

*r\_keeper\_7\_SecondScreen*

**Руководство пользователя**

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 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.

Авторское право © 2018 UCS, Москва, Россия.

1 Введение .....	4
2 Лицензирование r_keeper_7_SecondScreen.....	4
3 Порядок действий по установке и обновлению второго экрана .....	4
3.1 Порядок действий по установке второго экрана .....	4
3.2 Порядок действий по обновлению второго экрана .....	7
4 Настройка конфигурационных файлов.....	7
4.1 Общие сведения .....	7
4.2 Настройка файла SecondScreen.ini .....	7
4.3 Настройка файла SSConfig.xml .....	8
4.4 Настройка файла Skin.xml.....	15
5 Работа системы.....	27
5.1 Запуск.....	27
5.2 Настройка второго экрана удаленно на другом ПК .....	27
6 Настройка работы второго экрана .....	28
6.1 Настройка экрана относительно монитора.....	28
6.2 Настройка информационного экрана .....	29
6.3 Настройка рекламного блока .....	29
6.4 Настройка чековой области .....	30
6.5 Отображение только что пробитого блюда.....	31
6.6 Отображение количества знаков после запятой в ценах.....	34
6.7 Отображение копеек и валюты.....	37
6.8 Выбор языка локализации.....	39
6.9 Отображение названия блюда .....	39
6.10 Отображение блюд с нулевой ценой в чеке .....	39
6.11 Отображение курсора .....	40
6.12 Передача фокуса на кассу .....	40
6.13 Вывод модификаторов и комбо-элементов.....	40
6.14 Вывод чека в обратном порядке .....	43
6.15 Блок оценки качества обслуживания.....	44
6.16 Баннер .....	46
6.17 Блок QR-кода.....	47
6.18 Режим для обслуживания водителей .....	47
6.19 Не показывать цены.....	48
6.20 Использование типа сценария по последнему пробитому блюду .....	50
6.21 Визуальное оформление блоков второго экрана .....	50
6.22 Логирование .....	50
7 Реклама и предложения (Сцены, режимы, сценарии).....	50
7.1 Типы сцен .....	51
7.1.1 Тип сцены «Галерея» (Type=«Gallery») .....	51
7.1.2 Тип сцены «Изображение» (Type=«Image») .....	54
7.1.3 Тип сцены «Видео» (Type=«Video») .....	54
7.2 Типы сценариев.....	54
7.3 Типы режимов .....	55
7.4 Примеры настройки рекламы на втором экране.....	55
7.4.1 Пример №1 .....	55
7.4.2 Пример № 2 .....	56

## 1 Введение

r\_keeper\_7\_SecondScreen – дополнительный «гостевой» экран кассовой станции - решение, которое в последнее время особенно востребовано в ресторанах быстрого питания. Это отличный маркетинговый инструмент для интерактивного общения с Вашими гостями, который приходит на замену дисплеям покупателя. На экране может отражаться не только информация по составу и стоимости текущего заказа, но и показываться рекламные ролики с необходимой маркетинговой информацией.

Компания UCS предлагает пользователям системы r\_keeper\_7 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 Лицензирование r\_keeper\_7\_SecondScreen

Лицензирование для r\_keeper\_7\_SecondScreen не требуется.

## 3 Порядок действий по установке и обновлению второго экрана

### 3.1 Порядок действий по установке второго экрана

1. Загрузите Adobe Flash active-x компонент и проинсталлируйте его (v.11 и выше). Дистрибутив можно взять на ФТП <ftp://ftp.ucs.ru/Foreigns/TOOLS/Flash/>. Для последних версий не требуется.

2. Скачайте дистрибутив SSXMLAIR\_core\_<версия>.rar, который находится на ФТП: [ftp://ftp.ucs.ru/rk7/INSTALL/RK7\\_XMLSecondScreen](ftp://ftp.ucs.ru/rk7/INSTALL/RK7_XMLSecondScreen) .

Система состоит из двух частей:

- **SSXMLAIR\_core\_version.rar** - ядро;

- **SSXMLAIR\_Designs** - папка с шаблонами дизайнов - содержит предустановленные дизайны под различные ориентации экрана и концепции ресторана.

3. Распакуйте содержимое архива SSXMLAIR\_core\_<версия>.rar в директорию кассовой станции (папка с wincash.bat), к которой физически подключен второй экран, сохраняя структуру папок.

4. Примените нужное оформление. Для этого в директории SSXMLAIR\_Designs выберите архив с нужным оформлением и распакуйте его в директорию кассовой станции (папка с wincash.bat), сохраняя структуру папок.

5. Отредактируйте файлы SecondScreen.ini и SSConfig.xml (см. разделы 4.2 Настройка файла SecondScreen.ini, 4.3 Настройка файла SSConfig.xml).

6. Добавьте интерфейс «**Second Screen with XML Interface**» на вкладку «Устройства» кассовой станции в менеджерской станции r\_keeper:

- пропишите имя лог-файла (параметр Log Name) (см. Рис. 1),

- выберите уровень логирования (LogLevel) (см. Рис. 1),

- для того, чтобы приложение открывалось одновременно с кассовой станцией, выберите «Yes» для параметра «CloseAppsWithCashStation», чтобы приложение открывалось отдельно (с помощью \media\SecondScreen.exe) – выберите «No» (см. Рис. 1);

- выберите значение «Online» для параметра «MenuUpdateMode» (см. Рис. 1).

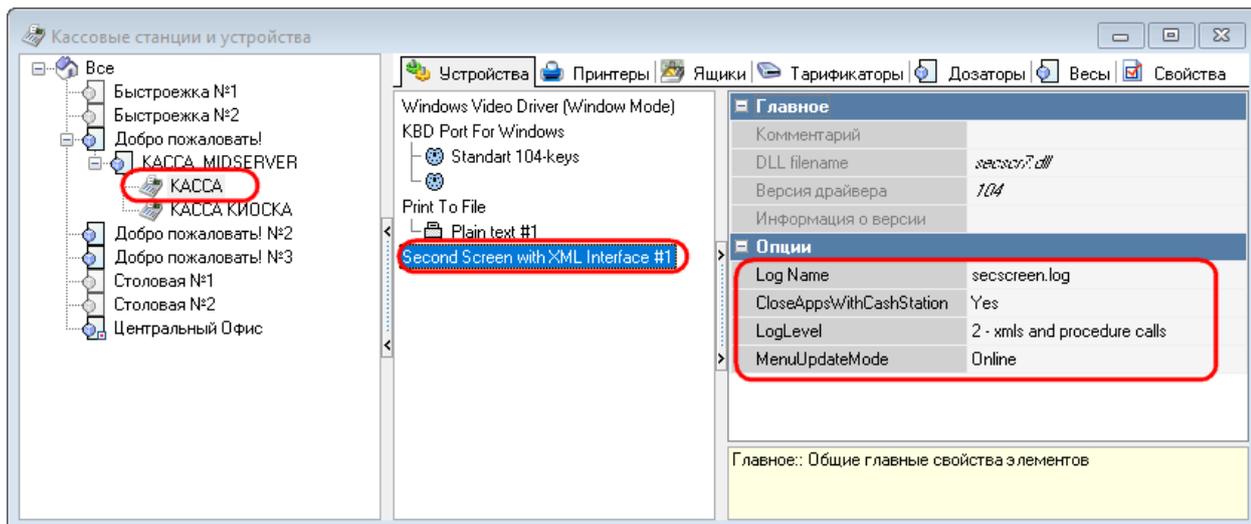


Рис. 1

7. Перезапустите кассовую станцию и проверьте, что **secscr7.dll** загрузилась на кассу.
8. Если необходимо какому-либо блюду присвоить картинку, то необходимо создать произвольный каталог, наполнить его картинками блюд размерами 512x512 px в формате «png».
9. Пропишите путь к данному каталогу (параметр «Путь к каталогу с картинками» в справочнике «Настройки – Параметры», см. Рис. 2).

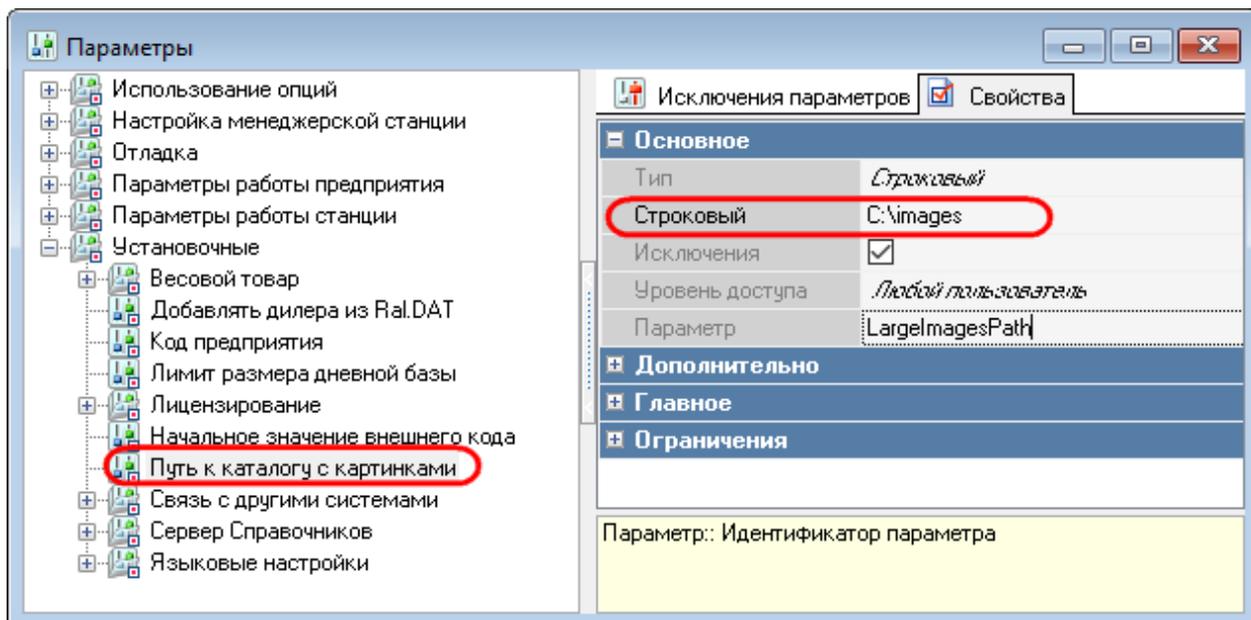


Рис. 2

10. Чтобы для блюда можно было выбрать картинку из каталога, созданного ранее, необходимо включить параметр «Самообслуживание/Интернет Заказы» в справочнике «Настройки – Параметры» и далее в свойствах блюда заполнить поле «Файл с большой картинкой».

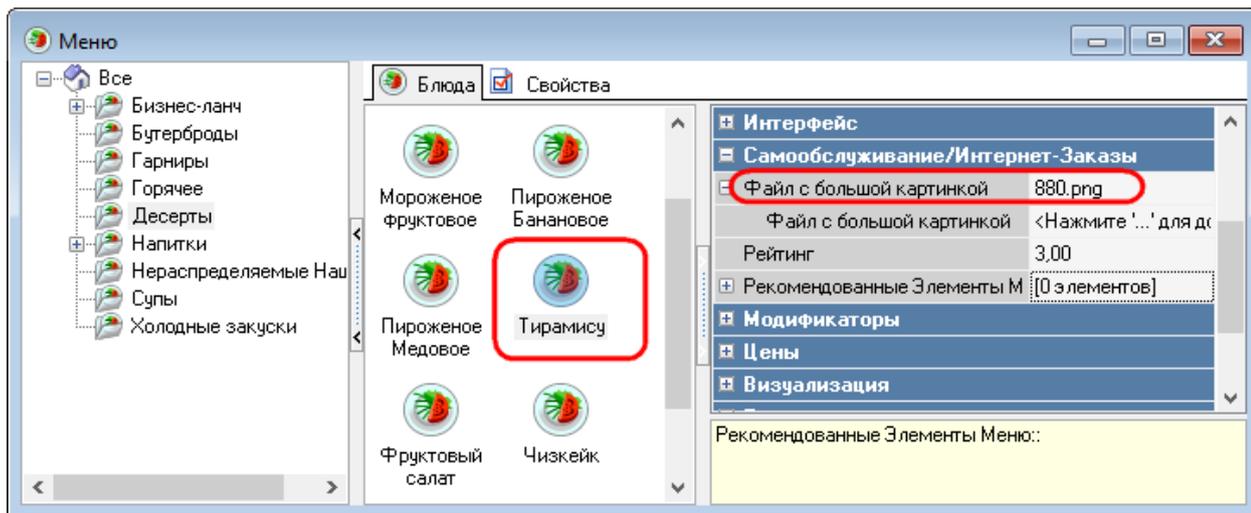


Рис. 3

11. Создайте новую **Классификацию** блюд и категорию(-ии) для второго экрана (справочник «Меню - Классификации блюд», см. Рис. 4). Категории блюд необходимы, если требуется настроить сцены, завязанные на несколько блюд (см. раздел 7.1 Типы сцен).

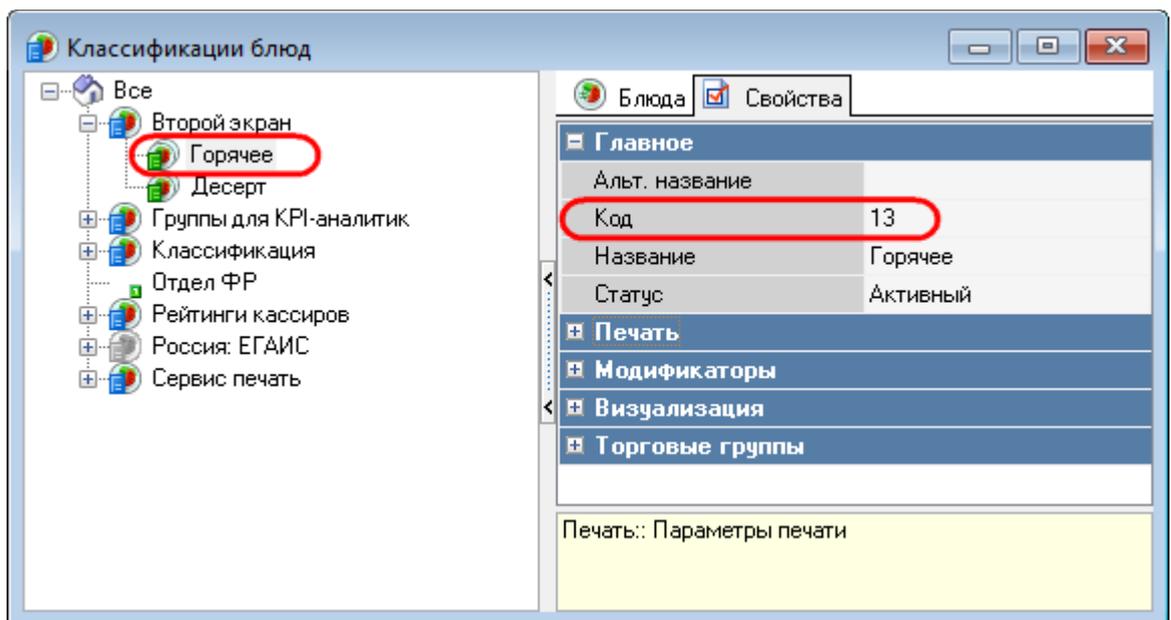


Рис. 4

12. Настройте **Бизнес-периоды**, если это необходимо (см. Настройки - Центральный офис – Бизнес-периоды).

13. Дальнейшая настройка связана с настройкой сценария отображения на втором экране (см. раздел 7.2 Типы сценариев) и требует внесение изменений в соответствующие конфигурационные файлы: **SecondScreen.ini** и **SSConfig.xml** (см. 4.2 Настройка файла SecondScreen.ini, 4.3 Настройка файла SSConfig.xml).

*Примечание:* Для корректной работы данного ПО на некоторых платформах может потребоваться обновление системы безопасности MFC для распространяемого пакета Microsoft Visual C++ 2008 с пакетом обновления 1 (SP1).

### 3.2 Порядок действий по обновлению второго экрана

Для обновления уже установленной версии до новой достаточно обновить только содержимое из архива SSXMLAIR\_core\_<новая\_версия>.rar.

## 4 Настройка конфигурационных файлов

### 4.1 Общие сведения

При настройке отображения картинок и надписей на втором экране следует обратить внимание на три основных файла:

- **SecondScreen.ini** - общие настройки для форм второго экрана, настройка размеров, координат, параметров отображения и параметров логирования, рекламной области и области расчета заказа;

- **SSConfig.xml** - настройки сценариев, сцен и их оформления;

- **media\skin.xml** - детальные характеристики для оформления второго экрана (включение\выключение областей и полей, цветовое оформление, подложки, размеры и цвета шрифтов).

### 4.2 Настройка файла SecondScreen.ini

Файл SecondScreen.ini содержит общие настройки для форм второго экрана, настройки размеров, координат, параметров отображения и параметров логирования, рекламной области и области расчета заказа.

#### [DISHPICS]

**Dir=D:UCS\image\_s\** - путь к картинкам блюд. В данной папке должны лежать файлы, которые используются для блюд в менеджерской станции (Рис. 2, Рис. 3);

**ImageForMissing=media\image\_for\_empty.png** - путь к файлу с изображением, которое выводится в случае, если нет картинки блюда;

#### [OUTPUT]

**DecimalDigits=0** - количество знаков после запятой в ценах;

**Language=RUS** - язык локализации (RUS, ENG, GER) в SSStrings.xml;

**ItemName=** - поле, содержащее названия блюд. Если пусто, то используется поле «Name» («Название») из свойств блюда. Также можно прописать «AltName» («Альт.название»). Если указывают расширенное свойство, то оно должно идти с префиксом «gen», например, ItemName=genName0419;

**ShowZeroCheckLines=1** - показывать строки с нулевой ценой в чеке (0=не показывать, 1=показывать);

**ShowNewItem=1** - показывать только что пробитое блюдо на втором экране (0=не показывать, 1=показывать, пусто = 0).

**PicByCode=0** - отображать картинку для блюда, находя ее в папке параметра «Dir» по шаблону КодБлюда.png, в случае незаполненного параметра "Файл с большой картинкой" в менеджерской станции Rk7 (Рис. 3).

**ShowVoting=0** - показывать блок оценки качества обслуживания (0=не показывать, 1=показывать, пусто = 0) Подробнее в разделе 6.15 Блок оценки качества обслуживания

**DriveMode=1** - режим «Drive» (0=не показывать, 1=показывать, пусто = 0)

**ShowCursor=0** - показывать курсор (0=не показывать, 1=показывать, пусто = 1)

**PopupStation=1** - передавать фокус на кассу (0=не передавать, 1=передавать, пусто = 1)

**ShowModifiers=1** - показывать модификаторы и составляющие комбо (0=не показывать, 1=показывать, пусто = 1)

**ReverseCheck=0** - чек в обратном порядке (0=нет, 1=да, пусто = 0)

**ShowLastOrder=1** - 0-работа как раньше, информацию о предыдущем заказе не показывать, 1-показывать информацию о предыдущем заказе до открытия нового (пробитые блюда и сумма заказа). *Реализовано в SecondScreen.dll 1.0.0.160;*

**ScenarioType=1** - тип сценария 0 - обычный, 1 - по последнему пробитому блюду

**HidePrices=1**- не показывать цены, 1- не показывать, 0- показывать.

#### [SCREENPOSITION]

**MainLeft=1024** - левая координата второго экрана

**MainTop=0** - верхняя координата второго экрана

**MainWidth=1024** - ширина второго экрана

**MainHeight=768** - высота второго экрана

#### [LOGFILE]

**Log=3** - уровень логирования (0=не логировать, 1=только ошибки, 2=ошибки и предупреждения, 3=полный лог)

**LogDir=SSLogFiles** - директория для логов

#### [REGSOCKET]

**Host=127.0.0.1** - хост для внутренней связи экранов (по умолчанию лучше оставлять 127.0.0.1)

**Port=2489** - порт для внутренней связи экранов (по умолчанию лучше оставлять 2489)

#### [CS\_CONNECTION]

**WSDL= [https://IP\\_CommonServer:PORT\\_CommonServer/soap/UCSCommonWS](https://IP_CommonServer:PORT_CommonServer/soap/UCSCommonWS)** - Адрес Common Server, в случае если настройки (сценарий) осуществляются через плагин RK7 7.5.2 и FeatureServer. Если параметр пуст, то настройки берутся из локальных файлов

#### [STATION]

**Code=1** - код станции (используется при старте).

### 4.3 Настройка файла SSConfig.xml

Файл с настройками сцен для второго экрана. Для каждого режима кассы прописывают сценарий с условиями и при выполнении условия происходит запуск сцен (см. раздел 7 Реклама и предложения (Сцены, режимы, сценарии)).

Описание	Тег	Значения	Комментарий
<b>Сцены</b>			
	/SecondScreen/SceneList		Блок списка сцен
<b>Галерея[0...N]</b>			
	/SecondScreen/SceneList/Scene@Type = Gallery		

Описание	Тег	Значения	Комментарий
	<code>/SecondScreen/SceneList/Scene</code>	[0...N]	Повторяющийся тег для объявления сцен
Уникальный идентификатор сцены	<code>/SecondScreen/SceneList/Scene@Id</code>	{Q} Q = -1...N	Пример {157}  Сцена с id = {-1} работает для отображения только что пробитого блюда при условии, что включен параметр ShowNewItem=1 (SecondScreen.ini, секция OUTPUT)
Тип сцены	<code>/SecondScreen/SceneList/Scene@Type</code>	"Gallery"	
Название сцены	<code>/SecondScreen/SceneList/Scene@Name</code>	text	
Код блюда	<code>/SecondScreen/SceneList/Scene@DishCode</code>	code	Код блюда: Меню - [Блюдо] - Главное – Код. Возможно перечисление нескольких блюд через запятую. Пример: DishCode="2037,2035,2039"
Код категории блюд	<code>/SecondScreen/SceneList/Scene@DishGroup</code>	code	Код группы: Меню - Классификации блюд - [Классификация] - [Категория] - Свойства - Главное - Код
Альтернативное название блюда	<code>/SecondScreen/SceneList/Scene@AltDishName</code>	text	
Описание	<code>/SecondScreen/SceneList/Scene@Description</code>	text	
Цена	<code>/SecondScreen/SceneList/Scene@Price</code>	[0...N]	
Валюта	<code>/SecondScreen/SceneList/Scene@Currency</code>	text	Пример: "руб."
Фон	<code>/SecondScreen/SceneList/Scene@Background</code>	Путь к файлу	Путь к файлу относительно папки ...\\Rk7Cash\\media. Например: Advert\\bg_advert.png
Подложка цены	<code>/SecondScreen/SceneList/Scene@PriceSubstrate</code>	Путь к файлу	Путь к файлу относительно папки ...\\Rk7Cash\\media. Например: Advert\\Price.png
Отступ	<code>/SecondScreen/SceneList/Scene@Padding</code>	[0...N]	Отступ от всех границ блока изображения блюда (меняется размер картинки блюда)

Описание	Тег	Значения	Комментарий
Размер шрифта названия	/SecondScreen/SceneList/Scene@NameFontSize	[0...N]	Пример: 32
Цвет шрифта названия	/SecondScreen/SceneList/Scene@NameFontColor	Hex Color Code	0xFFFFFFFF
Отступ цены	/SecondScreen/SceneList/Scene@PricePadding	[0...N]	Отступ от всех границ блока
Размер шрифта описания	/SecondScreen/SceneList/Scene@DescriptionFontSize	[0...N]	Пример: 32
Цвет шрифта описания	/SecondScreen/SceneList/Scene@DescriptionFontColor	Hex Color Code	0xFFFFFFFF
Размер шрифта цены	/SecondScreen/SceneList/Scene@PriceFontSize	[0...N]	Пример: 32
Цвет шрифта цены	/SecondScreen/SceneList/Scene@PriceFontColor	Hex Color Code	0xFFFFFFFF
Размер шрифта валюты	/SecondScreen/SceneList/Scene@CurrencyFontSize	[0...N]	Пример: 32
Цвет шрифта валюты	/SecondScreen/SceneList/Scene@CurrencyFontColor	Hex Color Code	0xFFFFFFFF
Эффекты заморзания и дыма	/SecondScreen/SceneList/Scene@Effect	[0-2]	0 - отключено, 1 - пар, 2 - иней
Анимация	/SecondScreen/SceneList/Scene@Animation	[0, 1]	0 - выезжает сверху, 1 - выезжает справа
Выравнивание названия	/SecondScreen/SceneList/Scene@NameAlign	"center", "left", "right"	
Выравнивание описания	/SecondScreen/SceneList/Scene@DescriptionAlign	"center", "left", "right"	
Выравнивание цены	/SecondScreen/SceneList/Scene@PriceAlign	"center", "left", "right"	

Описание	Тег	Значения	Комментарий
Текст предложения	/SecondScreen/SceneList/Scene@Slogan	text	Если при демонстрации определенной категории, нужна определенная надпись, например при демонстрации категории "Соки" необходимо выводить надпись "Не забудьте заказать напиток"
Выравнивание	/SecondScreen/SceneList/Scene@SloganAlign	"center", "left", "right"	
Координата X верхней левой точки	/SecondScreen/SceneList/Scene@SloganX	[0...N] px.	
Координата Y верхней левой точки	/SecondScreen/SceneList/Scene@SloganY	[0...N] px.	
Ширина	/SecondScreen/SceneList/Scene@SloganWidth	[0...N] px.	
Высота	/SecondScreen/SceneList/Scene@SloganHeight	[0...N] px.	
Фон	/SecondScreen/SceneList/Scene@SloganBackground	Путь к файлу	Путь к файлу относительно папки ...\\Rk7Cash\\media. Например: Advert\\slogan_background.png
Размер шрифта	/SecondScreen/SceneList/Scene@SloganFontSize	[0...N]	Пример: 32
Цвет шрифта	/SecondScreen/SceneList/Scene@SloganFontColor	Hex Color Code	0xFFFFFFFF
Отступ	/SecondScreen/SceneList/Scene@SloganPadding	[0...N]	Отступ от всех границ блока
Продолжительность (Только для Id="{ -1 }")	/SecondScreen/SceneList/Scene@Duration	[0...N] сек.	Чтобы блюдо, которое только что было добавлено в заказ, появлялась на втором экране не на короткое время (буквально на пару секунд), необходимо в SSConfig.xml у сцены с атрибутом Id="-1" добавить атрибут Duration="10". Это требуемая длительность демонстрации в секундах.
Категория эффекта	/SecondScreen/SceneList/Scene/EffectCase/CaseItem@Category	code	Код категории классификации, можно перечислять через запятую

Описание	Тег	Значения	Комментарий
Значение эффекта	/SecondScreen/SceneList/Scene/EffectCase/CaseItem@Value	[0...2]	0 – нет; 1 – пар; 2 - иней
Категория слогана	/SecondScreen/SceneList/Scene/SloganCase/CaseItem@Category	code	Код категории классификации, можно перечислять через запятую
Значение слогана	/SecondScreen/SceneList/Scene/SloganCase/CaseItem@Value	text	Пример: "Попробуй новинку среди десертов!"
<b>Видео [0...N]</b> <b>/SecondScreen/SceneList/Scene@Type = Video</b>			
Уникальный идентификатор сцены	/SecondScreen/SceneList/Scene@Id	{Q} Q = -1...N	
Тип сцены	/SecondScreen/SceneList/Scene@Type	"Video"	
Название сцены	/SecondScreen/SceneList/Scene@Name	text	
SWF источник	/SecondScreen/SceneList/Scene@Content	Путь к файлу	Путь к файлу относительно папки ...\Rk7Cash\media. Например: Content/CashDesk.flv
<b>Изображение [0...N]</b> <b>/SecondScreen/SceneList/Scene@Type = Image</b>			
Уникальный идентификатор сцены	/SecondScreen/SceneList/Scene@Id	{Q} Q = -1...N	
Тип сцены	/SecondScreen/SceneList/Scene@Type	"Image"	
Название сцены	/SecondScreen/SceneList/Scene@Name	text	
Источник изображения	/SecondScreen/SceneList/Scene@Content	Путь к файлу	Путь к файлу относительно папки ...\Rk7Cash\media. Например: Content\m31.png
<b>Сценарии</b>			
	/SecondScreen/ScenarioList		Блок списка сценариев

Описание	Тег	Значения	Комментарий
<p><b>Режимы</b>  <b>/SecondScreen/ScenarioList/Mode_X</b>  <b>@ModeId = 1, 2, 3_1, 3_2, 4, 5 ... 19</b>                      (где X = /SecondScreen/ScenarioList/  <b>Mode_X@ModeId</b>)</p>			<p>1. Mode_1 - режим ожидания (до регистрации кассира)                      2. Mode_2 - главное меню и другие сервисные формы (кассир зарегистрировался и активен)                      3. Mode_3 - форма редактирования заказа, изменения статуса заказа                      4. Mode_3_1 - режим набора заказа, но ни одного блюда не выбрано                      5. Mode_3_2 - когда уже выбрано хотя бы одно блюдо, режим добавления блюд                      6. Mode_4 - форма редактирования заказа, расчет заказа и статус оплаты                      7. Mode_5 - форма редактирования заказа, состояние печати чека                      8. Mode_11 - форма создания заказа                      9. Mode_18 - форма логирования (после того, как кассир регистрируется, но до активации). Идентичен 1-му, когда касса выключена (Доступно только при настройке Опции- CloseAppsWithCashStation = No в настройках второго экрана в менеджерской</p> <p>Для режимов 4 (оплата) и 5 (печать чека) так же можно задавать сценарии, например, рекламировать спецпредложения. Обязательно для этих режимов настроить рекламную область и сделать ее видимой (в файле media\skin.xml - у тэга &lt;advert&gt; сделать visible=0).</p>
	<p><b>SecondScreen/                      ScenarioList/                      Mode_X</b></p>		
<p>Идентификатор режима</p>	<p>/SecondScreen/ScenarioList/Mode_X@ModeId</p>	<p>1, 2, 3_1, 3_2, 4, 5 ... 19</p>	

Описание	Тег	Значения	Комментарий
Текст, отображаемый в режиме	/SecondScreen/ScenarioList/Mode_X@ShowText	text	Для перехода на новую строку использовать "\n" Например: ShowText="ИЗВИНИТЕ, КАССА/\nВРЕМЕННО НЕ РАБОТАЕТ.">
Уникальный идентификатор сценария (внутри режима)	/SecondScreen/ScenarioList/Mode_X/Scenario@Id	{Q} Q = 0...N	
Комментарий сценария	/SecondScreen/ScenarioList/Mode_X/Scenario@Comment	text	Используется для пояснения настроек сценария внутри файла  Пример: Comment="добавили блюда из категории с кодом 6, 9, 7 и нет блюд из категории с кодом 8. Запускаем сцену 6"
С категориями блюд	/SecondScreen/ScenarioList/Mode_X/Scenario@With	code	Код группы: Меню - Классификации блюд - [Классификация] - [Категория] - Свойства - Главное – Код В параметрах With и Without учитывается не порядок, а совокупность категорий в чеке (условие "И") через запятую без пробела.
Без категорий блюд	/SecondScreen/ScenarioList/Mode_X/Scenario@Without	code	Код группы: Меню - Классификации блюд - [Классификация] - [Категория] - Свойства - Главное – Код В параметрах With и Without учитывается не порядок, а совокупность категорий в чеке (условие "И") через запятую без пробела.
Код категории для последнего добавленного блюда	/SecondScreen/ScenarioList/Mode_X/Scenario@Last	code	Код группы: Меню - Классификации блюд - [Классификация] - [Категория] - Свойства - Главное – Код. Возможно перечисление нескольких кодов через запятую Работает только, если в SecondScreen.ini параметр ScenarioType=1
С кодами блюд	/SecondScreen/ScenarioList/Mode_X/Scenario@WithCodes	code	Код блюда: Меню - [Блюдо] - Главное – Код. Возможно перечисление нескольких блюд через запятую

Описание	Тег	Значения	Комментарий
Без кодов блюд	/SecondScreen/ScenarioList/Mode_X/Scenario@WithoutCodes	code	Код блюда: Меню - [Блюдо] - Главное – Код. Возможно перечисление нескольких блюд через запятую
Код блюда, добавленного последним в заказ	/SecondScreen/ScenarioList/Mode_X/Scenario@LastCode	code	Код блюда: Меню - [Блюдо] - Главное – Код. Возможно перечисление нескольких блюд через запятую.  Работает только, если в SecondScreen.ini параметр ScenarioType=1
Код ресторана	/SecondScreen/ScenarioList/Mode_X/Scenario@RestCode	code	Сервис - Станции и устройства - [Ресторан] - Свойства - Главное - Код
Бизнес период	/SecondScreen/ScenarioList/Mode_X/Scenario@BusinessPeriod	code	Настройки - Центральный офис - Бизнес периоды - [Бизнес период] - Главное - Код
Оплата	/SecondScreen/ScenarioList/Mode_4/Scenario@Payment and /SecondScreen/ScenarioList/Mode_5/Scenario@Payment	null, "true", "false"	"true" - означает, что этот сценарий будет показан только в случае, если уже внесена оплата или Payment="false", означает, что этот сценарий будет показан только в случае, если оплата еще не внесена (т.н. последнее предложение).  Если этого атрибута у сценария нет, значит он подходит для обоих случаев.
Идентификатор сцены (из /SecondScreen/SceneList/Scene@Id)	/SecondScreen/ScenarioList/Mode_X/Scenario/ShowScene@Id	{Q}	Q = /SecondScreen/SceneList/Scene@Id

#### 4.4 Настройка файла Skin.xml

Skin.xml содержит детальные характеристики для оформления второго экрана (включение\выключение областей и полей, цветовое оформление, подложки, размеры и цвета шрифтов).

Описание	Тег	Значения	Комментарий
Путь к папке media	SecondScreen/@MediaFolder	Путь к папке	Не настраивается

Описание	Тег	Значения	Комментарий
Тип	SecondScreen/@Type	"Skin"	Не настраивается
Эффекты	SecondScreen/Effects/@VFX	"Effects/eff ect.swf"	Не настраивается
<b>Основные настройки</b>			
Основной раздел	<b>SecondScreen/Main</b>		Основное окно
Координата X	SecondScreen/Main/@ X		Не настраивается
Координата Y	SecondScreen/Main/@ Y		Не настраивается
Ширина	SecondScreen/Main/@ Width		Не настраивается
Высота	SecondScreen/Main/@ Height		Не настраивается
Фон	SecondScreen/Main/@ Background	Путь к файлу	Путь к файлу относительно папки ...\\Rk7Cash\\media
Шрифт	SecondScreen/Main/@ Font	Путь к файлу	Путь к файлу относительно папки ...\\Rk7Cash\\media
Язык	SecondScreen/Main/@ Language	RUS, ENG, GER	Выбираются значения из SSStrings.xml
Отображать новый элемент	SecondScreen/Main/@ ShowNewItem	[0, 1]	Не настраивается
Валюта	SecondScreen/Main/@ Currency	text	Отображаемое значение валюты. Например: "руб." Для отображения должно быть включено в SecondScreen.ini [OUTPUT] - DecimalDigits=1
<b>Копейки\валюты</b>			
Настройка копеек	<b>SecondScreen/Decimals</b>		
Отображать точку разделитель	SecondScreen/Decimals/@ ShowSeparator	[0, 1]	0 - отображается, 1 - не отображается
Вертикальное выравнивание копеек	SecondScreen/Decimals/@ VerticalAlign	"top", "middle", "bottom"	Значения регистрозависимые
Размер шрифта копеек относительно шрифта цены в процентах	SecondScreen/Decimals/@ Percentage	[0...N] %	Default = 100 - размер шрифта копеек равен размеру шрифта рублей. Для нижнего и верхнего расположения рекомендуется использовать значение ~55, для среднего расположения - 100

Описание	Тег	Значения	Комментарий
Отступ для валюты по вертикали	SecondScreen/Decimals/@CurrencyYOffset	[0...N] %	Default = 100. Не работает, если /SecondScreen/Screens/Check@SameSize = 1 При /SecondScreen/Screens/Check@SameSize = 0 выравнивание идет относительно копеек
Отступ для копеек по вертикали	SecondScreen/Decimals/@DecimalYOffset	[0...N] %	Default = 100. Не работает, если SecondScreen/Decimals/@VerticalAlign = top
<b>Настройки информационного экрана</b>			Сообщения\пробиваемые блюда
	<b>SecondScreen/Screens</b>		
Дисплей	<b>SecondScreen/Screens/Display</b>		
Фон	SecondScreen/Screens/Display/@Background	Путь к файлу	Путь к файлу относительно папки ...\\Rk7Cash\\media
Логотип кафе	SecondScreen/Screens/Display/@Logo	Путь к файлу	Путь к файлу относительно папки ...\\Rk7Cash\\media
Иконка корзины	SecondScreen/Screens/Display/@Icon	Путь к файлу	Путь к файлу относительно папки ...\\Rk7Cash\\media
Тень	SecondScreen/Screens/Display/@DropShadow	[0, 1]	
<b>Реклама</b>			
Рекламный блок	<b>SecondScreen/Screens/Advert</b>		
Радиус закругления краев блока рекламы	SecondScreen/Screens/Advert/@Radius	[0...N]	
Тень	SecondScreen/Screens/Advert/@DropShadow	[0, 1]	
Верхний регистр названия	SecondScreen/Screens/Advert/@NameUpperCase	[0, 1]	
Верхний регистр описания	SecondScreen/Screens/Advert/@DescriptionUpperCase	[0, 1]	
<b>Галерея [0...N]</b> <b>SecondScreen/Screens/Advert/Scene/@Type = Gallery</b>			
	<b>SecondScreen/Screens/Advert/Scene</b>		

Описание	Тег	Значения	Комментарий
Уникальный идентификатор сцены	SecondScreen/Screens/Advert/Scene/@Id	{Q} Q = -1...N	
Тип сцены	SecondScreen/Screens/Advert/Scene/@Type	"Gallery"	
Название сцены	SecondScreen/Screens/Advert/Scene/@Name	text	
Код блюда	SecondScreen/Screens/Advert/Scene/@DishCode	code	Код блюда: Меню - [Блюдо] - Главное – Код. Возможно перечисление нескольких блюд через запятую. Например: DishCode="2037,2035,2039"
Описание	SecondScreen/Screens/Advert/Scene/@Description	text	
Цена	SecondScreen/Screens/Advert/Scene/@Price	[0...N]	
Валюта	SecondScreen/Screens/Advert/Scene/@Currency	text	Пример: "руб."
Фон	SecondScreen/Screens/Advert/Scene/@Background	Путь к файлу	Путь к файлу относительно папки ...\\Rk7Cash\\media. Например: Advert\\bg_advert.png
Подложка цены	SecondScreen/Screens/Advert/Scene/@PriceSubstrate	Путь к файлу	Путь к файлу относительно папки ...\\Rk7Cash\\media. Например: Advert\\Price.png
Отступ	SecondScreen/Screens/Advert/Scene/@Padding	[0...N] px.	Отступ от границы рекламной области со всех сторон
Размер шрифта названия	SecondScreen/Screens/Advert/Scene/@NameFontSize	[0...N]	Например: 32
Цвет шрифта названия	SecondScreen/Screens/Advert/Scene/@NameFontColor	Hex Color Code	Например: 0xFFFFFFFF
Размер шрифта описания	SecondScreen/Screens/Advert/Scene/@DescriptionFontSize	[0...N]	Например: 28
Цвет шрифта описания	SecondScreen/Screens/Advert/Scene/@DescriptionFontColor	Hex Color Code	Например: 0xFFFFFFFF
Отступ цены	SecondScreen/Screens/Advert/Scene/@PricePadding	[0...N] px.	Отступ внутри блока цены со всех сторон
Размер шрифта цены	SecondScreen/Screens/Advert/Scene/@PriceFontSize	[0...N]	Например: 34

Описание	Тег	Значения	Комментарий
Цвет шрифта цены	SecondScreen/Screens/Advertis/Scene/@PriceFontColor	Hex Color Code	Например: 0xFFFFFFFF
Размер шрифта валюты	SecondScreen/Screens/Advertis/Scene/@CurrencyFontSize	[0...N]	Например: 34
Цвет шрифта валюты	SecondScreen/Screens/Advertis/Scene/@CurrencyFontColor	Hex Color Code	Например: 0xFFFFFFFF
Эффекты замерзания и дыма	SecondScreen/Screens/Advertis/Scene/@Effect	[0-2]	0 - отключено, 1 - пар, 2 - иней
Анимация	SecondScreen/Screens/Advertis/Scene/@Animation	[0, 1]	0 - выезжает сверху и далее движется налево, 1 - выезжает справа и движется налево
Выравнивание названия	SecondScreen/Screens/Advertis/Scene/@NameAlign	"center", "left", "right"	
Выравнивание описания	SecondScreen/Screens/Advertis/Scene/@DescriptionAlign	"center", "left", "right"	
Выравнивание цены	SecondScreen/Screens/Advertis/Scene/@PriceAlign	"center", "left", "right"	
Текст предложения (слогана)	SecondScreen/Screens/Advertis/Scene/@Slogan	text	Используется если при демонстрации определенной категории, нужна определенная надпись, например при демонстрации категории "Соки" необходимо выводить надпись "Не забудьте заказать напиток"
Выравнивание слогана	SecondScreen/Screens/Advertis/Scene/@SloganAlign	"center", "left", "right"	
Координата X верхней левой точки слогана	SecondScreen/Screens/Advertis/Scene/@SloganX	[0...N] px.	
Координата Y верхней левой точки слогана	SecondScreen/Screens/Advertis/Scene/@SloganY	[0...N] px.	
Ширина слогана	SecondScreen/Screens/Advertis/Scene/@SloganWidth	[0...N] px.	
Высота слогана	SecondScreen/Screens/Advertis/Scene/@SloganHeight	[0...N] px.	

Описание	Тег	Значения	Комментарий
Фон для слогана	SecondScreen/Screens/Advertisment/Scene/@SloganBackground	Путь к файлу	Путь к файлу относительно папки ...\\Rk7Cash\\media. Например: Advertisment\\slogan_background.png
Размер шрифта слогана	SecondScreen/Screens/Advertisment/Scene/@SloganFontSize	[0...N]	Например: 32
Цвет шрифта слогана	SecondScreen/Screens/Advertisment/Scene/@SloganFontColor	Hex Color Code	0xFFFFFFFF
Отступ слогана	SecondScreen/Screens/Advertisment/Scene/@SloganPadding	[0...N]	Отступ от всех границ блока
<b>Изображение [0...N]</b> <b>SecondScreen/Screens/Advertisment/Scene/@Type = Image</b>			
Уникальный идентификатор сцены	SecondScreen/Screens/Advertisment/Scene/@Id	{Q} Q = -1...N	
Тип сцены	SecondScreen/Screens/Advertisment/Scene/@Type	"Image"	
Название сцены	SecondScreen/Screens/Advertisment/Scene/@Name	text	
Источник изображения	SecondScreen/Screens/Advertisment/Scene/@Content	Путь к файлу	Путь к файлу относительно папки ...\\Rk7Cash\\media. Например: Content\\m31.png
Продолжительность	SecondScreen/Screens/Advertisment/Scene/@Duration	[0...N] сек.	
<b>Видео [0...N]</b> <b>SecondScreen/Screens/Advertisment/Scene/@Type = Video</b>			
Уникальный идентификатор сцены	SecondScreen/Screens/Advertisment/Scene/@Id	{Q} Q = -1...N	
Тип сцены	SecondScreen/Screens/Advertisment/Scene/@Type	"Video"	
Название сцены	SecondScreen/Screens/Advertisment/Scene/@Name	text	
Видео источник в .flv формате	SecondScreen/Screens/Advertisment/Scene/@Content	Путь к файлу	Путь к файлу относительно папки ...\\Rk7Cash\\media. Например: Content\\CashDesk.flv
<b>Область чека</b>			
Область чека	SecondScreen/Screens/Check		

Описание	Тег	Значения	Комментарий
Изображение рамки	SecondScreen/Screens/Check/@FrameImg	Путь к файлу	Путь к файлу относительно папки ...\\Rk7Cash\\media
Радиус рамки	SecondScreen/Screens/Check/@FrameRadius	[0...N]	
Отступ	SecondScreen/Screens/Check/@Padding	[0...N]	
Подложка заглавия	SecondScreen/Screens/Check/@HeaderSubstrate	Путь к файлу	Путь к файлу относительно папки ...\\Rk7Cash\\media
Размер шрифта таблицы	SecondScreen/Screens/Check/@TableFontSize	[0...N]	Пример: 32
Цвет шрифта таблицы	SecondScreen/Screens/Check/@TableFontColor	Hex Color Code	Пример: 0xFFFFFFFF
Отображать итоговую цену в таблице	SecondScreen/Screens/Check/@TableShowSumprice	[0, 1]	0 - не отображать; 1 - отображать
Отображать линии таблицы	SecondScreen/Screens/Check/@TableShowLines	[0, 1]	0 - не отображать; 1 - отображать
Отображать миниатюру в таблице	SecondScreen/Screens/Check/@TableShowThumbnail	[0, 1]	0 - не отображать; 1 - отображать
Размер миниатюры	SecondScreen/Screens/Check/@SizeThumbnail	[0...N] px.	
Размер шрифта баннера	SecondScreen/Screens/Check/@BannerFontSize	[0...N]	Пример: 32
Цвет шрифта баннера	SecondScreen/Screens/Check/@BannerFontColor	Hex Color Code	Пример: 0xFFFFFFFF
Тень для текста	SecondScreen/Screens/Check/@DropShadow	[0, 1]	0 - не отображать; 1 - отображать
Прозрачность чековой области	SecondScreen/Screens/Check/@AdvertAlpha	[0...100] %	Выставляется прозрачность чековой области для отображения рекламных роликов\изображений\галерей в фоне. 0 - не прозрачно, 100 - прозрачно
Ширина колонки с количеством	SecondScreen/Screens/Check/@QntColWidth	[0...N] px.	
Ширина колонки с ценой	SecondScreen/Screens/Check/@PriceColWidth	[0...N] px.	
Ширина колонки с суммой	SecondScreen/Screens/Check/@SummColWidth	[0...N] px.	

Описание	Тег	Значения	Комментарий
Соответствие размера знака валюты знаку цены	SecondScreen/Screens/Check/@SameSize	[0, 1]	Если включено, то размер знака валюты будет соответствовать размеру цены
<b>Блок оценки качества обслуживания</b>			
	<b>SecondScreen/Screens/QualityService</b>		
Активация	SecondScreen/Screens/QualityService/@Enabled	[0, 1]	Включение раздела оценки качества обслуживания. Для работы должно быть включено в SecondScreen.ini [OUTPUT]-ShowVoting = 1 и включена видимость в необходимых режимах SecondScreen/Modes/Mode/QualityService/@Visible = 1
Текст сообщения	SecondScreen/Screens/QualityService/@Text	text	Пример: "Оцените нашу работу" (Отображается между кнопками)
Размер шрифта	SecondScreen/Screens/QualityService/@FontSize	[0...N]	Пример: 32
Цвет шрифта	SecondScreen/Screens/QualityService/@FontColor	Hex Color Code	Например: 0xFFFFFFFF
Изображение	SecondScreen/Screens/QualityService/@Image	Путь к файлу	Путь к файлу относительно папки ...\\Rk7Cash\\media. Изображение отображается после оценки. Пример "Спасибо за вашу оценку"
Изображение кнопки положительной оценки А	SecondScreen/Screens/QualityService/@BtnNegativeA	Путь к файлу	Путь к файлу относительно папки ...\\Rk7Cash\\media. 1-е изображение для формирования анимации
Изображение кнопки положительной оценки В	SecondScreen/Screens/QualityService/@BtnNegativeB	Путь к файлу	Путь к файлу относительно папки ...\\Rk7Cash\\media. 2-е изображение для формирования анимации. После голосования анимация останавливается на изображении В
Изображение кнопки отрицательной оценки А	SecondScreen/Screens/QualityService/@BtnPositiveA	Путь к файлу	Путь к файлу относительно папки ...\\Rk7Cash\\media. 1-е изображение для формирования анимации

Описание	Тег	Значения	Комментарий
Изображение кнопки отрицательной оценки В	SecondScreen/Screens/QualityServise/@BtnPositive В	Путь к файлу	Путь к файлу относительно папки ...\\Rk7Cash\\media. 2-е изображение для формирования анимации. После голосования анимация останавливается на изображении В
<b>Баннер</b>			
Баннер активация	SecondScreen/Screens/Banner/@Enabled	[0, 1]	Баннеры отображаются по текущему настроенному бизнес-периоду. Изображения лежат в папках media\\banners\\код_бизнес_периода
<b>Режимы</b>			
<b>SecondScreen/Modes/Mode/@Id = 1, 2, 3_1, 3_2, 4, 5 ... 19</b>			
	<b>SecondScreen/Modes</b>		
	<b>SecondScreen/Modes/Mode</b>		
Идентификатор режима	SecondScreen/Modes/Mode/@Id	1, 2, 3_1, 3_2, 4, 5 ... 19	
Текст, отображаемый в режиме	SecondScreen/Modes/Mode/@ShowText	text	Для перехода на новую строку использовать "\n". Например: ShowText="ИЗВИНИТЕ, КАССА\nВРЕМЕННО НЕ РАБОТАЕТ.">
<b>Блок дисплея</b>			
	<b>SecondScreen/Modes/Mode/Display</b>		
Координата X	SecondScreen/Modes/Mode/Display/@X	[0...N] пх.	
Координата Y	SecondScreen/Modes/Mode/Display/@Y	[0...N] пх.	
Ширина	SecondScreen/Modes/Mode/Display/@Width	[0...N] пх.	
Высота	SecondScreen/Modes/Mode/Display/@Height	[0...N] пх.	
Видимость	SecondScreen/Modes/Mode/Display/@Visible	[0, 1]	

Описание	Тег	Значения	Комментарий
Логотип	<b>SecondScreen/Modes/Mode/Display/Logo</b>		
Координата X	SecondScreen/Modes/Mode/Display/Logo/@X	[0...N] px.	
Координата Y	SecondScreen/Modes/Mode/Display/Logo/@Y	[0...N] px.	
Ширина	SecondScreen/Modes/Mode/Display/Logo/@Width	[0...N] px.	
Высота	SecondScreen/Modes/Mode/Display/Logo/@Height	[0...N] px.	
Видимость	SecondScreen/Modes/Mode/Display/Logo/@Visible	[0, 1]	
Иконка	<b>SecondScreen/Modes/Mode/Display/Ico</b>		
Координата X	SecondScreen/Modes/Mode/Display/Ico/@Width	[0...N] px.	
Координата Y	SecondScreen/Modes/Mode/Display/Ico/@Height	[0...N] px.	
Ширина	SecondScreen/Modes/Mode/Display/Ico/@X	[0...N] px.	
Высота	SecondScreen/Modes/Mode/Display/Ico/@Y	[0...N] px.	
Видимость	SecondScreen/Modes/Mode/Display/Ico/@Visible	[0, 1]	
	<b>SecondScreen/Modes/Mode/Display/TextField</b>		
Координата X	SecondScreen/Modes/Mode/Display/TextField/@X	[0...N] px.	
Координата Y	SecondScreen/Modes/Mode/Display/TextField/@Y	[0...N] px.	

Описание	Тег	Значения	Комментарий
Название	SecondScreen/Modes/ModeDisplay/TextField/@Name	[field1...field12]	<p>Фиксированные значения</p> <p>Дать описания всем полям</p> <p>field1 - значение из SecondScreen/Modes/Mode/@ShowText</p> <p>field2 - "Вы только что заказали"</p> <p>field3 - Количество товаров + единица измерения (пример: 1 шт.)</p> <p>field4 - Название блюда</p> <p>field5 - "Товаров N на сумму M"</p> <p>field6 - Цена добавленного блюда</p> <p>field7 - "Внесено"</p> <p>field8 - Цифровое значение внесенной суммы</p> <p>field9 - "Сдача"</p> <p>field10 - Цифровое значение сдачи</p> <p>field11 - "Ваш заказ"</p> <p>field12 - Итоговая цена</p>
Ширина	SecondScreen/Modes/ModeDisplay/TextField/@Width	[0...N]	
Размер	SecondScreen/Modes/ModeDisplay/TextField/@Size	[0...N]	
Цвет	SecondScreen/Modes/ModeDisplay/TextField/@Color	Hex Color Code	Например: 0xFFFFFFFF
Цвет модификаторов	SecondScreen/Modes/ModeDisplay/TextField/@ModiColor	Hex Color Code	Например: 0xFFFFFFFF. Модификаторы отображаются только в одном поле и для них применяется этот цвет...
Цвет валюты	SecondScreen/Modes/ModeDisplay/TextField/@CurrencyColor	Hex Color Code	Например: 0xFFFFFFFF
Видимость	SecondScreen/Modes/ModeDisplay/TextField/@Visible	[0, 1]	
<b>Блок рекламы</b>			
	<b>SecondScreen/Modes/Mode/Advert</b>		

Описание	Тег	Значения	Комментарий
Координата блока X	SecondScreen/Modes/Mode/Advert/@ X	[0...N] px.	
Координата блока Y	SecondScreen/Modes/Mode/Advert/@ Y	[0...N] px.	
Ширина блока	SecondScreen/Modes/Mode/Advert/@ Width	[0...N] px.	
Высота блока	SecondScreen/Modes/Mode/Advert/@ Height	[0...N] px.	
Видимость блока	SecondScreen/Modes/Mode/Advert/@ Visible	[0, 1]	
<b>Блок чека</b>			
	<b>SecondScreen/Modes/Mode/Check</b>		
Координата блока X	SecondScreen/Modes/Mode/Check/@ X	[0...N] px.	
Координата блока Y	SecondScreen/Modes/Mode/Check/@ Y	[0...N] px.	
Ширина блока	SecondScreen/Modes/Mode/Check/@ Width	[0...N] px.	
Высота блока	SecondScreen/Modes/Mode/Check/@ Height	[0...N] px.	
Видимость блока	SecondScreen/Modes/Mode/Check/@ Visible	[0, 1]	0 – не показывать; 1 - показывать
<b>Блок качества обслуживания</b>			
	<b>SecondScreen/Modes/Mode/QualityService</b>		
Координата блока X	SecondScreen/Modes/Mode/QualityService/@ X	[0...N] px.	
Координата блока Y	SecondScreen/Modes/Mode/QualityService/@ Y	[0...N] px.	
Ширина блока	SecondScreen/Modes/Mode/QualityService/@ Width	[0...N] px.	
Высота блока	SecondScreen/Modes/Mode/QualityService/@ Height	[0...N] px.	
Видимость блока	SecondScreen/Modes/Mode/QualityService/@ Visible	[0, 1]	
<b>Блок QR-кода</b>			Вывод QR-кода, дополнительные настройки не нужны
	<b>SecondScreen/Modes/Mode/QRCode</b>		

Описание	Тег	Значения	Комментарий
Координата блока X	SecondScreen/Modes/Mode/QRCode/@X	[0...N] px.	
Координата блока Y	SecondScreen/Modes/Mode/QRCode/@Y	[0...N] px.	
Ширина блока	SecondScreen/Modes/Mode/QRCode/@Width	[0...N] px.	
Высота блока	SecondScreen/Modes/Mode/QRCode/@Height	[0...N] px.	
Видимость блока	SecondScreen/Modes/Mode/QRCode/@Visible	[0, 1]	
<b>Блок баннера</b>			
	<b>SecondScreen/Modes/Mode/Banner</b>		
Координата блока X	SecondScreen/Modes/Mode/Banner/@X	[0...N] px.	
Координата блока Y	SecondScreen/Modes/Mode/Banner/@Y	[0...N] px.	
Ширина блока	SecondScreen/Modes/Mode/Banner/@Width	[0...N] px.	
Высота блока	SecondScreen/Modes/Mode/Banner/@Height	[0...N] px.	
Видимость блока	SecondScreen/Modes/Mode/Banner/@Visible	[0, 1]	

## 5 Работа системы

### 5.1 Запуск

1. Запускаем кассу РК7 как обычно. Если файл **secscr7.dll** загрузился на кассу, то **SecondScreen.dll** будет вызван **r\_keeper\_7** при старте. **secscr7.dll** – это файл драйвера '**Second Screen with XML interface**' на кассовой станции. Он будет загружен с помощью **preload** на станцию.

2. **SecondScreen.dll** запустит **SecondScreen.exe**.

### 5.2 Настройка второго экрана удаленно на другом ПК

Если подразумевается, что второй экран запущен на одной станции (ПК2), а касса находится на другой станции (ПК1), то необходимо выполнить шаги, описанные ниже.

1. Папки с картинками должны присутствовать на обоих компьютерах и пути их совпадать. (так же полностью должен совпадать путь к директории **win\media**)

2. На ПК2 удалить из устройств в менеджерской "Second Screen with XML Interface".

3. На ПК2 В файле [путьРК7]\bin\win\media\Settings.xml у элемента **Settings** в атрибуте **Host** указать **ip-адрес ПК1**.

4. Перезапустить ПК2.

5. После включения ПК2 вручную запустить файл [путьРК7]\bin\win\media\SecondScreen.exe (можно создать ярлык для запуска в автозагрузке, чтобы не приходилось каждый раз руками запускать).

6. Для ПК1 настроить Second Screen как обычно, затем удалить или переименовать файл [путьRK7]\bin\win\media\SecondScreen.exe.

7. Перезапустить ПК1.

Если необходимо запустить второй экран на компьютере без менеджерской станции(ПК2), то необходимо создать точный путь к директории win\media как на ПК1 и скопировать туда папку media с ПК1. Потом сделать точно такие же действия которые описаны выше.

Примечание: геометрические характеристики (высота, ширина и координаты верхнего левого угла) SecondScreen.exe на ПК2 прописываются в SecondScreen.ini, расположенным на ПК1 в папке с кассовой станцией.

## 6 Настройка работы второго экрана

### 6.1 Настройка экрана относительно монитора

Для настройки второго экрана необходимо задать размер выводимого окна и его расположение относительно используемого монитора. За эти настройки отвечают параметры из секции [SCREENPOSITION] (см. 4.2 Настройка файла SecondScreen.ini):

- **MainLeft** - левая координата второго экрана
- **MainTop** - верхняя координата второго экрана
- **MainWidth** - ширина второго экрана
- **MainHeight** - высота второго экрана

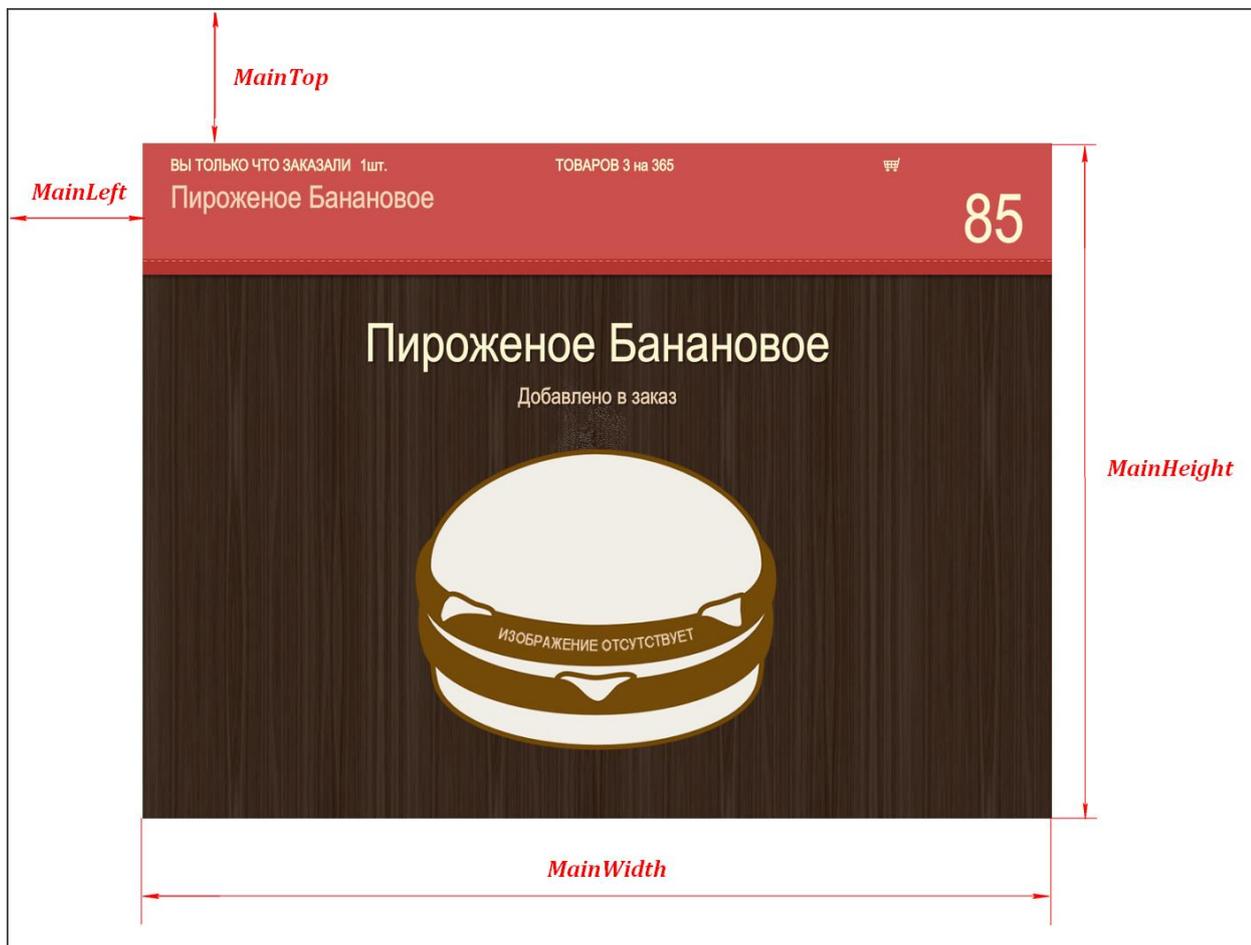


Рис. 5

## 6.2 Настройка информационного экрана

Информационный экран (дисплей) настраивается в файле Skin.xml (см. раздел 4.4 Настройка файла Skin.xml):

- фон - параметр **Background** в секции **SecondScreen/Screens/Display** (см. Рис. 6);
- логотип - параметр **Logo** в секции **SecondScreen/Screens/Display** (см. Рис. 6); расположение логотипа настраивается в секции **SecondScreen/Modes/Mode/Logo**;
- иконка корзины - параметр **Ico** в секции **SecondScreen/Screens/Display** (см. Рис. 6); расположение иконки настраивается в секции **SecondScreen/Modes/Mode/Ico**;
- тень - параметр **DropShadow** в секции **SecondScreen/Screens/Display** (см. Рис. 7).



Рис. 6

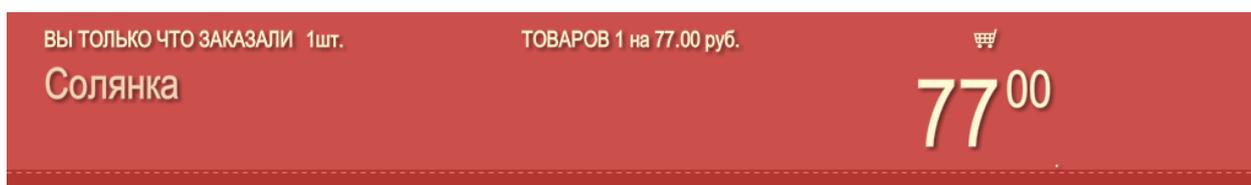


Рис. 7

Расположение блока дисплея настраивается в файле Skin.xml (см. раздел 4.4 Настройка файла Skin.xml) в секции **SecondScreen/Modes/Mode/Display**.

## 6.3 Настройка рекламного блока

Рекламный блок настраивается в файле Skin.xml (см. раздел 4.4 Настройка файла Skin.xml):

- радиус закругления краев блока рекламы - параметр **Radius** в секции **SecondScreen/Screens/Advert**;
- тень параметр **DropShadow** в секции **SecondScreen/Screens/Advert**;

- верхний регистр названия параметр **NameUpperCase** в секции **SecondScreen/Screens/Advert**;
- верхний регистр описания параметр **DescriptionUpperCase** в секции **SecondScreen/Screens/Advert**.

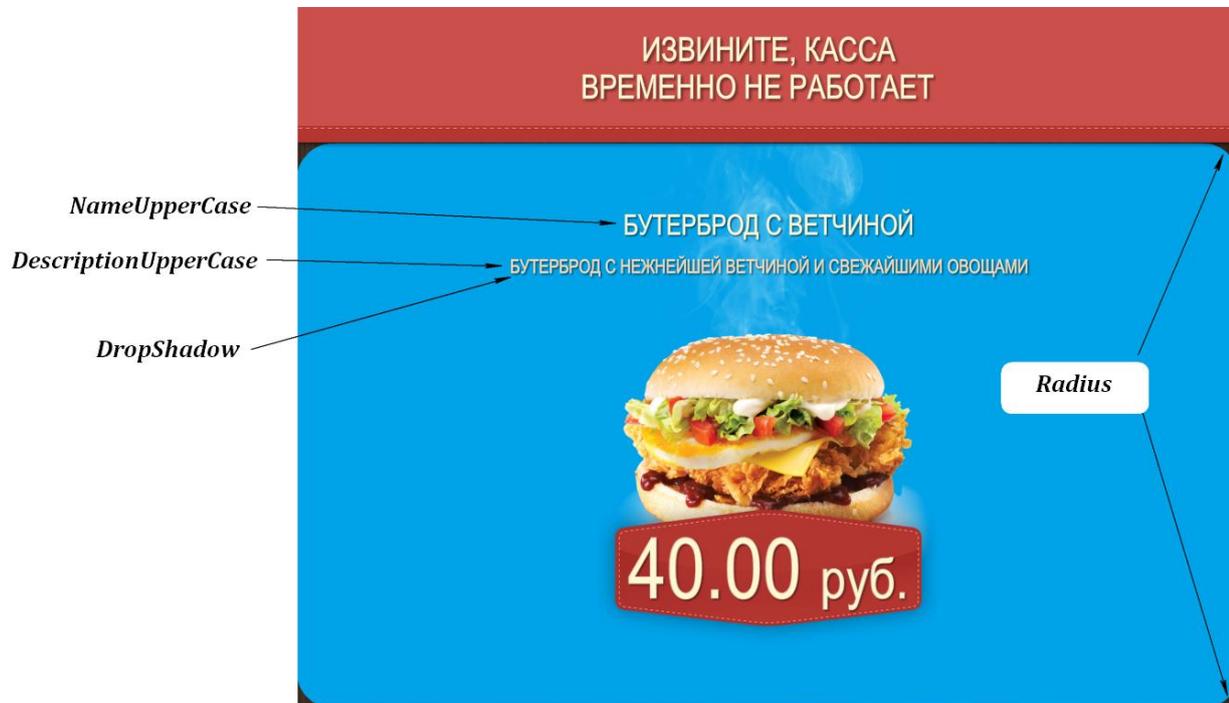


Рис. 8

Расположение блока настраивается в файле Skin.xml (см. раздел 4.4 Настройка файла Skin.xml) в секции **SecondScreen/Modes/Mode/Advert**.

#### 6.4 Настройка чековой области

Чековая область настраивается в файле в файле Skin.xml (см. раздел 4.4 Настройка файла Skin.xml) в секции **SecondScreen/Screens/Check** (см. Рис. 9):

- изображение рамки - параметр **FrameImg**;
- радиус рамки - параметр **FrameRadius**;
- отступ – параметр **Padding**;
- подложка заглавия - параметр **HeaderSubstrate**;
- размер шрифта таблицы - параметр **TableFontSize**;
- цвет шрифта таблицы - параметр **TableFontColor**;
- отображать итоговую цену в таблице - параметр **TableShowSumprice**;
- отображать линии таблицы - параметр **TableShowLines**;
- отображать миниатюру в таблице - параметр **TableShowThumbnail**;
- размер миниатюры - параметр **SizeThumbnail**;
- тень для текста - параметр **DropShadow**;
- прозрачность чековой области - параметр **AdvertAlpha**;
- ширина колонки с количеством - параметр **QntColWidth**;
- ширина колонки с ценой - параметр **PriceColWidth**;
- ширина колонки с суммой - параметр **SummColWidth**;
- соответствие размера знака валюты знаку цены - параметр **SameSize**.

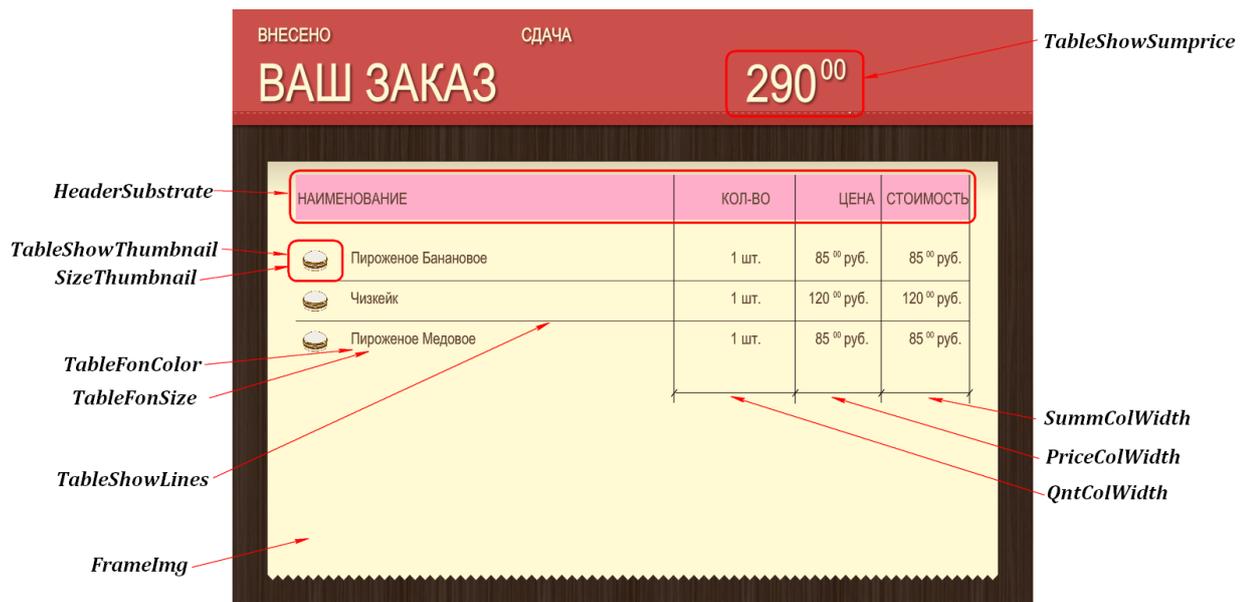


Рис. 9

Расположение блока настраивается в файле Skin.xml (см. раздел 4.4 Настройка файла Skin.xml) в секции **SecondScreen/Modes/Mode/Check**.

### 6.5 Отображение только что пробитого блюда

Для отображения только что пробитого блюда используется сцена с **id = {-1}**.

Изображения для блюд можно использовать 2 типов:

- внесенные в менеджерскую станцию r\_keeper (свойство блюда «Файл с большой картинкой», см. Рис. 10);
- расположенные в отдельной папке (если свойство блюда «Файл с большой картинкой» не используется).

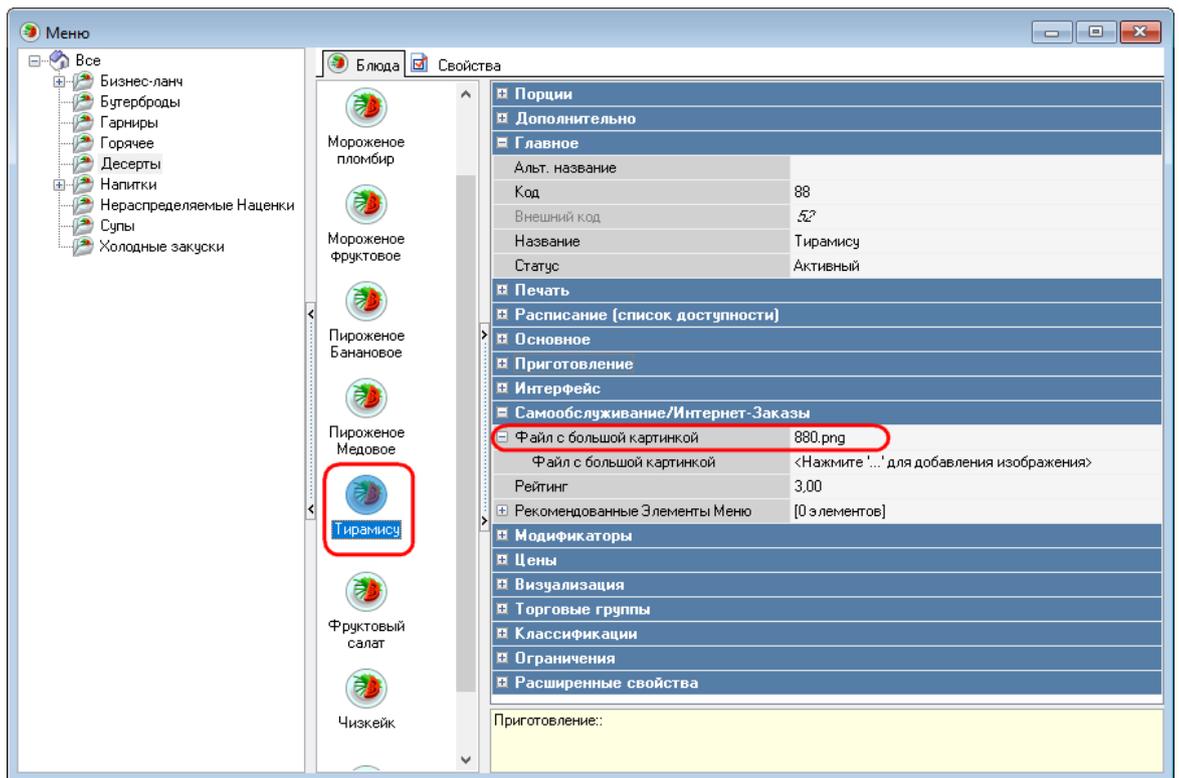


Рис. 10

Для использования изображений, внесенных в свойство блюда, необходимо:

- настроить сцену **id = {-1}**;
- включить параметр **ShowNewItem=1** в файле **SecondScreen.ini** (см. 4.2 Настройка файла **SecondScreen.ini**);
- добавить любой сценарий без сцен в режим **3\_2** (см. 4.3 Настройка файла **SSConfig.xml**, например: Рис. 11).

```

<Mode_3_2 ModeId="3_2">
  <Scenario Id="{1}" Name="Сценарий 1">
    ...
  </Scenario>
  ...
</Mode 3 2>
    
```

Рис. 11

Для использования изображений, расположенных в отдельной папке, необходимо:

- настроить сцену **id = {-1}**;
- прописать путь к папке с изображениями блюд в параметре **Dir** в секции **[DISHPICS]** (см. 4.2 Настройка файла **SecondScreen.ini**);
- переименовать файлы с изображениями блюд по шаблону **КодБлюда.png** (например: **88.png**);
- включить параметр **PicByCode=1** в файле **SecondScreen.ini** (см. 4.2 Настройка файла **SecondScreen.ini**).

Примечание: должен быть включен только один из параметров **ShowNewItem** или **PicByCode**.



Рис. 12

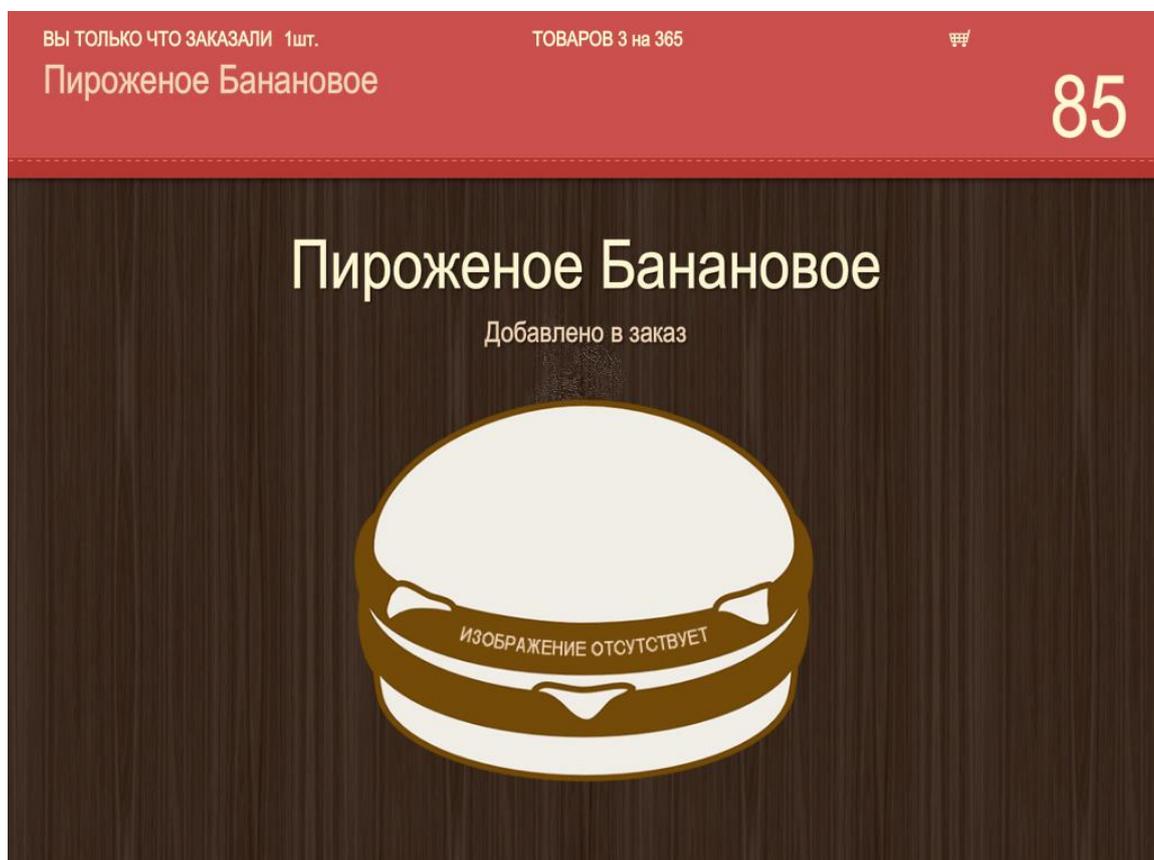


Рис. 13

Для того, чтобы в случае, если картинка для блюда отсутствует, выводилось другое изображение, необходимо это изображение положить в папку \media\ и прописать путь к ней в параметре **ImageForMissing** в секции **[DISHPICS]** (см. 4.2 Настройка файла SecondScreen.ini, Рис. 13).

#### **6.6 Отображение количества знаков после запятой в ценах**

На втором экране можно настроить функцию отображения количества знаков после запятой в ценах. Для этого необходимо присвоить параметру **DecimalDigits** (в секции **[OUTPUT]**, см. 4.2 Настройка файла SecondScreen.ini) значение количества выводимых знаков. Например, **DecimalDigits=0** (см. Рис. 14, Рис. 15, Рис. 16) или **DecimalDigits=2** (см. Рис. 17, Рис. 18, Рис. 19).



Рис. 14



Рис. 15



Рис. 16



Рис. 17

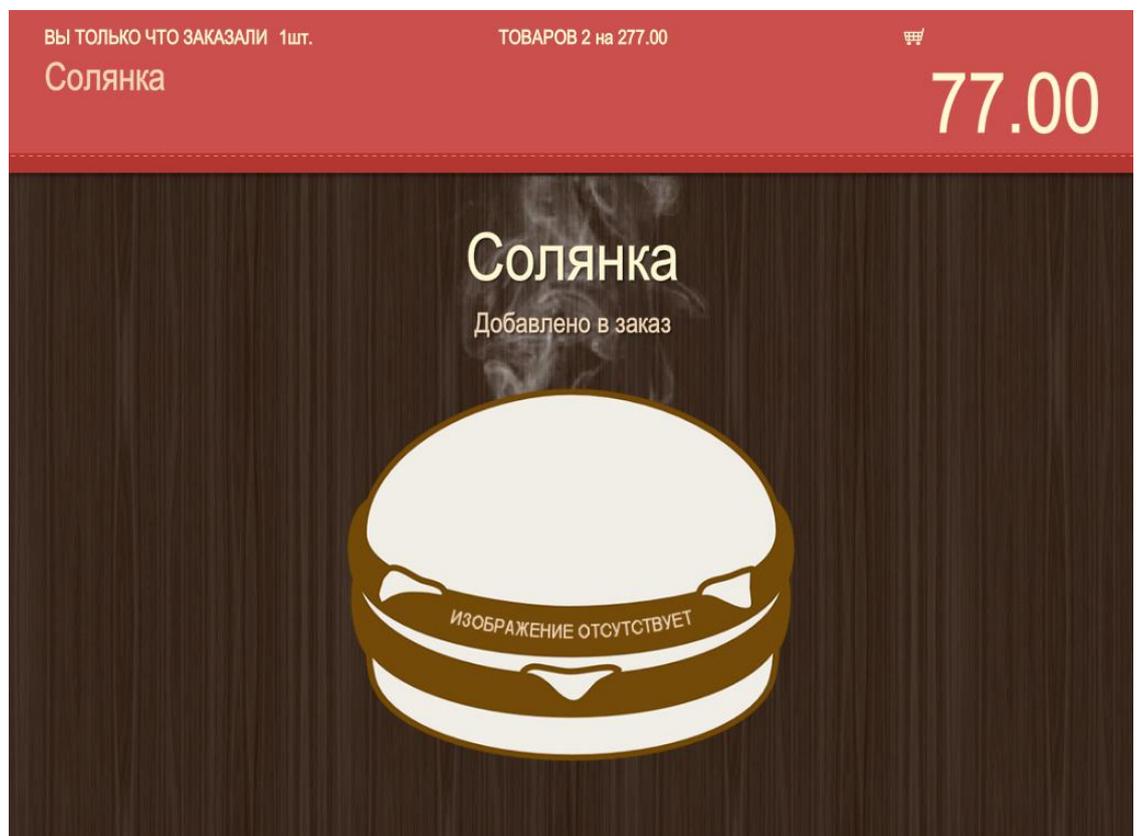


Рис. 18



Рис. 19

### 6.7 Отображение копеек и валюты

Есть возможность настройки отображения копеек и валюты в режиме выбора и оплаты заказа (при параметре **DecimalDigits=2** в секции **[OUTPUT]**, см. 4.2 Настройка файла **SecondScreen.ini**, см. Рис. 20, Рис. 21):

- отображение точки-разделителя (параметр **ShowSeparator** в секции **SecondScreen/Decimals** в файле **Skin.xml** (см. раздел 4.4 Настройка файла **Skin.xml**));
- вертикальное выравнивание копеек (параметр **VerticalAlign** в секции **SecondScreen/Decimals** в файле **Skin.xml** (см. раздел 4.4 Настройка файла **Skin.xml**));
- размер шрифта копеек относительно шрифта цены в процентах (параметр **Percentage** в секции **SecondScreen/Decimals** в файле **Skin.xml** (см. раздел 4.4 Настройка файла **Skin.xml**));
- отступ для валюты по вертикали (параметр **CurrencyYOffset** в секции **SecondScreen/Decimals** в файле **Skin.xml** (см. раздел 4.4 Настройка файла **Skin.xml**));
- отступ для копеек по вертикали (параметр **DecimalYOffset** в секции **SecondScreen/Decimals** в файле **Skin.xml** (см. раздел 4.4 Настройка файла **Skin.xml**)).



Рис. 20



Рис. 21

### 6.8 Выбор языка локализации

Для выбора языка локализации используется параметр **Language** (в секции [OUTPUT], см. 4.2 Настройка файла SecondScreen.ini).

Переводы для текстовых констант находятся в файле **SSStrings.xml**.

### 6.9 Отображение названия блюда

Для выбора отображения названия блюда используется параметр **ItemName** (в секции [OUTPUT], см. 4.2 Настройка файла SecondScreen.ini). Этому параметру присваивается значение одного из полей свойств блюда, содержащее название блюда (см. Рис. 22):

- «Name» («Название») (ItemName=Name); поле «Name» также используется, если параметру **ItemName** не присвоено никакое значение;
- «AltName» («Альт.название») (ItemName=AltName);
- или название расширенного свойства, но с префиксом «gen» (например, для свойства «Name0419» - ItemName=genName0419);

Название блюда выводится из свойств блюда, содержащих название блюда (присваиваются в менеджерской r\_keeper).

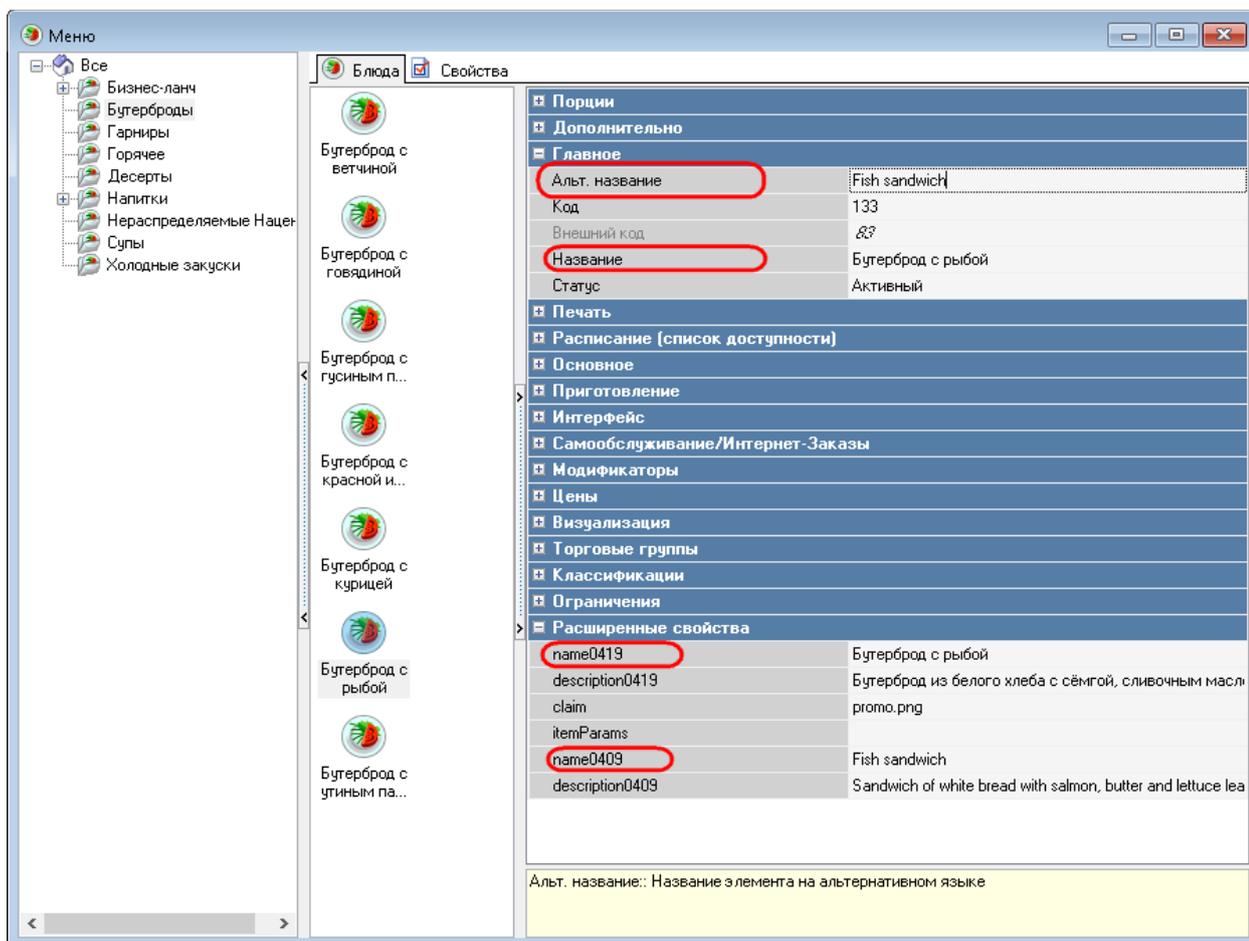


Рис. 22

### 6.10 Отображение блюд с нулевой ценой в чеке

На втором экране есть возможность не отображать блюда с нулевой ценой. Для этого необходимо параметру **ShowZeroCheckLines** (в секции [OUTPUT], см. 4.2 Настройка файла SecondScreen.ini) присвоить значение **0**.

### 6.11 Отображение курсора

На втором экране возможно отображать курсор. Для включения отображения курсора (см. Рис. 23) необходимо параметру **ShowCursor** (в секции [OUTPUT], см. 4.2 Настройка файла SecondScreen.ini) присвоить значение **1**.

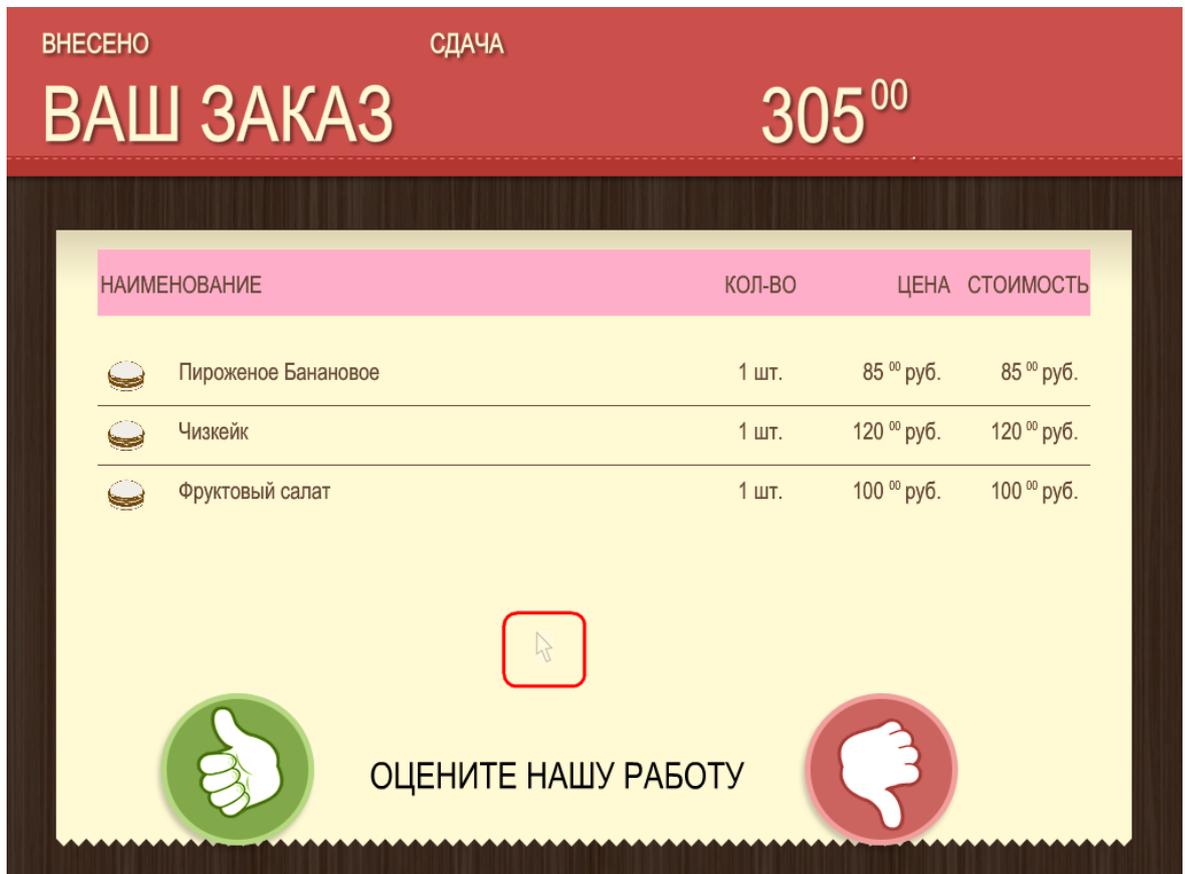


Рис. 23

### 6.12 Передача фокуса на кассу

При работе со вторым экраном возможно передавать фокус на кассу (делать кассу активным окном, используется при работе блока качества обслуживания). Для передачи фокуса на кассу необходимо параметру **PopupStation** (в секции [OUTPUT], см. 4.2 Настройка файла SecondScreen.ini) присвоить значение **1**.

### 6.13 Вывод модификаторов и комбо-элементов

На втором экране возможно показывать и скрывать модификаторы и комбо-элементы. Для показа модификаторов и комбо-элементов необходимо параметру **ShowModifiers** (в секции [OUTPUT], см. 4.2 Настройка файла SecondScreen.ini) присвоить значение **1** (см. Рис. 24, Рис. 25), чтобы скрыть модификаторы и комбо-элементы необходимо параметру **ShowModifiers** присвоить значение **0** (см. Рис. 26, Рис. 27).



Рис. 24



Рис. 25



Рис. 26



Рис. 27

#### 6.14 Вывод чека в обратном порядке

Возможен вывод чека в обратном порядке. Для вывода чека в прямом порядке необходимо параметру **ReverseCheck** (в секции [OUTPUT], см. 4.2 Настройка файла SecondScreen.ini) присвоить значение **0** (см. Рис. 28). Для вывода чека в обратном порядке необходимо параметру **ReverseCheck** присвоить значение **1** (см. Рис. 29).



The screenshot shows a receipt interface with a red header and a yellow body. The header displays 'ВНЕСЕНО 00' and 'СДАЧА 00'. The main title is 'ВАШ ЗАКАЗ' and the total amount is '290<sup>00</sup>'. The body contains a table with the following data:

НАИМЕНОВАНИЕ	КОЛ-ВО	ЦЕНА	СТОИМОСТЬ
1  Пирожное Банановое	1 шт.	85 <sup>00</sup> руб.	85 <sup>00</sup> руб.
2  Чизкейк	1 шт.	120 <sup>00</sup> руб.	120 <sup>00</sup> руб.
3  Пирожное Медовое	1 шт.	85 <sup>00</sup> руб.	85 <sup>00</sup> руб.

Рис. 28

ВНЕСЕНО		СДАЧА			
ВАШ ЗАКАЗ			290 <sup>00</sup>		
НАИМЕНОВАНИЕ	КОЛ-ВО	ЦЕНА	СТОИМОСТЬ		
3  Пирожное Медовое	1 шт.	85 <sup>00</sup> руб.	85 <sup>00</sup> руб.		
2  Чизкейк	1 шт.	120 <sup>00</sup> руб.	120 <sup>00</sup> руб.		
1  Пирожное Банановое	1 шт.	85 <sup>00</sup> руб.	85 <sup>00</sup> руб.		

Рис. 29

### 6.15 Блок оценки качества обслуживания

На втором экране есть возможность вывода блока для оценки качества обслуживания, в котором гости ресторана могут высказать своё мнение об обслуживании (понравилось или нет) (см. Рис. 30, Рис. 31, Рис. 32).

Для включения блока оценки качества необходимо параметру **ShowVoting** (в секции **[OUTPUT]**, см. 4.2 Настройка файла *SecondScreen.ini*) присвоить значение **1**.

Настройка блока оценки качества обслуживания осуществляется в файле *Skin.xml* (см. раздел 4.4 Настройка файла *Skin.xml*) в секции **SecondScreen/Screens/QualityService**.

При включении блока качества обслуживания рекомендуется использовать сенсорный экран для удобства гостей.

Индекс качества принимает два значения: хорошо=1, плохо=5. Индекс качества можно найти в базе RK7 в таблице **[PRINTCHECKS]** поле **[SQI]**.



Рис. 30



Рис. 31



Рис. 32

Для удобства работы кассиров рекомендуется использование передачи фокуса на кассу (см. раздел 6.12 Передача фокуса на кассу).

### 6.16 Баннер

Отображение баннера (см. Рис. 33) включается в файле Skin.xml (см. 4.4 Настройка файла Skin.xml) в секции **SecondScreen/Screens/Banner**- параметр **Enabled**, его расположение настраивается далее в конкретном режиме в соответствии с параметрами секции **SecondScreen/Modes/Mode/Banner**:

```
<Mode
```

```
...
```

```
<Banner X="700" Y="150" Width="220" Height="220" Visible="1"/>
```

```
...
```

```
</Mode>
```



Рис. 33

### 6.17 Блок QR-кода

При необходимости на второй экран можно вывести QR-код, который генерируется на кассе.

Расположение, размер и видимость блока настраиваются в файле Skin.xml (см. 4.4 Настройка файла Skin.xml) в секции **SecondScreen/Modes/Mode/QRCode**.

```
<Mode>
...
<QRCode X="800" Y="0" Width="180" Height="180" Visible="1"/>
...
</Mode>
```



Рис. 34

### 6.18 Режим для обслуживания водителей

Режим для обслуживания водителей создан для обслуживания клиентов непосредственно в их автомобилях. Для включения режима обслуживания водителей необходимо параметру **DriveMode** (в секции [OUTPUT], см. 4.2 Настройка файла SecondScreen.ini) присвоить значение **1**.

Водители в этом случае заказ делают в одном окне, после чего на втором экране появляется надпись «Проезжайте к следующему окну» (см. Рис. 35), оплату производят в следующем окне.

ПРОЕЗЖАЙТЕ К СЛЕДУЮЩЕМУ ОКНУ

Гамбургер



Рис. 35

#### 6.19 Не показывать цены

На втором экране возможно не выводить цены за блюда, гостю будет показана только сумма окончательного расчета. Для того, чтобы показывать цены за блюда на втором экране необходимо параметру **HidePrices** (в секции **[OUTPUT]**, см. 4.2 Настройка файла **SecondScreen.ini**) присвоить значение **0** (см. Рис. 36). Для того, чтобы не показывать цены за блюда на втором экране необходимо параметру **HidePrices** (в секции **[OUTPUT]**, см. 4.2 Настройка файла **SecondScreen.ini**) присвоить значение **1** (см. Рис. 37).



Рис. 36



Рис. 37

## 6.20 Использование типа сценария по последнему пробитому блюду

Сценарий может работать как по наличию блюд в заказе, так по последнему пробитому блюду (настройки в файле SSConfig.xml, параметры Last и LastCode). Для использования типа сценария по последнему пробитому блюду необходимо параметру **ScenarioType** (в секции [OUTPUT], см. 4.2 Настройка файла SecondScreen.ini) присвоить значение 1.

## 6.21 Визуальное оформление блоков второго экрана

Файл Skin.xml (см. 4.4 Настройка файла Skin.xml) содержит детальные характеристики для оформления второго экрана (включение\выключение областей и полей, цветовое оформление, подложки, размеры и цвета шрифтов).

В этом файле конфигурируется визуальное оформление второго экрана в разных режимах mode\_X.

Рассмотрим параметры:

- `<Advert X="0" Y="187" Width="768" Height="837" Visible="1"/>` - строка, отвечающая за рекламный блок;
- `<Check X="0" Y="0" Width="0" Height="0" Visible="1"/>` - строка, отвечающая за область чека;
- `<QualityServise X="0" Y="0" Width="0" Height="0" Visible="0"/>` - строка, отвечающая за блок оценки качества обслуживания;
- `<QRCode X="0" Y="0" Width="0" Height="0" Visible="0"/>` - строка, выводящая блок QR-code;
- `<Logo X="25" Y="187" Width="142" Height="74" Visible="0"/>` - отображать логотип;
- `<Ico X="0" Y="0" Width="0" Height="0" Visible="0"/>` - отображать иконку (например, в mode\_4 это иконка тележки);
- `<Display X="0" Y="0" Width="768" Height="193" Visible="1">` - отображать надпись из showtext;
- `<Effect Visible="0"/>` - включение и отключение эффектов.

В этих строчках так же редактируются координаты расположения данных блоков, а именно **X**, **Y** - координаты блока, **Width** - ширина, **Height** - высота и параметр **Visible** - активация этого параметра.

Прозрачность области чека также регулируется в файле skin.xml в элементе **SecondScreen->Screens->Check** атрибутом **AdvertAlpha="50"** (0 - непрозрачный, 100 - полностью прозрачный).

## 6.22 Логирование

Для второго экрана возможен выбор уровня логирования. За эти настройки отвечают параметры из секции [LOGFILE] (см. 4.2 Настройка файла SecondScreen.ini):

- **Log** - уровень логирования (0=не логировать, 1=только ошибки, 2=ошибки и предупреждения, 3=полный лог);
- **LogDir=SSLogFiles** - директория для логов в папке кассовой станции.

## 7 Реклама и предложения (Сцены, режимы, сценарии)

На втором экране возможно размещение рекламы и предложений в различных местах работы, при различных определенных условиях.

Для вывода рекламы необходимо:

- определить ЧТО мы хотим показать покупателю (выбрать сцену, см. раздел 7.1 Типы сцен);
- определить условия, после выполнения которых будет показана реклама (выбрать сценарий, см. раздел 7.2 Типы сценариев);
- определить когда размещать рекламу (выбрать режим, см. раздел 7.3 Типы режимов).

### 7.1 Типы сцен

Сцена - реклама, предложения (то, что будет отображаться при условии выполнения сценария).

Сцены помечены тегом <SceneList> и настраиваются в блоке <SceneList> ... </SceneList> (см. 4.3 Настройка файла SSConfig.xml).

Возможные типы сцен:

Type= «**Gallery**» – галерея (указывается код категории блюд или код блюда)

Type=«**Image**» – изображение (произвольное изображение, не привязанное к справочникам r\_keeper\_7);

Type=«**Video**» – видео (в формате flv).

Примечание: сцена с id = {-1} работает для отображения только что пробитого блюда при условии, что включен параметр ShowNewItem=1. В режим 3\_2 необходимо добавить любой сценарий без сцен.

#### 7.1.1 Тип сцены «Галерея» (Type=«Gallery»)

Настройки для типа сцены «Галерея» в файле SSConfig.xml (см. 4.3 Настройка файла SSConfig.xml):

Type= «Gallery»

Name=«LastItem» – название сцены

DishCode=«59» - код блюда (в менеджерской r\_keeper Меню-[Блюдо]-Свойства-Главное-Код)

Description=«Крылышки хрустящие вкусные 5 шт.» - описание блюда (см. Рис. 38);

Price= «125» - цена блюда (заменяет цену из свойства блюда в менеджерской r\_keeper) (см. Рис. 38);

Currency="руб." - валюта цены блюда (для параметра Price) (см. Рис. 38);

Background="Advert/Background.png" – подложка для изображения рекламируемого блюда (см. Рис. 38);

PriceSubstrate="Advert/Price.png" – подложка для цены блюда (см. Рис. 38);

Padding="40" – отступ от границы блока изображения блюда (изменяет размер изображения блюда) (см. Рис. 38);

NameFontSize="72" размер шрифта названия блюда (см. Рис. 38);

NameFontColor="0xff9d4" цвет шрифта названия блюда (см. Рис. 38);

DescriptionFontSize="25" размер шрифта описания блюда (см. Рис. 38);

DescriptionFontColor="0xf3d7b7" - цвет шрифта описания блюда (см. Рис. 38);

PricePadding="30" – отступ от границы блока изображения цены и валюты блюда (изменяет размер текста цены и валюты) (см. Рис. 38);

PriceFontSize="90" размер шрифта цены блюда (см. Рис. 38);

PriceFontColor="0xff9d4" цвет шрифта цены блюда (см. Рис. 38);

CurrencyFontSize="60" размер шрифта валюты блюда (см. Рис. 38);

CurrencyFontColor="0xff9d4" цвет шрифта валюты блюда (см. Рис. 38);

Effect="2" - 1-пар (см. Рис. 40), 2-иней (см. Рис. 39,), 0-без эффекта;

Animation="0" , 0- движение изображения сцены сверху вниз и направо, 1- движение изображения сцены слева направо;

NameAlign="center" – выравнивание имени (см. Рис. 38);

**DescriptionAlign**="center" – выравнивание описания блюда (см. Рис. 38);  
**PriceAlign**="right" - выравнивание цены по горизонтали (center, left, right) (см. Рис. 38);

**Slogan**="Покупайте бутерброды!" (см. Рис. 41);  
**SloganAlign**="center"- выравнивание слогана по горизонтали (center, left, right) внутри блока (см. Рис. 41);

**SloganX**="0" – расположение слогана по оси X (см. Рис. 41);

**SloganY**="0" - расположение слогана по оси Y (см. Рис. 41);

**SloganWidth**="0" – ширина слогана (см. Рис. 41);

**SloganHeight**="0" – высота слогана (см. Рис. 41);

**SloganBackground**="Advert/Back ground.png" – подложка для слогана

**SloganFontSize**="0" размер шрифта слогана (см. Рис. 41);

**SloganFontColor**="0хFFFFFF" цвет шрифта слогана (см. Рис. 41);

**SloganPadding**="0" отступ слогана (см. Рис. 41).

**Duration**="10" - продолжительность (Только для Id="{-1}"). Чтобы блюдо, которое только что было добавлено в заказ, появлялось на втором экране не на короткое время (буквально на пару секунд), необходимо в SSConfig.xml у сцены с атрибутом Id="-1" добавить параметр Duration="10". Это требуемая длительность демонстрации в секундах.



Рис. 38



Рис. 39



Рис. 40



Рис. 41

### 7.1.2 Тип сцены «Изображение» (Type=«Image»)

Настройки для типа сцены «Изображение» в файле SSConfig.xml (см. 4.3 Настройка файла SSConfig.xml):

**Scene Id**="{3}" – идентификатор сцены  
**Type**="Image" - тип сцены  
**Name**="PIC" -- название сцены  
**Content**="Content/adv.png" – источник изображения (Путь к файлу относительно папки ...\\Rk7Cash\\media)

### 7.1.3 Тип сцены «Видео» (Type=«Video»)

Настройки для типа сцены «Изображение» в файле SSConfig.xml (см. 4.3 Настройка файла SSConfig.xml):

**Scene Id**="{2}" – идентификатор сцены  
**Type**="Video" - тип сцены  
**Name**="FLV" - название сцены  
**Content**="Content/adv.flv" - источник видео (Путь к файлу относительно папки ...\\Rk7Cash\\media)

## 7.2 Типы сценариев

Сценарий - правило, по которому должна отображаться сцена. Сценарий может содержать в себе сколько угодно условий.

Сценарии помечены тегом <ScenarioList>.

Параметры, отвечающие за выполнение сценариев, приведены в разделе «Сценарии» (см. 4.3 Настройка файла SSConfig.xml).

Условия сценариев:

- **WithXX** – наличие в заказе блюда из категории XX;
- **WithoutXX** – отсутствие в заказе блюда из категории XX;
- **LastXX** - последнее блюдо из категории XX (Работает, если в SecondScreen.ini установлен параметр ScenarioType=1, см. раздел 6.20 Использование типа сценария);
- **WithCodesXX** - наличие в заказе блюда с кодом XX;

- **WithoutCodesXX** - отсутствие в заказе блюда с кодом XX;
- **LastCodeXX** - последнее блюдо с кодом XX (Работает, если в SecondScreen.ini установлен параметр ScenarioType=1, см. раздел 6.20 Использование типа сценария);
- **RestCodeXXXX** – ресторан с кодом XXXX, для которого выполняется данный сценарий;
- **BusinessPeriodXX** – бизнес-период с кодом XX, во время которого выполняется данный сценарий;
- **Payment** (для режимов 4 и 5) – «true» - этот сценарий будет показан только в случае, если уже внесена оплата, «false» - этот сценарий будет показан только в случае, если оплата еще не внесена (т.н. последнее предложение). Если этого атрибута у сценария нет, значит он подходит для обоих случаев.

*Примечание:* для реализации сценариев необходимо использовать либо коды блюд (и параметры WithCodesXX, WithoutCodesXX, LastCodeXX), либо коды категорий из справочника «Меню - Классификации блюд» (и параметры WithXX, WithoutXX, LastXX).

### 7.3 Типы режимов

Режим – состояние кассовой станции, в котором должна отображаться сцена в соответствии с выбранным сценарием.

Используются следующие типы режимов:

1. **Mode\_1** - режим ожидания (до регистрации кассира);
2. **Mode\_2** - главное меню и другие сервисные формы (кассир зарегистрировался и активен);
3. **Mode\_3** - форма редактирования заказа, изменения статуса заказа;
4. **Mode\_3\_1** - режим набора заказа, но ни одного блюда не выбрано;
5. **Mode\_3\_2** - когда уже выбрано хотя бы одно блюдо, режим добавления блюд;
6. **Mode\_4** - форма редактирования заказа, расчет заказа и статус оплаты;
7. **Mode\_5** - форма редактирования заказа, состояние печати чека;
8. **Mode\_11** - форма создания заказа;
9. **Mode\_18** – режим, при котором второй экран работает с незапущенной кассой (см. п. 3.1 Порядок действий по установке второго экрана, раздел 6).

### 7.4 Примеры настройки рекламы на втором экране

#### 7.4.1 Пример №1

При добавлении в заказ основного блюда, на втором экране начинать демонстрацию блюд из другой категории.

Например, при пробитии блюда из категории «Горячее» (код 5) начинать демонстрацию блюд из категории «Десерты» (код 6).

#### Решение для примера №1:

Первое, что нам нужно - это настроить файл SSConfig.xml, а именно в секции SceneList определить набор сцен для демонстрации. В нашем случае, необходимо продемонстрировать категорию «Десерты» (код 6), при пробитии блюд из категории «Горячее».

Для этого создаем новую сцену (описание см. 7.1.1 Тип сцены «Галерея» (Type=«Gallery»)), например:

```
<Scene Id="{4}" Type="Gallery" Name="ДЕСЕРТЫ" DishGroup="6" Description="" Price="" Currency="" Background="Advert/Background.png" PriceSubstrate="Advert/Price.png" Padding="40"
```

```
NameFontSize="72" NameFontColor="0xffff9d4" DescriptionFontSize="20" Description-
FontColor="0xf3d7b7" PricePadding="30" PriceFontSize="90" PriceFontColor="0xffff9d4" Curren-
cyFontSize="60" CurrencyFontColor="0xffff9d4" Effect="2" Animation="1" NameAlign="center" De-
scriptionAlign="center" PriceAlign="right" Slogan="" SloganAlign="center" SloganX="0" SloganY="0"
SloganWidth="0" SloganHeight="0" SloganBackground="" SloganFontSize="0" Slo-
ganFontColor="0xFFFF" SloganPadding="0"> (Описание сцены 4 (реклама десерта))
```

```
<SloganCase> (Описание слогана)
```

```
<CaseItem Category="6" Value="Попробуй новинку среди десертов!" /> (Категория блюд и
слоган для них)
```

```
</SloganCase> (Окончание описания слогана)
```

```
</Scene> (Окончание сцены 4)
```

Параметр **DishGroup** - это и есть наша группа, из которой необходимо демонстрировать блюда. Параметр должен быть равен коду категории из справочника «Классификации блюд».

Далее создается группа параметров для режима добавления блюд, когда уже что-то добавлено в заказ (3\_2) **Mode\_3\_2 ModeId="3\_2"** (см. 7.3 Типы режимов), и описывается алгоритм отображения сцен при выполнении условий (добавление блюд определенной категории в заказ) (см. 7.2 Типы сценариев), т.е.:

```
<Mode_3_2 ModelId="3_2"> (Режим 3_2, когда показывать рекламу (сцены))
```

```
<Scenario Id="{2}" With="5" Name="Закажите десерт..."> (Сценарий 2; условия, после выпол-
нения которых будет показана реклама: в заказе есть блюдо из категории 5)
```

```
<ShowScene Id="{4}" /> (Показать сцену 4 (рекламу блюд из категории 6))
```

```
</Scenario> (Окончание сценария 2)
```

```
<Scenario Id="{1}" Name="Сценарий 1"> (Сценарий 1: выполняется, если не выполняются
остальные условия)
```

```
<ShowScene Id="{1}" /> (Показать сцену 1)
```

```
<ShowScene Id="{2}" /> (Показать сцену 2)
```

```
<ShowScene Id="{3}" /> (Показать сцену 3)
```

```
</Scenario> (Окончание сценария 2)
```

```
</Mode_3_2> (Окончание режима 3_2)
```

Алгоритм поведения сверху вниз, если выполняется условие With= коду категории (т. е. есть блюдо из категории), то выполняется сценарий Id=4, если не равен, то все, что ниже.

## 7.4.2 Пример № 2

Необходимо реализовать следующий сценарий:

- 1) пока не добавлено блюдо из категории 6 показывать блюда из категории 6;
- 2) если добавлено блюдо из категории 6, показывать блюда из категории 9;
- 3) если добавлены блюда из категорий 6 и 9, то показывать блюда из категории 8;
- 4) если добавлены блюда из категорий 6,9 и последним заказано блюдо из категории 8, то показывать блюда из категории, 7.

## Решение для примера № 2

В SSConfig.xml должен быть прописан следующий сценарий (описание см. 7 Реклама и предложения (Сцены, режимы, сценарии)):

**<SecondScreen>**

**<SceneList>** (Описание сцен (реклама, которую мы хотим показать покупателю))

**<Scene Id="{6}" Type="Gallery" Name="Десерты" DishGroup="6" AltDish-Name="Наши Десерты" ... />** (Цена 6 - реклама блюд из категории 6)

**<Scene Id="{7}" Type="Gallery" Name="Бургеры" DishGroup="7" AltDish-Name="Наши бургеры" ... />** (Цена 7 - реклама блюд из категории 7)

**<Scene Id="{8}" Type="Gallery" Name="Рыба" DishGroup="8" AltDish-Name="Наша Рыба" ... />** (Цена 8 - реклама блюд из категории 8)

**<Scene Id="{9}" Type="Gallery" Name="Напитки" DishGroup="9" AltDish-Name="Наши Напитки" ... />** (Цена 9 - реклама блюд из категории 9)

**</SceneList>** (Окончание описания сцен)

**<ScenarioList>** (Описание сценариев – режима и условий, после выполнения которых будет показана реклама)

**<Mode\_3\_2 ModelId="3\_2">** (Режим 3\_2, режим добавления блюд, когда уже что-то добавлено в заказ)

**<Scenario Id="{1}" Without="6" Comment=" нет Десерта(6), то показываем кат. Десерт(6)">** (Сценарий 1; условия, после выполнения которых будет показана реклама: в заказе нет блюда из категории 6)

**<ShowScene Id="{6}"/>** (Показать сцену 6 (рекламу блюд из категории 6))

**</Scenario>** (Окончание сценария 1)

**<Scenario Id="{2}" With="6" Without="9" Comment=" есть Десерт(6) и нет Напитков(9), то показываем кат. Напитки(9)">** (Сценарий 2; условия, после выполнения которых будет показана реклама: в заказе есть блюдо из категории 6 и нет блюда из категории 9)

**<ShowScene Id="{9}"/>** (Показать сцену 9 (рекламу блюд из категории 9))

**</Scenario>** (Окончание сценария 2)

**<Scenario Id="{3}" With="6,9" Without="8" Comment="есть блюдо из категории Десерт(6) и Напитки(9) и нет Рыбы(8), то показываем категорию Рыба(8)">**

(Сценарий 3; условия, после выполнения которых будет показана реклама: в заказе есть блюда из категории 6 и 9 и нет блюда из категории 8)

`<ShowScene Id="{8}" />` (Показать сцену 8 (рекламу блюд из категории 8))

`</Scenario>` (Окончание сценария 3)

`<Scenario Id="{4}" With="6,9" Without="7" Last="8" Comment=" есть блюдо из категории Десерт(6) и Напитки(9), нет блюд из категории Бургеры(7) и блюдо из кат.Рыба(8) заказано последним, то показываем блюда из категории Бургеры(7)">` (Сценарий 4; условия, после выполнения которых будет показана реклама: в заказе есть блюда из категории 6 и 9, нет блюда из категории 7, последним заказано блюдо из категории 8)

`<ShowScene Id="{7}" />` (Показать сцену 7 (рекламу блюд из категории 7))

`</Scenario>` (Окончание сценария 4)

`</Mode_3_2>` (Окончание режима 3\_2)

`</ScenarioList>` (Окончание описания сценариев)

`</SecondScreen>`