Functions fragment

Tlačidlá zabezpečujú najčastejšie používané funkcie pri tvorbe zoznamu predávaných produktov - markovanie

Popis fragmentu *'Inputs'*:

ID.png	**ID** - hľadanie podľa kódu • **Stlačenie**: ak si obsluha pamätá kód produktu, potom postupuje tak, že zadá na *NumPad* kód a stlačí *ID*. Ak je potrebné množstvo zvoliť iné ako 1, potom najprv na *NumPad* sa zadá množstvo a stalčí *QTY* a ID. Ak je potrebné cenu zvoliť inú ako je v katalógu, potom najprv sa na *NumPad* zadá cena a stlačí *PRC* a ID. • **Podržanie**: *ID* obdobne hľadá podľa zadaného PLU kódu.
QTY.png	**QTY** - spolupracuje s klávesou *ID*. Teda najprv sa zadá na *NumPad* nové množstvo a následne sa stlačí *ID* (alebo podržanie *ID*, alebo *Katalóg*, alebo *Horúce klávresy*, alebo *Skener*, alebo podržanie *Skener* - teda iný výber produktu).
PRC.png	**PRC** - spolupracuje s klávesou *ID*. Teda najprv sa zadá na *NumPad* nová cena a následne sa stlačí *ID* (alebo podržanie *ID*, alebo *Katalóg*, alebo *Horúce klávresy*, alebo *Skener*, alebo podržanie *Skener* - teda iný výber produktu).

Popis fragmentu *'Functions'*:

catalog.png	**Katalóg** - zobrazí fragment s kategóriami a produktami. Na mobilnom zariadení ho umiestní do popredia alebo na tablete v pravej časti displeja. Po výbere produktu sa tento pridá do aktuálneho dokladu. Podržanie nie je implementované.
hotKeys.png	**Horúce klávesy** - zobrazí fragment s poľom klávesov pre rýchly výber produktu. Po výbere produktu sa tento pridá do aktuálneho dokladu.
scanCode.png	**Skener** - ak zariadenie má vstavaný kompatibilný scanner, potom ho aktivuje a ak bude načítaný BAR či QR kód, tak po úspešnom vyhľadaní produktu sa tento pridá do aktuálneho dokladu. Podržanie umožní manuálny vstup, alebo trigger vstup kódu. (trigger je na novších Sunmi, napríkladV2s). Nasleduje hľadanie a pridanie produktu.

findProduct.png	**Nájdi** - Nie je implementované. Otvorí formulár so vstupom reťazca pre vyhľadávanie a voľbu stĺpcov ktoré sa do prehľadávania majú zahrnúť. V názve sa vyhľadáva aj podreťazec.
clearString.png	**Zmaž reťazec** - Odstráni reťazec z fragmentu *Universal*.
setQuantity.png	**Množstvo** - Ak je pri produkte v doklade treba zmeniť množstvo na nové, treba ťuknúť na produkt v doklade, potom zadať nové množstvo na *NumPad*, potom sa stlačí *QTY* a nakoniec *Množstvo*. Produkt je možné zvoliť hocikedy pred poslednou klávesou, teda *Množstvo*.
setPrice.png	**Cena -** Ak je pri produkte v doklade treba zmeniť cenu na novú, treba ťuknúť na produkt v doklade, potom zadať novú cenu na *NumPad*, potom sa stlačí *PRC* a nakoniec *Cena*. Produkt je možné zvoliť hocikedy pred poslednou klávesou, teda *Cena*.
doPay.png	**Platiť** - zamení fragmenty s funkciami pre doklad (*Inputs* a *Functions*) tak, aby mohla prebehnúť úhrada a uzatvorenie dokladu. Vo funkciách je obdobne klávesa *Späť*, ktorá vráti fragmenty.
setDiscount.png	**Zľava** - Nie je implementované. Otvorí formulár pre typ a výšku zľavy. Zľava sa aplikuje na vybrané položky (viz fragment *NumPad* klávesa *9*, *6*). Zľava jednotlivých položiek je posúdená podľa možnosti zakázať zľavu, či nekumulovať zľavy.
setUser.png	**Obsluha** - Nie je implementované. Fragment *Users* nahradí po stlačení tohoto tlačidla v hlavnom kontajneri predaja fragment *POS*. Najprv sa uloží rozpracovaný doklad, potom sa otvorí fragment *používateľov* a následne po výbere potrebného je k dispozícii tlačidlo *Predaj*.
documents.png	**Doklady** - ak je treba dočasne uchovávať rozpracované doklady (REHOS či iné odvetvie) • **Stlačením** sa uloží rozpracovaný doklad, potom sa otvorí fragment *Doklady predaja* a následne po výbere potrebného sa tento prenesie do aktuálneho dokladu. • **Podržanie** uloží rozpracovaný doklad, potom ostane aplikácia v menu

premises.png	**Priestory** - ak je treba graficky zobrazovať otvorené stoly (REHOS či iné odvetvie), potom sa zobrazuje plán miestností a stolov. • **Stlačením** sa otvorí *fragmet Priestory* a následne po výbere potrebného sa tento zapíše do aktuálneho dokladu ak sú v ňom produkty. Ak je doklad prázdny (bez produktov), potom sa otvorí ponuka priestorov a po výbere, ak bol zvolený obsadený stôl, vloží ho do aktuálneho dokladu. Ak sa vyberie prázdny stôl, pridá ho k prázdnemu dokladu. Ak je na vybranom stole viacer otvorených dokladov, potom sa zobrazí aj výber pre špecifikáciu o ktorý účet sa jedná. • **Podržanie** zmaže pre aktuálny doklad informáciu o priestore Pre opustenie dokladu sa použije podržanie *Doklady*.

Revision #4
Created 2024-07-22 11:16:58 UTC by Attila Jančik
Updated 2025-07-21 12:07:02 UTC by Attila Jančik