

Návod k použití objednávacího programu Otylka

Účel programu

Účelem programu Otylka je usnadnit objednávání položek v restauraci.

Otylka umí: objednávat PLU do účtů.

Neumí: platit účty, rušit položky. Všechny případné další operace je třeba provádět na hlavní pokladně.

Základní informace

Program Otylka se snaží, aby ovládání účtů a zadávání PLU bylo co nejvíce podobné hlavní pokladně. Proto Otylka při své práci využívá celou plochu obrazovky mobilního telefonu, a funguje vždy naležato.

Pokud pak potřebuje obsluha standardní ovládací prvky telefonu (spodní tři softwarová tlačítka), musí přejet po obrazovce od (delšího) horního okraje dolů. Na několik sekund se objeví ovládací prvky.

Otylka nefunguje samostatně – ke své činnosti potřebuje mít spojení se serverem, což musí být pokladní program MSkasa. MSkasa musí být nastavena pro spolupráci s Otylkou, musí být verze minimálně 1003.465, a hlavně musí být spuštěna.

MSkasa i Otylka musí být spuštěny ve stejné lokální síti. Pro běžné fungování nepotřebuje ani MSkasa, ani Otylka internet.

Instalace programu

Aplikaci Otylka je možné instalovat následujícím způsobem:

Otevřete libovolný prohlížeč a do adresního řádku zapište

pokladny.lukysoft.cz/data/otylka.apk

a potvrďte.

Další postup bude závislý na verzi a nastavení Androidu, ale obecně se stane toto:

stáhne se soubor otylka.apk

a telefon bude tvrdit, že není povolena instalace z cizích zdrojů. V ideálním případě se program zeptá, jestli má povolit instalaci z cizích zdrojů, nebo konkrétně z tohoto zdroje. Potvrďte, že má být instalace povolena. Pak už jen potvrzujete kroky telefonu, nakonec si případně můžete přemístit ikonu Pivo na vhodnější pozici.

Spuštění programu

Poklepáním na ikonu Pivo.

S mírnou prodlevou se objeví obrazovka „PŘIHLÁŠENÍ“. Pod nadpisem je velmi důležitý řádek: buď bude řádek bílý (a to znamená, že program se spojil se serverem), nebo bude řádek hnědý a na něm text „Není spojení se serverem“. V druhém případě nelze s Otylkou dále pracovat.

Po klepnutí na tlačítko SPOJENÍ se program pokusí znovu najít server a spojit se s ním.

Pokud ani to nepomůže, pak je nutné hledat problém mimo program Otylka.

Pokud bude řádek bílý, musí se přihlásit obsluha.

Otylka chce přihlášení obsluhy číselným kódem. Kód je shodný s přihlašovací heslem obsluhy do programu MSkasa. Přihlašovací kód musí být pouze číselný, a je vhodné si v MSkase nastavit hesla pro „příjemné“ přihlašování.

Zadání účtu

PLU lze zadávat pouze do účtů.

Účet lze zadat buď klepnutím na příslušné číslo účtu, nebo zadáním čísla účtu na číselné klávesnici, a potvrzením modrým tlačítkem OK.

Po přihlášení je obrazovka rozdělena na dvě části – vlevo jsou tlačítka účtů, v nejvyšším řádku modrá tlačítka pro volbu místností. Jsou to místnosti M1, M2, M3, M4 ve stejném pořadí jako na pokladně, a ALL. ALL zobrazí účty ze všech místností pohromadě (pokud se pak přepnete na rozložení stolů jako na pokladně, může to být docela legrační).

Alternativně lze zadat účet na další stránce účtů klepnutím na tlačítko účtu. Další stránka se snaží podobat se rozložením účtů pokladně, a lze se na ni dostat buď klepnutím na červené tlačítko

SEZNAM, nebo gestem zprava doleva nad číselnou klávesnicí.

Zpět z další stránky účtů se lze dostat gestem zprava doleva, nebo i zleva doprava. Další stránka zobrazuje účty v podobném rozložení jako pokladna.

Ale opravdu jen podobném: Otylka se snaží dostat na obrazovku telefonu co nejvíc ikoněk účtů a zároveň se snaží zobrazit ikonky co největší. Což jde pochopitelně proti sobě, a tak vyzkoušejte na pokladně změnit rozložení účtů tak, aby se vám líbilo i na telefonu.

Účty obsahující položky jsou oranžové, prázdné účty jsou zelené.

Zadání PLU

Po zadání účtu se objeví obrazovka, na které je

a) obsah účtu

b) číselná klávesnice pro zadání PLU a Množství.

PLU lze zadat zadáním čísla PLU a potvrzením modrým tlačítkem OK. Alternativně se může obsluha přepnout na stránku podobnou zadávání PLU na pokladně, a tam zadat PLU klepnutím. Přepnutí se provede klepnutím na tlačítko SEZNAM, nebo gestem zprava doleva nad číselnou klávesnicí.

Lze zadávat více PLU postupně. Přepnutí na předchozí obrazovku (na zobrazení účtu) se provádí přejetím prstu po obrazovce zprava doleva, případně zleva doprava.

Odeslání účtu na server se provede klepnutím na tlačítko OK, pokud v bílých polích nad číselnou klávesnicí není žádný obsah. Program se pak automaticky přepne na zadání dalšího účtu.

Před odesláním účtu lze provádět další činnosti:

- tlačítkem + zvyšovat počet položek u poslední položky účtu o 1.
- tlačítkem ← rušit poslední položku účtu, případně snižovat počet PLU (pokud počet PLU je vyšší než 1). Rušit lze pouze položky zadané v této transakci, neboli nelze rušit položky, které byly již v účtu před jeho otevřením.
- Tlačítkem ÚČTY se lze přepnout zpět na zadání účtu. To lze ovšem pouze v případě, že nebylo zadáno žádné nové PLU (program tak zabraňuje tomu, aby obsluha nechtěně zrušila zadané položky). Pokud se chce obsluha opravdu přepnout zpět na účty, včetně zrušení všech zadaných položek, pak musí na tlačítko ÚČTY klepnout 7x.
- Klepnutím na nadpis ZADÁNÍ ČÍSLA PLU: se program přepne na zadání množství (nadpis se změní na ZADÁNÍ MNOŽSTVÍ:). Číslo napsané na číselné klávesnici bude po stisku tlačítka OK nastaveno jako množství u poslední zadané položky. Položka musí být zadána uživatelem v této transakci. Množství nebude přičteno, ale přímo nastaveno (na rozdíl od tlačítka + , které přičítá).
- Klepnutím na nadpis ZADÁNÍ MNOŽSTVÍ: se program přepne na zadání textu do kuchyně. Objeví se celá stránka, ale délka zadávaného textu bude oříznuta na 26 znaků, pokud by byl zadán text delší. Po klepnutí do textového pole pod nadpisem se objeví alfanumerická klávesnice Androidu. Vzhledem k šílenému množství Androidů a klávesnic se nedá předem odhadnout, co se vlastně objeví. Vždy pak bude vhodné si klávesnici přizpůsobit svým potřebám.

Zadaný text se objeví v odesílaném účtu, měl by se vytisknout na kuchyňské tiskárně po odeslání účtu na server. A pak zmizí ...

Text se vytiskne vždy na té kuchyňské tiskárně, na které se vytiskne (nebo by se vytiskla) položka účtu, která předchází zadání textu. Jinými slovy: pokud chcete vytisknout text v kuchyni, zadejte před textem jídlo, pokud chcete vytisknout text na baru, zadejte před textem nápoj.

Pokud se chcete vrátit zpět bez zadání textu, můžete klepnout na nadpis, nebo odeslat prázdný text.