



Programa de configuración y gestión de TeleMenú



Introducción

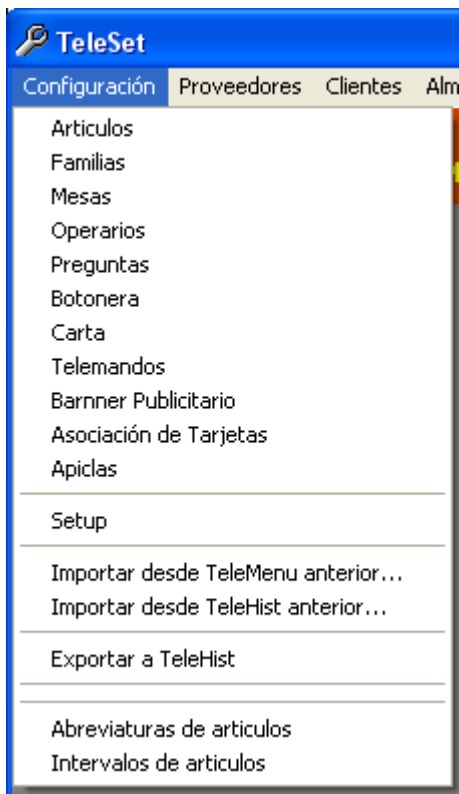
TeleSet® es el módulo de configuración y gestión del programa **TeleMenú®**.



En este programa, a parte de la configuración, se gestiona los proveedores, clientes, el almacén y los pedidos, la estadística y el histórico.

Configuración del programa

En este submenú se definen los parámetros de funcionamiento del programa **TeleMenú®**.



Las opciones de configuración son:

Artículos: Ventana Gestión de Artículos. Permite editar, todo lo relacionado con los artículos.

Familia: Ventana Familias de Artículos: Permite gestionar las familias de artículos.

Mesas: (Ventana Configuración de Mesas: Ídem con las mesas.

Operarios: Ventana Mantenimiento de Operarios. Permite definir y modificar los camareros.

Preguntas: Ventana Preguntas al cliente. Se usa para definir las preguntas básicas con los telemandos. (Comandas electrónicas)

Botonera: Ventana Botonera Inicial.

Carta: Ventana Gestión de Cartas.

Telemandos: Ventana de Comanda electrónica.

Banner Publicitario: Ventana Banner Publicitario.

Asociación de tarjetas: Ventana Asociación de tarjetas magnéticas a las habitaciones para facilitar el pago con cargo a la habitación.

ApiClas®: Modulo de acceso directo a las tablas de la base de datos.

Setup: Ventana Configuración del Programa.

Importar desde TeleMenú anterior: Se usa para importar datos de una base anterior de TeleMenú a la actual.

Importar desde TeleHist anterior: Se usa para importar datos de una base de datos históricos anterior a la actual base de datos de históricos.

Exportar a TeleHist: Exporta los artículos y otras tablas a la base de datos de históricos.

Abreviatura de Artículos: Si se desea se puede codificar los artículos siguiendo esta guía.

Intervalos de Artículos: si se desea se puede codificar los artículos siguiendo esta guía.

Setup

Aquí se configura el programa **TeleMenú**. Las opciones de configuración se han dividido en varias pestañas que son General, Almacén, Impresión, Telemandos y Varios.

En la parte baja de la ventana existen unos botones que son:

Botón Importar Estación 0. Este botón permite importar todos los datos de la estación 0 ó estación principal. Es una buena política cada vez que se vaya a instalar una nueva estación importar los datos de la estación 0. Con esto se evita tener que introducir valores que se repiten, como por ejemplo los datos del restaurante, etc.

Botón Establecer el número de estación de este PC. Este botón solo se debe usar, para asignar el número de la estación. La estación base es la cero y es donde residen las bases de datos

Botón Salvar. Guarda los cambios realizados en la ventana de Setup.

Botón Cerrar. Cierra la ventana de Setup.

A continuación pasamos a ver las opciones de configuración.

Opciones Generales. Pestaña "General"

Pantalla Táctil

Si se activa esta opción algunas ventanas del programa cambian para adaptarse a una pantalla táctil. Requiere pantalla táctil o uso del ratón.

Sin Mesas

Indica que se va a trabajar sin mesas. Modo Mostrador. Desaparece el botón de selección de mesas.

Mesa única para pedido directo

Activando esta casilla el programa TeleMenú podrá trabajar con la ventana de pedido directo cargando las consumiciones a una única mesa. Esta opción acelera el picado de artículos. Esta opción es ideal para un bar de copas donde se cobra al contado y en la barra

Moneda de trabajo del programa.

Se puede seleccionar especificar el nombre de la moneda de trabajo. Por defecto viene la moneda EUROS.

Clave de Acceso a la caja.

Aquí se introduce la clave secreta que permite acceder a la ventana de Cierre de la caja diaria. Por defecto es "api"

Impuesto aplicable.

El impuesto aplicable puede ser 0, si no se va aplicar impuestos, ó un valor en % , para aplicar a la factura.

Impuesto incluido en el precio.

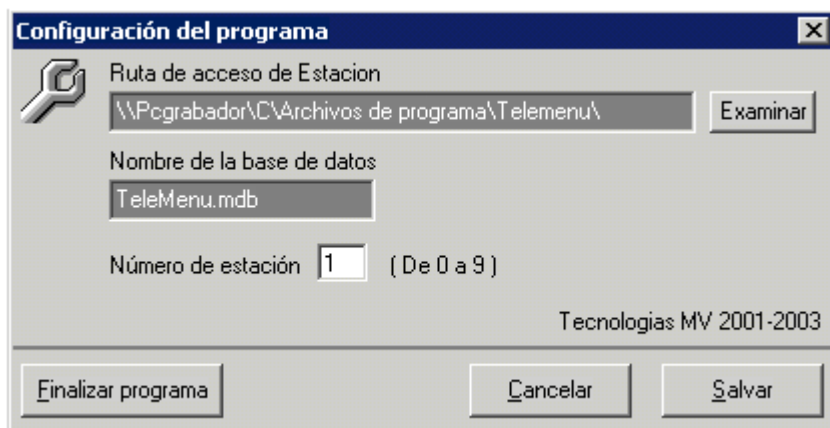
Si activa esta casilla el impuesto aplicable va incluido en el precio. Los Tickets y facturas emitidos incluyen la frase "IGIC INCLUIDO".

Separador decimal

Puede ser una coma "," o un punto ".". En España se usa la coma.

Botón Ruta de Acceso a la base de datos y nº de estación

Permite definir la ruta de acceso al la base de datos del programa. La base de datos se llama TeleMenú.Mdb. Esta operación se hace la primera vez que se ejecuta el programa y normalmente no se tocará más. También permite definir el número de la estación. Al pulsar dicho botón aparece la siguiente ventana:



Con el botón **Examinar** se localiza la base de datos y luego se pulsa el botón **Salvar**.

Opciones de Artículos. Pestaña “Almacén.”

General **Almacén** Impresión Pagos Telemandos Varios Multiparametros

Opciones de Artículos

Tener en cuenta el stock de artículos

Permitir cantidades negativas en almacen

Permitir entrada manual de precios

Botones configurables

VARIOS

MENU

CENA

DESAYUNO

ALMUERZO

EXTRAS

Tener en cuenta el stock de artículos

Si se quiere que el programa tenga en cuenta el stock de artículos en el almacén, e incluso nos avise cuando el stock está por debajo de mínimo, active esta casilla.

Permitir cantidades negativas en el almacén.

Activando esta casilla se permite despachar artículos aunque figure existencias cero o negativas.

Permitir entrada manual de precios

Permite al camarero introducir artículos y precios manualmente. Es decir artículos que no estén en la base de datos.

Botones configurables

El programa permite definir seis artículos genéricos, cuyo precio se puede meter a mano en el momento de comandar dicho artículo. Estos artículos pueden ser palabras como VARIOS, MENU, CENA, etc.

Opciones de Impresión. Pestaña “Impresión”

General | Almacen | Impresión | Pagos | Telemandos | Varios | Multiparametros

Opciones de Impresión

Selección de Impresoras

Lineas en blanco al inicio de la impresión Lineas en blanco al final de la impresión

Espacios a la izquierda de la impresión Milímetros a la derecha de la impresión

Número de líneas de la factura

Nº de veces que se imprime la comanda

Imprimir datos de la factura

Omitir Camareros en la impresión

Imprimir logo ...

Documento por defecto al imprimir

Sonido impresora Barra ...

Sonido impresora Cocina ...

Líneas en blanco al final de la impresión.

Para evitar que el ticket o factura a salir por la impresora no quede cortado al final, se debe introducir un valor en este campo. Normalmente un valor de 5 va bien.

Líneas en blanco al inicio de la impresión

Permite indicar el número de líneas en blanco que se imprimen al inicio de la factura o ticket. Se usa para centrar la impresión verticalmente.

Espacios a la izquierda de la impresión

Permite indicar el número de espacios en blanco a la izquierda de la impresión. Se usa para centrar verticalmente en la impresión. Es la tabulación a la izquierda.

Milímetros a la derecha de la impresión

Algunas impresoras necesitan un margen en blanco a la derecha de la impresión. Normalmente esta valor es 0. Si se observa en la impresión que salen cortadas la líneas poner un valor entre 1 y 9 mm.

Numero de líneas de la factura

Permite definir el número de líneas que contiene el papel para Tickets o factura. Esto solo se aplica a impresora de hojas sueltas. En impresoras de papel continuo el valor debe ser 999.

Número de veces que se imprime la comanda

La comanda impresa son los artículos que se tienen que preparar en la cocina, o en la barra, o el horno, etc. Si solo se dispone de una impresora puede necesitar mas de una copia de la comanda.

Imprimir datos de la factura

Si se activa esta opción, cuando se imprime una factura se imprime el nombre del restaurante, la dirección, y el NIF. Activar cuando use impresora de Tickets. Desactivar cuando use impresora de hojas sueltas serigrafiadas con los datos del restaurante.

Omitir Camareros en la Impresión.

El programa al imprimir los Tickets pone al final la frase "LE ATENDIO...(Nombre del camarero)". Active esta casilla para que no se imprima esta frase.

Imprimir Logo

Indica que se va a imprimir un logo en la factura .

Nombre del logo

Permite indicar el nombre del fichero grafico que contiene el logo. Este fichero debe estar en el mismo directorio que el TeleMenú.

Documento por defecto

Permite definir el tipo de documento que se va a imprimir, por defecto, cada vez que se pida la cuenta. Puede ser TICKET, FACTURA, o SIN TICKET.

Sonido impresora Barra y Cocina

Permite definir un sonido cada vez que llega un pedido a las impresoras.

Botón "Selección de impresoras"

Este programa permite tener 4 impresoras diferentes, una para la barra, donde se imprimen los pedidos de artículos de barra, otra de cocina para los artículos de cocina otra para facturas y Tickets, etc. Al pulsar dicho botón aparece la siguiente ventana:

The image shows a window titled "Configuración de Impresoras" with a close button in the top right corner. The window contains four rows of printer configuration settings. Each row has a "Descripción Impresora" text box, an "Impresora" dropdown menu, a "Corte automático" checkbox, a "Sonido" text box, a "Letra" dropdown menu, a "Tamaño" dropdown menu, and a "Borrar" button. The first row is for "FACTURACION" with printer "OKI POS 406 Tear Bar", sound "close.wav", and font "Printer 14cpi". The second row is for "COCINA" with printer "OKI POS 406 Tear Bar", sound "asterisk.wav", and font "Printer 8.5cpi". The third row is for "BARRA" with printer "OKI POS 406 Tear Bar", sound "CLICK.WAV", and font "Printer 8.5cpi". The fourth row is empty. At the bottom of the window are three buttons: "Imprimir Todas las letras de la impresora", "Cancelar", and "Aceptar".

Con el botón que aparece a al derecha del nombre de la impresora se localiza las impresoras que tiene instalado el sistema.

La casilla de **Corte Automático** se activara si las impresoras tienen guillotinas de corte automático de papel.

Se le puede asociar un sonido a cada impresora para que avise cuando se reciba el pedido. ("oído y marchando")

La comanda distingue, de forma automática, entre artículos de cocina y barra. Por su puesto se puede usar una única impresora para los tres procesos. También se puede anular la impresión de pedidos a barra y Cocina.

Opciones de pago. Pestaña "Pagos"

General | Almacen | Impresión | **Pagos** | Telemandos | Varios | Multiparametros

Opciones de pago

- Permitir pago a credito
- Permitir pago dinero efectivo
- Permitir pago con Tarjeta
- Permitir pago con cheque
- Permitir pago combinado
- Permitir pago con cargo a la habitación
 - Forzar la forma de pago
- Multi Tarifas

Permitir el pago a crédito

Permite dejar pendiente de pago una comanda. El programa pedirá el nombre del cliente para asociarlo a la comanda.

Permitir pago dinero efectivo

Permite pagar las comanda con dinero efectivo, es decir con monedas. Esta es la opción normalmente mas usada.

Permitir el pago con tarjeta

Permite pagar con tarjetas de crédito.

Permitir el pago con cheque o talón

Permite pagar con talones o pagares.

Permitir el pago combinado

Permite pagar una misma comanda con una combinación de efectivo, tarjetas y talones.

Permitir el pago con cargo a la habitación

Permite pagar la comanda con cargo a una habitación, en hoteles y complejos turísticos. Esta opción requiere programa de gestión de Hoteles.

Forzar la forma de pago

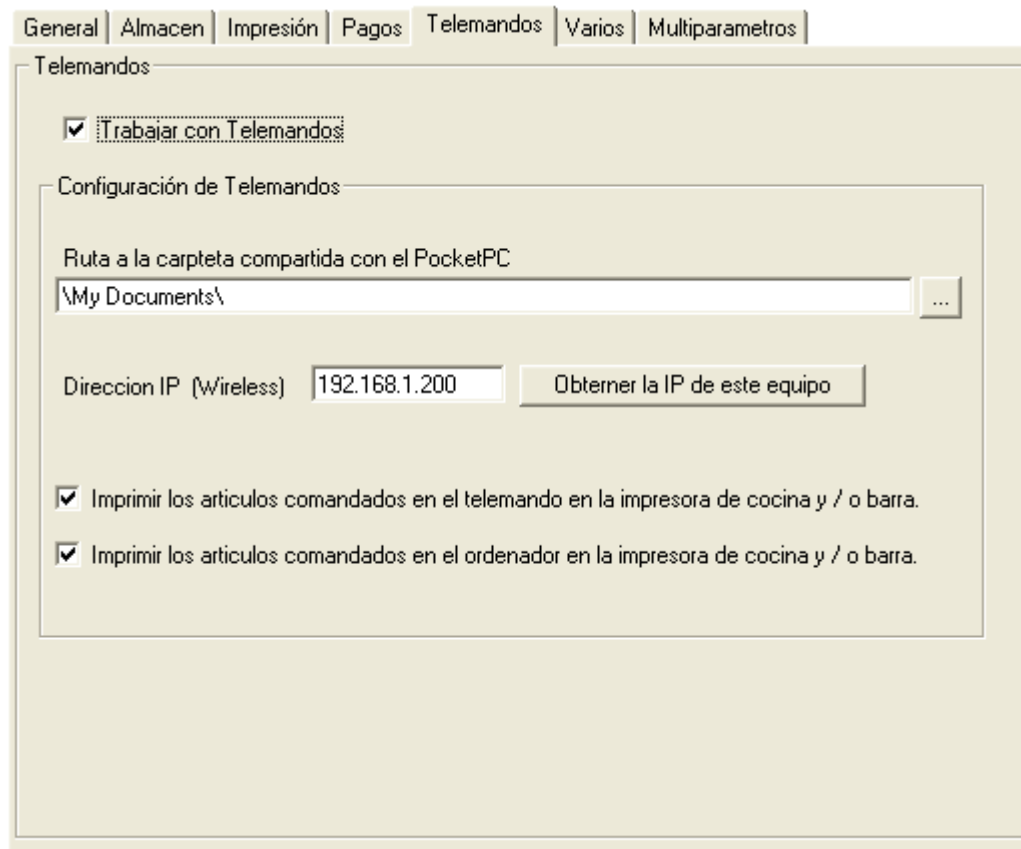
Obliga al operario a definir la forma de pago cuando cierra una comanda. En otras palabras no permite usar la tecla **ESC** en la ventana de pago. Esta opción es útil para que no se olvidarse de cobrar. Útil en un Pú. o bar. de copas.

Múltiple rifas

Permite poner hasta cuatro precios a cada artículo. Por ejemplo: Precio en barra, en mesa, precio para llevar, etc.

Opción Telemandos. Pestaña “Telemandos”

Aquí se configura todo lo relacionado con las comandas electrónicas o telemandos.


Trabajar con Telemandos.

Active esta casilla cuando se usen los telemandos tipo **PocketPC** (Comanda electrónica).

Ruta a la carpeta compartida con el Pocket PC

Ruta a la carpeta que contiene los ficheros de intercambio con el Telemando. (Pocket PC). Esta carpeta debe estar sincronizada con el Pocket PC. Sin no se usan telemandos, esta casilla debe estar en blanco.

Dirección IP

Dirección IP de cada estación. Los pocket PC también son estaciones y tienen su IP.

Imprimir los artículos comandados en el telemando en la impresora de...

Indica al programa que los pedidos de artículos recibidos desde los telemandos se impriman en la impresora de barra y / o cocina. Si esta opción esta activada, cada vez que se envíe un pedido desde el telemando, este se imprime en la impresora de la barra y / o cocina.

Imprimir los artículos comandados en el telemando en la impresora de...

Indica al programa que los pedidos de artículos comandados en el ordenador se impriman en la impresora de barra y / o cocina. Si esta opción esta activada, cada vez que se cambia de mesa, el pedido anterior se imprime en la impresora de la barra y / o cocina.

Varios. Pestaña Varios

Aquí se configuran diversas opciones

General | Almacen | Impresión | Pagos | Telemandos | **Varios** | Multiparametros

Varios

Permitir al programa abrir el cajon

Parar el Banner Publicitario

Con claves para los camareros

Nombre y ruta al logo del protector de pantalla

...

Apagar ordenador al cerrar Telemenu

Enviar por correo electronico el cierre de caja

 └─ Correo e

Ocultar el cierre de caja

Permitir Descuento

 └─ Descuento %

Identificación de llamadas

 └─ Nº de líneas

Carpeta para los ficheros de intercambio de facturación

...

Permitir al programa abrir el cajón.

Active esta casilla para que el programa abra el cajón portamonedas cuando se introduce las cantidades a pagar o se pulsa el botón de Abrir Cajón en la ventana principal. (El cajón debe estar preparado.)

Parar el Banner Publicitario.

La ventana principal tiene un espacio en la parte inferior de la pantalla para hacer publicidad. Si no quiere que la publicidad aparezca active esta casilla.

Con claves para los camareros.

Active esta casilla cuando se requiera que cada camarero utilice su clave para que las operaciones queden registradas.

Nombre y ruta al Logo del protector de pantalla

TeleMenú tiene un protector de pantalla que se activa, automáticamente, cuando permanece inactivo unos minutos. El programa permite personalizar el protector de pantalla para que aparezca el logotipo del cliente. Para ello, basta con escribir en esta casilla el nombre de logotipo con su ruta completa. El programa acepta ficheros gráficos tipo bmp, gif, wmf, jpg.

Apagar el ordenador al cerrar TeleMenú

Si se activa esta opción, al cerrar el programa TeleMenú, el ordenador se apagará solo.

Enviar por correo electrónico el cierre de caja.

Si activa esta opción al cerrar la caja, el programa envía por correo electrónico el cierre de caja a la dirección dada en **Correo e**. es necesario que exista una dirección de correo en la casilla **Correo e**.

Correo e

Este programa permite enviar el resultado del cierre de caja por correo. Poner en esta casilla la dirección de correo a la cual se debe enviar el cierre de caja.

Ocultar el cierre de caja

Al cerrar la caja los datos del cierre quedan ocultos para que el operario no sepa lo que se ha hecho de caja.

Permitir Descuento

Active esta casilla para habilitar un botón de descuento a la hora de hacer el pago de una factura.

Descuento %

Valor por defecto del descuento en %. Por ejemplo 50.

Identificación de llamadas

Si se activa esta opción el programa puede detectar llamadas telefónicas y localizar el cliente telefónico en la base de datos (Ideal para restaurantes que sirvan comida a domicilio)

Carpeta para los ficheros de intercambio de facturación

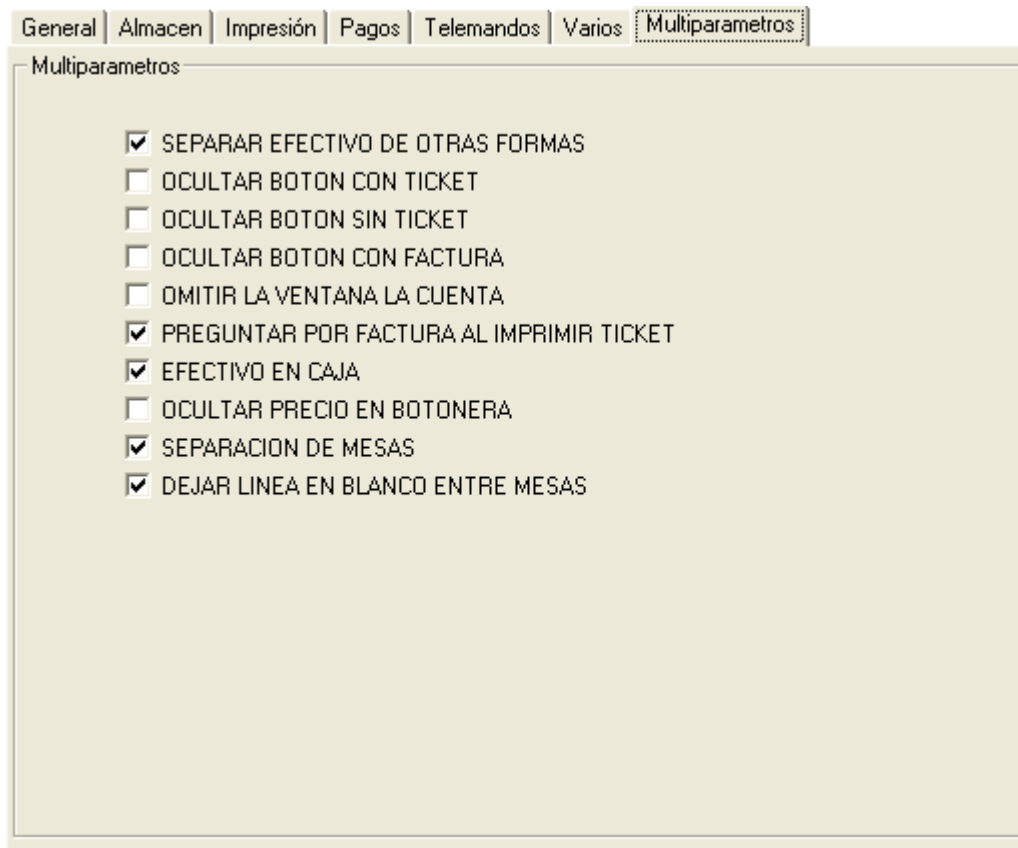
TeleMenú® genera automáticamente unos ficheros de texto, con extensión CSV (compatible con Excel), con los datos de facturación. Concretamente genera 4 ficheros por mes que son:

Comandas del mes
Facturación de mes
Cierres de caja del mes
Cierres de caja del mes para la contabilidad.

Estos ficheros se generan en la carpeta definida en esta sección.

Múltipara metros. Pestaña Múltipara metros

Aquí se configuran diversas opciones



General Almacen Impresión Pagos Telemandos Varios **Múltiparametros**

Múltiparametros

- SEPARAR EFECTIVO DE OTRAS FORMAS
- OCULTAR BOTON CON TICKET
- OCULTAR BOTON SIN TICKET
- OCULTAR BOTON CON FACTURA
- OMITIR LA VENTANA LA CUENTA
- PREGUNTAR POR FACTURA AL IMPRIMIR TICKET
- EFECTIVO EN CAJA
- OCULTAR PRECIO EN BOTONERA
- SEPARACION DE MESAS
- DEJAR LINEA EN BLANCO ENTRE MESAS

Artículos

Esta ventana permite definir los artículos, añadir, borrar y modificar. Permite definir sus precios, la composición de un plato, si es un artículo de la carta o no, las preguntas a hacer al cliente. Etc.

Para añadir un nuevo artículo

Se pulsa el botón Añadir y se rellenan los campos principales que son:

Código: Un número único no repetido. Cuando se está en modo añadir aparece un botón al lado de la casilla del código, que si se pulsa genera un número de código correlativo.

Descripción: Es la descripción del artículo. En el ejemplo 'Solomillo queso R'

Descripción Larga: Es una descripción del artículo mas larga. Esta se puede usar para la elaboración de la carta. Este campo no es obligatorio.

Familia: Familia, Elija la familia de artículo. En el ejemplo "DE LA TIERRA".

Active la casilla **Descontar existencias** si quiere usar el stock de almacén. La **Cantidad mínima** es para que el programa avise cuando el stock de este artículo cae por debajo de dicha cantidad. Habrá artículos que no interesa descontar las existencias. Por ejemplo un "estofado" no interesa que se descuenten existencias, si embargo si interesa en la "Pepsi Cola".

Active la casilla **Artículo de la carta** si el artículo va a tener Precio Venta al Público. Desactive esta casilla si el artículo se va a usar como materia prima para elaborar

otros artículos. Por ejemplo una coca cola o un solomillo a la pimienta serán artículos de la carta, mientras que el solomillo por Kg. será materia prima para otros platos.

Este programa diferencia en cada artículo la unidad de compra y la unidad de venta. Por ejemplo la **TONICA** se compra en **CAJA 24** y se vende en **UNIDAD**. Se ha definido un factor de **24**, que quiere decir que CAJA 24 contiene 24 unidades de Tónica. La mayoría de los artículos tendrán un factor 1, es decir compramos en unidades y vendemos en unidades. Vea ventana de Factores.

Active la casilla **Artículo compuesto** si el artículo va a estar compuesto por otros artículos. Por ejemplo un **BACARDI COLA** estará compuesto por una copa de ron Bacardi y una coca cola. Un solomillo a la pimienta estará compuesto por 200 gramos de Solomillo y 150 gr. de papas. Vea Ventana de compuestos.

A continuación se definen el **PVP** del artículo y la Cantidad. La cantidad o existencias siempre van referida a las unidades de venta. Se pueden poner hasta 4 PVP para cada artículo. Por ejemplo precio en la barra, en la mesa, precio para enviar a casa, etc.

P. Costo: Es el precio de costo del artículo. No es necesario rellenarlo. Se rellena automáticamente cuando se recibe un artículo a través de la ventana de pedidos.

Por último se define la **Impresora o impresoras** donde se va a elaborar el artículo, puede ser en la **COCINA** o **BARRA** o **Ninguna**. Si está activada la opción de imprimir lo que se comanda, el artículo y cantidad se imprimirá en la impresora que tenga definida.

Desagrupar en comanda: Si se activa esta opción para este artículo cada vez que se pida el artículo en la misma comanda aparece aparte. Si esta desactivada esta opción cada vez que se pide el artículo en la misma comanda se suma al anterior. Esta opción es útil por ejemplo en las pizzas base que luego se le añaden ingredientes y se consiguen 2 pizzas diferentes del mismo artículo.

Anteponer en Comanda: Si se escribe algo en esta casilla, cada vez que se imprima el artículo en la comanda, aparece lo escrito aquí antepuesto al nombre del artículo. Esta opción es útil para identificar de forma rápida unos artículos. Por ejemplo aquellos artículos que debe elaborar el encargado del horno de leña.

Para aceptar los cambios se pulsa el botón **Salvar**



Multi Tarifas

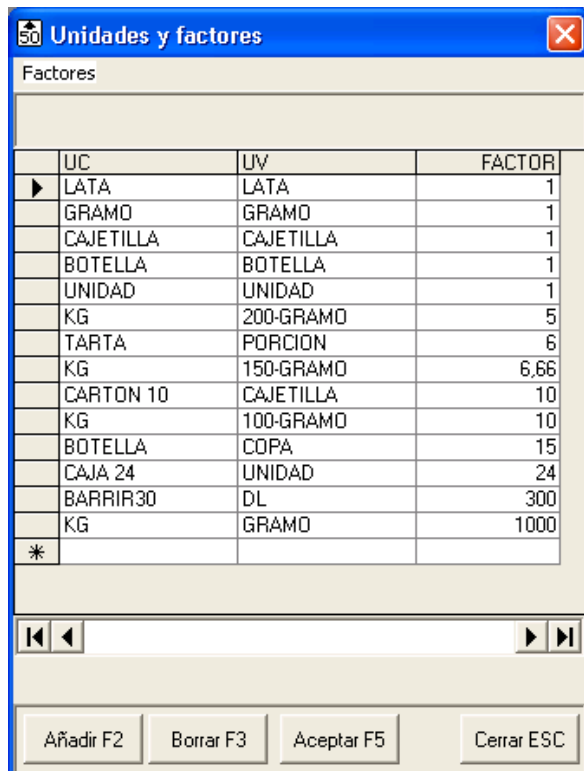
El programa permite hasta 5 precios por artículo. PVP, PVP1, PVP2, PVP3, PVP4. Cada precio va asociado a una tarifa numerada de 0 a 4. Así PVP es la tarifa 0, PVP1 es la tarifa 1, etc. En el módulo TeleMenú podemos cambiar de tarifa a voluntad pulsando un botón de tarifas.

Esto es útil, por ejemplo, si tenemos una tarifa para copas que se desea aplicar en un momento dado.

Por otro lado cada mesa, (sea barra, mesa, terraza, etc.) tiene asociado una de estas tarifas. (Por defecto todas las mesas tiene la tarifa cero o NORMAL)

El botón de multi tarifa tiene preferencia sobre la tarifa asociada a la mesa. Si esta seleccionada la tarifa 0 (NORMAL) el programa aplica la tarifa que tiene asociada la mesa. Si se pulsa sobre un botón de multi tarifa distinto de la NORMAL se aplicará la tarifa seleccionada por el botón multi tarifas y no por la mesa.

Ventana de Factores U. Compra / U. venta



Unidades y factores

Factores

	UC	UV	FACTOR
▶	LATA	LATA	1
	GRAMO	GRAMO	1
	CAJETILLA	CAJETILLA	1
	BOTELLA	BOTELLA	1
	UNIDAD	UNIDAD	1
	KG	200-GRAMO	5
	TARTA	PORCION	6
	KG	150-GRAMO	6,66
	CARTON 10	CAJETILLA	10
	KG	100-GRAMO	10
	BOTELLA	COPA	15
	CAJA 24	UNIDAD	24
	BARRIR30	DL	300
	KG	GRAMO	1000
*			

Añadir F2 Borrar F3 Aceptar F5 Cerrar ESC

En esta ventana podemos elegir el factor a aplicar a nuestro artículo. También permite añadir nuevos factores o borrar alguno existente. **UC** es unidad de compra. **UV** es unidad de venta. **FACTOR** es la relación matemática que hay entre la unidad de compra y la de venta. Todos los artículos deben tener un factor. Ya sean artículos de la carta o materia prima.

Ventana de Compuestos

En esta ventana se define la composición de los artículos o plato que se definen como compuestos.



Articulos Compuestos

Composición de: BACARDI COLA

	CANT	UNIDAD	ARTICULOS
▶	1	COPA	BACARDI 5A
	1	BOTELLA	COCA COLA

Añadir F2 Borrar F3 Refrescar Cerrar ESC

El este ejemplo, el artículo **BACARDI COLA** se ha definido como compuesto de:

- 1 COPA de ron BACARDI 5
- 1 BOTELLA de COCA COLA.

Podemos añadir o borrar artículos que forma en compuesto.

Al pulsar **Añadir** (F2) pasamos a la siguiente ventana donde definimos los artículos componentes y sus cantidades.

COD	ARTICULO	UC
111	BACARDI	
112	BACARDI 5A	BOTELLA
113	BACARDI 8A	

En el ejemplo anterior estamos a punto de añadir 1 COPA del artículo 112 (BACARDI 5A) al compuesto BACARDI COLA.

Mesas

Aquí se define el número de mesas del local, la barra, el tipo de mesa, etc.

Configuración de Mesas

Operaciones múltiples

Número mesa: 1

Capacidad: 1

Tipo: MESA

Estado: LIBRE

Zona: COMEDOR

Tarifa: 0

MESA	TARIFA	CAP	ESTADO	TIPOMESA	ZONA
1	0	1	LIBRE	MESA	COMEDOR
2	0	1	LIBRE	MESA	COMEDOR
3	0	1	LIBRE	MESA	COMEDOR
4	0	1	LIBRE	MESA	COMEDOR
5	0	1	LIBRE	MESA	COMEDOR
6	0	1	LIBRE	MESA	COMEDOR
7	0	1	LIBRE	MESA	COMEDOR
8	0	1	LIBRE	MESA	COMEDOR
9	0	1	LIBRE	MESA	COMEDOR
10	0	1	LIBRE	MESA	COMEDOR
11	0	1	LIBRE	MESA	COMEDOR
12	0	1	LIBRE	MESA	COMEDOR
13	0	1	LIBRE	MESA	COMEDOR
14	0	1	LIBRE	MESA	COMEDOR
15	0	1	LIBRE	MESA	COMEDOR
16	0	1	LIBRE	MESA	COMEDOR
17	0	1	LIBRE	MESA	COMEDOR

[<] [<] [>] [>]

Añadir Buscar Modificar Borrar Salvar Cancelar Cerrar

Se pueden añadir, Buscar, Modificar y Borrar mesas. Normalmente la configuración de mesas se hace la primera vez que se instala el programa y no se toca más, a no ser que se añadan o quiten mesas.

El **Número de mesa**, debe ser un número entre 1 y 19.900. No se permiten números repetidos.

La **Capacidad**, de la mesa, no es necesario definirla.

Para este programa todo son mesas, pero mediante el campo **Tipo** definimos de lo que se trata. Puede ser tipo BARRA, MESA, HABITACION.

El **Estado** puede ser LIBRE, OCUPADA, RESERVADA.

La **Zona** es definible por Setup, usando la tabla ZONAS, y permite indicar la zona donde está ubicada la mesa. Por ejemplo: COMEDOR, TERRAZA, BAR etc.

Operaciones múltiples con Mesas

En el menú de la ventana principal, cuando la ventana de mesa está presente, aparece un menú para realizar operaciones con las mesas.



Las operaciones múltiples solo se hacen una vez, en principio, cuando se instala el programa.

Añadir Mesas

Permite añadir varias mesas de una vez sola

 A screenshot of the 'AÑADIR MESAS' dialog box. The title bar is blue with the text 'AÑADIR MESAS'. The dialog contains several input fields and dropdown menus:

- 'Numero de mesas a añadir': A text box containing the number '5'.
- 'Número de la primera mesa': A text box containing the number '50'.
- 'Tipo': A dropdown menu with 'MESA' selected.
- 'Capacidad': A dropdown menu with '4' selected.
- 'Zona': A dropdown menu with 'COMEDOR' selected.

 At the bottom of the dialog, there are two buttons: 'Cancelar' and 'Añadir..'.

En el ejemplo va a añadir 5 mesas, numeradas de la 50 a la 54 en el Comedor.

Las operaciones múltiples solo se hacen una vez, en principio, cuando se instala el programa.

Borrar Mesas

Permite borrar varias mesas de una sola vez

 A screenshot of the 'BORRAR MESAS' dialog box. The title bar is blue with the text 'BORRAR MESAS'. The dialog contains two input fields and two buttons:

- 'Desde la mesa número': An empty text box.
- 'Hasta la mesa número': An empty text box.

 At the bottom of the dialog, there are two buttons: 'Borrar..' and 'Cancelar'.

Para borrar se deben dar los número de mesas que componen el intervalo de mesas a borrar.

Las operaciones múltiples solo se hacen una vez, en principio, cuando se instala el programa.

Operarios

Aquí se define los nombres de los camareros que trabajan con el programa, así como la clave de acceso al programa y sus niveles de seguridad.

COD	NOMBRE	Comanda	Estados	Caja	Cierre	Cobrar	Añadir	Eliminar	Pendientes	Cajon	Directo	Botonera	MoverMesa	AnularComanda	AnularPago	ModificarComanda
1	BARBARA	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
2	ANTONIO	Si	Si	No	Si	No	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
3	CESAR	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si

USAR "N" O "NO" O EL NUMERO "0" PARA PONER: NO
USAR "S", "SI", O EL NUMERO "1" PARA PONER: SI

Borrar Clave Cerrar

El Código (**COD**) del camarero lo introduce automáticamente el programa. Solo hay que introducir el **NOMBRE** y la **CLAVE**.

En principio se pueden introducir hasta 10 nombres. Se tiene que empezar por el código 1, luego el 2, y así sucesivamente.

El nombre y la clave se introduce escribiendo directamente en la casilla y a continuación usamos la tecla **FLECHA ABAJO** para confirmar.

Las demás columnas pueden tomar los valores Si o No para indicar si dicho camarero puede acceder a la zona del programa indicada por la cabecera de la columna.

Para poner una opción a **No**, usamos indistintamente el **0**, la **"N"** o **"NO"**.

Para poner una opción a **Sí**, usamos indistintamente el **1**, la **"S"** o **"SI"**.

El botón Borrar, en la línea seleccionada, borra el **NOMBRE**, la **CLAVE**, y pones todas las opciones a **No**. En el ejemplo anterior, la línea seleccionada es la 1: PABLO.

Normalmente la configuración de operarios se hace la primera vez que se instala el programa y no se toca más, a no ser que se añadan o quiten operarios.

El botón clave permite generar o modificar la clave del operario.

Clave de acceso

CESAR

Clave anterior

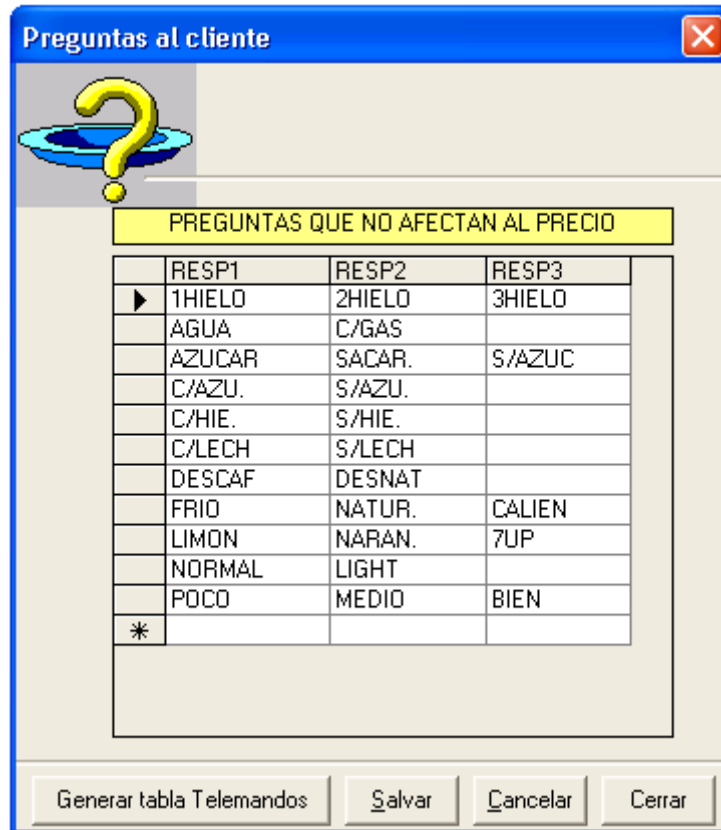
Nueva clave

Confirmar Nueva

Cancelar Salvar

Preguntas al Cliente

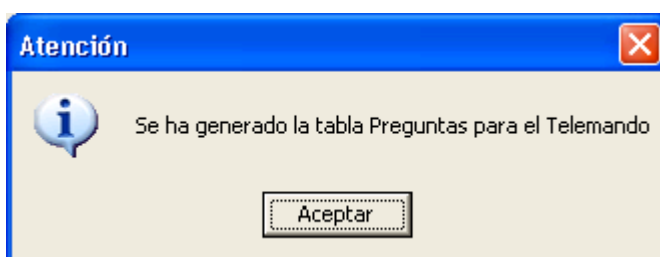
El programa permite definir las preguntas que se hacen al cliente cuando este pide un artículo desde el telemando (Comanda Electrónica). Esto solo funciona cuando se utiliza con telemandos el programa. Aquí se define las preguntas que afectan a la elaboración o presentación.



El programa viene configurado con una serie de preguntas. Por supuesto que luego se pueden añadir más. Normalmente la configuración de estas preguntas se hace la primera vez que se instala el programa y no se toca más, a no ser que se añadan o quiten operarios.

El botón **Generar tabla Telemandos** aparece si esta activada la opción **Con Telemandos** en el Setup.

Este botón sirve para generar una copia de las preguntas para enviar a los telemandos. Este botón no es necesario pulsarlo, pues el programa genera la tabla de forma automática cuando detecta cambios en la lista de preguntas.



Carta

En esta ventana podemos definir la carta en varios idiomas

The screenshot shows a software window titled "Gestion de carta" with a sub-header "Carta en varios idiomas". At the top, there is a navigation bar with letters A through Z and a question mark. Below this is a table with the following columns: "ARTICULO", "ARTICULO LARGO", "INGLES", "ALEMAN", "FRANCES", and "ITALIANO". The table lists various menu items such as GAZPACHO, CONSOME, CREMA PUERROS, SOPA MARICOS, TABLA IBERICOS, TABLA QUESOS, PIMIENTOS RELLEN, JAMON IBERICO R., ENSALADA BACALAO, ENSALADA MIXTA, ANCHOAS, PAPAS ARRUGADAS, ESPARRAGOS RELLEN, REVUELTOS AJOS G, GAMBAS AJILLO, DORADA A LA SAL, BACALAO A LA P., MERO, PESCADO FRESCO, and COCHINILLO ASADO. At the bottom of the window, it indicates "Nº Registros: 144" and includes navigation buttons (K, <, >, |) and a search field labeled "Campo".

ARTICULO	ARTICULO LARGO	INGLES	ALEMAN	FRANCES	ITALIANO
GAZPACHO	Gazpacho				
CONSOME	Consome				
CREMA PUERROS	Crema de puerros con crujientes de jamón ibérico				
▶ SOPA MARICOS	sopa de marisco				
TABLA IBERICOS	Tabla de ibéricos				
TABLA QUESOS	Tabla de quesos Majoreros				
PIMIENTOS RELLEN	pimientos rojos rellenos de carne ó marisco con sa				
JAMON IBERICO R.	jamon ibérico reserva				
ENSALADA BACALAO	ensalada de bacalao marinado				
ENSALADA MIXTA	ensalada mixta				
ANCHOAS	anchoas de la casa				
PAPAS ARRUGADAS	papas arrugadas y tres mojos (verde majorero picon				
ESPARRAGOS RELLEN	Esparragos rellenos de salmon gratinados				
REVUELTOS AJOS G	revuelto de ajos frescos y gambas				
GAMBAS AJILLO	gambas al ajillo				
DORADA A LA SAL	Dorada a al sal ó al horno				
BACALAO A LA P.	Bacalao a la plancha				
MERO	mero en salsa verde				
PESCADO FRESCO	pescado fresco según mercado				
COCHINILLO ASADO	cochinillo asado				

Banner Publicitario

En esta ventana se definen las frases que aparecen en la línea de publicidad del programa TeleMenú.



Cada línea es una frase que sale en uno de los siete colores posibles. Los valores posibles van del 9 al 15. Podemos añadir, borrar y modificar las líneas de texto.

Asociación de Tarjetas

Esta ventana se utiliza para utilizar la forma de pago mediante tarjeta interna en la forma de pago con cargo a habitación.

Asociación de Tarjetas

Bungalow

Reserva

Fecha Inicio Hora Inicio

Fecha Final Hora Final

Tarjeta asociada

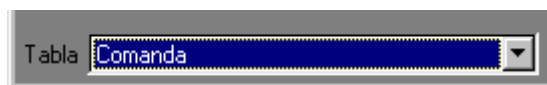
ApiClas

Esta ventana es un módulo que permite acceder a toda la información de la base de datos del programa. Debe utilizarse con precaución, evitando usar en caso de no saber bien lo que se está haciendo.



En la parte superior aparecen una serie de botones que permiten manipular los datos que aparecen en la zona central de la ventana.

El combo **Tabla** nos permite seleccionar la tabla de la base de datos que deseemos.



En el ejemplo anterior está seleccionada la tabla "Comanda".

Los botones de la derecha permiten movernos a través de todos los registros.



Podemos ir al principio, al final o movernos uno a uno.

Antes de poder realizar cualquier acción como Ordenar, Filtrar, etc. Es necesario indicar al programa que columna o campo deseamos trabajar.



Para seleccionar una columna, o campo basta con hacer clic con el ratón sobre el nombre del campo. En la figura anterior se acaba de seleccionar el campo o columna

ARTICULO. Se observa una flecha negra hacia abajo en el punto donde se ha hecho el clic. A la derecha del la casilla Z se observa, en rojo, el ultimo campo que se ha seleccionado de esta forma.

La barra de letras que aparece en la parte superior permite un filtrado rápido pulsando la letra deseada.

The screenshot shows a software interface titled "Acceso directo a TeleMenu". At the top, there is a navigation bar with buttons for "Restaurar", "Ordenar", "Filtrar", "Buscar", "Imprimir", and "Vista". Below this is a row of letters from A to Z, with the letter 'A' highlighted in red. To the right of the letters is a red box labeled "ARTICULO". Below the letters is a table with the following data:

NUMMESA	C_ARTICULO	CANT	PVP	ARTICULO	RESP1	RESP2	RES
1	100	2	200,00	A.CHINC MAESE			
3	1	1	200,00	ABSOLUT			
999	140	1	200,00	AGUARDIENTE			

En el ejemplo anterior se pulso la A y se ha quedado los ARTICULOS que empiezan por A.

El color amarillo denota que se ha hecho un filtrado sobre la base de datos, es decir que la información presentada no es toda la información. El botón **Restaurar** queda también en amarillo. Si e pulsa dicho botón se vuelve a cargar la tabla completa.

Ordenar

Al pulsar el botón **Ordenar** aparece este ventana que nos permite ordenar la información por el campo o campos deseado.

The screenshot shows a dialog box titled "SELECCION DE ORDEN". It contains the following elements:

- "Primer campo a ordenar": A dropdown menu with "ARTICULO" selected.
- Ordering options: Two radio buttons, "Ascendente" (selected) and "Descendente".
- "Segundo campo a ordenar": An empty dropdown menu.
- "Tercer campo a ordenar": An empty dropdown menu.
- Buttons: "Ordena" and "Cancelar".

Filtrar

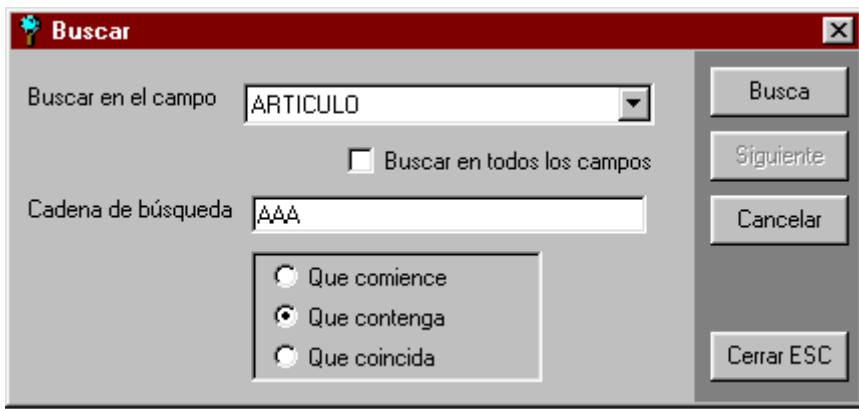
Al pulsar el botón **Filtrar** aparece esta ventana que nos permite filtrar la información según unos criterios seleccionados.



En ejemplo anterior se obtendrán los artículos que empiecen por A

Buscar

Al pulsar el botón **Buscar** aparece esta ventana que nos permite buscar aquella información que cumpla un criterio de búsqueda



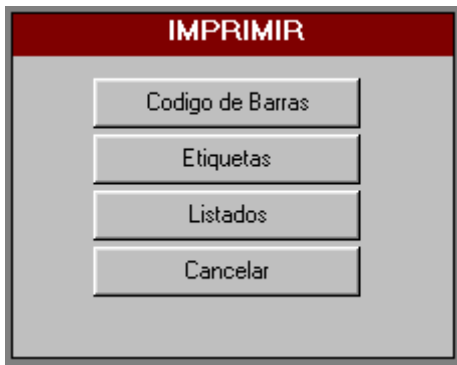
En el ejemplo anterior al pulsar **Busca** el programa buscará el primer artículo que contenga AAA. Si se encuentra, la ventana anterior se contraerá para poder buscar las siguientes coincidencias.



En la figura anterior se observa que se puede pulsar el botón **Siguiete**, para continuar con la búsqueda.

Imprimir

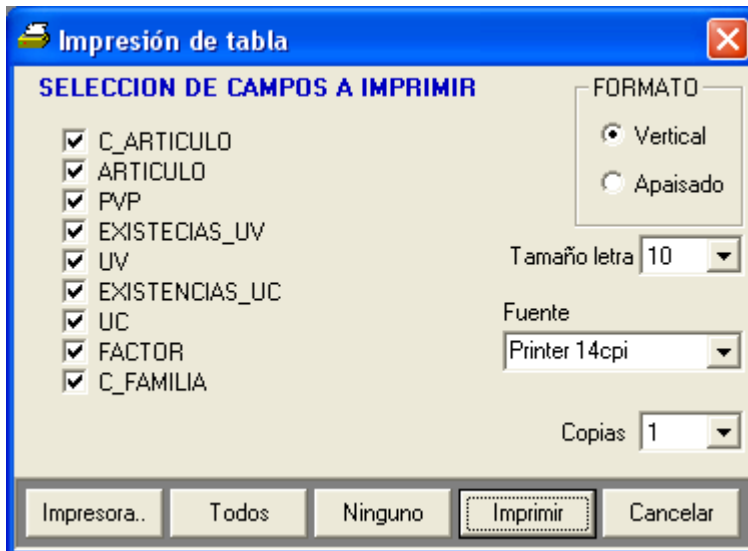
Al pulsar el botón **Imprimir** aparece esta ventana que nos permite imprimir la información resultante.



Según el programa, pueden estar o no activadas las diferentes opciones de impresión.

Imprimir Listados

Al pulsar el botón **Listados** aparece esta ventana que nos permite imprimir la información en forma de tabla o listado.



Podemos seleccionar los campos que aparecerán en el listado, marcándolos con el ratón. El botón **Todos** o **Ninguno** se usa para marcar todos los campos o desmarcar de un solo clic de ratón.

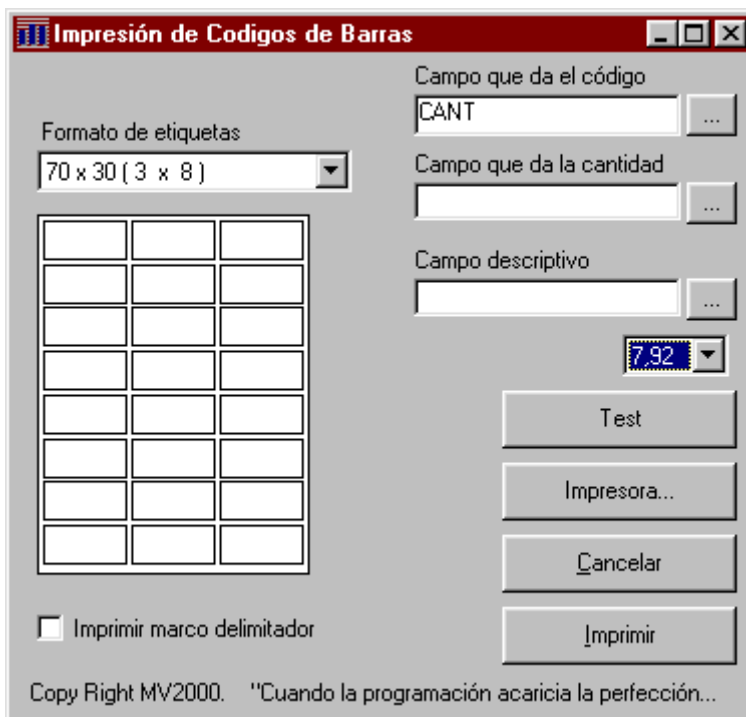
El botón **Impresora...** permite cambiar de impresora, en caso que dispongamos de mas de una.

El botón **Imprime** lanza el listado a la impresora. Se puede imprimir en vertical o apaisado.

El selector **tamaño de letra** permite cambiar el tamaño de la letra en la impresión.

Imprimir Códigos de Barra

Al pulsar el botón **Códigos de Barra** aparece esta ventana que nos permite imprimir etiquetas de códigos de barra.



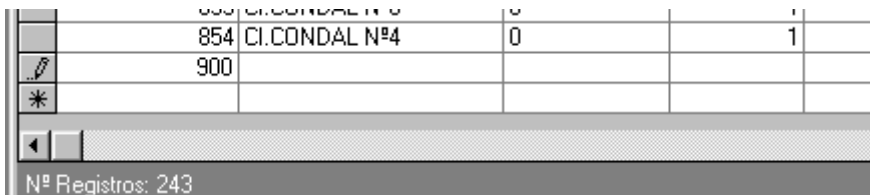
Podemos elegir entre diferentes formatos de etiquetas. El **Campo que da el código** se usará para generar el código de barras. El **Campo que da la cantidad**, si se especifica se usa para indicar el número de etiquetas que se van a imprimir de cada código. El **Campo descriptivo**, si se especifica, se imprimirá como literal debajo del código de barras.

También podemos definir el tamaño de la letra, seleccionar otra impresora.

Una vez establecido todos los parámetros se pulsa el botón **Imprimir** para lanzar el resultado a la impresora.

Edición de datos

La edición de los datos se puede realizar directamente sobre la tabla, para ello basta colocar el cursor sobre el campo deseado y empezar a escribir.



	854	CI.CONDAL Nº4	0	1
✎	900			
*				

Nº Registros: 243

En este momento aparece un lápiz en la parte izquierda de la tabla, justo en el registro que estamos modificando.

Con las teclas **flecha izquierda** y **flecha derecha** pasamos al siguiente campo. Una vez realizado las modificaciones se puede usar la **flecha abajo** o la **flecha arriba** para salvar los cambios realizados.

Si se pulsa la tecla **Esc** antes de **flecha abajo** o **flecha arriba** permite anular los cambios realizados en ese campo.

Los campos que solo admiten SI /NO pueden desplegar las opciones posibles en una ventana flotante al pulsar la tecla **ctrl**. cuando el cursor este en un campo de este tipo, o haciendo doble clic sobre dicho campo.



Acceso directo a TeleMenu

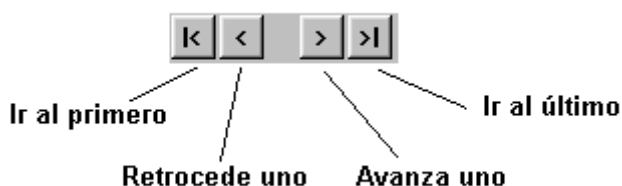
Restaurar Ordenar Filtrar Buscar Imprimir

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

CODPREG4	STOCK	BOTONERA	TIPOART	UC
	0 SI			0 UNIDAD
	0 SI			0 BOTELL
	0 NO			0 BOTELL
	0 SI			0 BOTELL
	0			0 BOTELL
	0			0 BOTELL
	0 SI			0 BOTELL
	0 SI			0 BOTELL
	0 SI			0 BOTELL

En la figura anterior el campo STOCK despliega una ventana con las opciones NO / SI. Se puede elegir la opción deseada mediante las teclas **flecha abajo** o **flecha arriba** y luego pulsando **Enter (Intro)**. Aquí también funciona la tecla **Esc**.

Lo mismo para campos del tipo fecha, pero en este caso aparece un calendario flotante, donde podemos elegir la fecha deseada con el ratón.



Estos botones permiten movernos a través de los registros.

El menú flotante

Todas las operaciones que podemos hacer con los botones de la barra superior también se pueden hacer mediante el menú flotante que aparece al pulsar el botón derecho del ratón sobre cualquier campo de la tabla.

The screenshot shows the 'Acceso directo a TeleMenu' application. At the top, there is a toolbar with buttons: Restaurar, Ordenar, Filtrar, Buscar, Imprimir, and Vista. Below the toolbar is an alphabetical index (A-Z). The main area is a table with columns: C_ARTICULO, ARTICULO, C_FAMILIA, CARTA, and C. The table contains several rows of data. A context menu is open over the 'ARTICULO' column of the row containing 'CARLSBERG'. The menu items are: Ordenar ARTICULO..., Buscar, Filtrar, Imprimir, Vista, Ocultar ARTICULO, Cortar (Ctrl+X), Copiar (Ctrl+C), Pegar (Ctrl+V), Copiar Todo, Añadir registro, Modificar registro, Borrar registro, Totalizar ARTICULO..., and Restaurar.

C_ARTICULO	ARTICULO	C_FAMILIA	CARTA	C
171	C.DORADA	9	1	
172	C.DORADA SIN	9	1	
170	CARLSBERG	9	1	
340	Ri		1	
424	w		1	
428	w		1	
423	w		1	
410	w		1	
414	w		1	
413	w		1	1
417	w		1	
419	w		1	
418	w		1	
425	w		1	1
415	w		1	1
411	w		1	
412	w		1	
427	w		1	
416	w		1	
426	w		1	
420	w		1	
422	w		1	
421	w		1	

En la figura anterior hemos pulsado el botón derecho sobre el campo ARTICULO, apareciendo el menú flotante.

Además de las operaciones que ya hemos descrito podemos:

- ❑ **Ocultar** el campo seleccionado. En el ejemplo, si se pulsa esta opción se ocultará el campo ARTICULO. Para restaurar el campo oculto, se pulsa sobre el botón **Restaurar**
- ❑ **Corta copiar y pegar.** El texto seleccionado.

- ❑ **Copiar Todo** al porta papeles de Windows. Los campos ocultos o los registros filtrados no se copian al porta papeles.
- ❑ **Añadir, Modificar o Borrar** el registro seleccionado. Se accede a la **Ventana de Vista** para hacer la operación.
- ❑ **Totalizar**, en campos numérico haya la suma de todos los registros.

Algunas de las opciones pueden estar deshabilitadas, sobre todo cuando la tabla no es modificable.

Proveedores

En esta ventana se definen los proveedores. Podemos añadir, modificar o borrar los proveedores.

The screenshot shows a software window titled "Gestión de proveedores". At the top, there are window control buttons and a menu bar with options: Restaurar, Ordenar, Filtrar, Buscar, Imprimir, Vista, and Cerrar. Below the menu is an alphabetical index bar (A-Z and ?). The main area contains a table with three columns: PROVEEDOR, PERSONA CONTACTO, and DIRECCION. The table lists 16 suppliers. At the bottom, there is a status bar showing "Nº Registros: 16" and navigation buttons (K, <, >, |). A search field labeled "Campo:" is located at the bottom right.

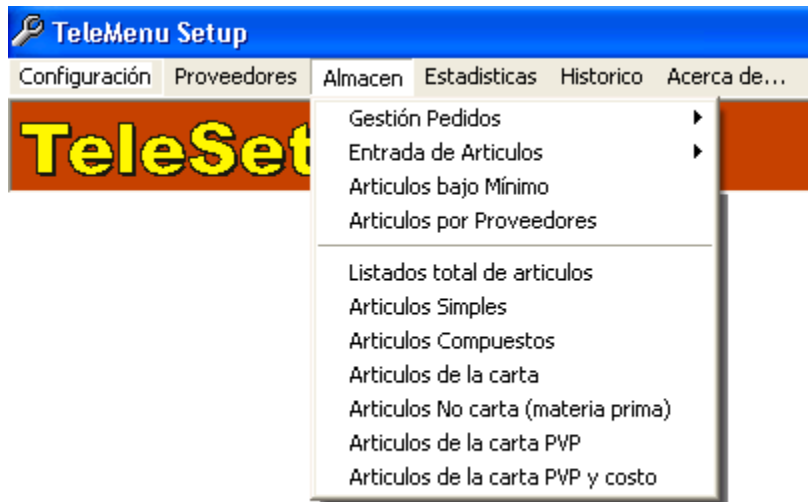
PROVEEDOR	PERSONA CONTACTO	DIRECCION
ALMACENES GUANARTEME		
HELADOS MIKO SA.		CARRETERA 4 CAMINOS
CAFÉ SOL S.A.		
HIPERDINO		HOYA DE LA PLATA /LUIS DORESTE SIL
COMPANIA CERVECERA DE CANARIAS		CTR. GENERAL DEL CENTRO 142
CADIEX		CALLE AYAGAURES 1
CORB CANARIAS CHAMPAGNE	EL COTO/CHAMPAGNE	AVDA.LAS ESCALERITAS 112
C. ORTIZ S.L. VINO		CALLE LOS GUINDOS 4
DRAMAS SL	CARNE	LONJA 11.MERCADO CENTRAL
PESCADRIAN SL	PESCADO	MALAGA 36, BLOQUE13
HIELO	CARMELO MARRERO	
7 UP	ALIDAMANA SL	
SPAN POLAR	PACO CASTRO /ALFREDO FRAI	
CORB CANARIAS	TANO TOLEDO	AVDA ESCALERITAS DETRAS DE FLICK
FCO. PEREZ GONZALEZ	MUGA 96 - VALLEMAYOR CRIAN	
MANUEL RAMIREZ GOMEZ	CUNE TINTO	

La ventana de proveedores se maneja como el modulo **ApiClas**.

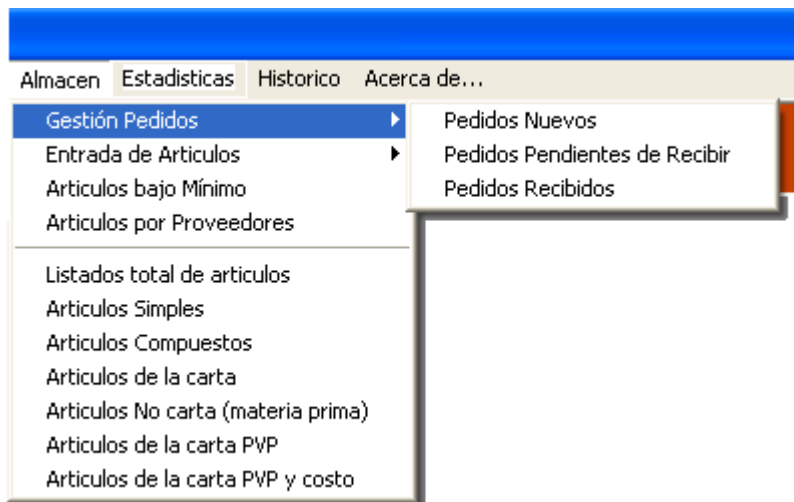
Almacén

En el menú Almacén se manejan tanto la gestión de pedidos como la entrada de artículos al almacén.

En la Gestión de Pedidos podemos crear pedidos nuevos, ver los pendientes de recibir e incluso ver los recibidos.

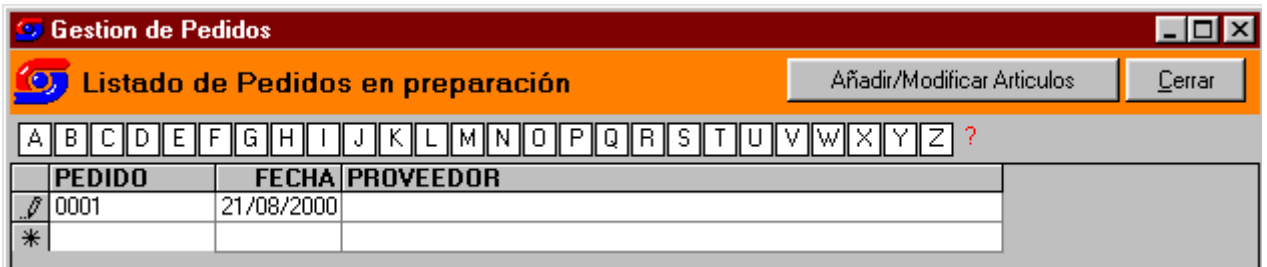


Gestión de Pedidos



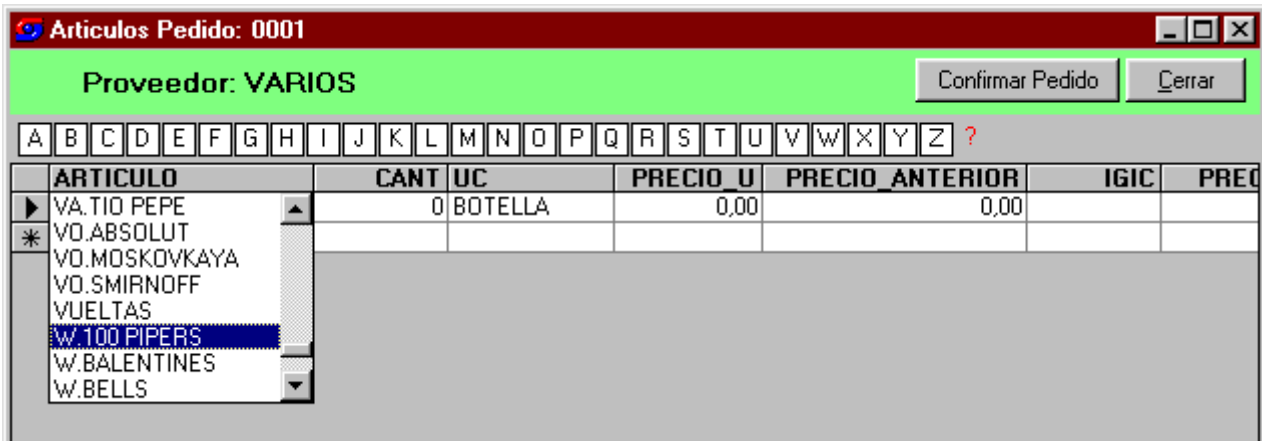
Pedido Nuevo

En esta ventana se introducen los datos básicos para empezar un pedido.



Hay que introducir el campo **PEDIDO** (numero que se la va a dar el pedido), La **FECHA** y el **PROVEEDOR**. Una vez introducido estos tres datos, se usa la tecla **Flecha Arriba** o **Flecha Abajo** para salvar los datos.

A continuación se pulsa el botón **Añadir / Modificar Artículos** para acceder a la ventana de Artículos Pedidos



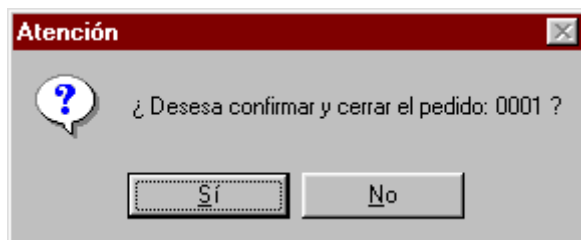
En la figura anterior se muestra como se esta añadiendo el articulo W.100 PIPERS al pedido 0001 cuyo proveedor o proveedores es VARIOS.

TRUCO:

Una vez seleccionado el articulo usamos la tecla **Flecha Arriba** o **Flecha Abajo** para salvar el articulo, y el programa nos rellena automáticamente los campos **UC** (Unidad de Compra) , el **PRECIO_ANTERIOR** y el **IGIC** si esta disponible. Esto nos sirve de referencia de en que unidad estamos comprando el articulo y su ultimo precio.

A continuación se introduce la cantidad a pedir (**CANT**), y si se conoce, el precio de compra (**PRECIO_U**). El **IGIC** se puede cambiar si hace falta.

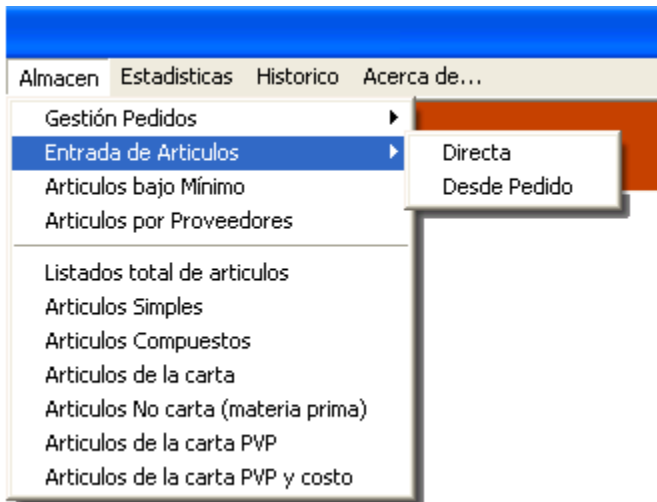
Así se procede para cada uno de los artículos que compondrán el pedido. Una vez terminado el pedido se pulsa el botón **Confirmar Pedido**.



Si se pulsa **Si** el pedido se cierra, es decir no permite añadir más artículos, quedando preparado para la recepción de artículos. **Vea Entrada de Artículos**.

Entrada de Artículos

La entrada de artículos puede ser desde un pedido ya elaborado, o puede ser una entrada directa.



Entrada Desde Pedido

En esta ventana se reciben los artículos pendientes de recibir.

The screenshot shows a window titled 'Recepción de artículos' with a toolbar containing buttons for Restaurar, Ordenar, Filtrar, Buscar, Imprimir, Vista, Ejecutar la entrada, and Cerrar. Below the toolbar is an alphabetical index (A-Z) and a table with the following data:

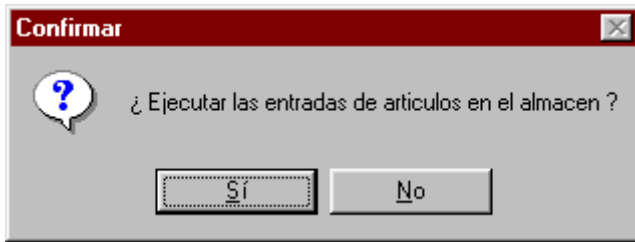
PEDIDO	ARTICULO	PRECIO_U	UC	U_PEDIDAS	U_RECIBIDAS	U_PENDIENTES
0001	W.100 PIPERS	1.500,00	BOTELLA	5	0	5
0001	AGUA BOTELLA	75,00	BOTELLA	10	0	10
0001	V.COTO ROSADO	850,00	BOTELLA	5	0	5

En la figura anterior se observa el número de **PEDIDO**, El **ARTICULO** pedido, el precio unitario de compra **PRECIO_U**, referido a la Unidad de Compra **UC**. También se observan las columnas Unidades Pedidas, **U_PEDIDAS**, Las Unidades Recibidas **U_RECIBIDAS**, y las Unidades Pendientes, **U_PENDIENTES**.

En esta ventana solo se pueden modificar el precio unitario y las Unidades Recibidas. Si el precio unitario no coincide con el albarán recibido, se puede modificar.

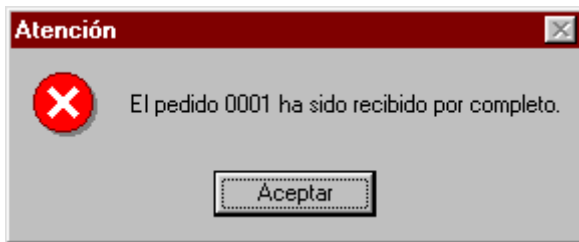
En la columna de **U_RECIBIDAS** se introduce la cantidad recibida de cada artículo. Por lo general las **U_RECIBIDAS** coinciden con las **U_PEDIDAS**.

A continuación se pulsa el botón Ejecutar la entrada,



Si se pulsa Si las unidades recibidas se pasa al almacén quedando solo las unidades pendientes.

Cuando un pedido es recibido por completo, el programa lo comunica con el siguiente mensaje.



Entrada Directa

Aquí los artículos se introducen directamente en la base de datos sin necesidad de hacer un pedido previo

 A screenshot of the "Entrada de artículos" window. It contains the following fields and values:

- Descripción: 100 PIPPERS (with a "Buscar Artículo" button)
- U. Compra: BOTELLA
- U. Venta: COPA
- Factor: 15
- Cantidad actual: 30 COPA (s)
- Ultimo precio: 9,25 Euros BOTELLA
- Ultima fecha: 01/04/2003
- Ultimo proveedor: (empty)
- Cantidad de entrada: 3 BOTELLA (s)
- Precio de costo: 9,35 Euros BOTELLA
- Sub Total: 28,05
- Descuento: 3,5 Euros
- Sub Total con Dto.: 24,55
- IGIC compra: 13 %
- Precio total: 27,74 Euros (with an "Entrar articulo" button)
- Buttons at the bottom: "Cambiar U. de Entrada", "Calculadora", "Cerrar ESC"

Mediante el botón Buscar Artículo se localiza el artículo que deseamos introducir en el almacén. En este ejemplo, hemos seleccionado el artículo 100 PIPPERS.

Se observa que la Unidad de compra es BOTELLA y que lo vendemos en COPA.

El factor nos indica que de una botella sacamos 15 copas.

También vemos que, actualmente, en el almacén, hay 30 copas (2 botellas).

El ultimo precio que nos costo la botella fue de 9,25 euros

La última compra de este artículo fue el 01/04/2003.

Ahora se pretende entrar 3 botellas, a 9,35 euros cada una, con un descuento total de 3,5 euros y un IGIC de compra del 13%. (Total 27,74)

Para realizar la entrada directa

- 1º Localizar el artículo mediante el botón **Buscar Artículo**.
- 2º Introducir la cantidad de entrada, en este caso, la unidad de entrada son botellas.
- 3º Introducir el precio de costo de la botella. Es el precio de una sola botella.
- 4º Introducir el descuento, si lo hay.
- 5º Introducir el IGIC de la compra, si se especifica.
- 6º Pulsar el botón **Entrar artículo**.

Repetir este mismo proceso tantas veces como artículos se deseen introducir.

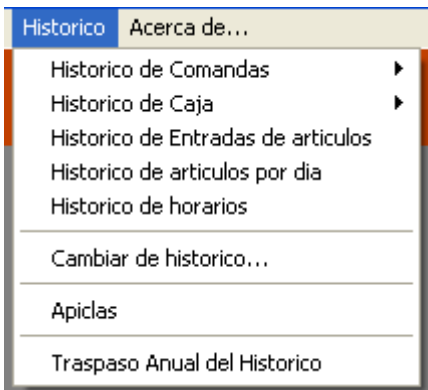
El botón **Cambiar U. De Entrada** permite introducir la cantidad y el precio en unidades de venta. En ejemplo anterior, sería introducir la cantidad en copas y el precio de costo de una copa.

Los botones... al lado de Factor y Proveedor permiten cambiar o variar el factor de entrada y el proveedor, respectivamente.

Para poder cambiar el factor es necesario que las existencias en el almacén, de ese artículo, sea cero.

Histórico

Permite ver el histórico de comandas o albaranes, Se pueden ver los pagados y los no pagados. También los que tiene factura asociada y los que no.



Podemos ver las comandas pagadas y no pagadas. También podemos ver las que tienen factura y las que no. Las comandas no pagadas, son aquellas que quedaron a crédito tras el cierre de caja.

Historico de comandas No pagadas

Cuando se cierra la caja en el programa TeleMenú, todos los albaranes se pasan al histórico, estén pagados o no. Si pasados unos días, el cliente desea pagar un albarán, bastará cargar la ventana de **Comandas y albaranes No pagados**

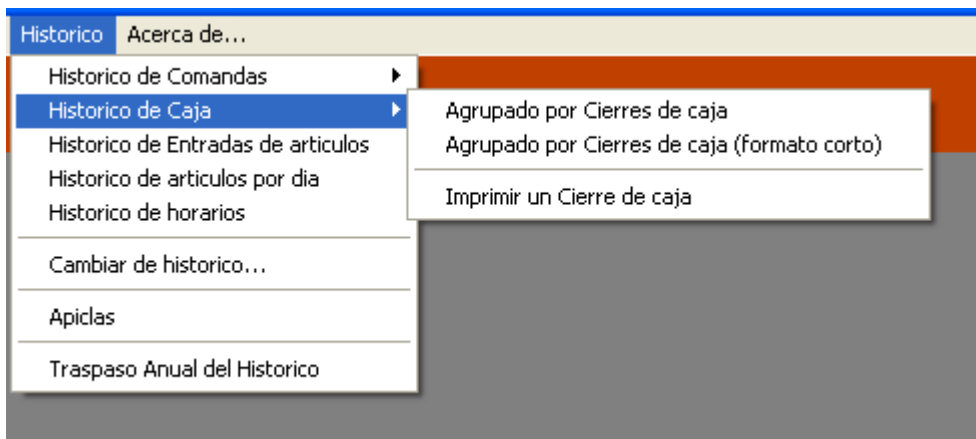
Albaranes No pagados								
<input type="button" value="Restaurar"/> <input type="button" value="Ordenar"/> <input type="button" value="Filtrar"/> <input type="button" value="Buscar"/> <input type="button" value="Imprimir"/>								
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z ?								
	NUMALB	FECHA	HORA	IMPORTE	IMPORTE IGIC	OPER	NUMFAC	PAGADO
	12	03/05/2000	20:41	3.200,00	3.520,00	2 0		NO
	1	01/07/2000	12:53	600,00	2.035,00	1 0		NO
	16	20/07/2000	20:18	900,00	941,00	1 1		NO
▶	26	28/09/2000	20:15	1.275,00	1.332,00	4 0		NO
*								SI

Y poner el campo PAGADO a SI.

Esta operación también se puede realizar desde el programa **TeleMenú**.

Historico de Cierres de caja

Los cierres de caja pueden verse agrupados por fechas o por números de cierre. Cada vez que se cierra la caja, se le da un número de cierre, automático, consecutivo. Pueden ver varios cierres de caja por día. Por esta razón existe la posibilidad de ver los cierres agrupados por fechas.



El acceso a los cierres de caja está protegido por contraseña. La clave por defecto es la letra "A".

También se puede imprimir un cierre de caja anterior dando su número.

Histórico de entrada de artículos

Permite ver el histórico de compras de artículos.

Histórico de horarios

Permite ver un histórico de las horas de encendido y apagado del programa TeleMenú, Cada vez que se arranca el programa, queda registrado la fecha y hora, lo mismo que cada vez que se cierra el programa.

Cambiar de histórico

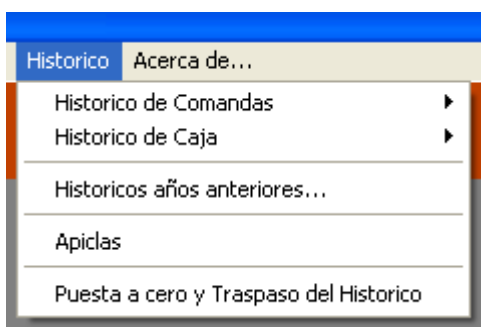
El programa trabaja con una base de datos históricos denominada **TeleHist.mdb**. Esta es la base de datos de históricos actual. Para trabajar con históricos de otros años usar esta opción.



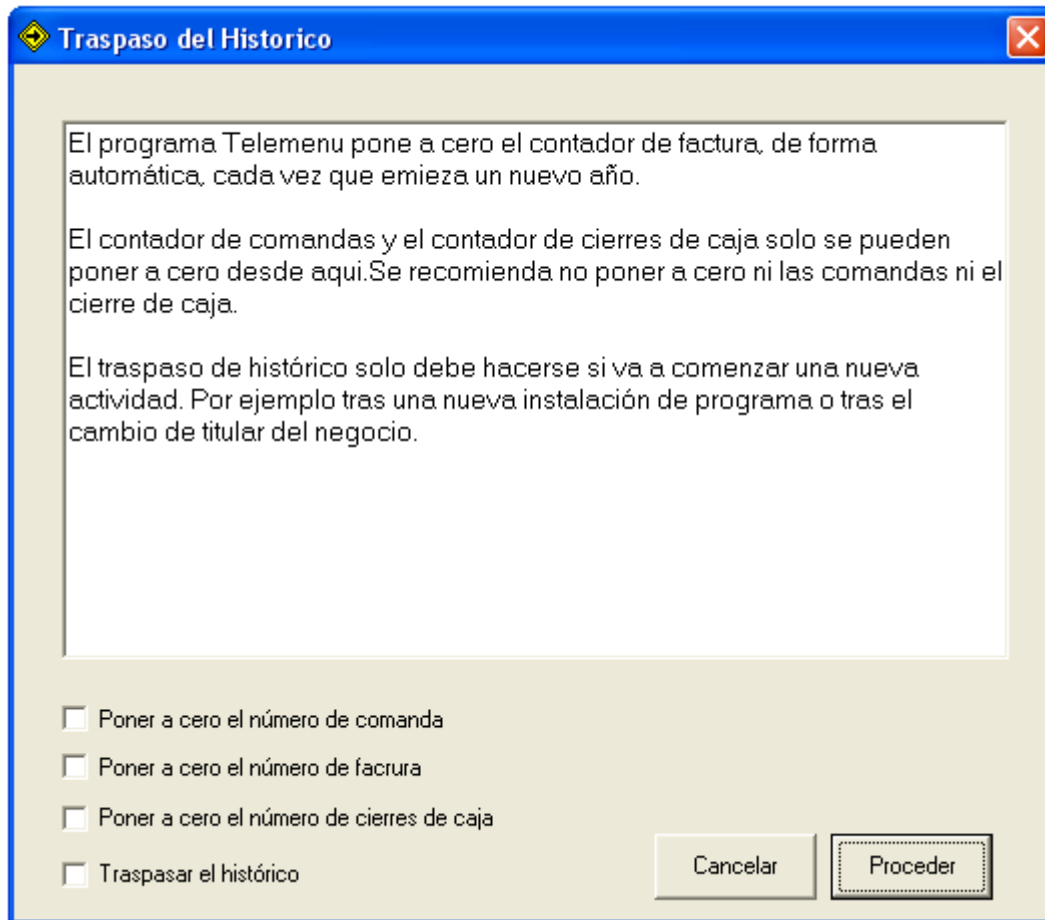
Como se ve, en la figura anterior, los nombres de las bases de datos de históricos anteriores empiezan por TH, seguido de la fecha en la que se hizo el traspaso en la forma año mes día.

Traspaso del Histórico

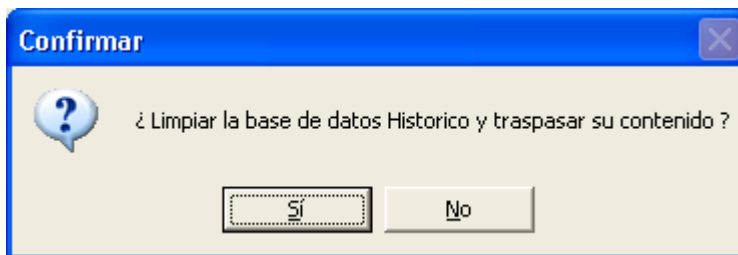
NOTA: Esta nueva versión del programa **Telemenú®** pone a cero el contador de facturas cada principio de año, con lo cual no hace falta usar el traspaso de Históricos. Sin embargo se debe hacer un traspaso de histórico al principio, cuando se configura el programa para poner los contadores de factura, albarán, y cierre de caja a cero.



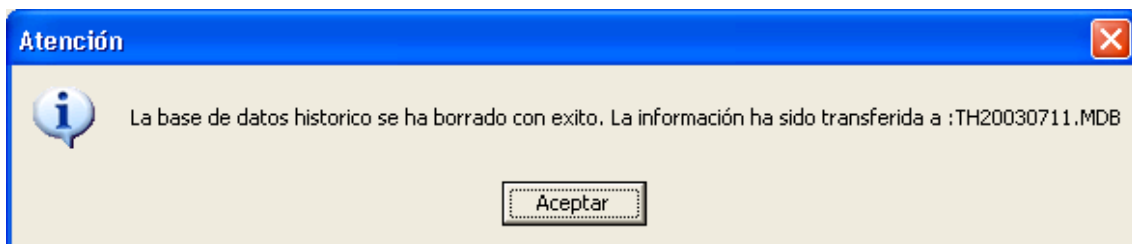
Al pulsar el menú **Traspaso del Histórico** aparece la siguiente ventana



Si se pulsa el botón **Proceder** el programa realiza la siguiente pregunta

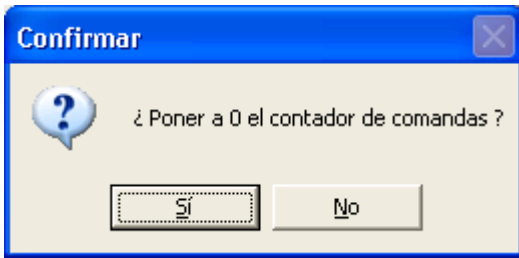


Si contestamos Si, hace una copia del histórico con el nombre THaammdd.MDB. Donde **aa** = año, **mm** = mes y **dd** = día.

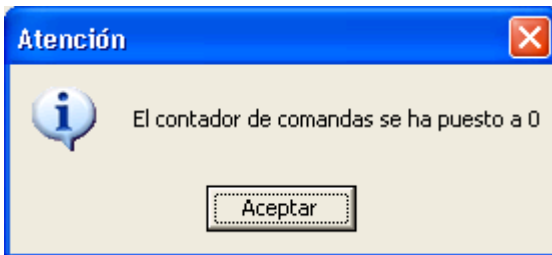


TH es la abreviatura de TeleHist.

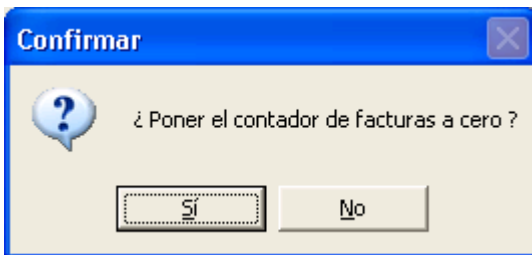
A continuación nos pregunta si queremos poner a cero el contador de comandas.



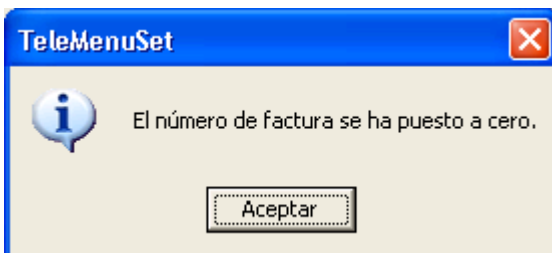
Debemos contestar que si, si vamos a comenzar un año fiscal. Aunque el numero de comanda no tiene utilidad fiscal, combine ponerlo a cero una vez al año para que no crezca demasiado.



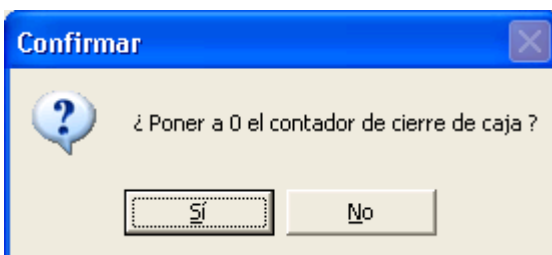
A continuación nos pregunta si queremos poner a cero el contador de comandas.



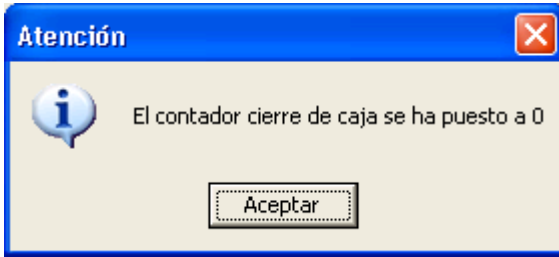
Debemos contestar que si, si vamos a comenzar un año fiscal.



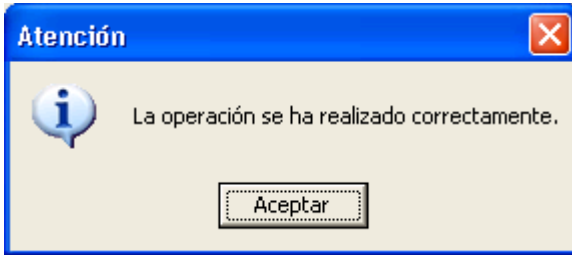
A continuación nos pregunta si queremos poner a cero el contador de cierres de caja.



Debemos contestar que si, si vamos a comenzar un año fiscal.

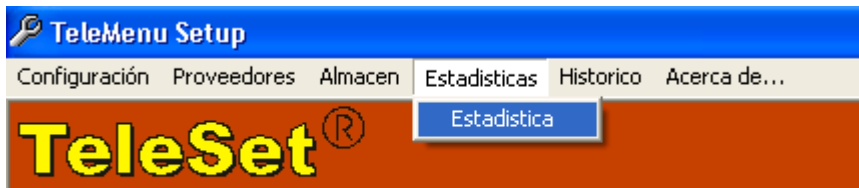


Por ultimo el programa nos comunica que la operación se ha realizado correctamente.

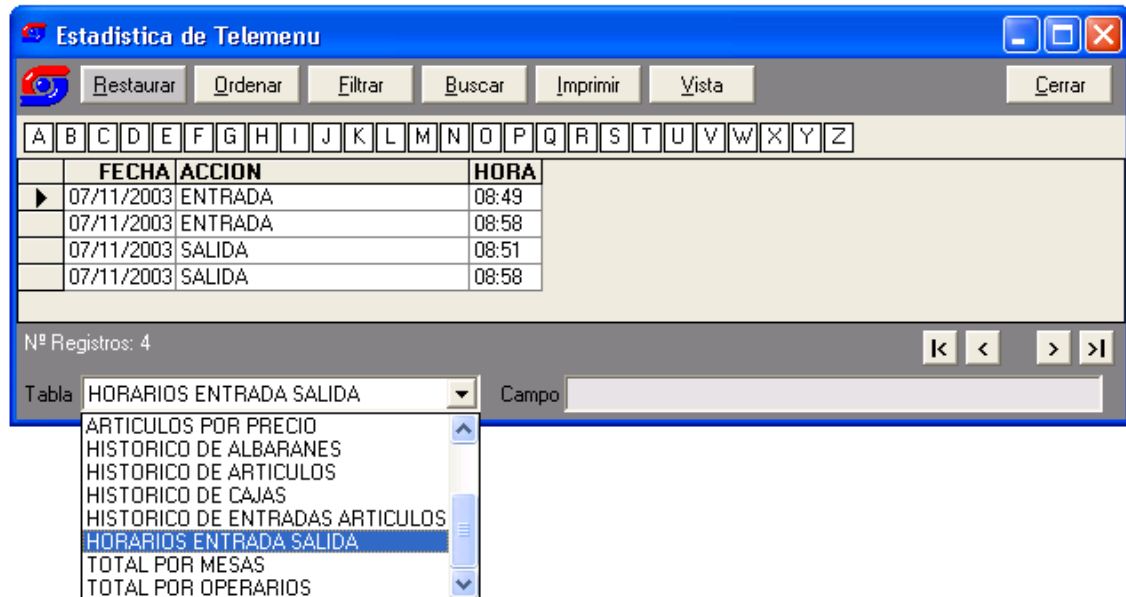


Estadística

Esta ventana permite acceder a los datos estadísticos de TeleMenú.



La estadística se maneja con un modulo **ApiClas**



Para seleccionar la consulta de estadística deseada, basta seleccionarla en la lista, que aparece en la parte inferior de la ventana, **Tabla**.

Acerca de...

TeleMenú fue un proyecto pionero desarrollado en Las Palmas de G. C., que contó para su desarrollo con un conjunto de ingenieros e informáticos altamente cualificados. El proyecto se empezó en 1.998 y continua, a fecha de hoy, mejorándose.

Para su desarrollo, como proyecto de innovación tecnológica, contó con una subvención de la **Consejería de Economía y Hacienda del gobierno de Canarias**.

