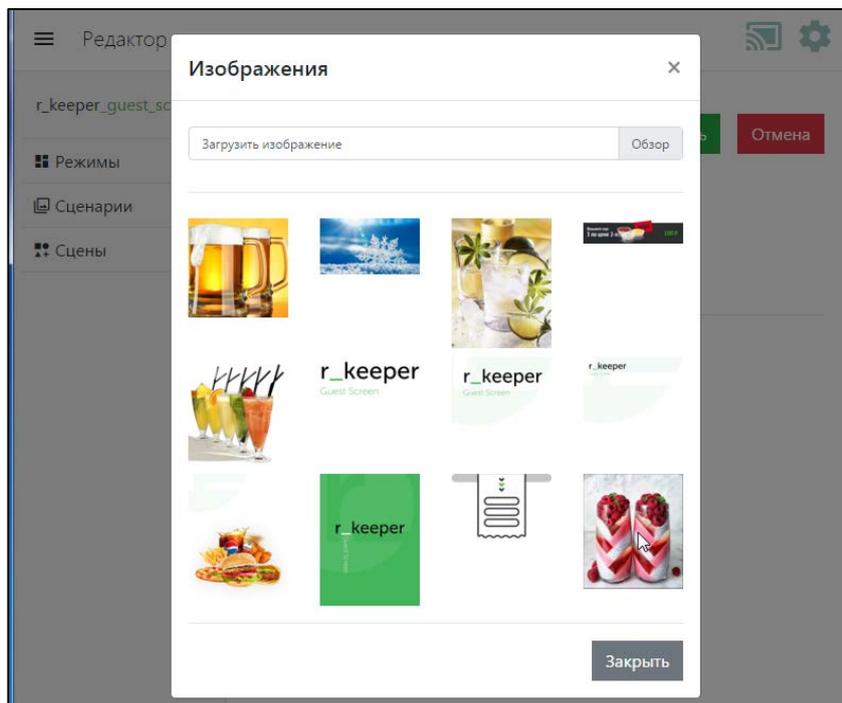


Рис. 53

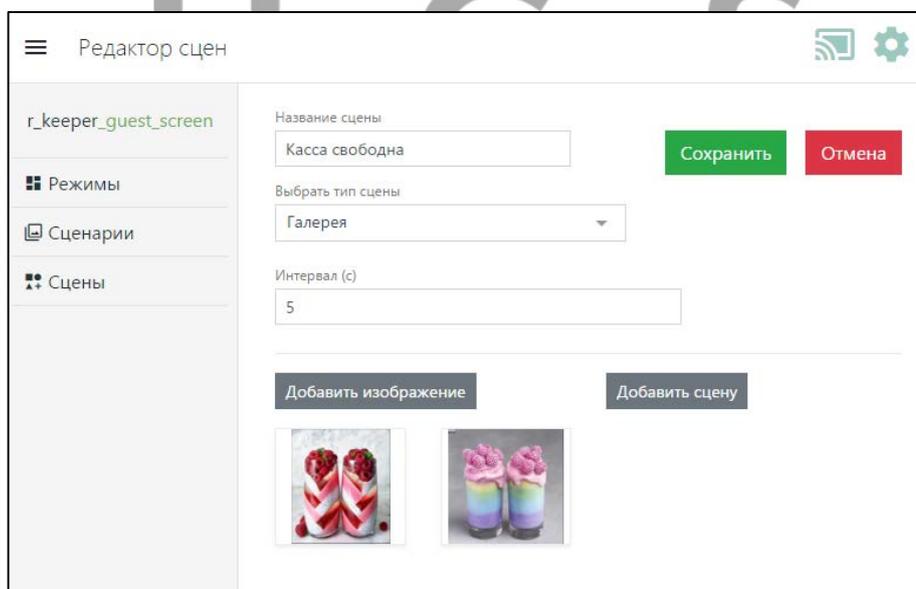


Рис. 54

Чтобы добавить текст нажмите кнопку «Добавить сцену», сцену нужно довить заранее (например, «Изображение с текстом») (см. Рис. 55 и Рис. 56)

Название сцены
Касса сводна

Интервал (с)
5

Сохранить Отмена

Добавить изображение Добавить сцену



Рис. 55

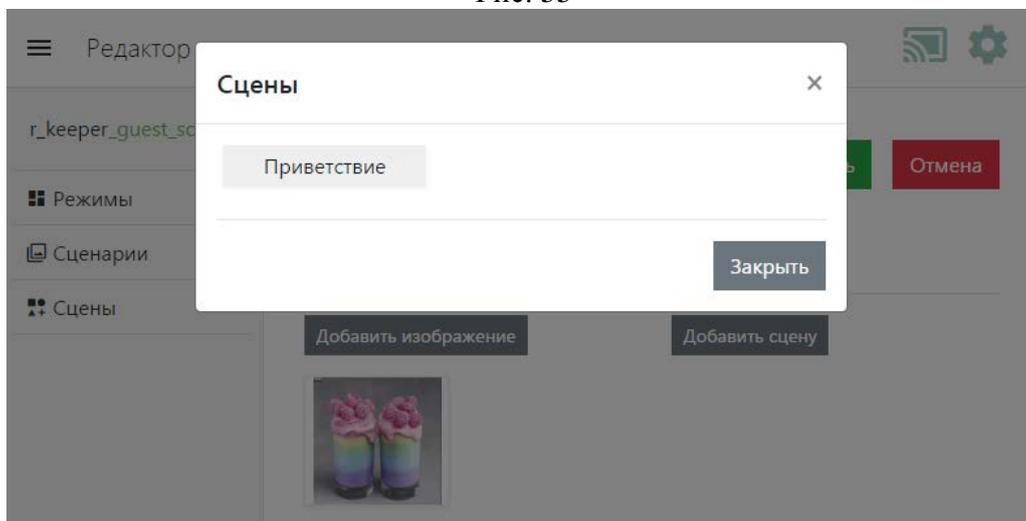


Рис. 56

Далее нажмите кнопку «Сохранить» для сохранения новой сцену. Для отказа нажмите кнопку «Отмена» (см. Рис. 57).

Название сцены
Касса сводна

Интервал (с)
5

Сохранить Отмена

Добавить изображение Добавить сцену

Сцена:
Приветствие



Рис. 57

3.4.3 Тип сцены «Изображение»

Сцена **«Изображение»** – любые картинки в форматах png. jpg. jpeg. bmp (например, логотип или картинку печати чека).

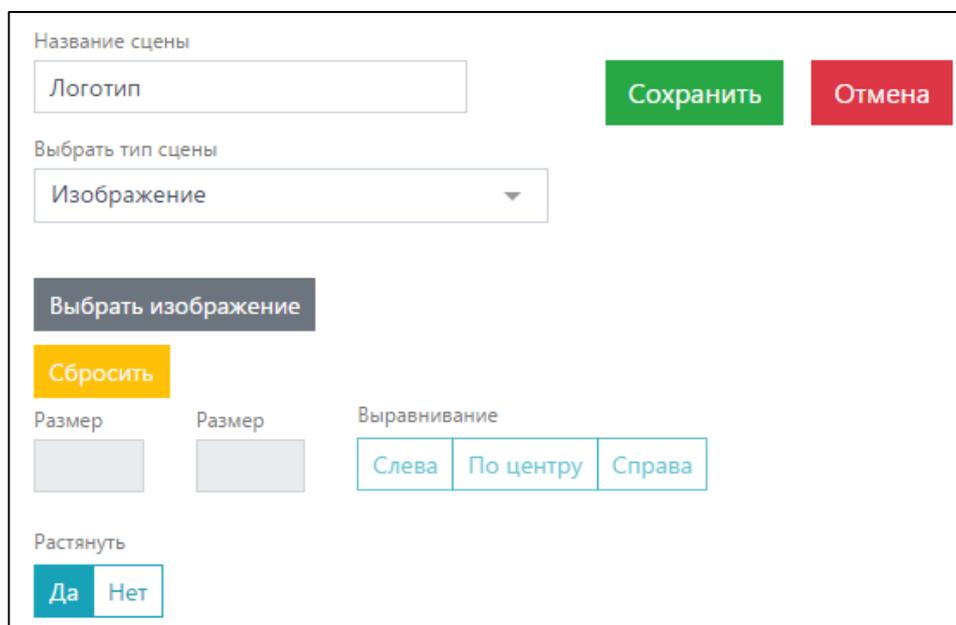


Рис. 58

Нажмите кнопку **«Выбрать изображение»** и выберите нужное изображение из ранее загруженных, или загрузите дополнительно по кнопке **«Обзор»** (см. Рис. 59).

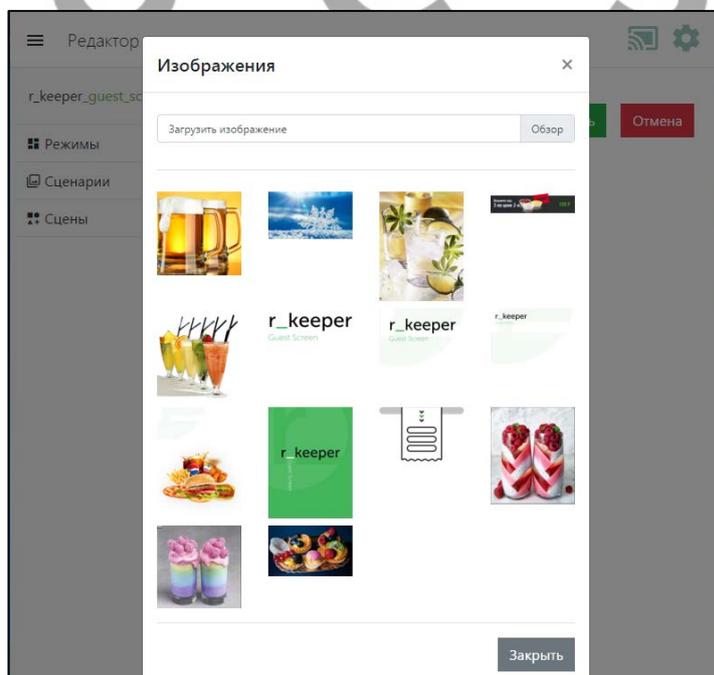


Рис. 59

Если картинка выбрана неверно, то нажмите кнопку **«Сбросить»** и заново выберите картинку (см. Рис. 60).

Название сцены
Логотип

Сохранить Отмена

Выбрать тип сцены
Изображение

Выбрать изображение

Сбросить

Размер Размер Выравнивание
Слева По центру Справа

Растянуть
Да Нет

Рис. 60

После выбора картинки можно задать ее размер и расположение. По умолчанию картинка будет растянута на весь экран (см. Рис. 61). Если нужно задать свои размеры или выровнять картинку нажмите кнопку «**Нет**» в поле «**Растянуть**».

Название сцены
Логотип

Сохранить Отмена

Выбрать тип сцены
Изображение

Выбрать изображение

Сбросить

Размер Размер Выравнивание
Слева По центру Справа

Растянуть
Да Нет

Рис. 61

Название сцены
Логотип

Сохранить Отмена

Выбрать тип сцены
Изображение

Выбрать изображение

Сбросить

Размер Размер Выравнивание

55 66 Слева По центру Справа

Растянуть

Да Нет

Рис. 62

В двух полях «**Размер**» определяется ширина и высота картинка в пикселях.

Выравнивание позволяет разместить картинку на странице: слева, по центру или справа.

Далее нажмите кнопку «**Сохранить**» если нужно сохранить новую сцену, для отказа нажмите кнопку «**Отмена**».

3.4.4 Тип сцены «Текст»

Сцена «**Текст**» – любая текстовая информация.

U_C_S

Редактор сцен

r_keeper_guest_screen

Режимы

Сценарии

Сцены

Название сцены

Вас обслуживал

Сохранить

Отмена

Выбрать тип сцены

Текст

Текст

Шрифт

Выбрать шрифт

Размер

14

Цвет

#000000

Выравнивание

Слева По центру Справа

{orderSum} - Сумма заказа
{unpaidSum} - Сумма к оплате
{discountSum} - Сумма скидки
{totalPieces} - Количество единиц товара
{role} - Должность авторизованного на кассе
{name} - Имя авторизованного на кассе
{dishPrice:1234} - Цена блюда (код блюда)
{dishName:1234} - Название блюда (код блюда)

Рис. 63

В поле «Текст» введите нужную текстовую информацию, которая будет отображаться на экране.

При необходимости текст можно связать с нижеперечисленными параметрами, указав имя параметра в скобках после текста (см. Рис. 64).

Название сцены
Вас обслуживал

Сохранить Отмена

Выбрать тип сцены
Текст

Текст
Вас обслуживал {name}

Шрифт
Verdana

Размер
14

Цвет
#000000

Выравнивание
Слева По центру Справа

{orderSum} - Сумма заказа
{unpaidSum} - Сумма к оплате
{discountSum} - Сумма скидки
{totalPieces} - Количество единиц товара
{role} - Должность авторизованного на кассе
{name} - Имя авторизованного на кассе
{dishPrice:1234} - Цена блюда (код блюда)
{dishName:1234} - Название блюда (код блюда)

Рис. 64

Шрифт - можно выбрать шрифт и задать его *размер*. По умолчанию используется шрифт «Open Sans» (см. Рис. 65).

Шрифт
Выбрать шрифт

Размер
42

Verdana

Roboto

Arial

Рис. 65

Цвет – можно выбрать цвет текста. Для того чтобы изменить цвет текста необходимо использовать палитру цветов **html**. По умолчанию используется черный цвет (слева на Рис. 66).



Рис. 66

Выравнивание - расположение на экране слева, по центру или справа (см. Рис. 67).

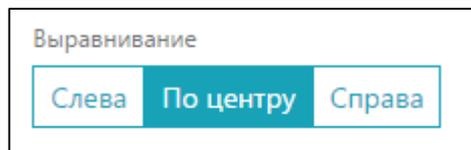


Рис. 67

Далее нажмите кнопку **«Сохранить»** если нужно сохранить новую сцену, для отказа нажмите кнопку **«Отмена»**.

3.4.5 Тип сцены «Чек»

Сцена **«Чек»** - это отображение заказа до момента окончательной оплаты (см. Рис. 68).

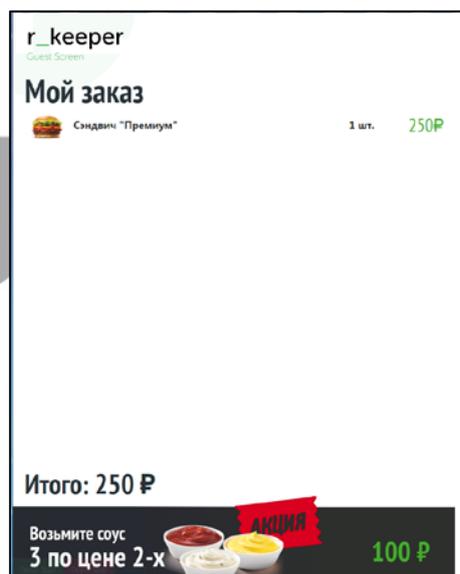


Рис. 68

Разрешено изменение шрифт, размер шрифта, цвет текста и цвет самой сцены (см. Рис. 69).

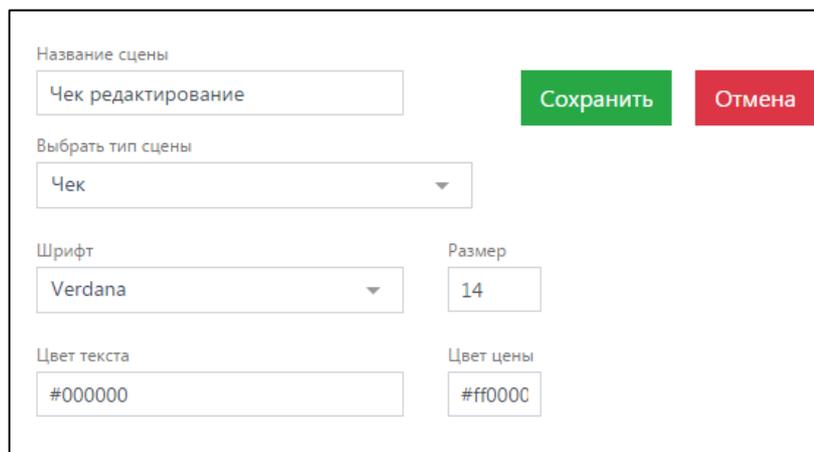


Рис. 69

Шрифт можно выбрать из списка, размер шрифта меняется вручную (см. Рис. 70).

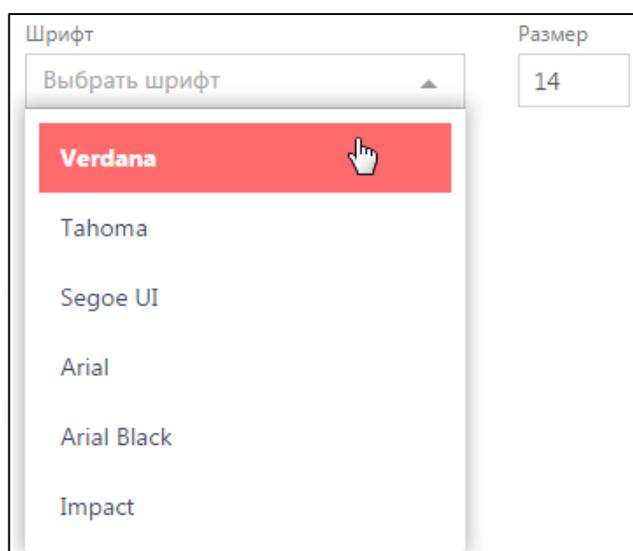


Рис. 70

Для того чтобы изменить цвет текста или цвет сцены необходимо использовать палитру цветов **html** (см. Рис. 71).



Рис. 71

Далее нажмите кнопку «**Сохранить**» для сохранения новой сцены. Или для отказа нажмите кнопку «**Отмена**».

3.4.6 Тип сцены «Экран»

Сцена «**Экран**» - это информации о последнем выбранном блюде в заказ (см. Рис. 72).

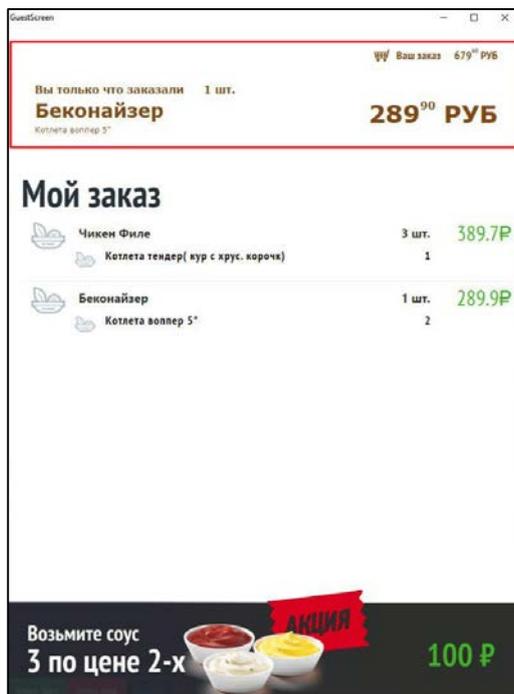


Рис. 72

74). При создании данного типа можно выбрать шрифт и размер шрифта (см. Рис. 73 и Рис.

Название сцены

Экран

Сохранить Отмена

Выбрать тип сцены

Экран

Шрифт

Verdana

Размер

14

Рис. 73

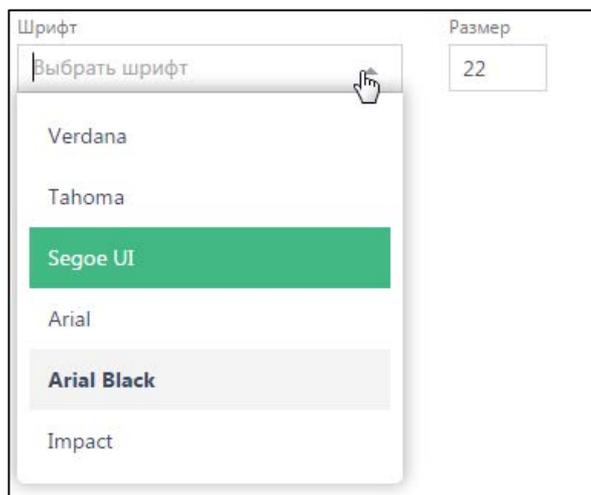


Рис. 74

Размеры самой сцены определяются размерами блока, в который вписана сцена (см. пункт 3.3).

Нажмите кнопку **«Сохранить»** для сохранения новой сцены. Для отказа нажмите кнопку **«Отмена»**.

3.4.7 Тип сцены «Изображение с текстом»

Сцена **«Изображение с текстом»** - может быть использована для отображения рекламы на экране (см. Рис. 75).



Рис. 75

Для загрузки картинки нажмите кнопку **«Выбрать изображение»** (см. Рис. 76). Загрузить изображение можно в форматах png, jpg, jpeg, bmp.

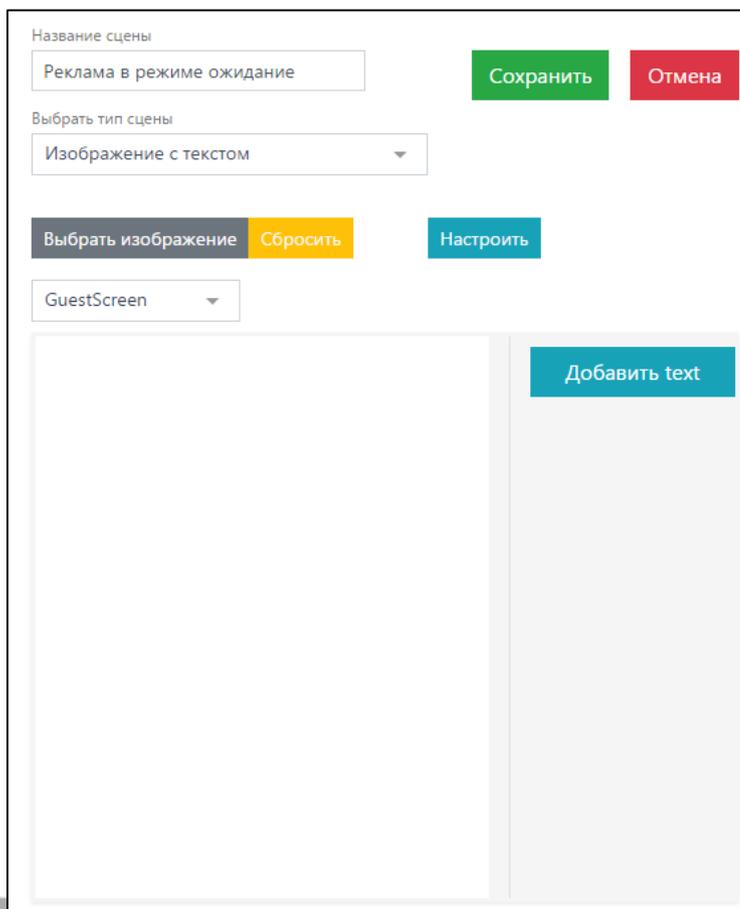


Рис. 76

Выберите нужное изображение из ранее загруженных, или загрузите дополнительно по кнопке «Обзор» (см. Рис. 77).

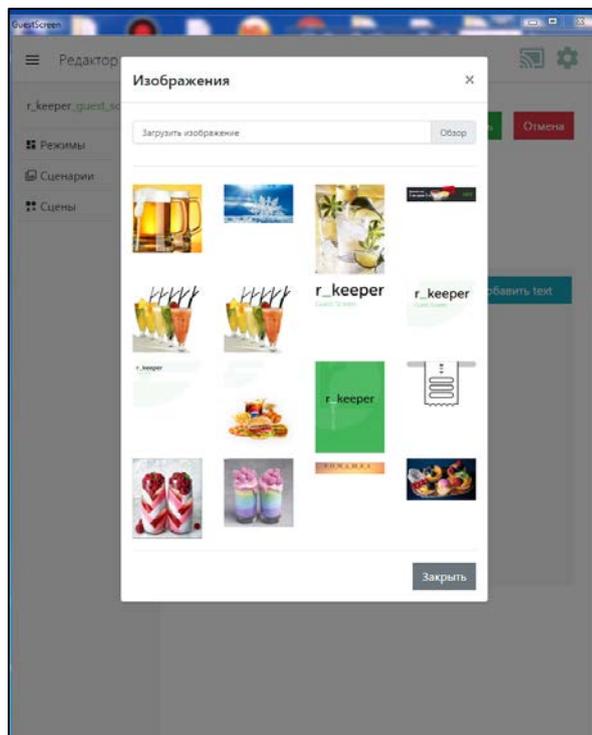


Рис. 77

Если картинка выбрана неверно, нажмите кнопку **«Сбросить»** и заново выберите картинку нажав кнопку **«Выбрать изображение»** (см. Рис. 78).

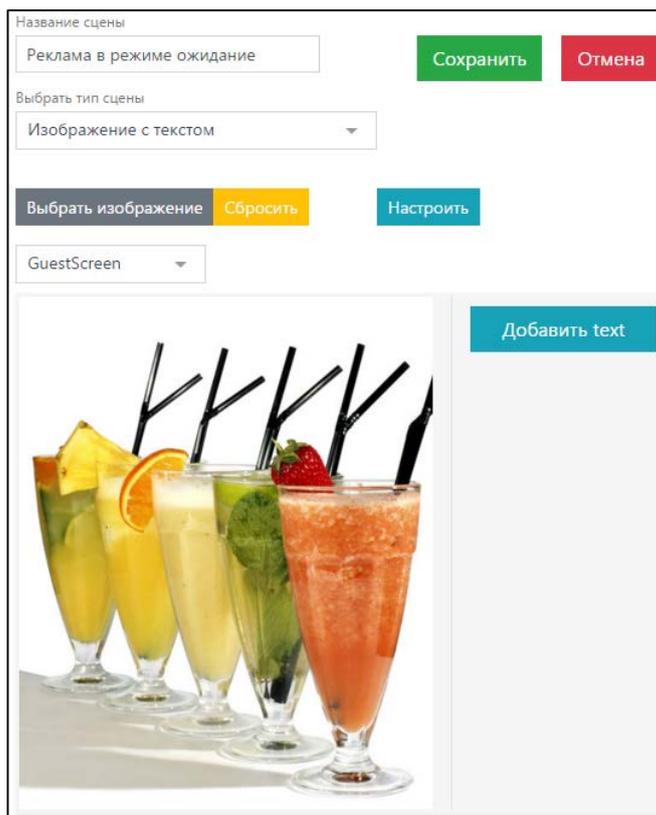


Рис. 78

Далее нажмите кнопку **«Добавить text»** (см. Рис. 79), позиционируйтесь на **«New text...»** и наберите нужный текст.

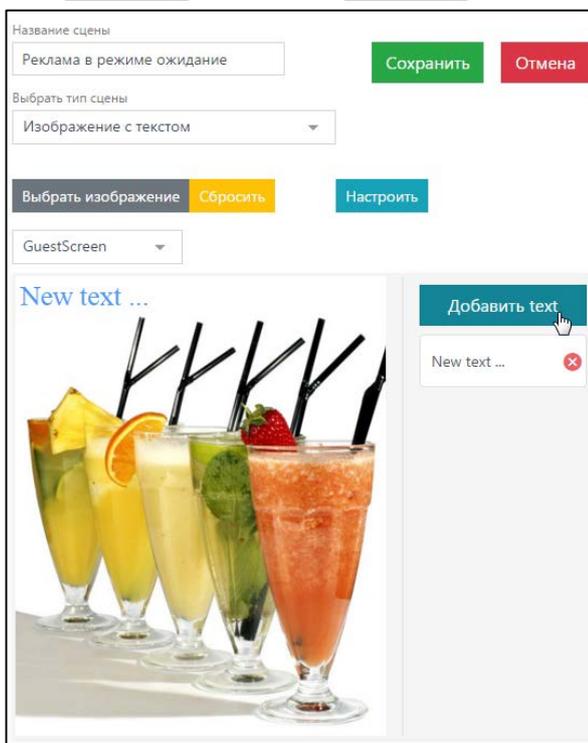


Рис. 79

Отредактируйте текст (см. Рис. 80) с помощью соответствующих настроек (см. п. 3.4.4).

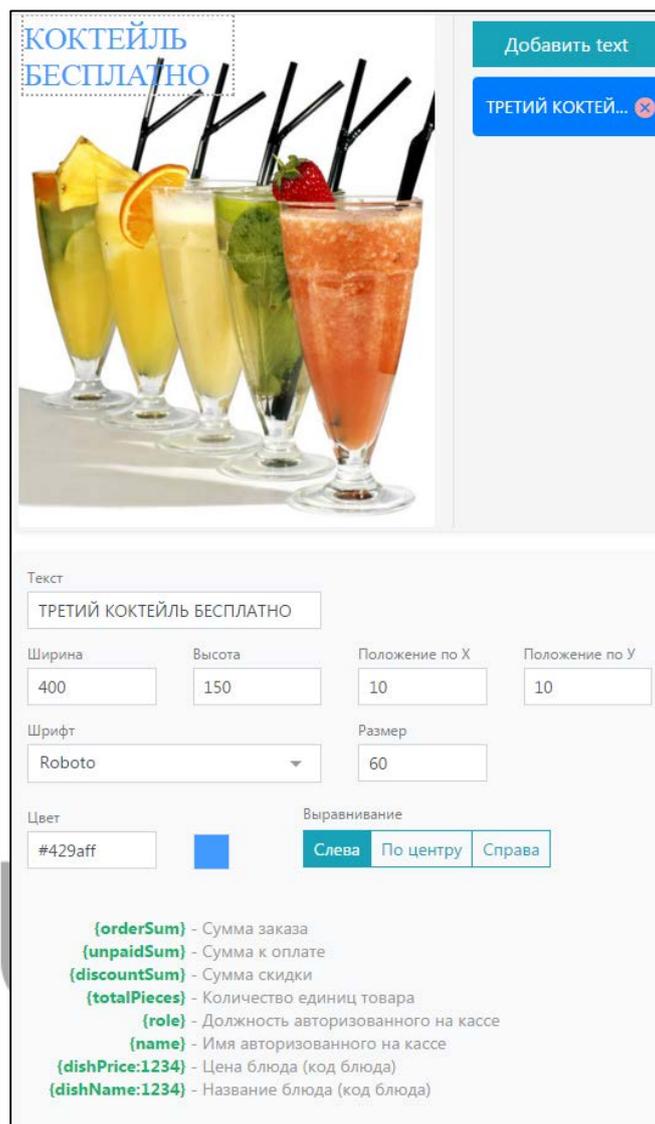


Рис. 80

Так же можно сделать дополнительные настройки, для этого нажмите кнопку «Настроить» (см. Рис. 81).

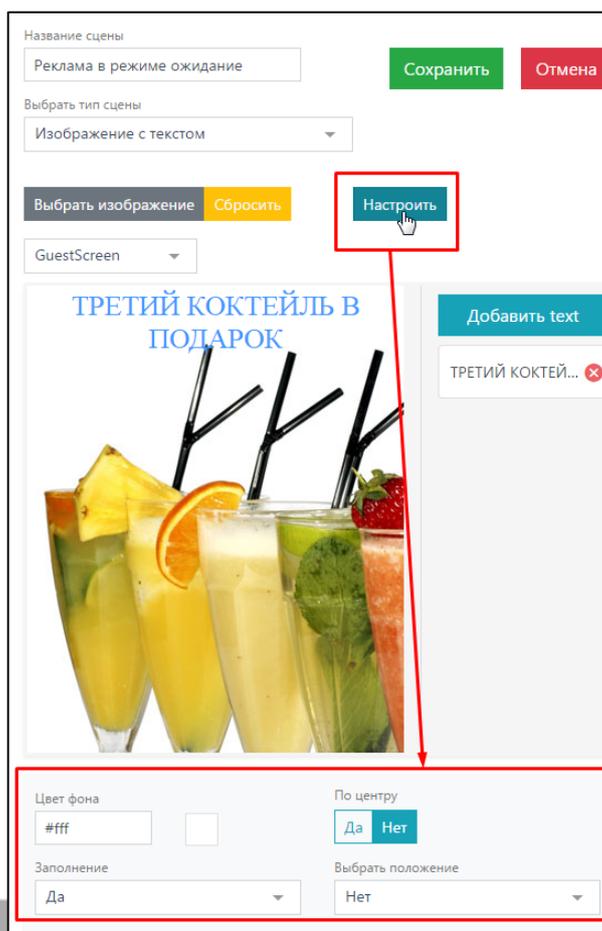


Рис. 81

Если нужно изменить **Цвет фона** воспользуйтесь палитрой цветов **html**.

Загруженное изображение можно расположить по центру. Для этого в поле «**По центру**» выберите «**ДА**».

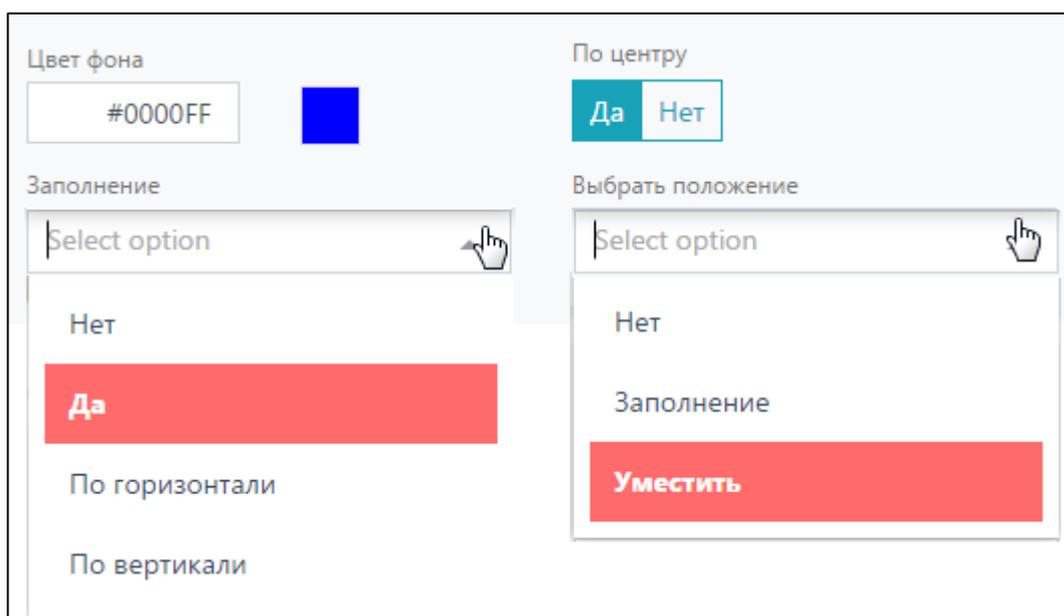


Рис. 82

В случае, если изображение не совпадает с размером экрана можно настроить «**Заполнение**» картинки в сцене.

1. Если в поле Заполнение выбран параметр «*Нет*», то изображение будет расположено в центре экрана со своими оригинальными размерами, пример представлен на Рис. 83.



Рис. 83

2. Параметр «*Да*», то изображение растянется по вертикали и горизонтали заполнив весь экран (см. Рис. 84).

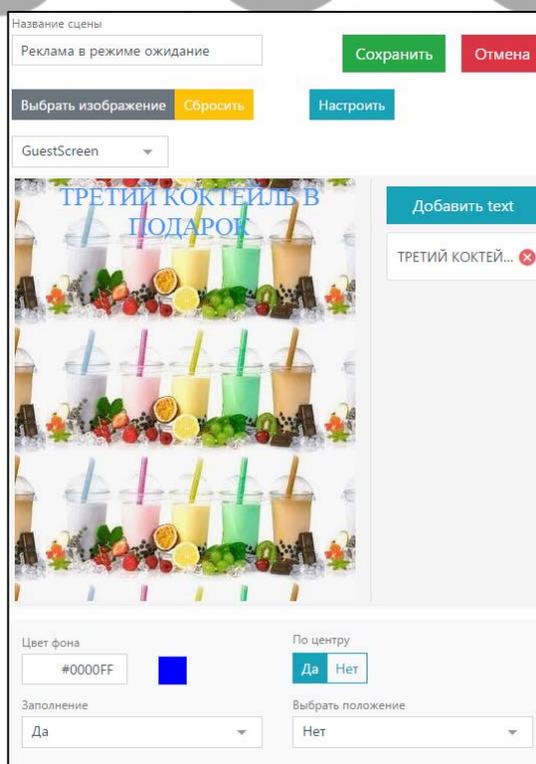


Рис. 84

3. Параметр «*По горизонтали*» размер изображения подгоняется по горизонтали, с сохранением пропорций изображения так, чтобы заполнить весь экран (см. Рис. 85).

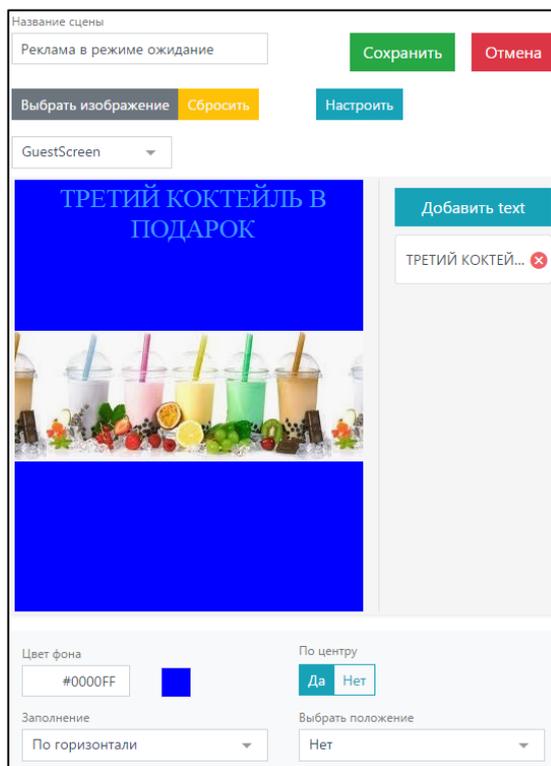


Рис. 85

4. Параметр **«По вертикали»** размер картинки подгоняется по вертикали с сохранением пропорций изображения так, чтобы заполнить весь экран (см. Рис. 86).

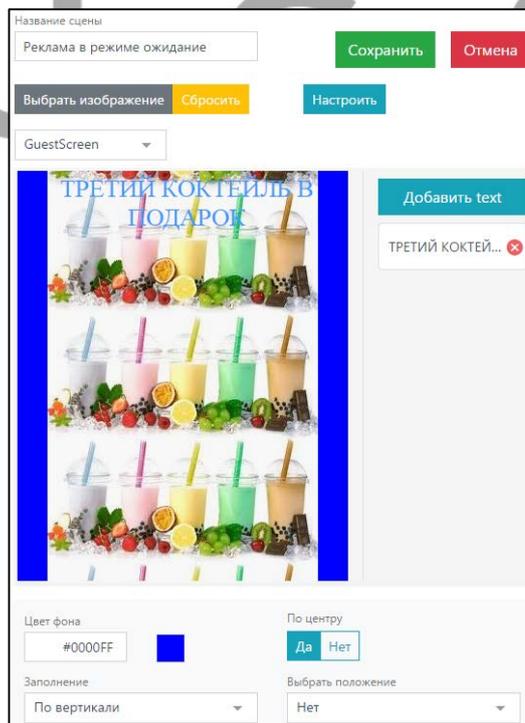


Рис. 86

Также можно **«Выбрать положение»** загруженного изображения (см. Рис. 87):

1. Если в поле «Выбрать положение» указан параметр **«Нет»**, то изображение будет расположено в центре экрана со своими оригинальными размерами, пример представлен на Рис. 87.

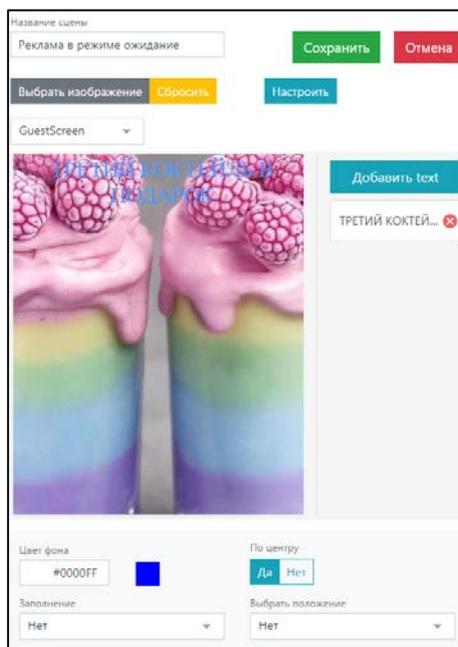


Рис. 87

2. Параметр **«Заполнение»** то изображение заполнит весь экран (см. Рис. 88).

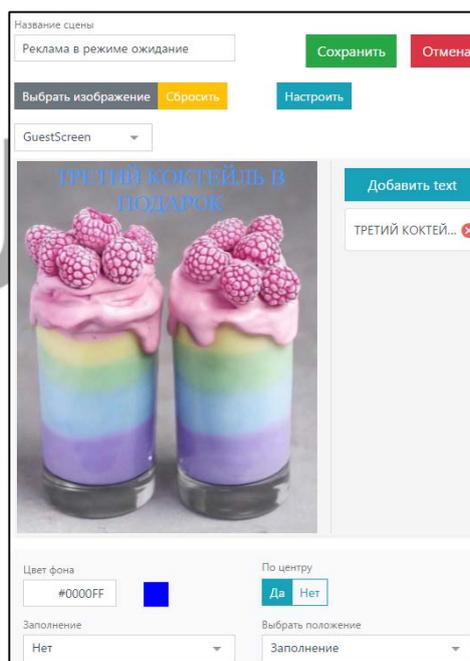


Рис. 88

3. Параметр **«Уместить»** пропорционально увеличивает или уменьшает расположение картинки в зависимости от ее оригинального размера, уместая ее на экране (см. Рис. 89). Удобно использовать при добавлении картинок которые превышают размер экрана.

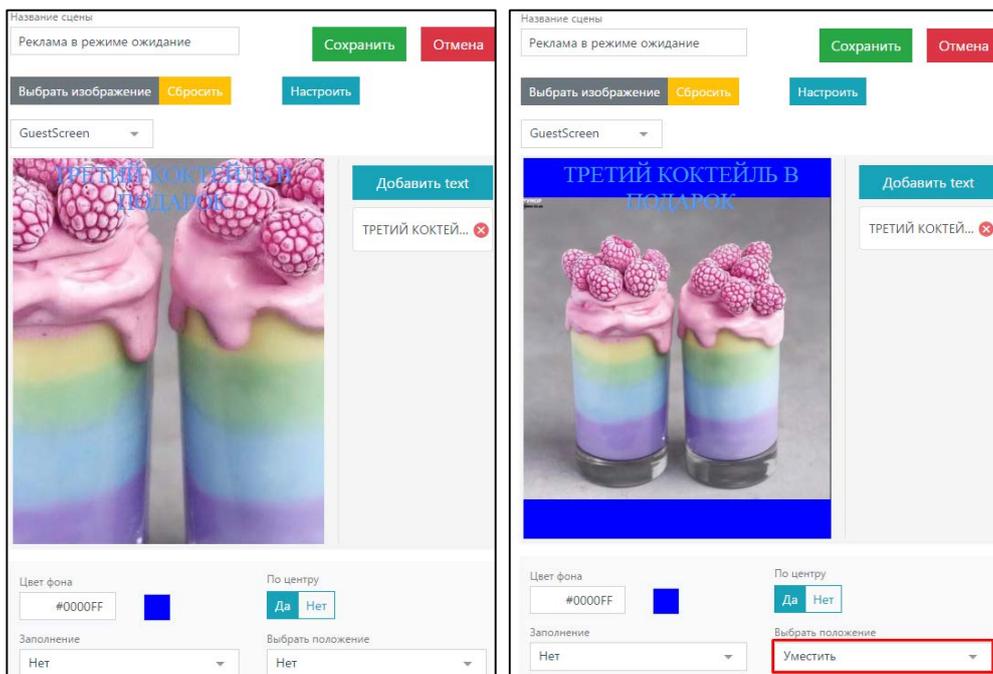


Рис. 89

Далее нажмите кнопку **«Сохранить»** для сохранения новой сцены. Для отказа нажмите кнопку **«Отмена»**.

3.5 Сценарии

Сценарии - это последовательность условий, в соответствии с которыми будут показаны **Сцены** в зависимости от **Режима** работы кассы.

3.5.1 Список сценариев

В разделе «Список сценариев» по умолчанию созданы предустановленные сценарии. Эти сценарии можно редактировать (см. Рис. 90).

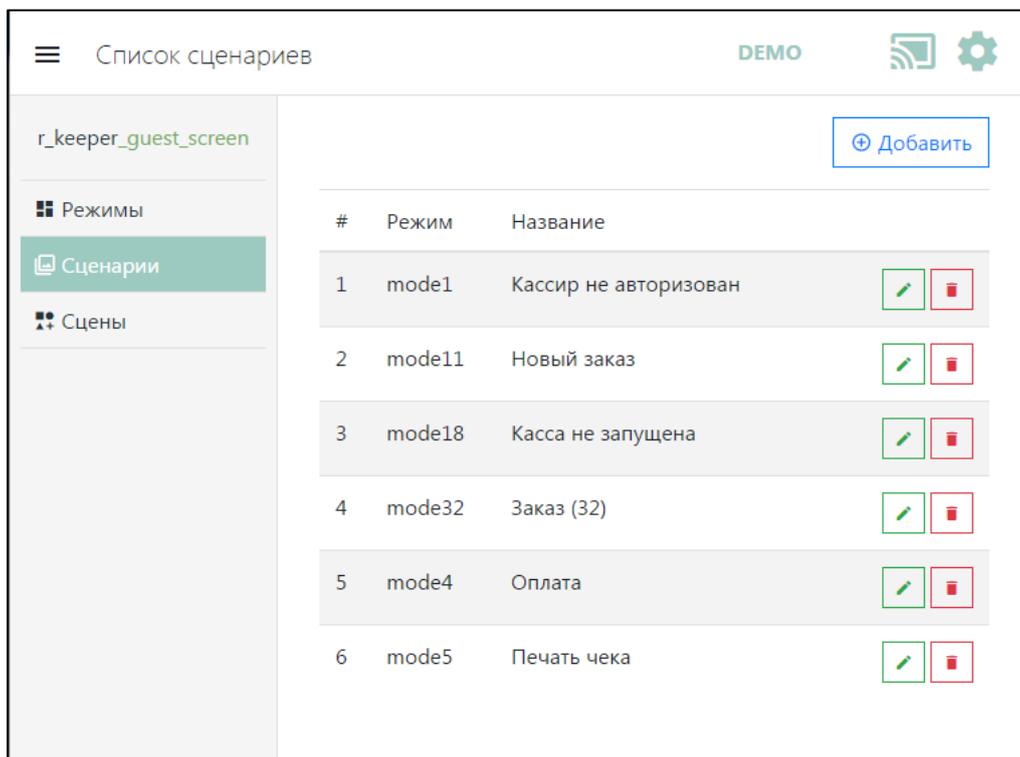


Рис. 90

- Сценарий «Работа экрана с незапущенной кассой», пример представлен на Рис. 91.

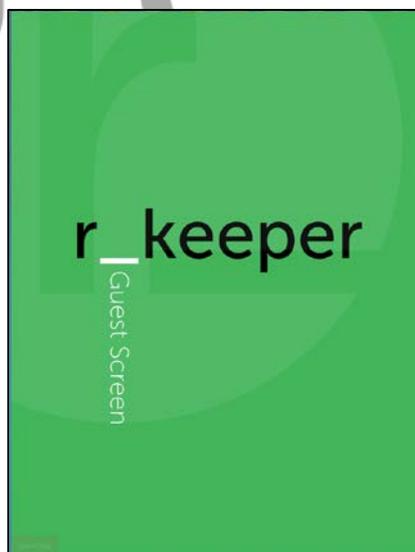


Рис. 91

- Сценарий «Кассир не авторизован», пример представлен на Рис. 92.



Рис. 92

- Сценарий «Новый заказ», пример представлен на Рис. 93.



Рис. 93

- Сценарий «Заказ (32)» пример представлен на Рис. 94.

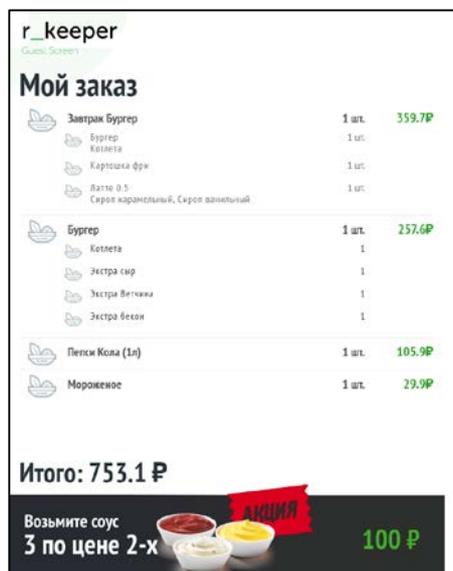


Рис. 94

- Сценарий «Оплата», пример представлен на Рис. 95.
-



Рис. 95

- Сценарий «Печать чека» пример представлен на Рис. 96.

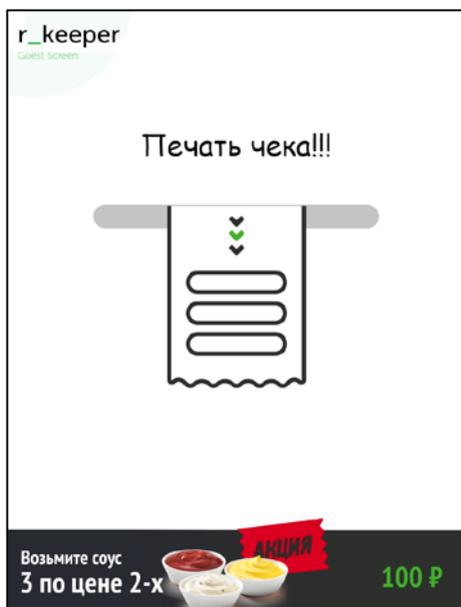


Рис. 96

3.5.2 Создание нового Сценария

Для создания нового сценария в разделе «Список сценариев» нажмите кнопку «+Добавить» (см. Рис. 97).

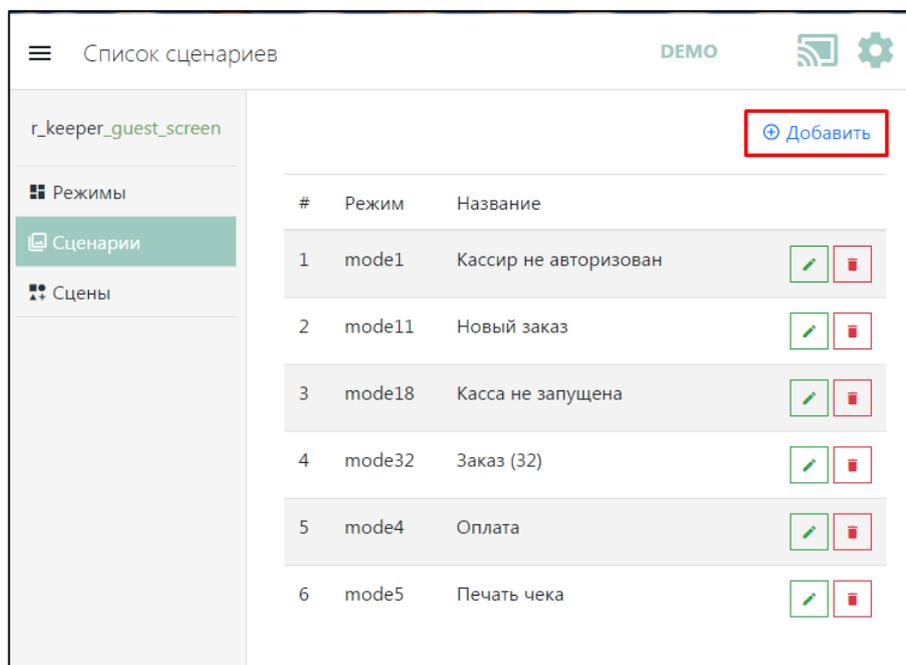


Рис. 97

В открывшемся окне введите название сценария (см. Рис. 98) и выберите ранее созданный Режим (см. пункт 3.3).

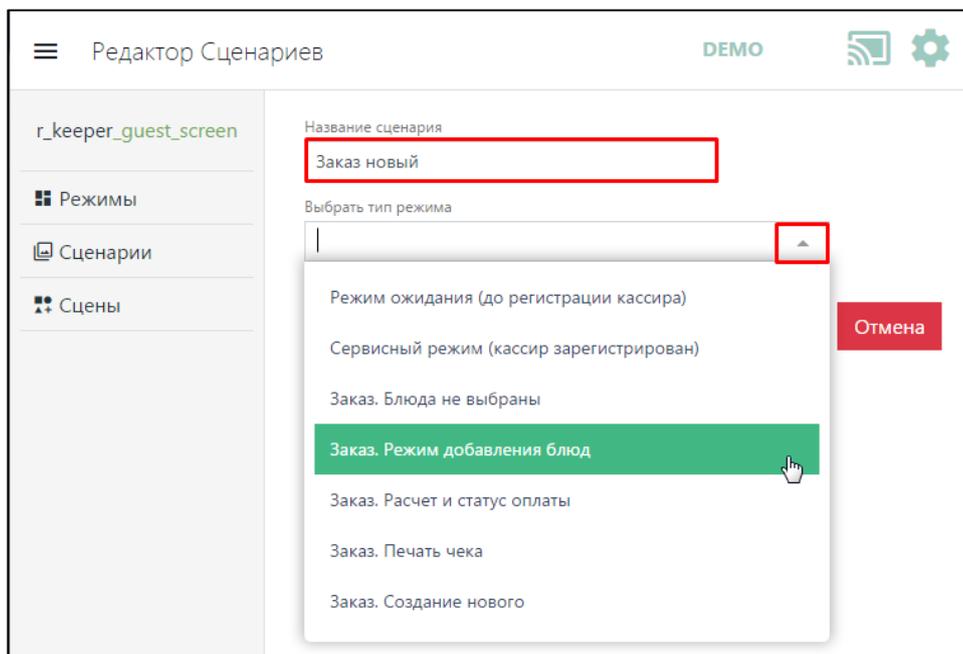


Рис. 98

Далее нажмите кнопку **«Сохранить»** для подтверждения или для отказа - кнопку **«Отмена»**.

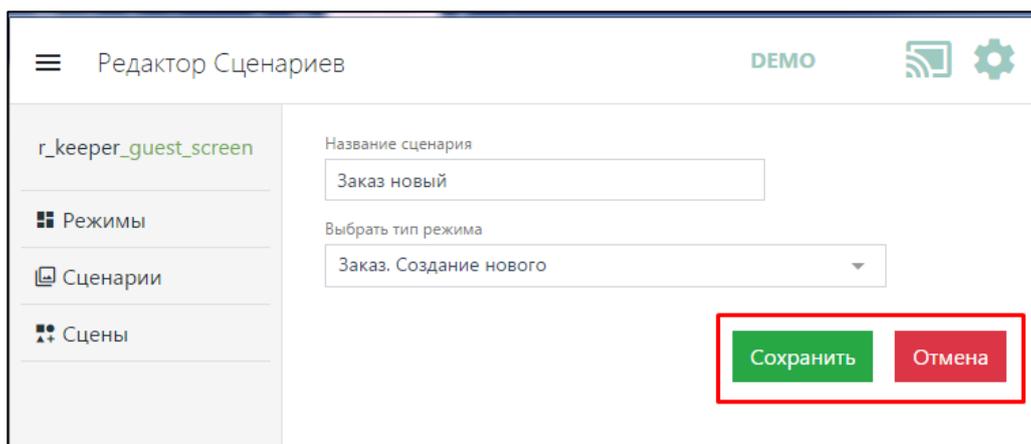


Рис. 99

Далее можно создать новые условия для работы сценария или отредактировать созданное по умолчанию условие «Default» (см. Рис. 100).

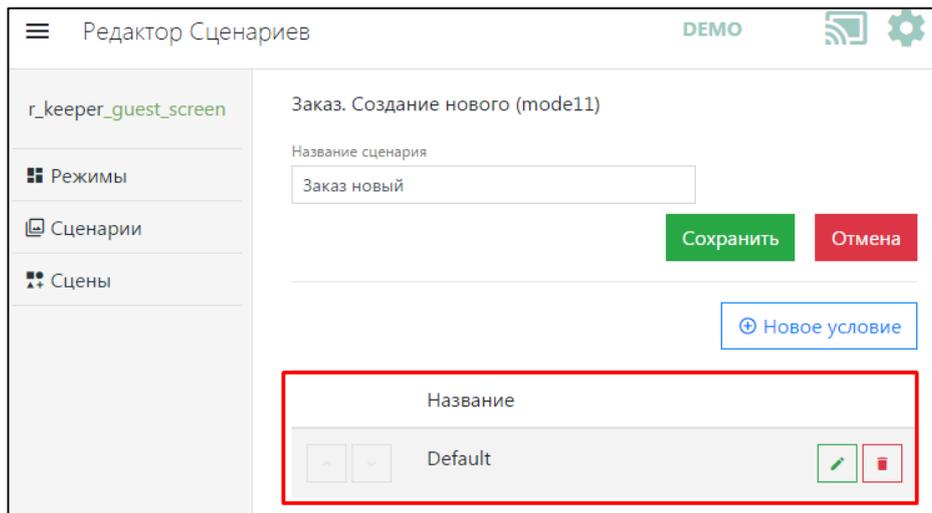


Рис. 100

3.5.3 Редактирование условия «Default»

Рассмотрим редактирование Default условия для сценария «Заказ, добавление блюд». При редактировании сценария можно добавить и настроить свое условие для определенной категории блюд. В каждом условии, можно добавить сценарии отображения и выбрать определенные блюда.

Внимание!!! Все условия обрабатываются последовательно сверху вниз по списку.

Для изменения настроек нажмите на кнопку «Редактировать» (см. Рис. 101)

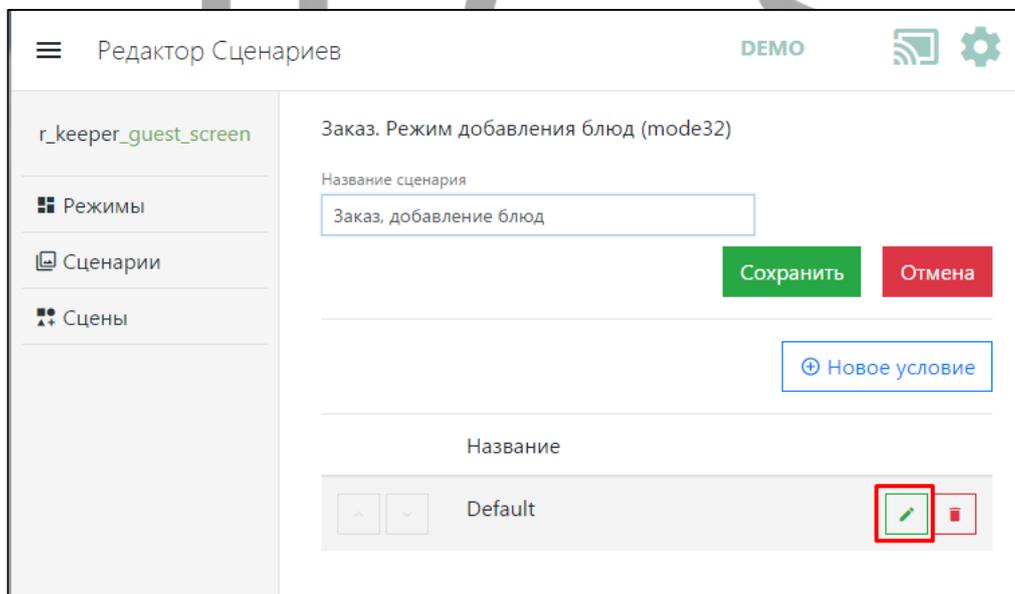


Рис. 101

В открывшемся окне «Редактор условий» можно задать условия для работы сценария(см. Рис. 102), .

Редактор условий

DEMO

r_keeper_guest_screen

Наименование

Default

Блок

Цена

Logo

Logo(small) / image

Footer

Footer / image

Content

Чек / check

ВРЕМЯ РАБОТЫ СЦЕНАРИЯ

Вкл. Выкл.

СПИСОК УСЛОВИЙ

Наличие в заказе блюда из категорий:

Выберите значения

Отсутствие в заказе блюда из категорий:

Выберите значения

Последнее блюдо из категорий:

Выберите значения

Наличие в заказе блюда с кодами:

Выберите значения

Отсутствие в заказе блюда с кодами:

Выберите значения

Последнее блюдо с кодами:

Выберите значения

Коды ресторанов, для которого выполняется данный сценарий:

Выберите значения

Бизнес периоды, во время которого выполняется данный сценарий:

Выберите значения

Показывать, если:

Оплата внесена Оплата не внесена В любом случае

Сохранить Отмена

Рис. 102

Наименование – название условия, которое можно переименовать (см. Рис. 103)

Наименование

Default

Рис. 103

Заполните или измените следующие поля (см. Рис. 104 и Рис. 105):

Logo – логотип нужно выбрать из ранее созданных сцен.

Footer – нижний колонтитул, сцена которая будет отображаться в нижней части экрана.

Content – содержание, центральная часть отображения на экране.

Блок	Сцена
Logo	Logo(small) / image
Footer	Footer / image
Content	Чек / check

Рис. 104

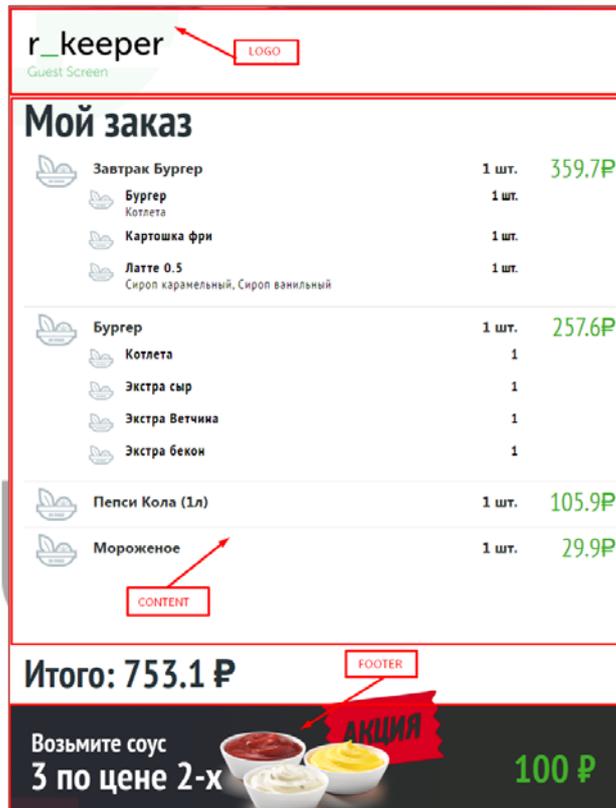


Рис. 105

Далее нажмите кнопку «*Сохранить*» (см. Рис. 102) не задавая дополнительных условий, так как один сценарий должен работать по умолчанию для всего меню.

3.5.4 Пример создания Нового условия

Для сценария «Заказ, добавление блюд», если картинки должны срабатывать в зависимости от добавления блюд в заказ (например, при добавлении десерта должна появиться картинка напитка), то необходимо задать новое условие в сценарии. Для этого нажмите на кнопку «Новое условие» (см. Рис. 106).

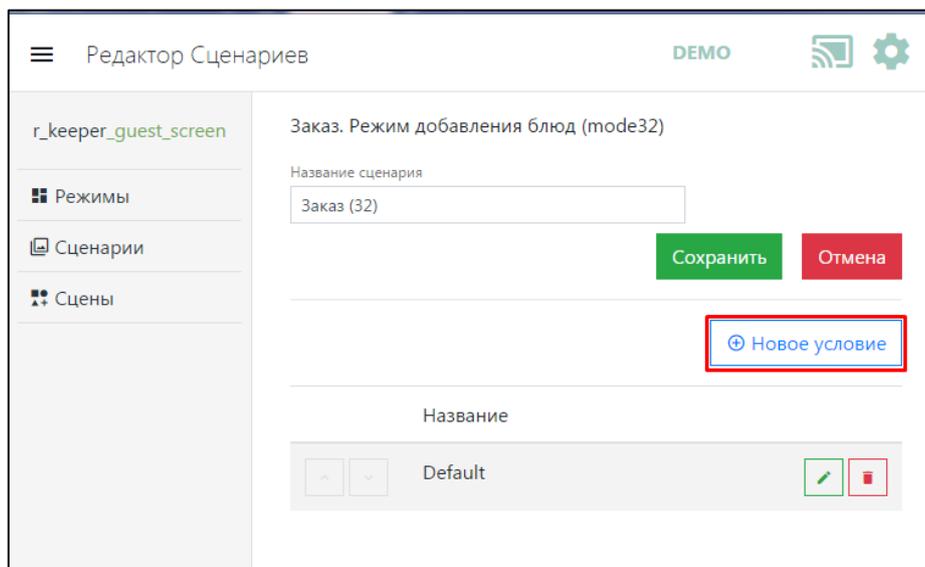


Рис. 106

В открывшемся окне заполните поле «Наименование» и поле «Блок» нужными сценами (см. пункт 3.5.3) (см. Рис. 107).

Блок	Сцена
Logo	Выбор сцены
Footer	Выбор сцены
Content	Выбор сцены

Рис. 107

Далее в поле «**Время работы сценария**» можно настроить время работы, по умолчанию время отключено (см. Рис. 108), то есть сценарий работает постоянно.



Рис. 108

Для того что бы настроить время работы нажмите кнопку «**Вкл.**», откроется поле «Начало работы» и «Конец работы» (см. Рис. 109), с помощью календаря укажите даты работы (см. Рис. 110), нажав на кнопку , укажите время работы сценария (см. Рис. 110).

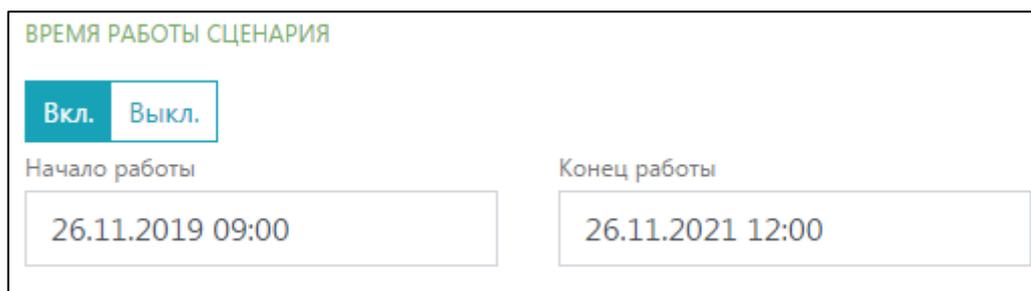


Рис. 109

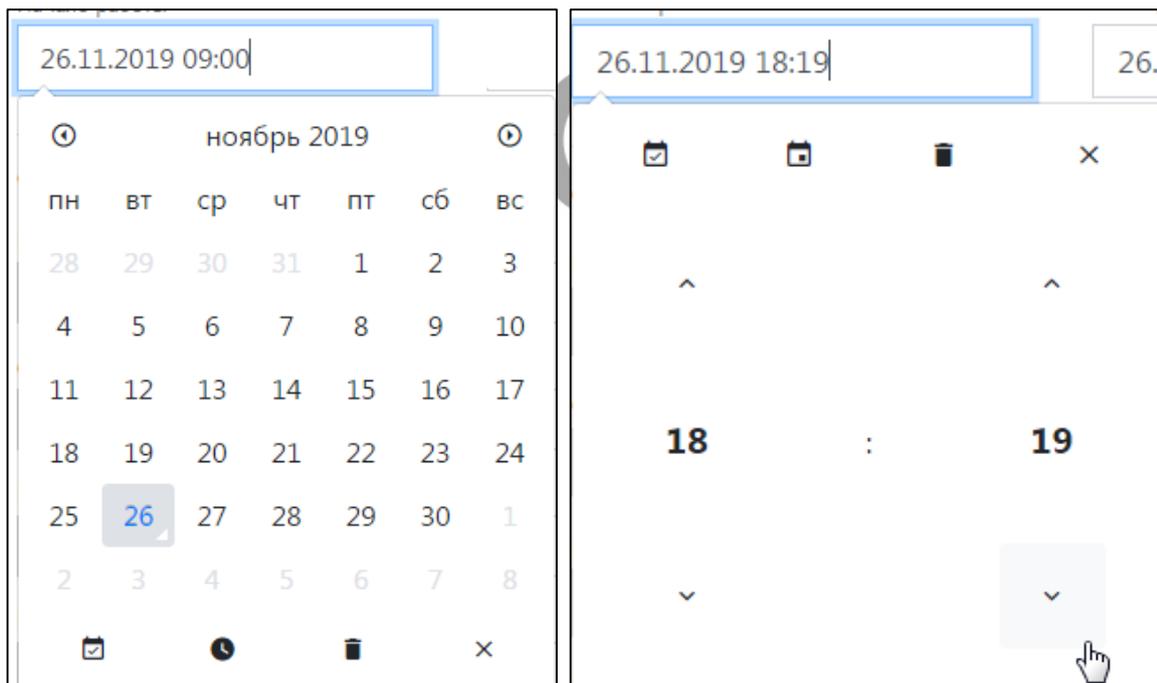


Рис. 110

Если необходимо можно задать список условий (см. Рис. 111), которые будут отвечать за алгоритм отображения сцен при добавлении блюд в заказ.

Внимание! Для одного сценария, рекомендуется использовать только одно условие.

Можно использовать категории блюд (по умолчанию работает классификация «Сервис печать» из R-Keeper V7) или блюда.

СПИСОК УСЛОВИЙ

Наличие в заказе блюда из категорий:

Выберете значения ▼

Отсутствие в заказе блюда из категорий:

Выберете значения ▼

Последнее блюдо из категорий:

Выберете значения ▼

Наличие в заказе блюда с кодами:

Выберете значения ▼

Отсутствие в заказе блюда с кодами:

Выберете значения ▼

Последнее блюдо с кодами:

Выберете значения ▼

Коды ресторанов, для которого выполняется данный сценарий:

Выберете значения ▼

Бизнес периоды, во время которого выполняется данный сценарий:

Выберете значения ▼

Показывать, если:

Оплата внесена Оплата не внесена В любом случае

Рис. 111

Для добавления нужного условия выберите категорию/блюдо из списка нажав на кнопку «Добавить» (см. Рис. 112).

Наличие в заказе блюда из категорий:

Горячий цех (37) x

Выберете значения

Молочный (17)

Все (28)

Нераспределяемые Наценки (30)

Напитки (35)

Горячий цех (37) Выбрано

GuestScreen (44) Добавить

Отдел ФР (255)

ФР1 (256)

Рис. 112

Если категория была выбрана неверно нажмите на кнопку «Удалить» (см. Рис. 113).

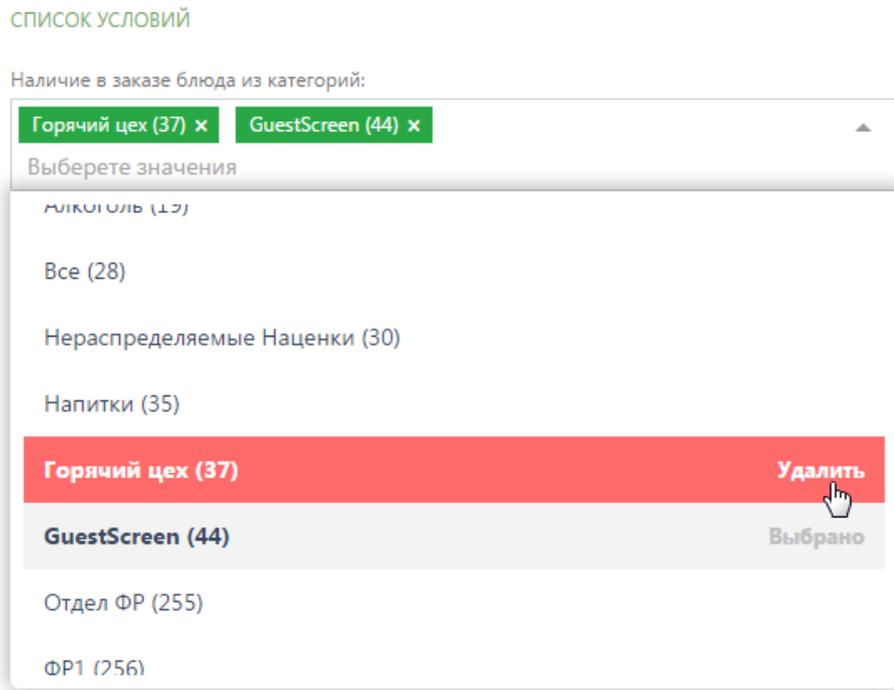


Рис. 113

Наличие в заказе блюда из категории/блюда – при наличии блюд из выбранной категории отображается сцена указанная в выбранном сценарии. Из списка выберите нужную категорию или несколько категорий, далее нажмите кнопку «Сохранить». Пример сценария представлен на Рис. 114.

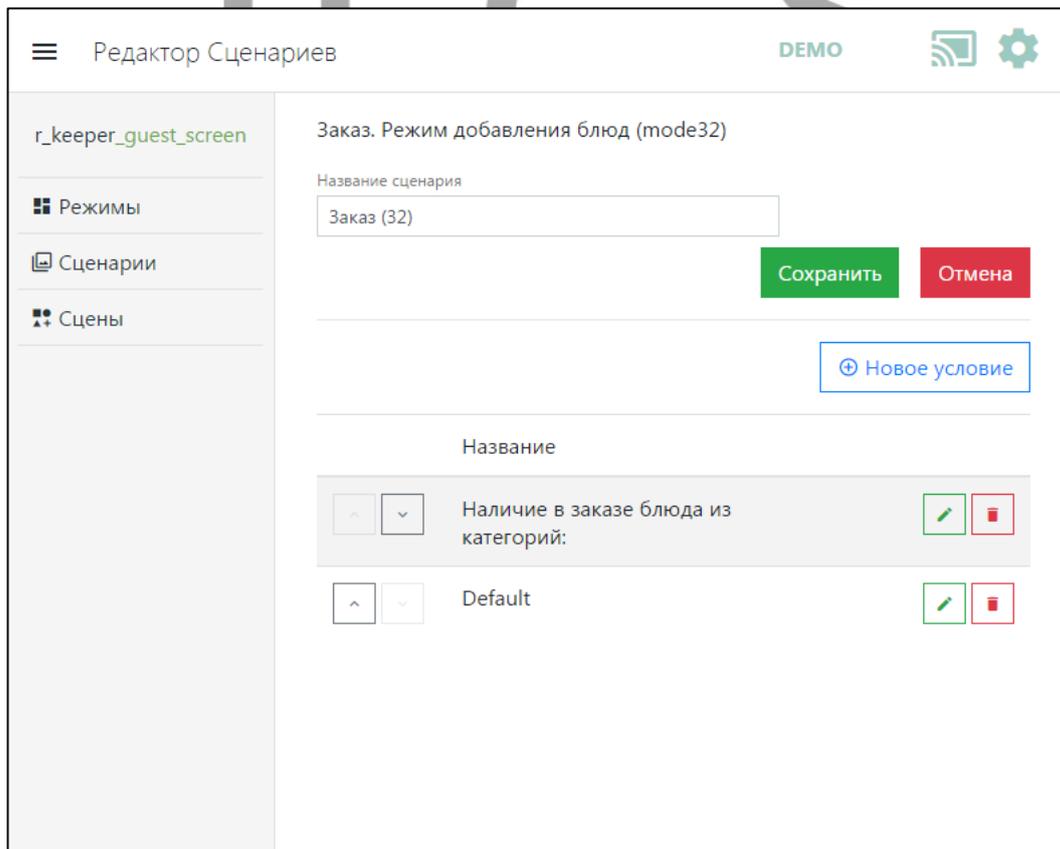


Рис. 114

На Рис. 115 представлен пример в котором при добавлении блюд из указанной категории изменяется нижний калантикул на экране.

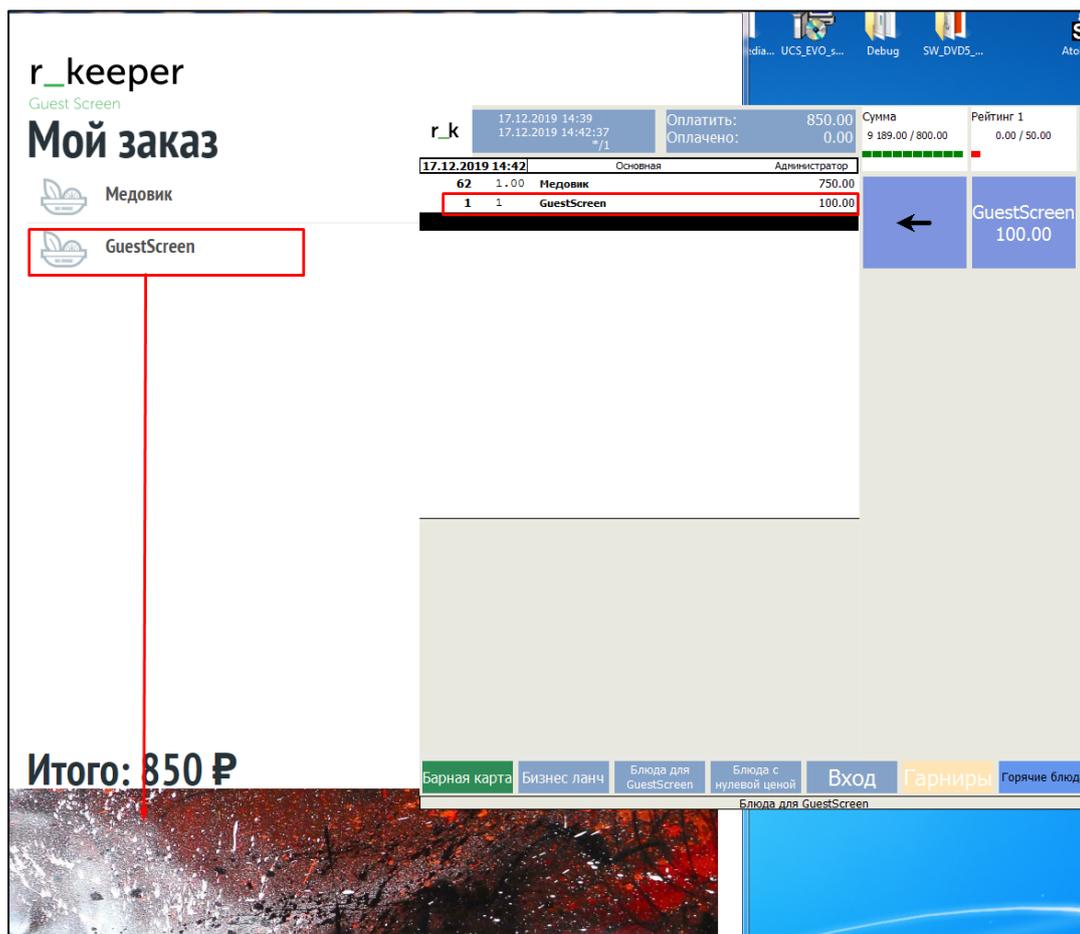


Рис. 115

Отсутствие в заказе блюда из категории /блюда – при отсутствии блюд из выбранной категории отработают заданные сцены (см. Рис. 116). Данное условие необходимо для того, чтобы в заказе, при отсутствии блюд из указанной категории, можно добавить какую-нибудь рекламу (картинку), которая бы предлагала покупателю блюдо из этой категории.

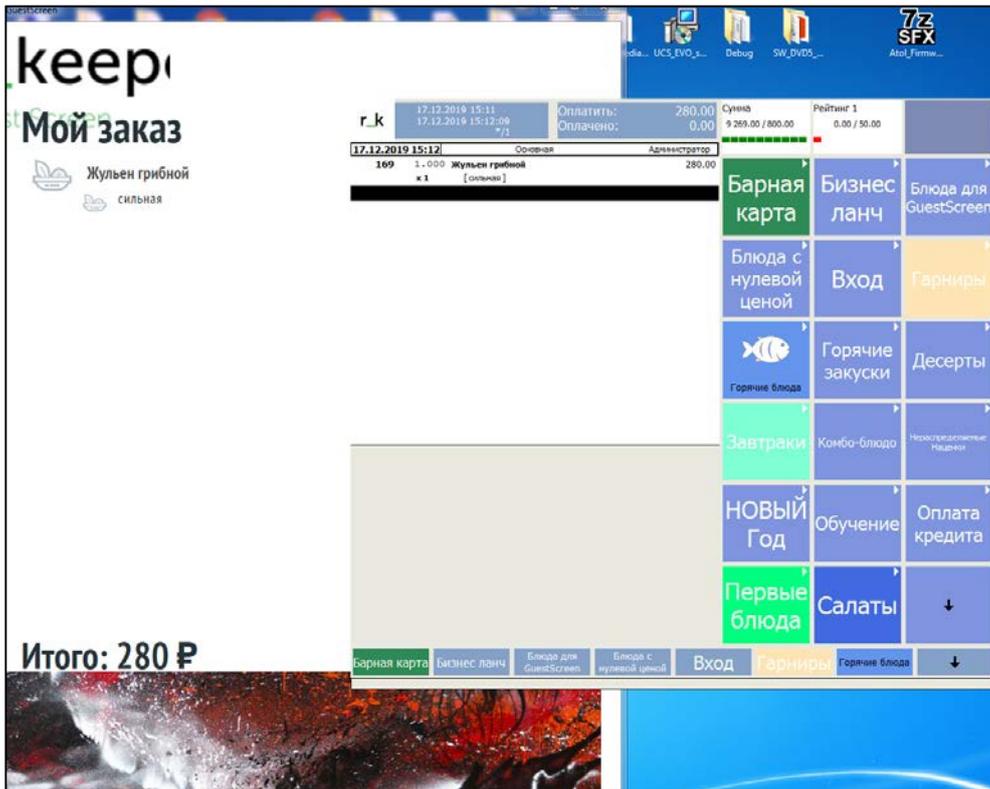


Рис. 116

Как только блюдо из категории добавили в заказ, то начал работать следующий сценарий (см. Рис. 117), в примере это «Default».

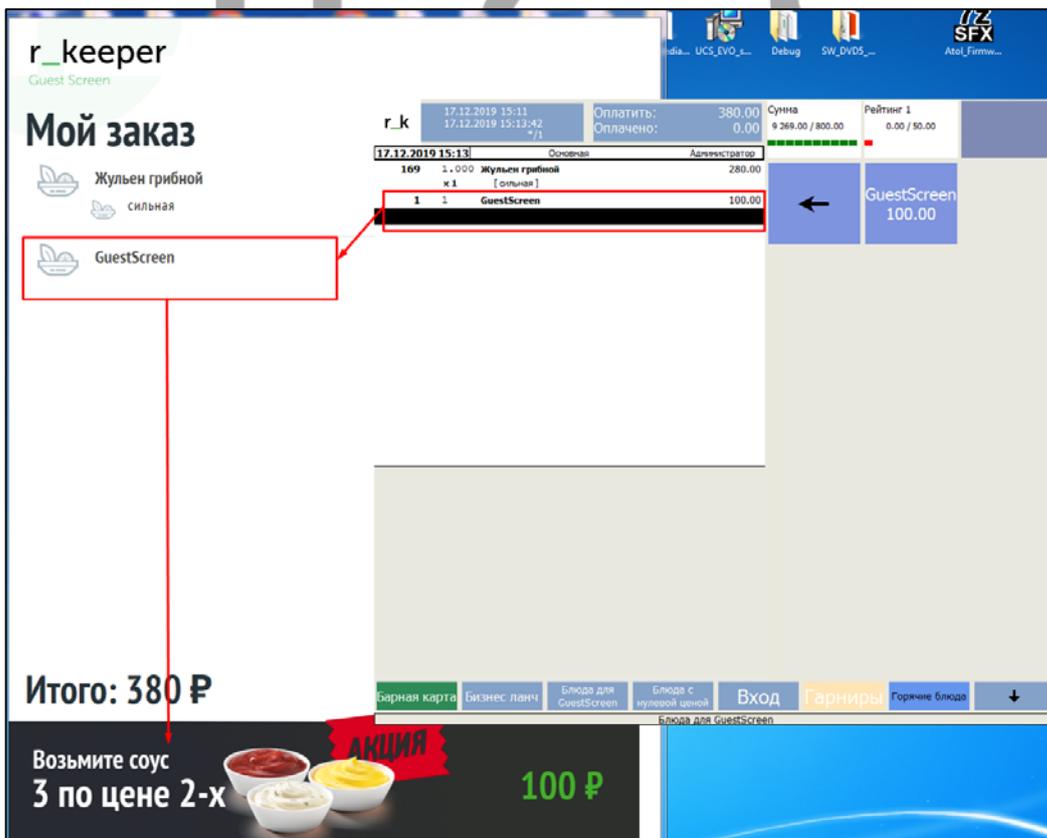


Рис. 117

Последнее блюдо из категорий / блюдо с кодами – сценарий отработает если блюдо в заказе будет добавлено последней строкой, как только в заказ добавится другое блюдо или блюдо из другой категории сценарий перестанет обрабатывать и перейдет к следующему условию. На Рис. 118 блюдо выбранное в условии последнее в заказе.

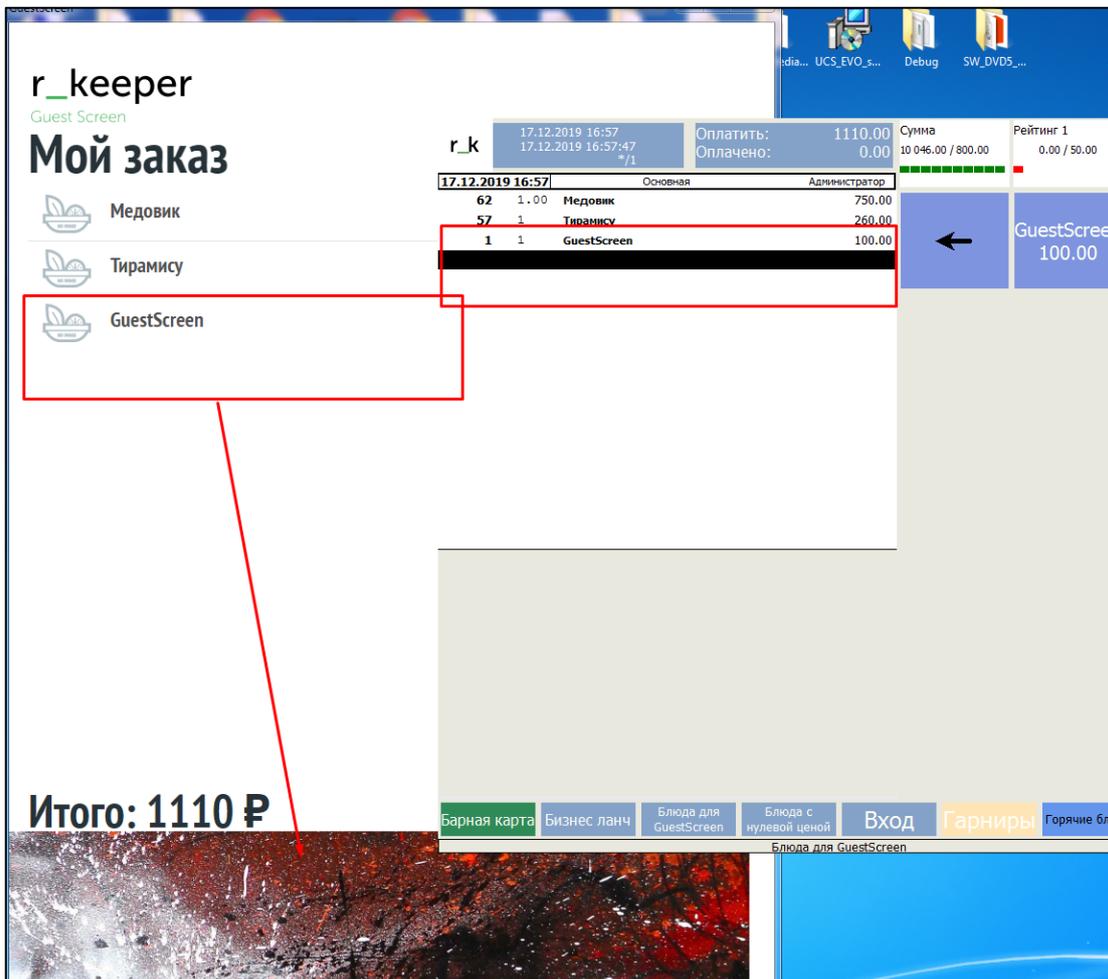


Рис. 118

Названия изображений должны соответствовать кодам блюд в R-Keeper V7, например, «5130.jpg».

Важно! Картинки для блюд должны храниться, в папке Front/media/dishImg.

U_C_S