

TPV v1.0

Gem3 v1.1.2189 Fecha: 1-6-2009 Versión Doc.: 1.0.0

- 1.- Conceptos Generales.
- 2.- Conociendo el interfaz.
- 3.- La cuenta ha finalizado.

1.- Conceptos Generales.

Por TPV entendemos el interfaz de generación de ventas rápidas.

Esta herramienta permite que se puedan realizar ventas de la forma más cómoda posible registrando la información mínima exigible.

El TPV depende siempre del sector en que se implante, siendo absurdo su utilización de forma genérica.

Esto es, un TPV adecuado para la venta rápida de un Supermercado posiblemente no sea posible utilizarlo en una tienda de Electrodomésticos, y viceversa con el TPV para electrodomésticos.

Un TPV también puede diferir según el entorno en que se utilice.

No es lo mismo disponer de un ordenador con teclado para vender que un terminal táctil.

No es lo mismo utilizar un ratón para el manejo o un teclado funcional.

No es lo mismo un equipo utilizado por un solo vendedor a otro en el que varios deben compartirlo.

No es lo mismo que haya la posibilidad de vender en paralelo (a la vez a varios clientes) que cada venta deba ser independiente...

No es lo mismo disponer de un monitor de alta resolución que un pequeño monitor de pocas pulgadas en blanco y negro.

Etc..

En gem3© decidimos en su momento numerar los diferentes TPV's para facilitar su diferenciación.

El ámbito de funcionalidad que pretendemos cubrir con este documento es el TPV v1.0.

El TPV-1 se utiliza en sectores donde prima una venta al contado y rápida.

- Permite varias cuentas por vendedor y varios vendedores, lo que permite utilizar un solo equipo y varios vendedores.
- Permite un ágil sistema de búsqueda basado en varios conceptos: Códigos de barras, Referencias de artículos, Descripción del artículo e incluso búsqueda por gamas/familias
- Es posible abrir la caja directamente desde el terminal así como realizar entradas y salidas de caja.
- A la hora de cobrar, se pueden realizar anticipos de forma automática, incluyendo menos cantidad del importe total.
- Es posible conectar al sistema una balanza electrónica que incorpore el peso de un producto automáticamente.

Para comunicarnos mejor, utilizaremos cierta nomenclatura a lo largo de este documento:
Por ejemplo:

Alt Tecla Alt

1 Tecla 1

2 Tecla 2

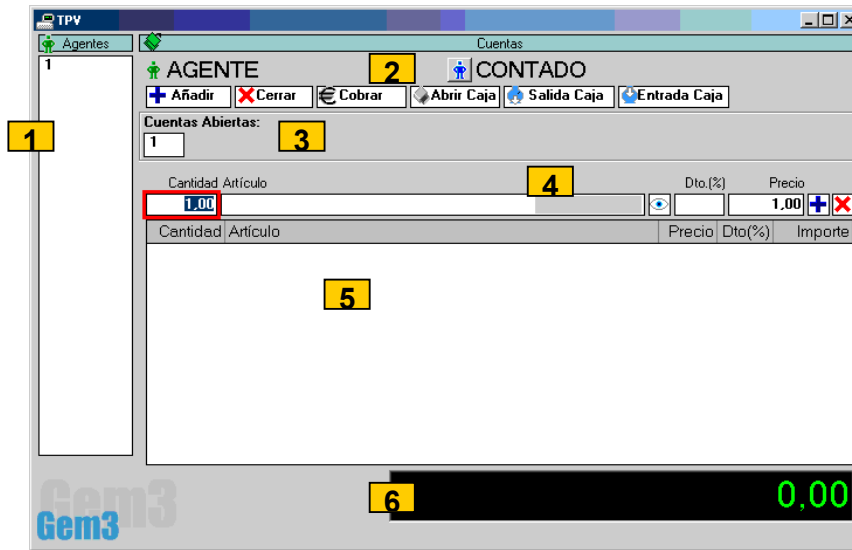
F1 Tecla de función F1

[...]

Alt - 1 Pulsación a la vez del a tecla Alt y la tecla 1

2.- Conociendo el interfaz.

El interfaz se divide en 6 zonas claramente diferenciadas.



- 1.- En la parte izquierda disponemos de cuadros donde se representan los agentes que pueden tener acceso al tpv.
- 2.- En la parte superior, disponemos de la barra de botones que realizan las funciones fundamentales de control y e información sobre el cliente y agente seleccionados.
- 3.- Debajo de la barra de botones, disponemos de información sobre las cuentas abiertas por cada agente.
- 4.- En la parte central, se ubican el selector de línea de venta.
- 5.- Justo debajo encontramos la propia lista detallada de la venta.
- 6.- En la parte de abajo, un display nos muestra el importe total de la venta.

2.1.- Los agentes.

Una vez relacionado correctamente los agentes que pueden tener acceso a una determinada estación de trabajo, en el TPV-1 aparecerán como cuadros en la izquierda.

Haciendo click con el ratón sobre cada uno de ellos tendremos acceso a las cuentas que tengamos abiertas, Reflejándose en la zona 3.

Aparecen cuadros grandes, para que su utilización en terminal táctil sea sencilla.

Funcionalidades específicas de manejo del TPV-1 permiten que en estos cuadros aparezca información de muchos tipos, incluida una foto del vendedor.

También es posible acceder a los agentes mediante atajos de teclado proporcionados por teclados de función o teclados normales:

Mediante la combinación:

- Alt-1 Se activa el agente Nº1
- Alt-2 Se activa el agente Nº 2
- [...]

2.2.- La barra de botones.

Como su propio nombre indica, la barra de botones es el grupo de "botones" que permiten realizar las funciones de manejo del TPV.

Permiten Añadir una nueva cuenta, Cerrar una cuenta existente o Realizar el cobro de una cuenta que contenga alguna línea de venta.

También disponemos de botones para que la caja se abra y accesos rápidos a ventanas que nos permiten registrar la salida o entrada de dinero de la caja.

2.3.- Las cuentas abiertas.

Estos cuadritos, marcan el Nº de cuentas que un agente tiene abiertas. La que tenemos activa aparecerá en blanco y será la que se muestre detallada con su importe total correspondiente.

Mediante los botones <- y -> es posible movernos por la cuentas de un determinado agente.

2.4.- Selector de línea de venta.

Esta parte del interfaz es la que siempre suele tener el foco de la pantalla.

Esto es así, porque será la zona fundamental de incorporación de información.

Empezará estando activa la celda para incorporar la cantidad, que en los casos de estar conectado a una balanza electrónica nos indicará el peso que esta le mande.

Gracias aun contorno ROJO podremos detectar la posición del foco de introducción de datos.

Pulsando el botón **INTRO** y en caso de no haber cantidad alguna en esta zona, el sistema incorporará un "1" automáticamente, entendiendo que será un caso habitual.

Una vez incorporada la cantidad, el foco pasará a la celda "Artículo" donde se podrá seleccionar el artículo que vamos vender.

Para ello disponemos de varios mecanismos:

- Código de barras.
- Referencia del artículo
- Descripción del artículo

Si incorporamos un Nº de más de 8 dígitos el sistema entenderá que buscamos por código de barras, si el Nº de elementos introducidos es menor nos buscará por referencia o por descripción indistintamente.


En caso de detectarse el artículo, este se mostrará junto a la información del precio y el foco pasará a éste.

En esta situación podremos cambiar el precio o no, y finalmente pulsando **INTRO** se incluirá la línea de venta a la lista.

Dependiendo de ciertos permisos, será posible realizar el cambio de precio o no, lógicamente.

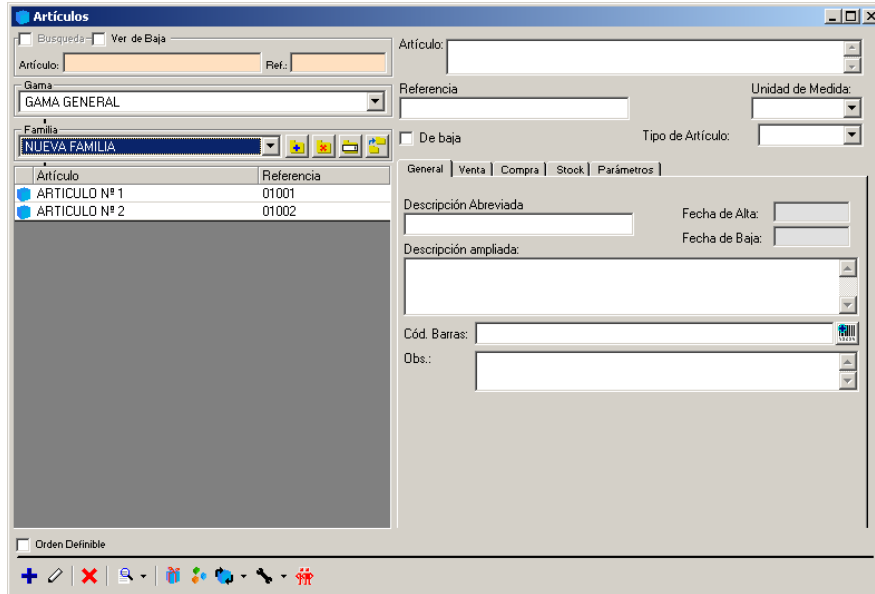
En todo momento podremos seleccionar la celda que queramos en caso de querer sustituir alguna de las informaciones introducidas.

En el caso del selector de artículo, es posible acceder a una ventana específicamente diseñada para buscar artículos, donde dispondremos de varios mecanismos de búsqueda.

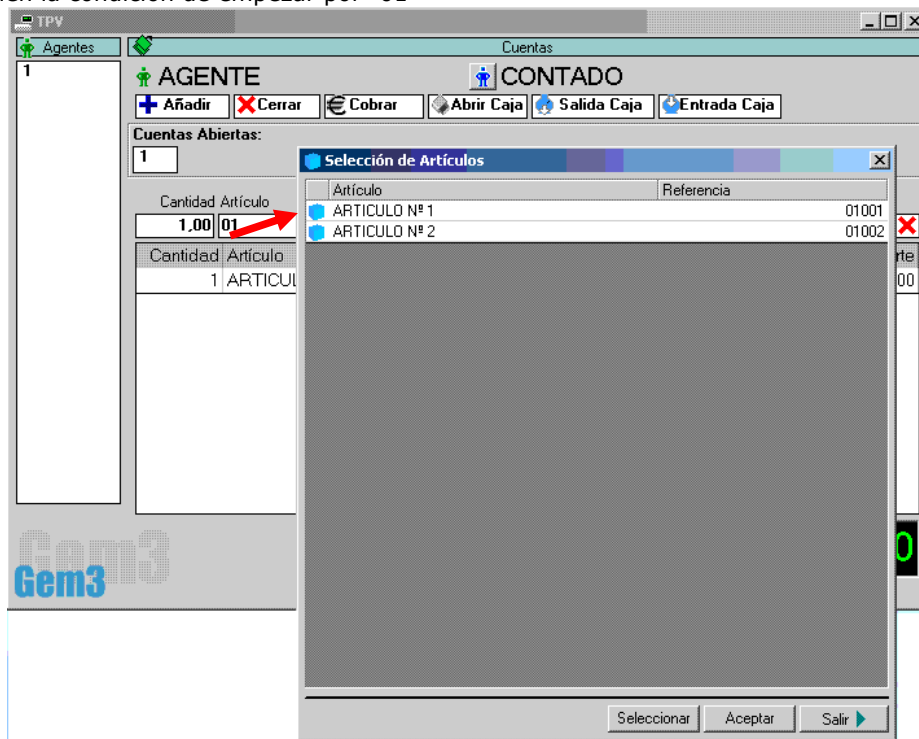
Este botón nos permite acceder a esta función: 

A esta ventana podremos acceder mostrando una lista de artículos que tengan en común los dos primeros caracteres de la referencia del artículo.
Este mecanismo es muy útil cuando queremos buscar en una familia de artículos, por ejemplo:

En la familia "NUEVA FAMILIA" hemos incorporado dos artículos, con referencias 01001 y 01002.



Esto nos permite, introduciendo en la celda del artículo 01 acceder a la lista de artículos que cumplen la condición de empezar por "01"



En esta ventana, es muy fácil moverse con las teclas de cursor arriba y cursor abajo. Y pulsar INTRO para la selección del artículo buscado.

2.5.- Lista de detalle.

Esta lista es la venta propiamente dicha, línea a línea.

En ella podremos ver los conceptos vendidos así como el precio asignado, la cantidad y posibles descuentos. Todo ello rematado con un importe subtotal.

Las funciones a realizar en esta zona se reducen a eliminar una línea seleccionada. Para ello basta con seleccionar la línea y pulsar el botón de eliminación de línea (O pulsar sobre la tecla **DELETE**)

Y a cambiar el concepto de una línea de venta.

Este mecanismo permite que en determinados momentos se pueda realizar una venta de un artículo que no tengamos registrado o bien incorporar alguna información adicional a la línea de venta.

<i>Este tipo de posibilidades de cambio se permiten con los permisos adecuados activos.</i>

Para ello, basta con que realicemos un doble click sobre la celda de "artículo" que queramos cambiar o bien, una vez seleccionada, escribamos en el teclado directamente.

2.6.- El total.

Simplemente, en esta ventana vemos un cuadro donde aparecerá el total en Euros del importe de la cuenta.

Este TPV, permite conectar un display al equipo para informar al cliente del importe de la cuenta actual.

1.- La cuenta ha terminado.

Una vez acabada el proceso de recopilación de artículos para vender pasamos a la fase de finalización.

Por lo general, pasamos a realizar el cobro de la cuenta.

Para ello disponemos del botón "COBRAR" que como su propio nombre indica nos lleva a la ventana de control de la transacción económica:



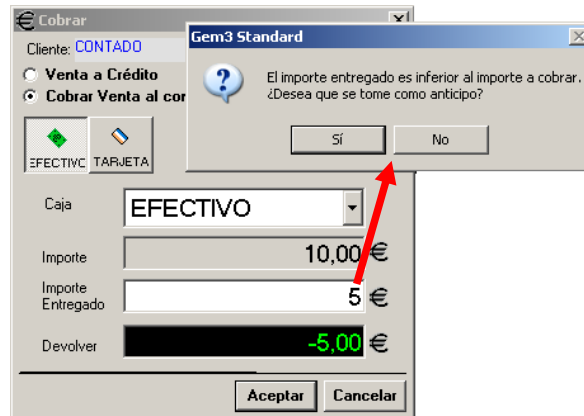
A través de esta ventana podremos cobrar el importe de forma total y marcar el tipo de pago que se va a producir.

Esto es: en efectivo, por tarjeta, etc...

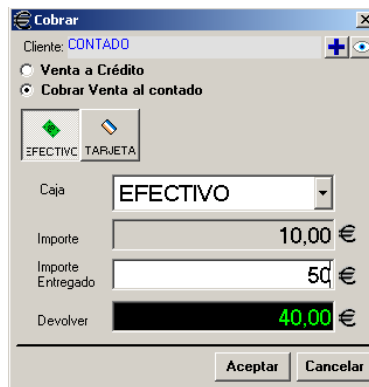
Para ello dispondremos de unos botones situados en la parte de arriba que nos marcarán esta característica.

Cada tipo de pago, debe llevar asociado una caja, a donde irá el dinero una vez hayamos Aceptado la operación.

En caso de incorporar menos importe que el total solicita, el sistema nos preguntará si queremos marcar un pago "como anticipo" de la venta



En caso de incorporar más cantidad del importe solicitado el sistema nos informará del cambio:



Una vez aceptada la operación, el resultado será la impresión de un ticket enviándolo a la impresora que hayamos registrado como "impresora para tickets". La primera vez que esto ocurre, el sistema nos pregunta sobre cual será nuestra impresora de tickets.

Lo idea es que la impresora esté instalada como "Generic / Text Only" para que se adecúe perfectamente al formato de que dispone el sistema

```

TICKET A2 01-06-09

EMPRESA
B00000000

AGENTE: AGENTE

Articulo          Un. Precio  Importe
-----
ARTICULO
                    1  10,00   10,00

TOTAL:              10,00 Eur.

                    (IVA INCLUIDO)

ENTREGADO:         50,00 Eur.
DEVUELTO :         40,00 Eur.

GRACIAS POR SU VISITA

PARA CUALQUIER RECLAMACION DEBE
CONSERVAR ESTE TICKET
    
```