



MANUAL DE FACTURACIÓN TOUCH SCREEN

Versión 2019. Fecha de Revisión, abril del 2019.

Registro de Derechos de Autor Libro-Tomo-Partida 13-16-245 de 06-Jul-2006.

Todos los derechos están reservados.

Impreso en Cúcuta Colombia.

La información de este documento no puede ser alterada o cambiada sin la autorización escrita de TNS SAS.

Este manual es suministrado exclusivamente con efectos informativos. Toda información contenida en el mismo está sujeta a cambios sin previo aviso. TNS SAS no es responsable de daño alguno, directo o indirecto, resultante del uso de este manual.

Tabla de Contenido

Contenido	Pág.
CAPITULO 1.....	4
CARACTERÍSTICAS Y BENEFICIOS.....	4
CAPITULO 2.....	5
ENTRADAS Y SALIDAS DEL MODULO.....	5
Visión general.....	5
Contenido del Programa.....	5
CAPITULO 3.....	6
OPERACIONES RUTINARIAS.....	6
Manejo de Ventanas.....	6
Acceso Menú Touch Screen.....	6
Ingreso de la Información.....	12
OPERACIONES NO RUTINARIAS.....	17
Cómo crear y Configurar Facturación Touch Screen.....	17
Cómo Crear y configurar Pantallas.....	17
Cómo Crear y configurar Botones.....	20
Cómo Crear y configurar Secuencias.....	23
Visualización.....	26

CAPITULO 1

CARACTERÍSTICAS Y BENEFICIOS

El programa de FACTURACION TOUCH SCREEN es una herramienta diseñada por TNS SOFTWARE para la generación de facturas de venta. Permite la inserción de ventas (pedidos) a través de un panel gráfico compuesto por botones que se ajustan al tamaño de sus dedos; le permite al usuario interactuar directamente con los contenidos en pantalla sin la necesidad de dispositivos de entrada alternos; ayuda en gran parte a descongestionar la caja principal, ya que todas las facturas son generadas a través de la venta Touch Screen.

Desde cada dispositivo Touch Screen se pueden enviar las ordenes o los pedidos hechos por los clientes (comandas) a las diferentes impresoras dispuestas en el Restaurante, agilizando de esta forma, el servicio que se le presta a los clientes por parte del restaurante.

CAPITULO 2

ENTRADAS Y SALIDAS DEL MODULO

Visión general

A continuación, se muestra un cuadro sintético de las utilidades del Módulo de Facturación Touch Screen, con sus respectivas entradas, procesos y salidas de datos.

<i>ENTRADAS</i>	<i>PROCESO</i>	<i>SALIDA</i>
<i>Articulo</i>	<i>Venta Touch Screen</i>	<i>Comanda</i>

CONTENIDO DEL PROGRAMA

A continuación, se presenta la estructura del módulo de Facturación TOUCH SCREEN de Visual TNS:

*** ARCHIVO**

. CONFIGURACION

. TOUCH SCREEN

 Pantallas

 Botones

 Secuencia

 Visualización

SALIR

*** FACTURACION**

. VENTAS TOUCH

CAPITULO 3

OPERACIONES RUTINARIAS

Manejo de Ventana



Barra Menú Principal: Muestra el menú general del programa con cada una de las opciones.

Botones de Acceso Rápido: Estos botones son de gran ayuda porque minimizan tiempo de trabajo, ya que con solo dar un clic sobre ellos despliegan la ventana de las opciones más usadas.

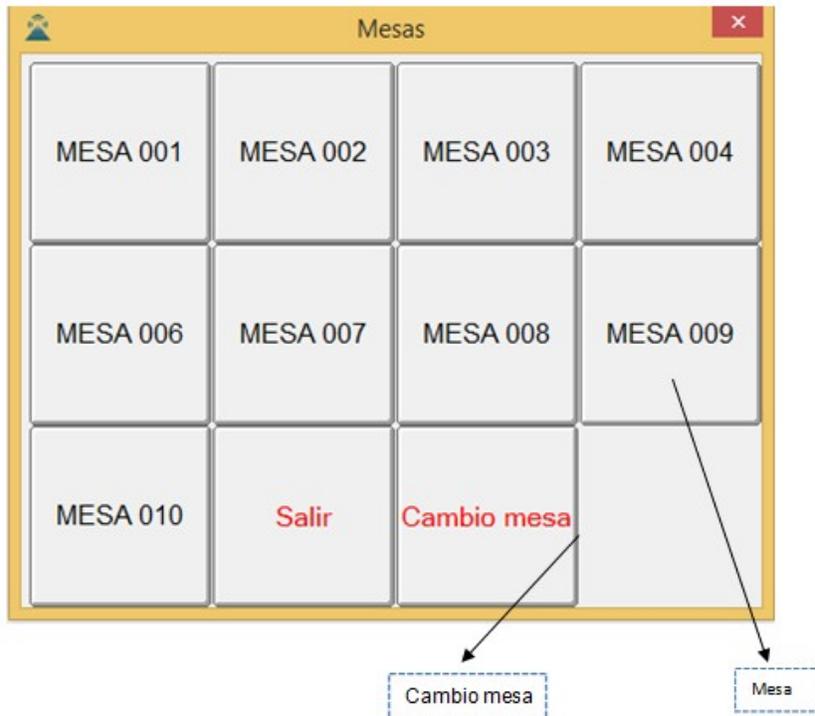
Podemos usar el botón de acceso rápido o ingresar al menú desplegable de Facturación y elegir Venta Touch y se mostrará la siguiente pantalla.

Acceso al Menú Touch Screen

Podemos usar el botón de acceso rápido o ingresar al menú desplegable de Facturación y elegir Venta Touch y se mostrara la siguiente pantalla.



Al dar clic en el Botón **Abrir mesa**, tendremos la siguiente pantalla.



La cual nos muestra las mesas existentes y sobre las cuales se podrán realizar pedidos.

Mesa: Botón utilizado para tomar el pedido del cliente.

Cambio de Mesa: Botón utilizado para cambiar el pedido de una mesa a otra cuando el cliente ha cambiado de posición.

Simplemente se da un clic sobre la mesa a cambiar y luego un clic en el botón **Cambio mesa**, después se arrastra (clic sostenido) la mesa seleccionada hasta la posición que se desea o sobre la mesa nueva.

Al dar clic en el Botón **Mostrador**, tendremos la siguiente pantalla



De igual forma podemos utilizar el botón **Mostrador** para:

Habilitar o para mostrar las mesas existentes, que se pueden usar como si fuera una mesa o manejarlo como pedidos para la barra o para domicilios.

Esta habilitación la realizamos de la siguiente manera: Archivo – Configuración – Generales – Venta Mostrador y buscar la Sección Touch Screen y elegir manejar Mostrador como Mesa.

En esta sección se muestran los códigos de los meseros que serán las personas que van a atender las mesas, también, si lo desea, se puede mostrar el nombre del mesero en lugar del código.

Este cambio, de código por nombre, lo puede hacer de la siguiente forma:

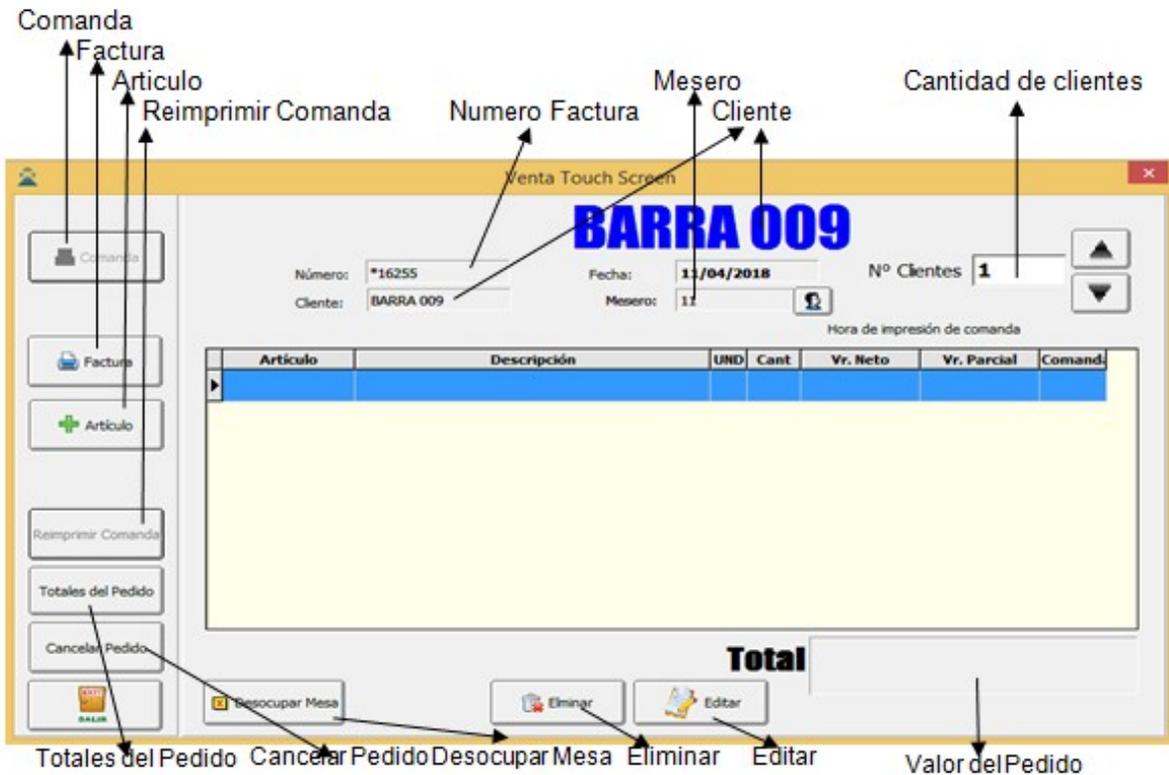
Archivo – Configuración – Generales – Ventas Mostrador y buscar la Sección Touch Screen y elegir Mostrar mesero por nombre.

Código del Mesero

Selecione el código del mesero

02	03	04
07	08	09
10	11	14
Salir al Menú Restaurante		

Una vez elegidas, selecciona el código o el nombre del mesero pasaremos a la ventana con la cual se podrán realizar los pedidos a los clientes:



Comanda: Se utiliza para imprimir el pedido del cliente en las diferentes impresoras dispuestas en el restaurante para su inmediata elaboración.

Factura: Al dar clic en este botón se muestra una pantalla para seleccionar la forma de pago de la factura.

Artículo: Al dar clic en este botón se muestra una pantalla con la disposición de los artículos o el menú del restaurante.

Reimprimir comanda: Usado para imprimir todos los artículos pedidos por el cliente.

Totales del Pedido: Permite imprimir el valor de la factura de forma resumida.

Cancelar Pedido: Permite cancelar el pedido de la mesa imprimiendo en la cocina una comanda de cancelación.

Desocupar Mesa: Permite habilitar la mesa ocupada.

Eliminar: Este botón es usado para eliminar cada artículo pedido por el cliente. Se selecciona el artículo y se da clic en eliminar.

Editar: Mediante la acción de este botón podemos cambiar la cantidad del artículo pedido o cambiar las observaciones hechas al mismo.

No. Clientes: Aquí contamos la cantidad de clientes que están utilizando la mesa atendida.

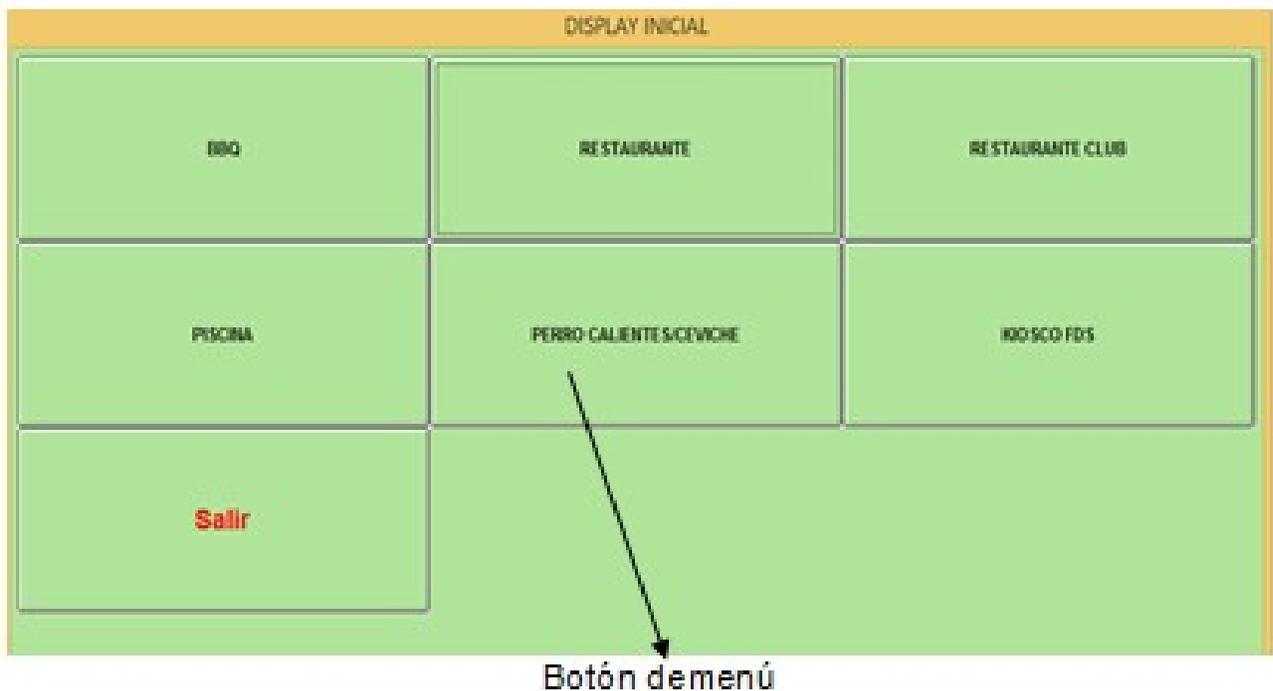
Mesero: Código del mesero que atiende la mesa.

Número: Numero de la factura Provisional, ya que esta no ha sido asentada.

Cliente: En este caso es la mesa Atendida.

Ingreso de la Información

Para poder realizar los pedidos debemos dar clic en el botón **Artículo**, el cual nos mostrará el menú.



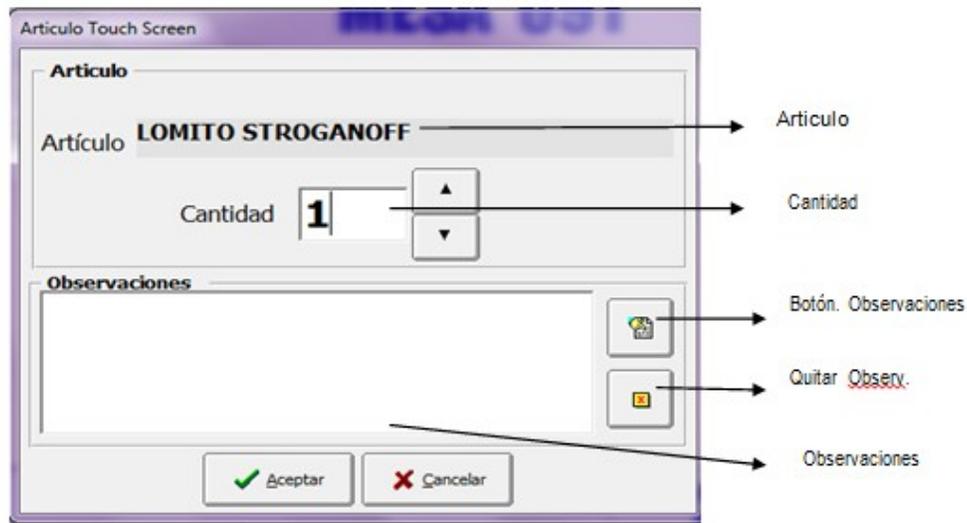
Botón del Menú: Cada botón del menú puede representar un artículo a pedir o puede ser un enlace que nos llevara a otra sección del menú.

Si el botón es un enlace nos llevara a otra pantalla como se muestra en el siguiente ejemplo: Al dar clic en el botón a la plancha se muestra el siguiente submenú:

ARROCES		
ARROZ ESPAÑOL	ARROZ CON CAMARONES	ARROZ CANTON
ARROZ CHAUFA	ARROZ CON POLLO	ARROZ CUBANO
ARROZ FRUTOS DEL MAR	ARROZ THAI	Retornar
Principal	Salir	

La ventana anterior nos muestra un submenú con botones que representan los **artículos** que están en la base de datos.

Al dar clic en uno de estos botones obtendremos lo siguiente:



Artículo: Muestra el nombre del artículo seleccionado.

Cantidad: Aquí podemos digitar la cantidad del artículo seleccionado.

Observaciones: Al hacer clic aquí se mostrará una lista de observaciones que llevará el artículo seleccionado.



Quitar Observaciones: Me permite eliminar las observaciones hechas al artículo.

Observaciones: En esta área quedaran las observaciones seleccionadas con el botón Observaciones, o si no prefiere seleccionar ninguna observación, puede escribirlas directamente en este espacio.

Después de haber realizado dicho procedimiento damos clic en el botón **aceptar**, y se mostrará nuevamente la pantalla inicial de *facturación Touch Screen* ya con el o los productos seleccionados.



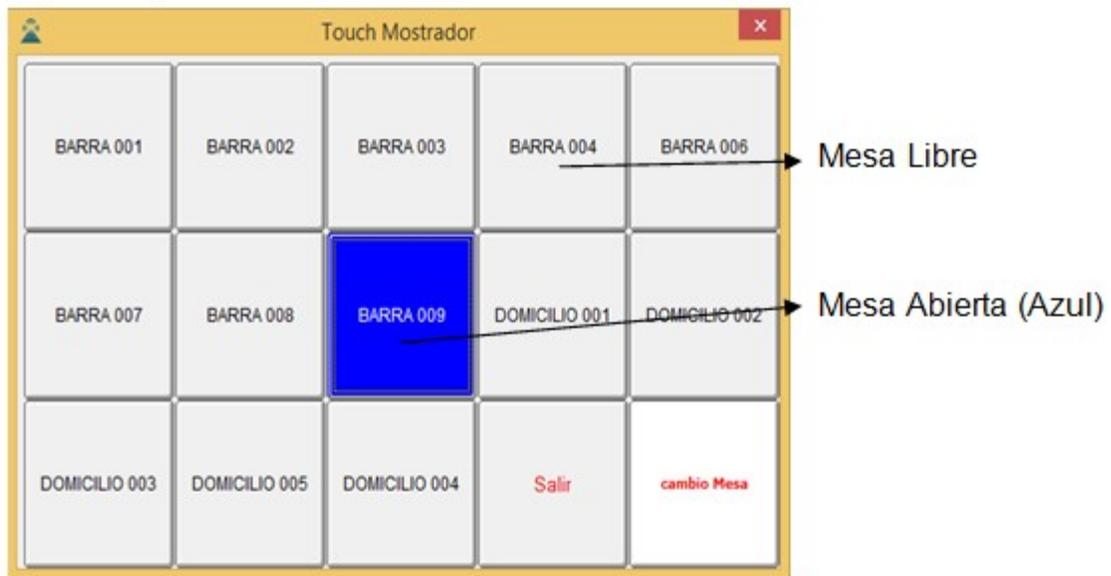
Si se tienen dispuestas impresoras en la cocina y/o en el bar damos clic en el botón Comanda para que se envíe dicho pedido hacia la impresora que corresponda para su respectiva elaboración.

Si se desea dar una pre-cuenta al cliente sobre lo que lleva consumido utilizamos el botón totales del pedido, en la cual se detalla el valor total del pedido hasta el momento.

Hasta este punto la operación de facturación Touch Screen ha finalizado; cada pedido que se ha hecho por este medio quedará registrado en la sección de venta o venta mostrador para su posterior proceso de asentado.

Al utilizar el botón salir, nuevamente se mostrará la ventana de las Mesas, con la cual se podrán elegir nuevas mesas, y realizar igualmente el proceso de pedido por Touch Screen.

Si se quiere insertar más artículos sobre una mesa ya abierta, [el botón de las mesas abiertas o seleccionadas quedaran de color azul], simplemente de un clic sobre dicha mesa y nuevamente repita los pasos anteriormente descritos.



OPERACIONES NO RUTINARIAS

Cómo crear y Configurar Facturación Touch Screen.

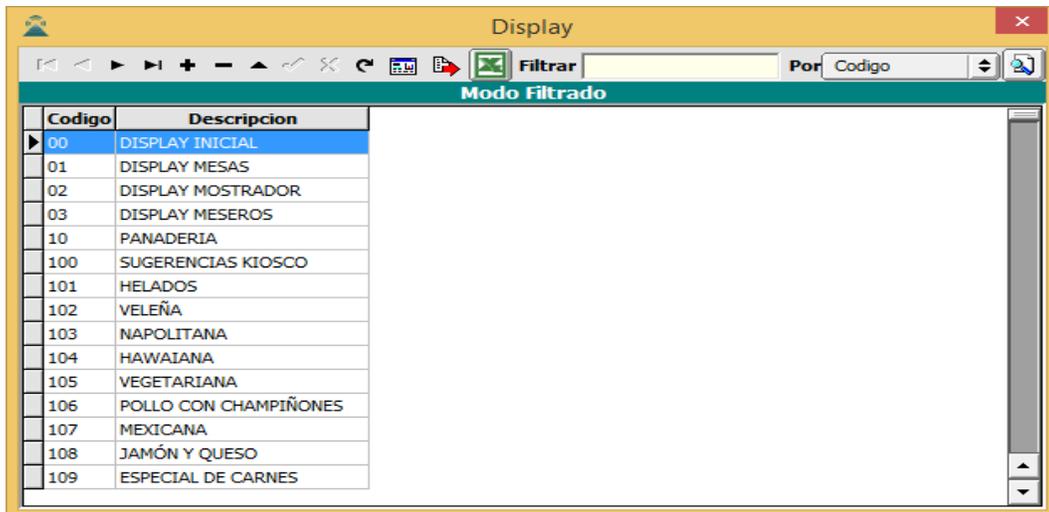
Esta opción le permite al usuario configurar los parámetros que serán exclusivos de la parametrización de Touch Screen.

1. Ingrese al menú **Archivos**.
2. Seleccione la opción **Configuración - Touch Screen** y se desplegaran la siguiente lista:
 - Pantallas
 - Botones
 - Secuencias
 - Visualización

1. Como Crear y configurar Pantallas

Si seleccionamos **Pantallas**, obtendremos la siguiente ventana:

Esta ventana es usada para crear las diferentes ventanas o pantallas de las cuales está conformado el menú de artículos del Restaurante, se crearán tanto las pantallas de los artículos como el de las mesas.



Para crear cada pantalla realizaremos el siguiente procedimiento:

Al hacer clic en el botón + se mostrará esta ventana:



Código: Escribiremos un código único para cada Pantalla.

Descripción: Nombre de la ventana del menú que se va a crear.

No. Filas: Cantidad de filas en las que estarán distribuidos los botones que contendrán esta pantalla.

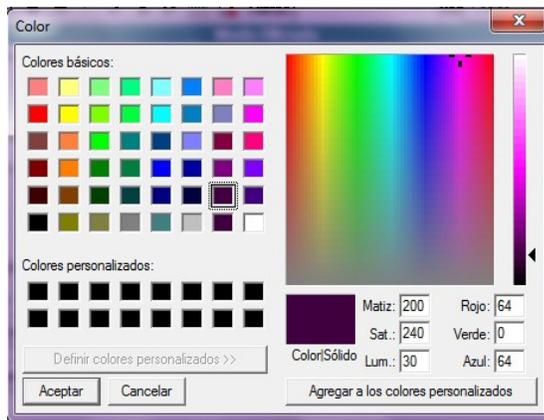
Alto: Lo que medirá la pantalla de arriba hacia abajo, esta medida está dada en pixeles

Ancho: Lo que medirá la pantalla de izquierda y derecha, esta medida está dada en pixeles.

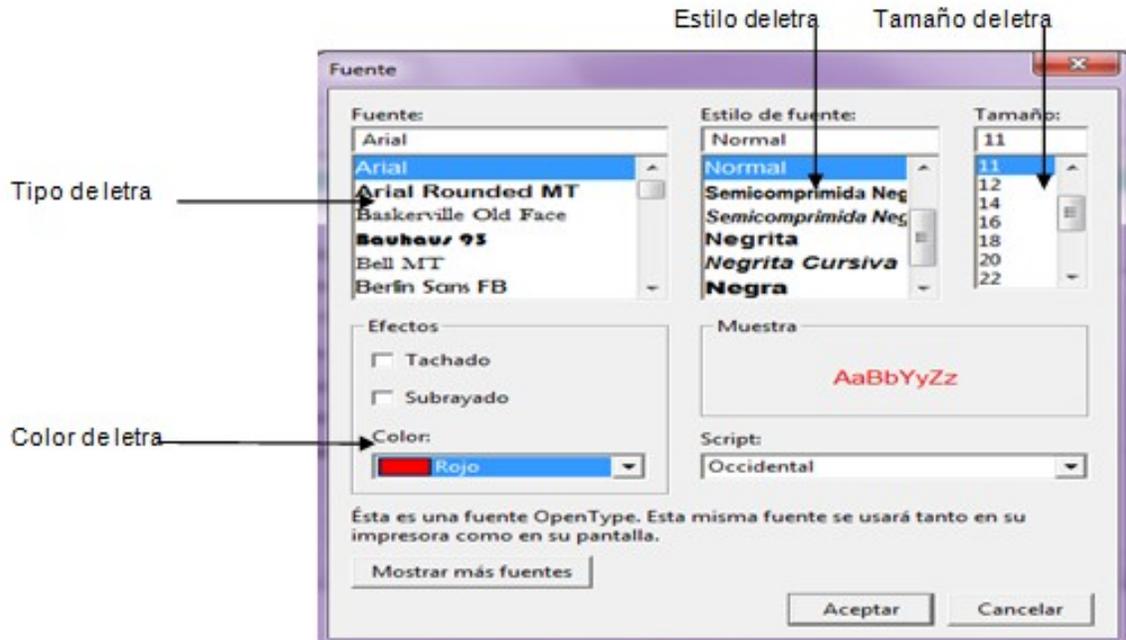
Distribución: Vertical u horizontal; si elijo que los botones se muestren de arriba hacia abajo o de izquierda a derecha.

Color: Al dar clic en este botón se mostrará la siguiente ventana:

Con la cual podremos elegir el color de fondo de la pantalla que creemos, simplemente seleccionamos un color y luego damos un clic en aceptar.



Fuente: Al dar clic en este botón se mostrará la siguiente ventana:



Podremos elegir tipo de letra, estilo, color y tamaño para que nuestra pantalla sea más agradable a la vista del cliente y para nuestra comodidad, y luego damos clic en aceptar.

Después de haber ingresado estos datos, usamos el botón o icono  para guardar dichos datos.

De esta forma podemos crear todas las pantallas que sean necesarias para diseñar nuestro menú en Touch Screen.

2. Como Crear y Configurar Botones.

Archivo – Configuración – Touch Screen – Botones.

Al dar clic en botones tendremos la siguiente ventana:

Codigo	Descripcion
6119	ADICION CARNE
A1	BBQ
A10	BABY BEEF 200 GR
A11	BABY BEEF 300 GR
A12	CHURRASCO 200 GR
A13	CHURRASCO 400 GR
A14	BIFE CHORIZO
A15	PUNTA DE ANCA DE RES
A16	POLLO JUNIOR
A17	PECHUGA A LA BRASA
A18	PUNTA DE ANCA DE CERDO
A19	LOMO DE CERDO
A20	T 'BONNE STEAK
A21	PARRILLADA CLUB
A22	PINCHO DE POLLO
A23	PINCHO DE RES
A24	PINCHO MIXTO

Para crear cada Botón realizaremos el siguiente procedimiento:

Al hacer clic en el botón + se mostrará esta ventana:

Propiedades

Código

Descripción

Imagen

Pertenece a la Pantalla

Acción

Observación

Unidad

Unidad por defecto

Buscar Imagen

Código: Código único de cada botón.

Descripción: Nombre del botón a crear.

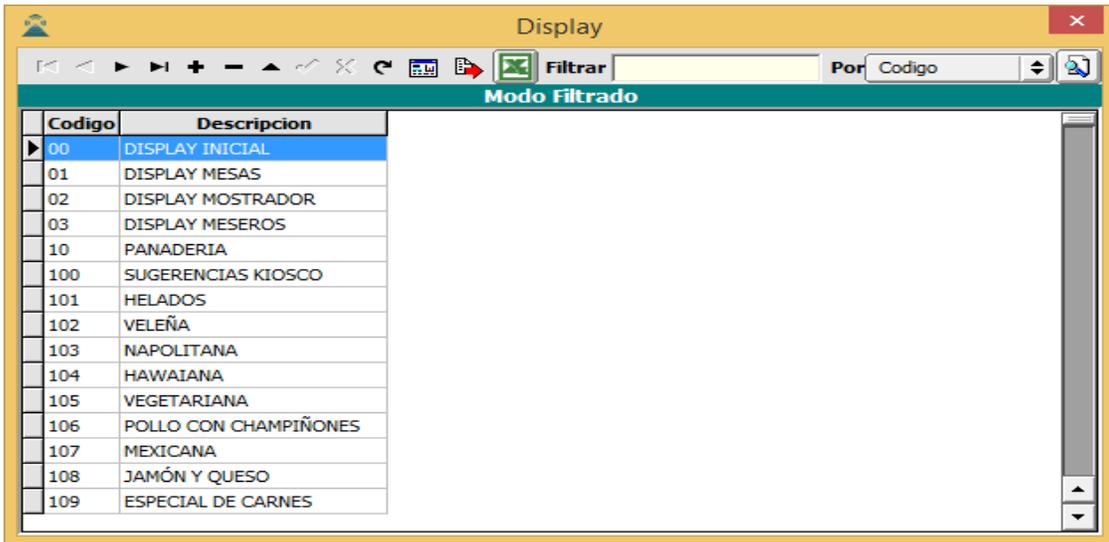
Imagen: Ruta de la imagen que tendrá cada uno de los botones.

Pertenece Pantalla: al dar clic en este botón se mostrará la ventana de Pantallas (Display) en la cual podremos elegir a que pantalla pertenece el botón que estamos creando, se selecciona de la lista de la pantalla que deseamos y luego damos clic en el botón exportar



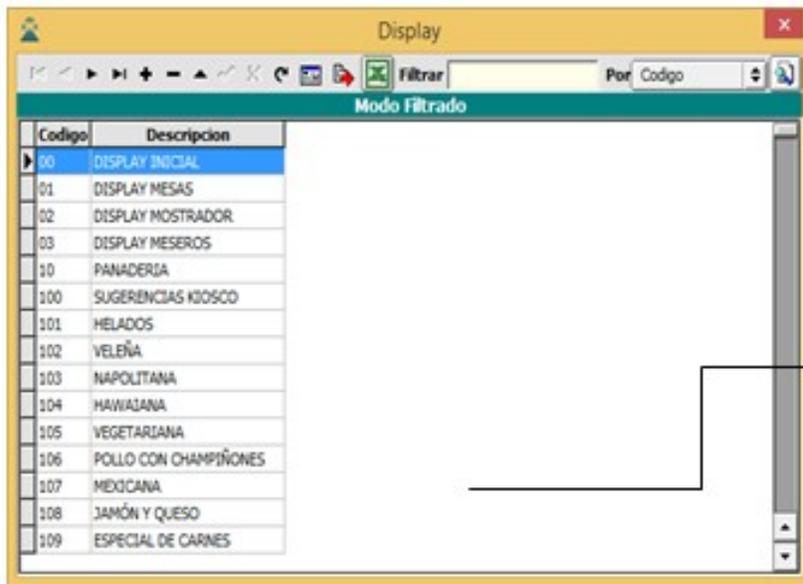
y nos regresará a la ventana Anterior.

Acción: Esta opción la podemos trabajar de dos formas:



1. Si no escribimos nada en esta parte significa que el botón que estamos creando es el artículo que pertenece al menú.
2. Si usamos el botón que esta junto a la caja de texto de Acción  significa que el botón que estamos creando nos llevará a otra pantalla.

Entonces, al dar clic en dicho botón, se mostrará la ventana de Pantalla.



Seleccionamos de la lista la pantalla que queremos que se muestre cuando demos clic en el botón que estamos creando, Luego usamos el botón exportar



Observaciones: Aquí, si queremos, escribiremos las observaciones que aparecerán por defecto en el artículo asociado al botón que se está creando.

Unidad: Es la unidad del artículo Mayor (M) o detal (D), si no se selecciona nada por defecto se tomará detal (D).

Buscar Imagen: Este botón es usado como un link para que nos muestre las diferentes carpetas que tiene Windows, para que podamos buscar la imagen que queremos asociarle al botón.

Después de haber ingresado estos datos, usamos el botón o icono  para guardar dichos datos.

De esta forma podemos crear todos los botones que sean necesarios para diseñar nuestro menú en **Touch Screen**.

3. Como Crear y Configurar Secuencias.

Archivo – Configuración – Touch Screen – Secuencias.

Al dar clic en **secuencias** tendremos la siguiente ventana:

The screenshot shows a window titled "Secuencias" with a toolbar at the top containing navigation and search icons. Below the toolbar is a search bar with the text "Filtrar" and a dropdown menu set to "Por SECUENCIA". The main area is titled "Modo Filtrado" and contains a table with two columns: "Secuencia" and "Nombre del Artículo".

Secuencia	Nombre del Artículo
M1,D530,D531	CHOCO CONO
M1,D530,D532	VASOS ALOHA
M1,D530,D533	PALETA POLET
M1,D530,D534	PALETA PASION
M1,D530,D535	PLATILLO GALLETA HELADO
M1,D530,D536	HELADINO
M1,D530,D537	HELADO VASITO ECONOMICO
M1,D530,D538	HELADO CASERO
M1,D530,D539	PALETA JET
M1,D530,D540	PALETA ALOHA MIX
M1,D530,D541	CASERO ARTESANAL
M1,D530,D542	PALETA DRACULA COLMILLOS

Esta secuencia nos indica que hace cada botón, es decir, el botón a que pantalla pertenece, y dicha pantalla de que botón procede

Ejemplo:

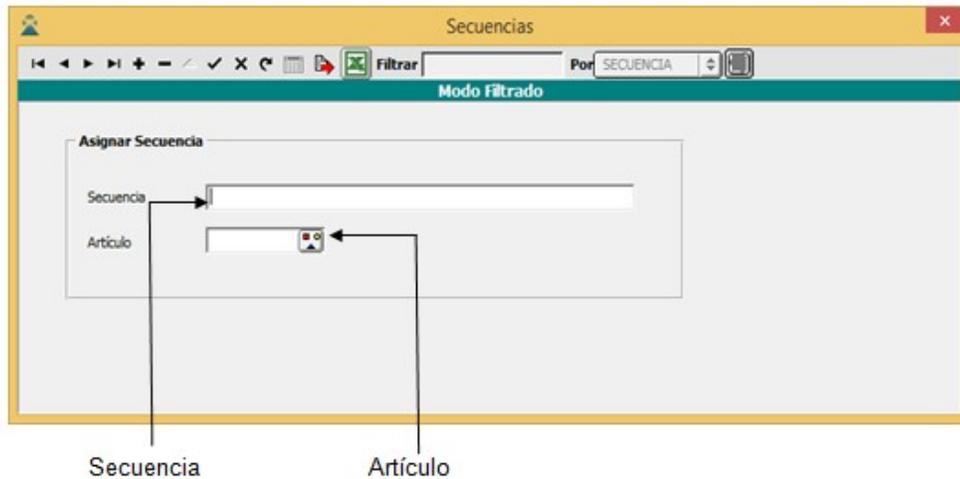
M1: Es un botón, al dar clic en este botón se mostrará una ventana que contiene el botón D530.

D530: Es un Botón, al dar clic en este Botón se mostrará una ventana que contiene el botón D534.

D534: Es un botón, al dar clic en este botón estaremos seleccionado un artículo del menú que se llama PLATILLO GALLETA HELADO.

Según estas secuencias podremos crear todas de la siguiente forma, damos clic en el botón +

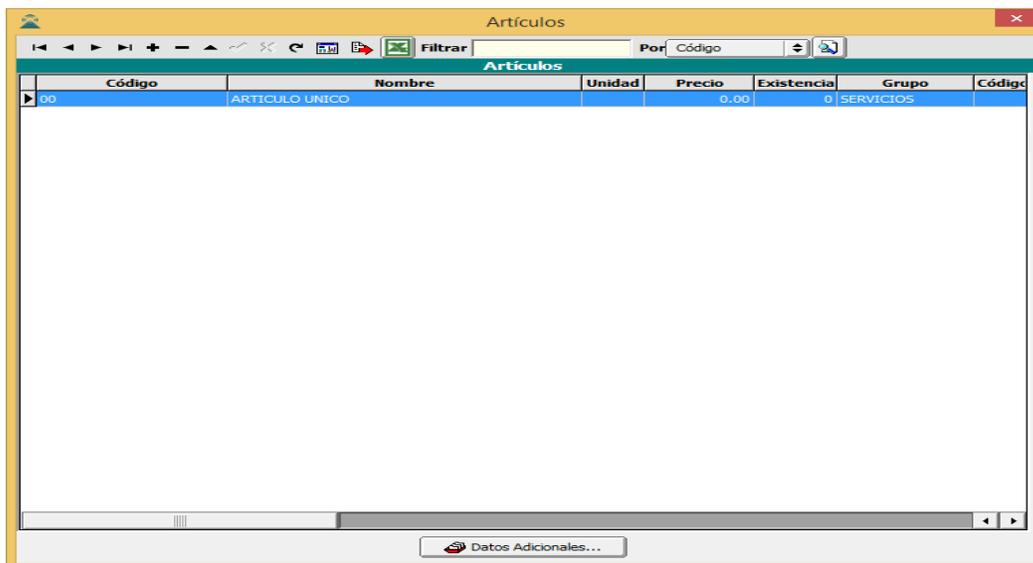
Y se mostrara la siguiente pantalla:



Secuencia: Como ya lo describimos anteriormente, acá podemos darle el orden en que quiero que se ejecuten las ventanas y se ejecuten los botones.

Artículo: Usado para asociar el artículo del menú o de la base de datos al botón deseado.

Damos clic en botón  y se mostrará la ventana de artículos que maneja el módulo de Facturación de Visual TNS.



Luego seleccionamos el artículo y damos clic en  y usamos el botón o icono  para guardar la secuencia.

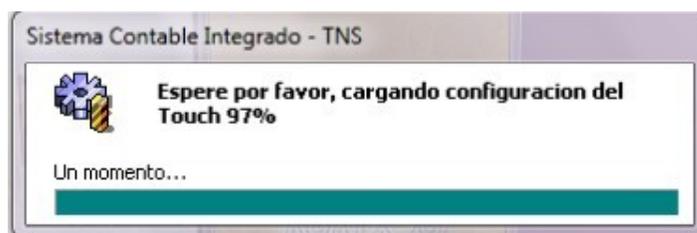
De esta manera podremos crear todas las secuencias que necesitemos para darte uso a nuestro Touch Screen.

4. Visualización

Archivo – Configuración – Touch Screen – Visualización.

Usado para, como su nombre lo indica, visualizar lo que estamos haciendo, como se va dando forma al conjunto de Pantallas, botones y secuencias. Por consiguiente, al dar clic en Visualización se mostrará como va quedando nuestro menú Touch Screen.

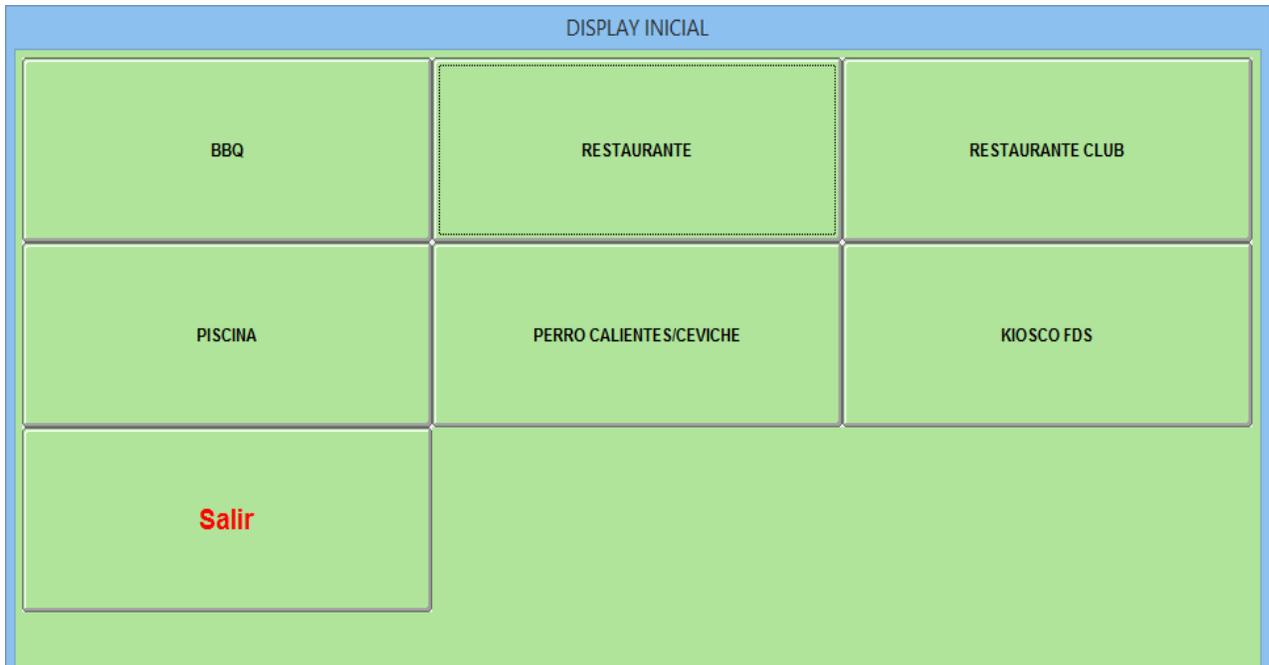
Antes de mostrarse nuestro menú, saldrá una pequeña ventana que nos indica que se está configurando el Touch.



Además de mostrar cómo va quedando nuestro menú, podemos usar esta visualización para asociar cada artículo a cada botón creado.

Esta asociación la haremos de la siguiente forma, para ello utilizaremos el siguiente ejemplo: Después de haber cargado la configuración del Touch se mostrará esta ventana:

Al dar clic en este botón se mostrará el siguiente sub menú:



Al dar clic en este botón se mostrará el siguiente menú:

HELADOS			
CHOCO CONO	VASO ALOHA	PALETA POLET	PALETA PASION
PLATILLO GALLETA	HELADINO	VASITO ECONOMICO	HELADO CASERO
PALETA JET	PALETA ALOHA MIX	CASERO ARTESANAL	PALETA DRACULA COLM
Retornar	Principal	Salir	

Al dar clic en este botón se mostrará la ventana para asignar el artículo a este último botón:

Por último damos clic en el Botón para asignar el artículo como ya lo describimos anteriormente