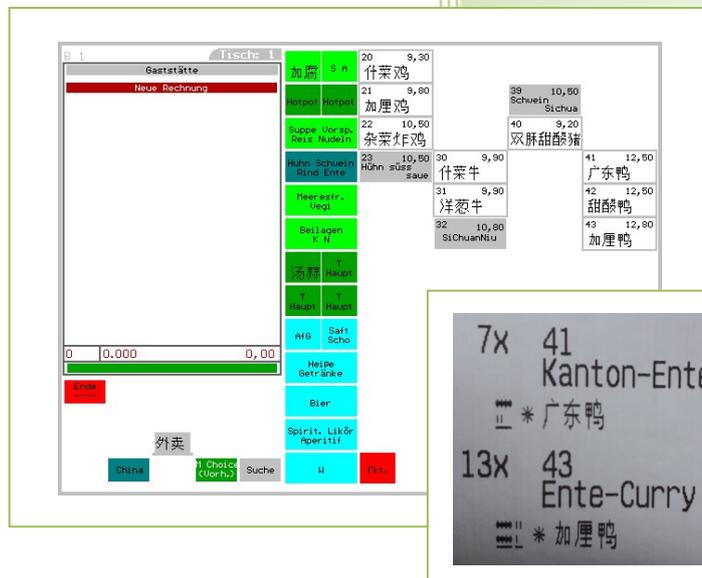


Zeichen für Bildschirm und Drucker



Inhaltsverzeichnis:

Seite:

1. Grundlegendes.....	1
1.1 Anwendungsbereiche / Format.....	1
1.2 Dateinamen und Speicherorte.....	2
1.2.1 Zeichen LsBMP	2
1.2.2 Zuordnungen.....	2
1.2.3 Beschreibungen	2
1.2.4 Zeichenliste.....	2
1.3 Dateiformate.....	3
1.4 „BMP“ aktivieren	3
1.5 Dateexplorer	4
1.6 Datensicherung.....	4
2. Grafische Zeichen verwalten	5
2.1 Bestimmte Arbeitsschritte.....	5
2.1.1 Zeichen wählen.....	5
2.1.2 Beschreibung des Zeicheneditors	6
2.1.2.1 Zeichengröße	6
2.1.2.2 Modi-Button	7
2.1.2.3 Datei-Button	7
2.1.2.4 Formatieren <Zeichen> - Button	11
2.1.2.5 Zeichen in Originalgröße	11
2.1.2.6 Button für Enter und ESC.....	11
2.1.3 Nummer eingeben.....	12
2.2 Zeichen neu anlegen.....	12
2.3 Zeichen ändern.....	13
2.4 Ein Zeichen: Zuordnungen im Detail.....	13
2.5 Alle Zuordnungen auswerten.....	14
2.6 LsBMP-Nr umziehen	14
2.7 Grundeinstellung (Setup) der Zeichen	15
2.8 Korrektur: Liste neu anlegen.....	16
2.9 Registriere LS-BMP.....	16

3. Ablauf im Kassensprogramm	17
3.1 Sprachen zulassen	17
3.2 Programmierung.....	17
3.2.1 Zeichen bei Ware.....	17
3.2.2 Zeichen bei Vorgaben.....	18
3.2.3 Zeichen bei der Navi.....	18
3.3 Sprachen aktivieren	19
3.3.1 Generell zulassen.....	19
3.3.2 Kellnercheck umstellen	19
3.3.3 Personal umstellen.....	20
3.3.4 Rechnung umstellen	20
3.4 Artikelwahl	21
3.4.1 Ausgabe mit LsBMP-Zeichen	21
3.4.2 Bondruck beim Bonieren.....	21

1. Grundlegendes

Die Anwendung der BMPs im Programm ist als **Modul** erhältlich und muss **freigeschaltet** sein. Eine **Vielzahl an chinesischen Zeichen** ist bereits Bestandteil bei der Aktivierung des Moduls! Denkbar wäre auch eine andere Verwendung, z.B. arabisch, Bildersprache

1.1 Anwendungsbereiche / Format

Konzipiert sind die BMPs zur Übersetzung vieler Begriffe in chinesische Zeichen. Ihr Personal soll sich schneller zurechtfinden. Wichtig für Sie ist jedoch, dass bei **allen gespeicherten Daten**, z.B. Journale, Z-Berichte, usw., die Grafiken **NICHT** angewendet/gespeichert werden! Das gilt letztlich auch für alle anderen Sprachen! Diese Features unterstützen Sie bei der lfd. Arbeit auf dem **Bildschirm und Bondruck**; die Abrechnungen, Auswertungen, Programmierungen usw. erfolgen generell in deutscher Sprache!

In folgenden **Programmpunkten** unterstützt Sie dieses Programmfeature:

1. **Kurzbezeichnung der Waren** beim Bonieren (Bildschirm und Drucker)
2. Seitenwahl der **Folien**
3. **Vorgaben**, z.B. „Außerhaus“, unter dem Kontrollstreifen
4. **Funktionen**, z.B. „Storno“, Splitten“, usw.

Format:

1. Die LsBMP sind generell **16 Pixel** hoch.
2. Die Breite für Waren: Max. 80 Pixel
3. Die Breite für Vorgaben (30) und Navi (30 oder 60)

Beachten Sie, dass jeder **Druckertyp** unterschiedliche Zeichen je Zeile anbietet. Der Platz für große BMPs kann also sehr schnell verbraucht sein. Zulange Zeichen werden i.d.R. vom Drucker rechts abgeschnitten! Bei der **Bildschirmausgabe** schneidet das Programm ebenfalls rechts ab!

1.2 Dateinamen und Speicherorte

Hinweis:

Verändern Sie die **Dateinamen** (Zeichennummer) über den **Explorer**, dann beachten Sie bitte den Punkt 1.5 in diesem Handbuch.

1.2.1 Zeichen LsBMP

1. Der **Standardname der Zeichen**: BKxxxx.BPD mit x aus 0..9
2. Das **Standardverzeichnis der LsBMP**: \Kassenverzeichnis\WAWIBMP

1.2.2 Zuordnungen

1. Der **Standardname der Waren**: Wxxxxxxx.BPD mit x aus 0..9 der Warennummer
2. Der **Standardname der Funktionen**: Fxxx.BPD mit x aus 0..9 der Funktionsnummer
3. Der **Standardname der Naviseiten**: Sxxx.BPD mit x aus 0..9 der Seitennummer
4. Der **Standardname der Vorgaben**: Axxx.BPD mit x aus 0..9 der Vorgabenummer
5. Das **Standardverzeichnis** für die **Zuordnung** der LsBMP zu Waren, Funktionen, Vorgaben und der NAVI-Seitenwahl: \Kassenverzeichnis\KMSPRACH

1.2.3 Beschreibungen

1. Die **Beschreibungen der Zeichen**: BKxxxx.TXT mit x aus 0..9
2. Die Texte zu Beschreibung eines Zeichens: \Kassenverzeichnis\WAWIBMP\TEXT

1.2.4 Zeichenliste

1. **Zeichenliste**: LSBMP.IND
2. Das **Standardverzeichnis der LsBMP**: \Kassenverzeichnis\WAWIBMP

1.3 Dateiformate

1. Das **Standardformat** für Drucker- und Bildschirmausgaben ist das **.BMP**-Format.
2. Das **Standardformat** für Drucker- und Bildschirmausgaben ist das **.BMP**-Format. Da das Lesen und Schreiben gerade bei Bildschirmausgaben im lfd. Betrieb **zeitkritisch** ist, haben wir in Anlehnung daran ein eigenes Format entwickelt. Wir nennen es ‚LsBMP‘. Sie können diese Dateien mit keinem anderen Programm weiterverarbeiten!
3. Da keine **Vorschau** für diese Grafikdateien unter dem **Betriebssystem** zur Verfügung steht, sollten Sie mit der Taste ‚#‘ die Seite mit der Zeichenwahl abspeichern. Das wird vielleicht einfacher für Sie.

1.4 „.BMP“ aktivieren

Sie speichern ihre BMP im Standardverzeichnis der LsBMP. Anschließend starten Sie den **Formulargestalter** und wählen aus dem Hauptmenü heraus den ‚BMP aktivieren‘-Button. Befinden sich im LsBMP-Verzeichnis die *.BMP, erhalten Sie im Untermenü des Formulargestalters den ‚BMP aktivieren‘-Button angezeigt, mithilfe dessen Sie die Aktivierung (=Umwandlung in LsBMPs) vornehmen.

Sie sollten s/w-Pixel verwenden beim Aktivieren von BMPs verwenden. Drucken können sowieso meistens nur s/w und keine Graustufen!

Der **Bildschirmaufbau** und die **Druckvorgänge** werden so signifikant schneller für Sie ablaufen!

1.5 Dateexplorer

Geben Sie den **Namen im Programm** ein, füllt das Programm immer mit ,0' links auf, solange der Name kleiner als 4 Zeichen lang ist.

Verwenden Sie den **Dateexplorer** achten Sie bitte auf das korrekte Format!

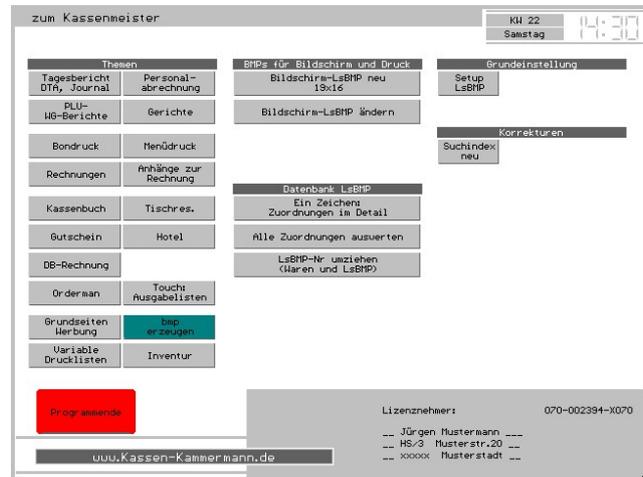
Hinweis:

Verändern Sie die **Dateinamen** (Zeichennummer) über den **Explorer**, dann gehen eventuelle Zuordnungen bei Waren, Navi, Vorgaben und Funktionen „verloren“! Bei der Neuanlage sind Sie dafür aber sicherlich so schneller. Unter „Korrekturen“ (s. 2.6) sollten Sie abschließend die Liste neu bauen.

1.6 Datensicherung

Sichern Sie generell in **möglichst kurzen Zeitabständen** Ihre Daten auf einem externen Datenträger. Sollten Sie bei den Zeichen Änderungen vornehmen, sichern Sie bitte vorher auf jeden Fall Ihre Daten!

2. Grafische Zeichen verwalten



2.1 Bestimmte Arbeitsschritte

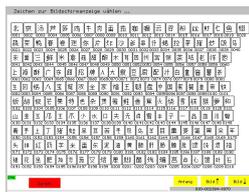
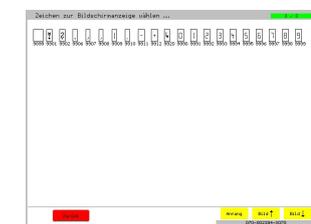
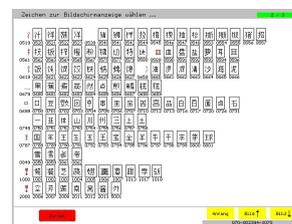
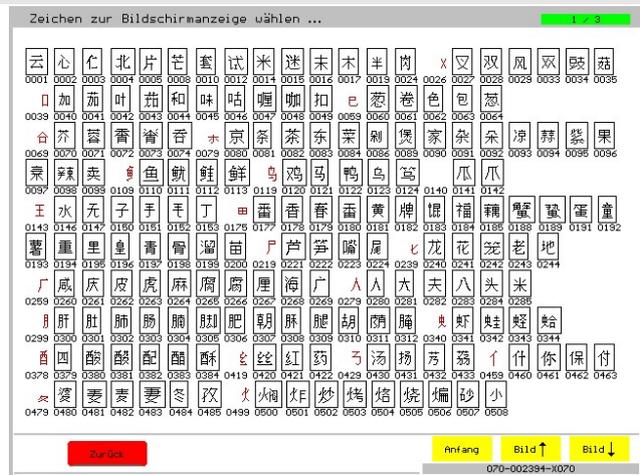
2.1.1 Zeichen wählen

Zur Wahl eines Zeichens erhalten Sie die gespeicherten LsBMPs angezeigt. Die mitgelieferten Zeichen bietet das Programm auf 3 Seiten an.

Tippen Sie auf das gewünschte Zeichen, wechselt das Programm zur weiteren Verarbeitung.

Hinweise:

1. Das **Sortierkriterium** ist die angegebene **Nummer des Zeichens**. Wollen Sie ein Zeichen umbenennen oder umziehen, bietet Ihnen das Programm jeweils einen Programmpunkt dazu an.
2. In **roter Farbe** gibt das Programm eine **Gruppe** als sogenannten „Überpunkt“ an. Speziell ist das hier ein ausgesuchter Teil eines Zeichens, der in allen Zeichen enthalten ist.
3. Mit dieser Gruppe bestimmen Sie zusätzlich einen **Zeilenvorschub** und einen **Seitenvorschub**, damit Sie einen möglichst guten Überblick erhalten.



Ohne Formatierung:

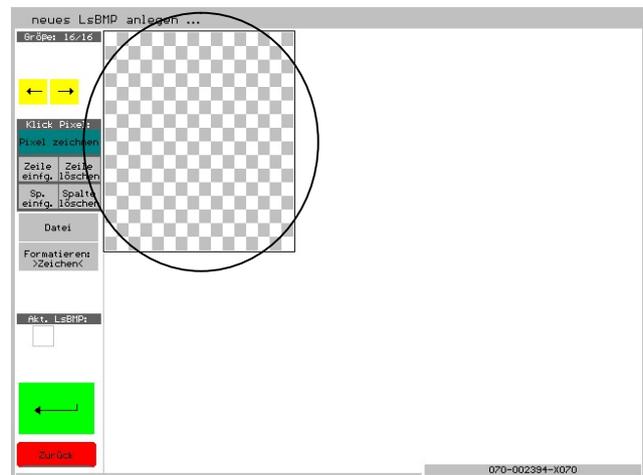
4. **Bondruicker** können meistens nur schwarz/weiß-Grafiken drucken. Der Editor bietet Ihnen deshalb auch nur die zwei ‚Zustände‘ eines Pixels. Mit jedem Klick wechselt das Pixel zwischen schwarz und weiß. Der Pixel-Editor ist sicher gewöhnungsbedürftig; aber auch sehr effektiv. Sie können sehr schnell einfache Grafiken erstellen und Sie benötigen keine umfangreichen Grafikprogramme, z.B. Corel, etc.
5. Lassen Sie bitte **Lücken** bei der **Nummerierung zwischen den Gruppen**, damit später leichter weitere Zeichen zur Gruppe anlegen können. Ist keine Nummer zur Gruppe mehr frei, müssen Sie mit „**Speichern unter**“ die Zeichen **verschieben!**

2.1.2 Beschreibung des Zeicheneditors

Sie **erzeugen** ihr **Zeichen**, indem Sie auf eines der grauen oder weißen Felder (Punkte, Pixel) tippen; erneutes Tippen, setzt den schwarzen Punkt wieder auf weiß.

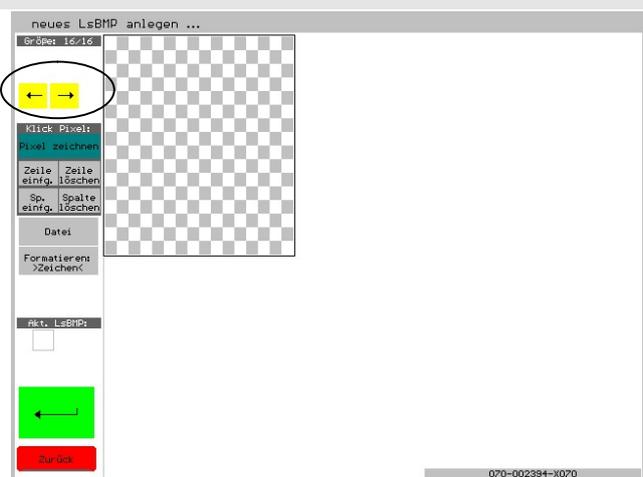
Die **Schattierung** (Gitternetz) dient nur der einfacheren Handhabung und wird nicht in der Kasse bzw. auf dem Bon nicht ausgegeben.

Bei einem **neuen Zeichen** ist das Feld leer; **ändern** Sie ein bestehendes Zeichen ist dieses hier natürlich geladen.



2.1.2.1 Zeichengröße

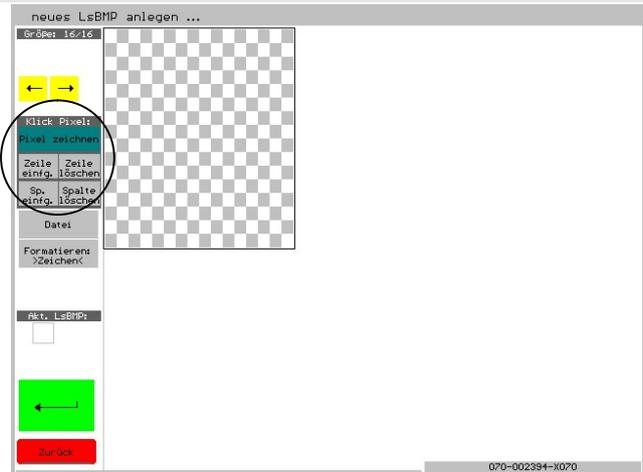
Die **gelben Pfeile links rechts** verkleinern bzw. vergrößern das Zeichen.



2.1.2.2 Modi-Button

Darunter finden Sie die **Modi-Button** mit folgenden Funktionen.

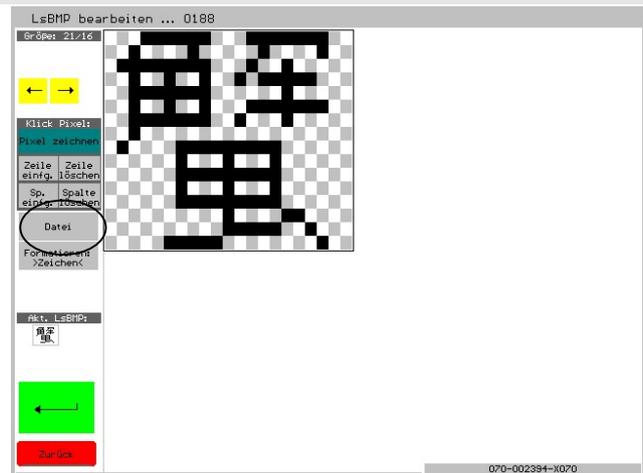
1. „**Pixel zeichnen**“ ist voreingestellt, damit Sie das LsBMP erstellen können.
2. Stellen Sie das **Einfügen** bzw. **Löschen** der **Spalten-** bzw. **Zeilenfunktionen** ein und tippen auf eines der Pixel, dann führt das Programm die entsprechende Anweisung aus. So verschieben Sie das Zeichen letztlich so, wie es aussehen soll.



2.1.2.3 Datei-Button

Im ersten Schritt laden Sie ein Zeichen.

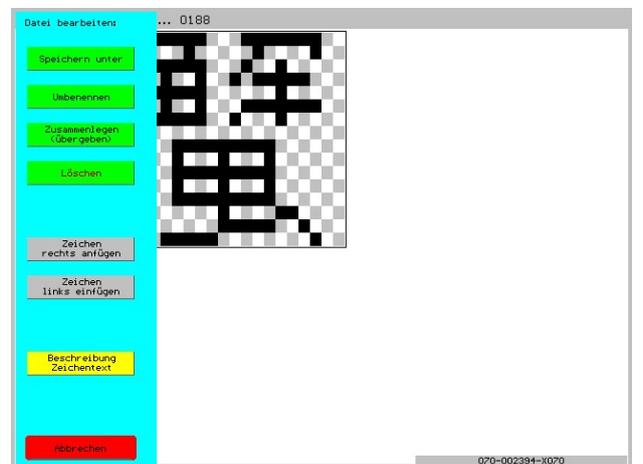
Wählen Sie den ‚Datei‘-Button.



Sie erhalten links das Untermenü „Datei“ mit seinen Funktionen. Die **grünen** Button verarbeiten **alle Dateien** des aktuellen Zeichens.

Die **grauen** ergänzt das aktuelle Zeichen mit bereits gespeicherten Zeichen. Sie **vergrößern** also das aktuelle Zeichen.

Der gelbe ist rein deklaratorisch und dient der **speziellen Beschreibung**.



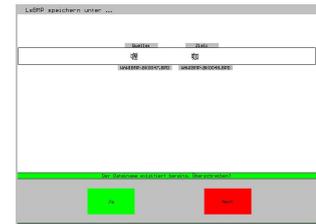
Erklärung der Funktionen:**1. Speichern unter**

Sie werden zur Eingabe der neuen Nummer aufgefordert. Wählen Sie eine Datei über die „bmp-Liste“ ermittelt das Programm die nächste freie Nummer nach diesem Zeichen!

Mit dem Speichern ist das LsBMP unter dem **alten und neuen Dateinamen** in der Liste enthalten. Das neue Zeichen ist im Zeicheneditor geladen und zur weiteren Bearbeitung bereit.

Evtl. **Änderungen** im Quellzeichen werden vor der Neuanlage automatisch gespeichert.

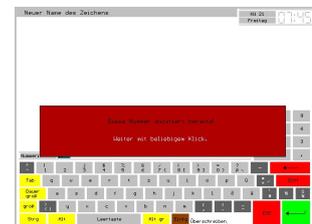
Ist die **neue Nummer bereits vorhanden** (registriert), zeigt das Programm eine Meldung. Das Programm zeigt dabei beide Zeichen als **Quelle** und **Ziel**. Die Quelldatei überschreibt die Zieldatei! Sie können dem Überschreiben **zustimmen** oder **brechen** den Vorgang **ab**.

**2. Umbenennen (mit Waren)**

Geben Sie die neue Nummer des Zeichens ein, der nicht vorhanden sein darf. Das Programm führt das Zeichen anschließend unter dieser Nummer und sucht in **allen Waren, der Navi und den Vorgaben** nach der ursprünglichen Nummer und **ersetzt die Nummer** mit der neuen Nummer.

Ist die neue **Nummer bereits vorhanden**, weist eine Meldung Sie darauf hin. Sie erhalten eine Meldung und das Programm bricht den Vorgang immer ab!

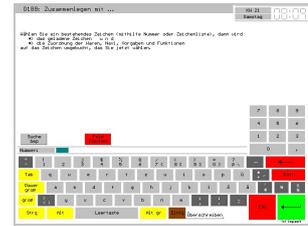
Nach dem Vorgang ist die alte Nummer nicht mehr vergeben. Ein **gesetztes Format** zieht auch mit um.



3. Zusammenlegen mit

Sie haben **2 gleiche Zeichen** aufgenommen und bei beiden bereits **Zuordnungen** im Programm hinterlegt, dann hilft Ihnen diese Funktion aus den 2 Zeichen eins zu machen und die Zuordnungen korrekt zu führen.

Hinweis: Sind **keine Zuordnungen** vorhanden, löschen Sie einfach ein Zeichen!



Arbeitsschritte:

- Wählen Sie also im ersten Schritt das aktuelle Zeichen. Dieses Zeichen bleibt erhalten jedoch unter der Nummer des Zielzeichens!
- Button: ‚Datei – Speichern unter‘
- Bestimmen Sie das Ziel-Zeichen; eine kurze Beschreibung der Funktion wird ausgegeben.

→ Das Programm bucht anschließend das aktuelle Zeichen in das Ziel-Zeichen. Alle Zuordnungen in Waren, Navi, Funktionen und Vorgaben ändert es in die Nummer des Ziel-Zeichens.

Wichtig!

Das Ziel-Zeichen muss **vorhanden** sein, sonst erscheint eine Fehlermeldung.

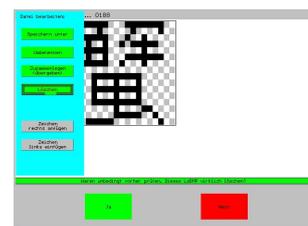
Wählen Sie das Ziel-Zeichen per Liste, zeigt das Programm das **aktuelle Zeichen** in Cyan.

4. Löschen

Wenn Sie die Sicherheitsabfrage mit ‚Ja‘ beantworten, löscht das Programm die **Datei** aus dem Verzeichnis und der **Zeichenliste**. Der Löschvorgang kann im Programm nicht wieder rückgängig gemacht werden. Im Zweifel hilft Ihnen nur eine **aktuelle Sicherung** weiter.

Wichtig:

Prüfen Sie bitte vorher, ob das Zeichen im Programm verwendet wird!



5. Zeichen rechts anfügen

Das Programm zeigt den Bildschirm zur Zeichensuche; wählen Sie mithilfe der direkten Nummerneingabe bzw. der Zeichenliste das gewünschte Zeichen.

An das aktuelle Zeichen fügt das Programm das hier gewählte Zeichen rechts davon an. Bearbeiten Sie schließlich die Spalten und löschen evtl. leere Spalten!



6. Zeichen links einfügen

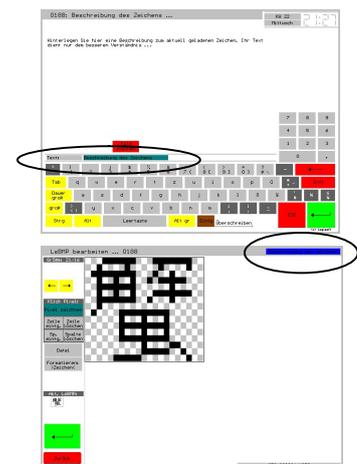
Das Vorgehen ist die gleiche wie im Punkt vorher beschrieben. Das gewählte Zeichen wird hier dem aktuellen vorangestellt, also links eingeführt.

7. Beschreibung Zeichentext

Möchten Sie das Zeichen beschreiben, können Sie mithilfe dieser Funktion einen kurzen Text zum aktuell geladenen Zeichen, z.B. eine Übersetzung und damit die dt. Bedeutung des Zeichens.

Zur Eingabe erhalten Sie die Tastatur mit einem Eingabefeld. 30 Zeichen sind zugelassen. Sie löschen das Zeichen, indem Sie ein leeres Feld abspeichern!

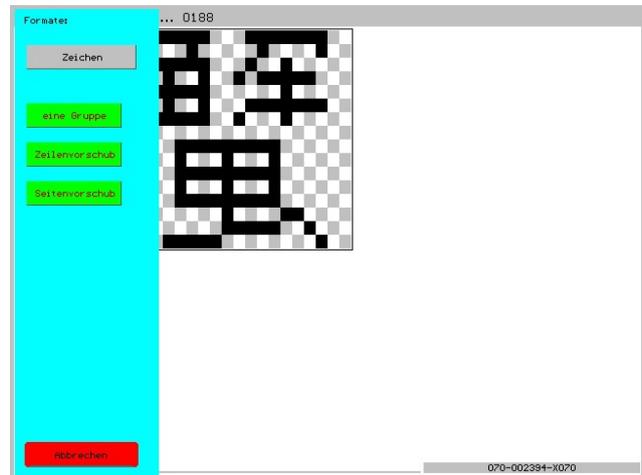
Ihre Beschreibung zeigt das Programm im Pixeleditor oben rechts an.



2.1.2.4 Formatieren <Zeichen> - Button

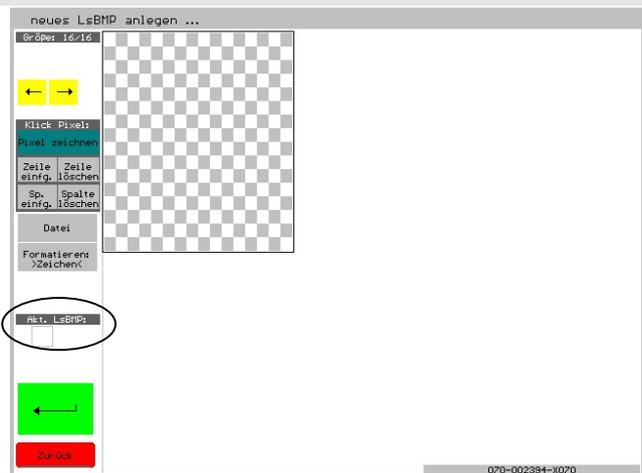
Wählen Sie hier, ob es sich um ein Zeichen, eine Gruppe oder Gruppe mit Zeilen- bzw. Seitenvorschub handelt.

Die Wirkungsweise erklären wir Ihnen im Punkt 2.1.1 Zeichen wählen.



2.1.2.5 Zeichen in Originalgröße

Das Programm zeigt Ihnen das aktuelle Zeichen im Zeicheneditor unten links in Originalgröße an.

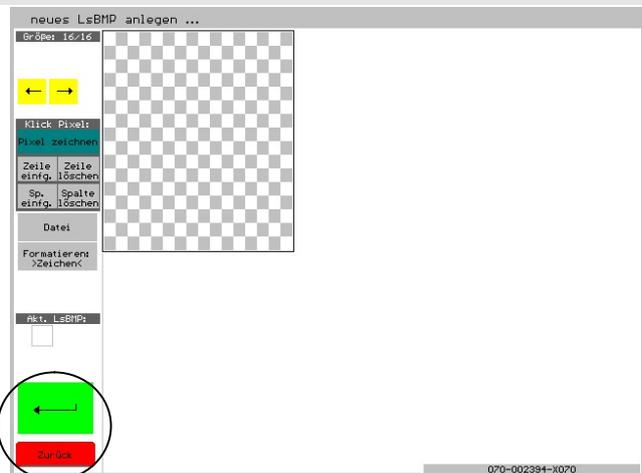


2.1.2.6 Button für Enter und ESC

Enter speichert das aktuelle Zeichen und die Gruppierung ab.

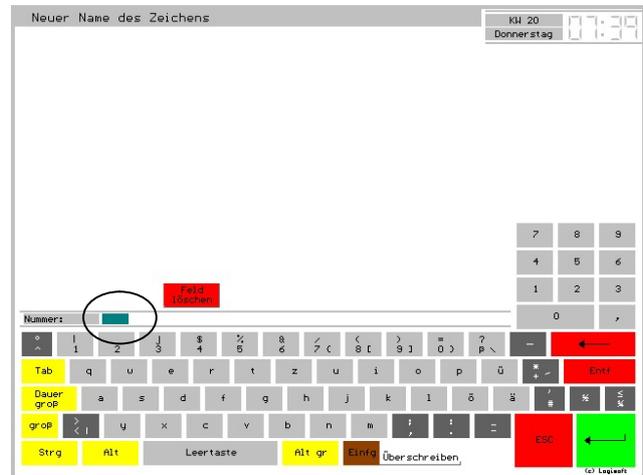
ESC verwirft evtl. ausgeführte Änderungen.

Sie erhalten wie gewohnt die beiden **Button** oder verwenden dazu die angeschlossene **Tastatur**.

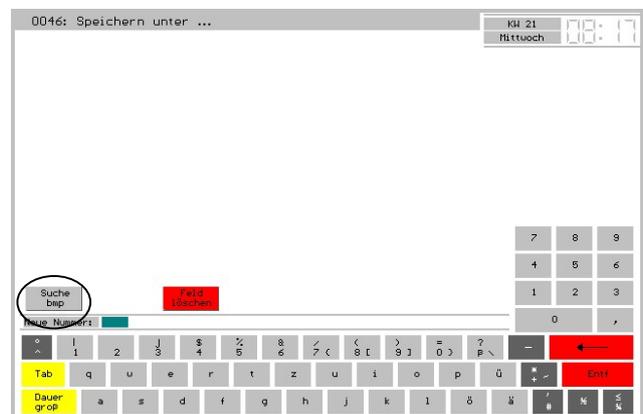


2.1.3 Nummer eingeben

Maximal 4 Ziffern tragen Sie hier bitte ins Eingabefeld ein. Bei 1-, 2- oder 3-stelligen Nummern stellt das Programm automatisch ‚0‘ voran.



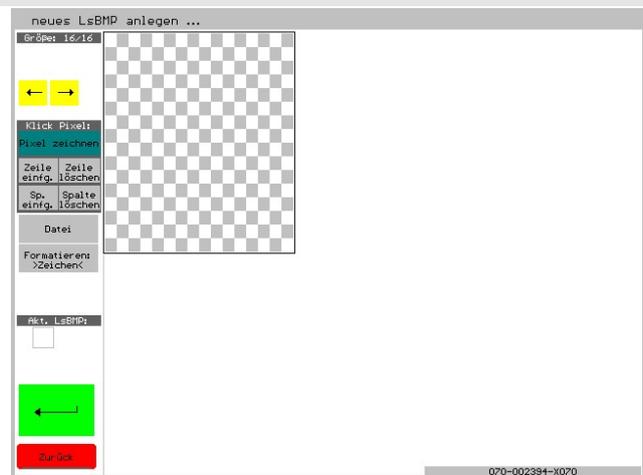
Manche Abfrage ermöglicht neben der Nummerneingabe zusätzlich die Wahl eines Zeichens aus der Zeichenliste. Hierzu bietet Ihnen dann zusätzlich den **„Suche bmp“-Button** an. Wie im weiteren Programmablauf diese Wahl verwendet/verarbeitet wird, zeigen Ihnen die entsprechenden Programmpunkte!



2.2 Zeichen neu anlegen

Sie erhalten einen leeren Zeicheneditor. Erzeugen Sie ihr neues Zeichen.

Drucken Sie auf „Enter“, fordert Sie das Programm zur Angabe der Zeichennummer auf. Bedenken Sie, dass die Nummer das Sortierkriterium darstellt.

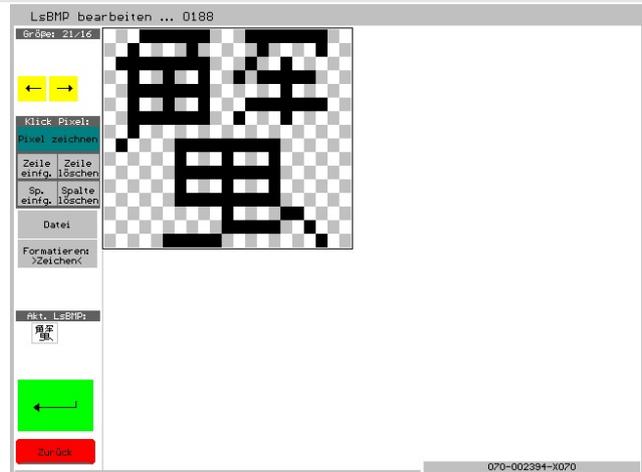


2.3 Zeichen ändern

Sie wählen im ersten Schritt das gewünschte Zeichen (wie im „Punkt 2.1.1“ beschrieben)!

Im zweiten Schritt erhalten Sie den **Zeicheneditor**, der mit dem gewählten Zeichen gefüllt und zur weiteren Bearbeitung des Zeichens bereit ist.

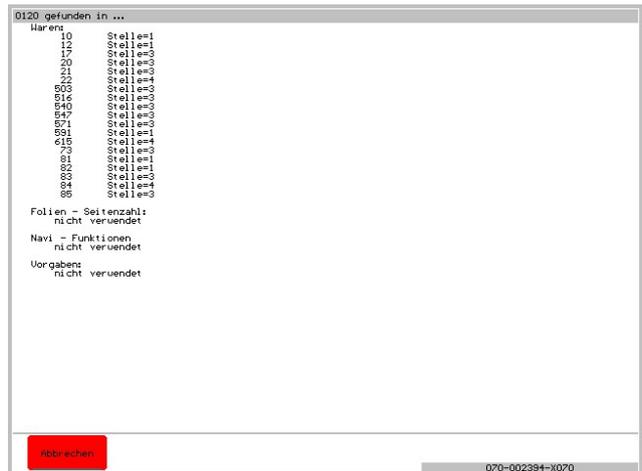
Unten links zeigt das Programm das Zeichen in Originalgröße an.



2.4 Ein Zeichen: Zuordnungen im Detail

Wählen Sie zunächst das Zeichen.

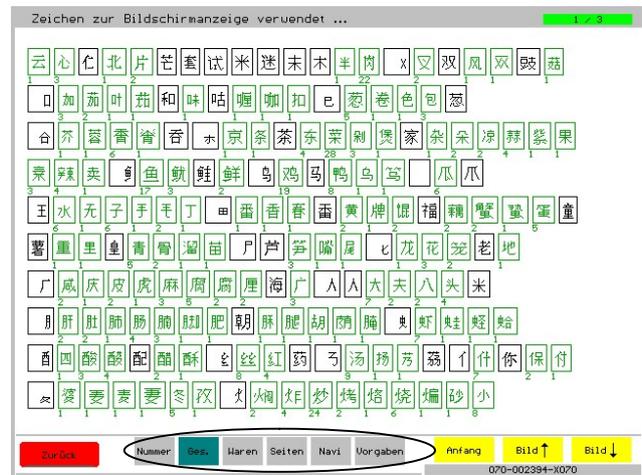
Anschließend prüft das Programm in Navi, Vorgaben, Funktionen und Waren, ob das Zeichen verwendet wird. Sie erhalten abschließend eine Liste mit den gefundenen „Stellen“



2.5 Alle Zuordnungen auswerten

Das Programm wertet sofort alle möglichen Punkte aus und zeigt Ihnen das Ergebnis. Die Darstellung gleicht der beim Wählen eines Zeichens. Allerdings steuern Sie unten mithilfe die Button, welche Werte unter dem Zeichen ausgegeben werden sollen. Sie erkennen also hier nicht, an welchen Stellen das Zeichen gesetzt ist, sondern erhalten eine Auswertung bzgl. der Anzahl der Stellen!

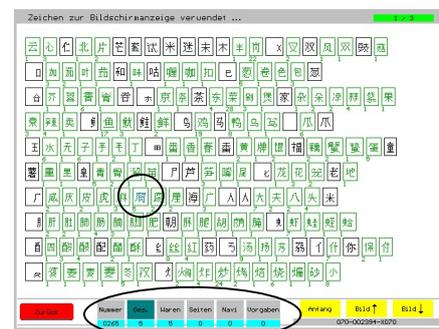
Die voreingestellte Auswertung:
Gesamtanzahl



Weitere Möglichkeiten sind die **Waren**, **Navi**, **Funktionen** und **Vorgaben**. Interessiert Sie die Zeichennummer, dann wählen Sie diese Möglichkeit.

Ist die Anzahl der **Zuordnungen größer Null**, gibt das Programm das Zeichen hellgrün aus.

Wählen Sie in Zeichen, dann stellt die Farbe auf hellcyan um und Sie erhalten unter den Button die Auswertung zu jedem Sachverhalt angezeigt. Tippen Sie erneut auf dieses Zeichen, nimmt das Programm die Wahl zurück.



2.6 LsBMP-Nr umziehen

Ziel ist es, ein **bestehendes Zeichen** unter einer **anderen Nummer** zu führen.

Arbeitsschritte:

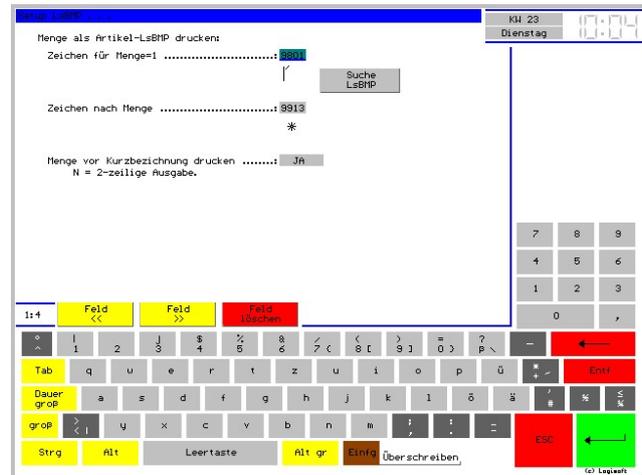
1. Wählen Sie das Zeichen.
2. Geben Sie den neuen Namen ein. 4 Ziffern sollten Sie eingeben. Ist der Name vorhanden, erhalten Sie eine Meldung und können die Eingabe noch einmal ausführen.
3. Das Programm sucht in allen Waren, der Navi und Folien nach der ursprünglichen LsBMP-Nr und tauscht diese durch die neue aus. Die Zeichendatei wird entsprechend umbenannt.

2.7 Grundeinstellung (Setup) der Zeichen

Hier setzen Sie eine spezielle mögliche Verarbeitung zum Druck der bonierten Menge. Das Programm unterstützt Sie darin neben der **Artikelkurzbezeichnung** auch die **Menge** als Zeichen drucken zu lassen. Es nimmt dabei generell eine **10ner-Unterteilung** vor; natürlich mit beliebigen **Wiederholungen**.

Beispiel:

Bei „Menge=25“ erhalten Sie **2x** das **10er-Zeichen** und **1x** das **5er-Zeichen**.



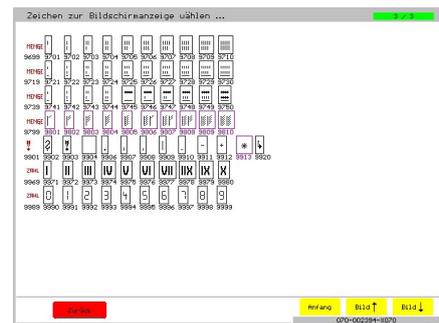
Feldbeschreibung:

1. Im ersten Feld setzen Sie das LsBMP-Zeichen für die Menge=1. Wichtig ist, dass das Programm unterstellt, dass die Menge=2 dieser Nummer plus 1 entspricht; es zählt also automatisch hoch. Menge=10 bedeutet dabei die Menge=1 plus 9!
2. Im zweiten Eingabefeld setzen Sie bei Bedarf ein Mengenzeichen, welches die Mengenausgabe „schließt“.

Hinweis:

Setzen Sie Zeichen, zeigt Ihnen das Programm in der **Zeichenliste farblich** bei der Nummernausgabe an.

3. Das dritte Eingabefeld regelt, ob Sie eine 1-zeilige oder 2-zeilige Druckausgabe wünschen.



1-zeilige bedeutet, dass

- a) erst das/die Mengenzeichen,
- b) evtl. gefolgt vom Zeichen nach der Menge, und schließlich
- c) die Kurzbezeichnung gedruckt wird.

2-zeilig bedeutet in diesem Zusammenhang, dass das Programm a) und b) in einer Zeile und c) in der zweiten Zeile druckt.

Beispiele zum Druck und weitere Erklärungen dazu finden Sie unter „3.4.2 Druckvorgänge beim Bonieren“.

1. Hinweis:

Über den **Formulargestalter** muss im **Formularsatz** das entsprechende Druckkommando (Variable 15) gesetzt sein.

2. Hinweis:

Im **Lieferumfang** sind **mehrere Varianten** an Mengenzeichen enthalten. Diese könnten Sie natürlich noch an Ihre Wünsche anpassen.

2.8 Korrektur: Liste neu anlegen

Sollte die Zeichenliste nicht mehr korrekt vorliegen, bietet sich Ihnen mit diesem Button die Möglichkeit, die Liste neu erstellen zu lassen.

2.9 Registriere LS-BMP

Hinweis:

Den Button erhalten Sie nur, wenn Dateien im Format **BK*.BMP** im Verzeichnis gespeichert sind.

Haben Sie BK????.BMP im Verzeichnis gespeichert, können Sie diese in die internen LsBMP umwandeln (=registrieren) lassen. Mit dem Umwandeln löscht das Programm die .BMP!



Beachte:

1. Nur LsBMPs sind in der Artikelwahl einsetzbar!
2. Beachten Sie die Struktur des Namens; insbesondere die **4-stellige Nummer**. Wichtig ist für Sie, dass diese auch zur Nummerierung der bisherigen Zeichen passt!

Das Programm zeigt Ihnen alle registrierten Zeichen an. Mit einem beliebigen Touch kehrt das Programm ins Menü zurück.

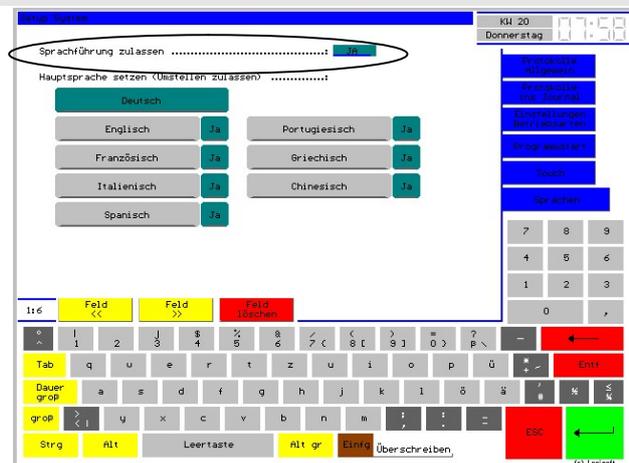
3. Ablauf im Kassensprogramm

3.1 Sprachen zulassen

Nur wenn Sie die Sprachen zugelassen haben, können Sie die beschriebenen Teile dieses Handbuchs auch anwenden.

Siehe hierzu:

„Setup – System – Sprachen“.



3.2 Programmierung

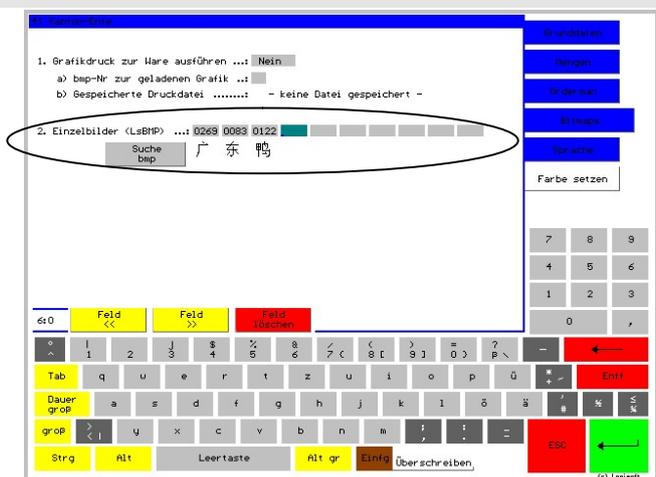
3.2.1 Zeichen bei Ware

Stellen Sie im ersten Schritt den Reiter „Bitmaps“ ein.

Der Punkt „2. Einzelbilder (LsBMP)“ ermöglicht, bis zu 10 Zeichen der Ware zuzuordnen. Stellen Sie das gewünschte Eingabefeld ein und

- tragen entweder die **4-stellige Zeichennummer** ein, oder
- Sie **wählen** ein Zeichen mithilfe des „Suche bmp“-Button; hierzu erscheint die **LsBMP-Liste**.

Das Programm zeigt darunter das gespeicherte LsBMP.



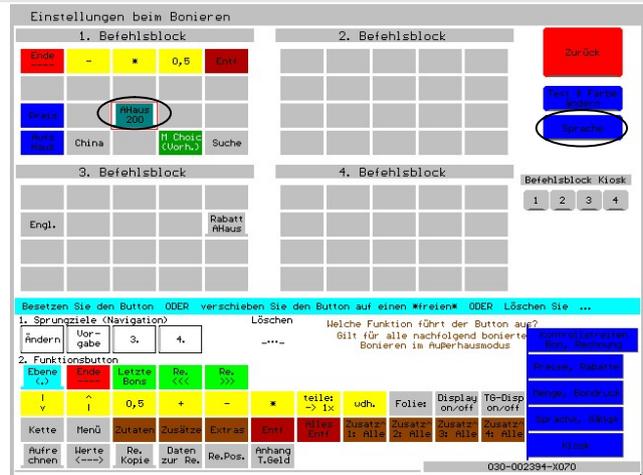
Zum Punkt „1.“ gilt (nur zur vollständigen Beschreibung hier):

Hier handelt es sich tatsächlich um ein **BMP-Format**. Die Datei wird nicht angezeigt, sondern nur gedruckt! Im ersten Feld legen Sie fest, ob das Programm für diesen Artikel auf BMPs prüfen soll. Unter a) haben Sie das BMP in den internen Speicher des Druckers geladen und tragen die Nummer des verwendeten Loaders hier ein. In b) wählen Sie ein von Ihnen erzeugtes BMP; ein hier geladenes zeigt das Programm an.

3.2.2 Zeichen bei Vorgaben

Um die Sprachen auszufüllen, wählen Sie zuerst die Vorgabe und anschließend oben rechts den „Sprache“-Button.

Wenn Sie für eine Vorgabe **dauerhaft**, d.h. unabhängig der aktuell gewählten Sprache, als Zeichen darstellen lassen wollen, tragen Sie unter Texte im zweiten Feld den Code „200“ ein!



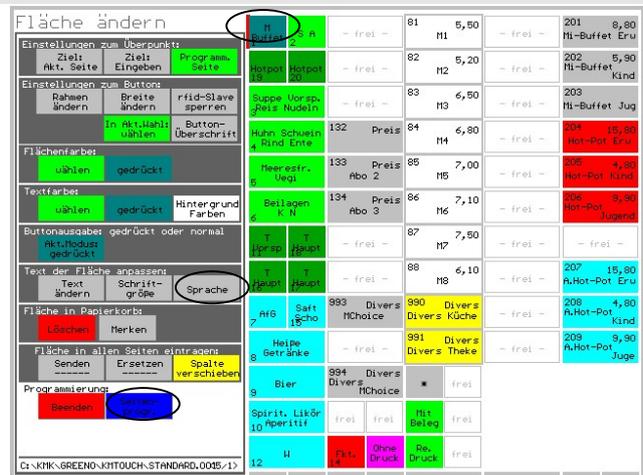
Setzen Sie die 4-stellige Zeichennummer oder wählen ein Zeichen über den „Suche-bmp-Button“.



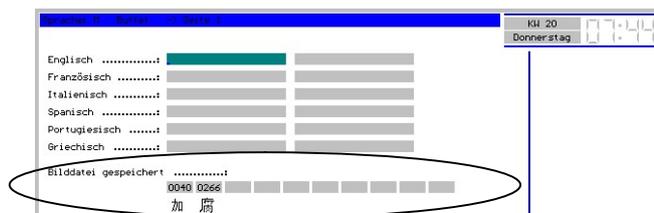
3.2.3 Zeichen bei der Navi

Die Navi übersetzen Sie unter „weitere – Einstellung – Navi der Artikelwahl“.

Wechseln Sie dort auf die gewünschte Folie, stellen den Modus „Fläche progr.“ Ein und tippen auf „Sprache“.



Auch hier erscheint dann das gewohnt Bild zur Übersetzung. Setzen Sie die 4-stellige Zeichennummer oder wählen ein Zeichen über den „Suche-bmp-Button“.



3.3 Sprachen aktivieren

3.3.1 Generell zulassen

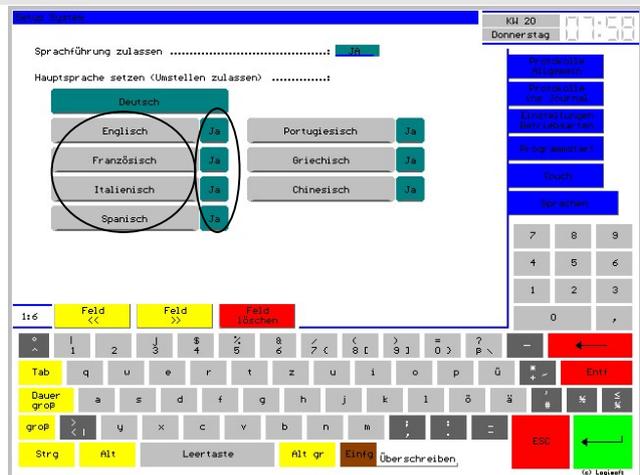
Unter ‚Setup – System‘ finden Sie den Reiter „Sprachen“.

Hier lassen Sie die gewünschten Sprachen zu. Wählen Sie dazu im rechten Teil ‚Ja‘ / ‚Nein‘.

Als Standardsprache ist hier „Deutsch“ gewählt; Wollen Sie das ändern, tippen Sie auf den Button mit dem Namen der Sprache.

„Enter“ speichert Ihre Einstellung.

Beachten Sie bitte hierzu 1.1 Anwendungsbereiche!



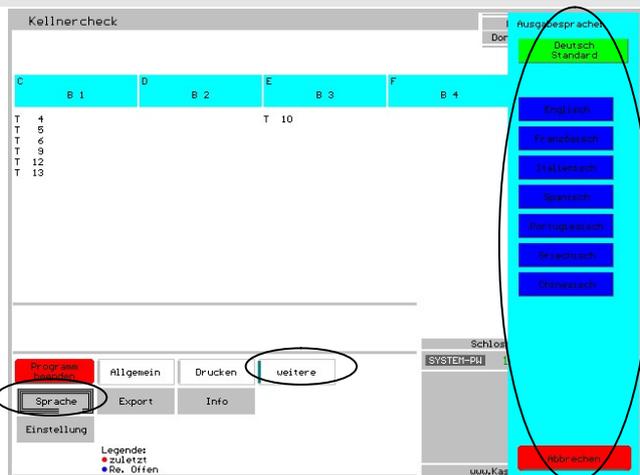
3.3.2 Kellnercheck umstellen

Merke:

Entweder Sie stellen hier die Sprache ein oder Sie verwenden dazu die Personalstammsätze!

Unter „Weitere“ tippen Sie auf „Sprache“. Das Programm bietet alle **zugelassenen** Sprachen an.

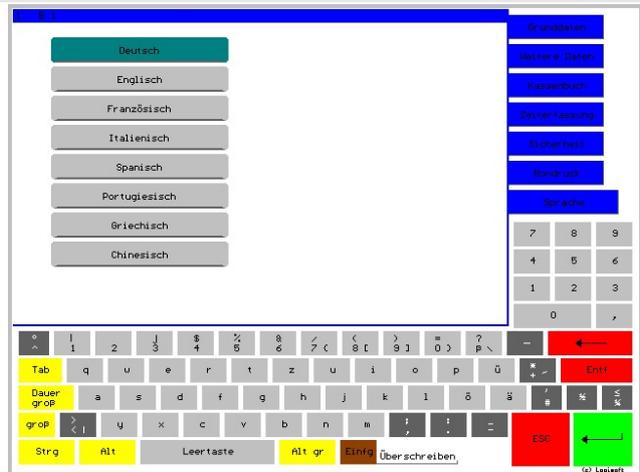
Tippen Sie auf die **gewünschte** Sprache, die beim Bonieren eingestellt werden soll. Im Beispiel rechts ist das „Deutsch“.



3.3.3 Personal umstellen

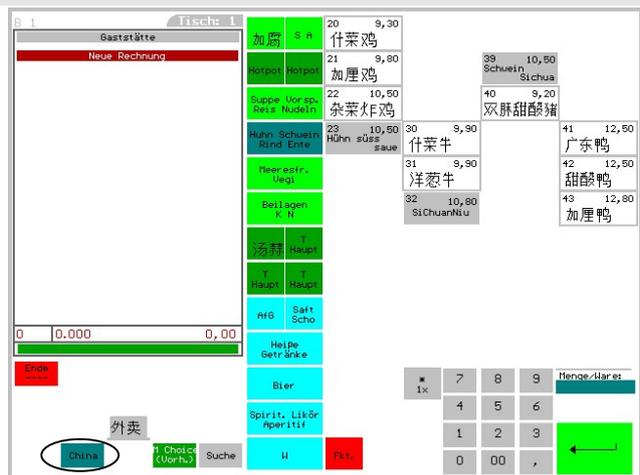
Im **Personalstammsatz** legen Sie fest, mit welcher Sprache das Programm nach dem Check-In arbeiten soll.

Die generelle Wahl im Setup wird mit dieser Einstellung geändert!



3.3.4 Rechnung umstellen

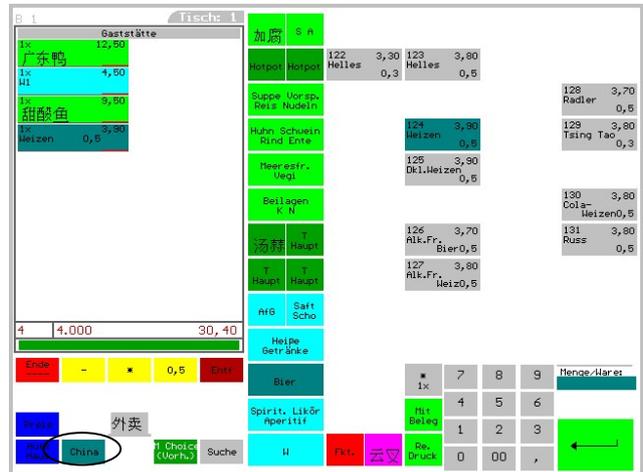
Unter dem Kontrollstreifen bietet das Programm die **Vorgaben** an. Setzen Sie den Sprachbutton, können Sie die **Spracheinstellung ein/aus** stellen.



3.4 Artikelwahl

3.4.1 Ausgabe mit LsBMP-Zeichen

In der Artikelwahl erhalten Sie z.B. folgenden Bildschirm. Sind Zeichen zugeordnet zeigt das Programm die **Vorgaben**, **Navi** und **Artikel** mit den Zeichen. Das gilt für die gewählten **Artikel im Kontrollstreifen** ebenso.



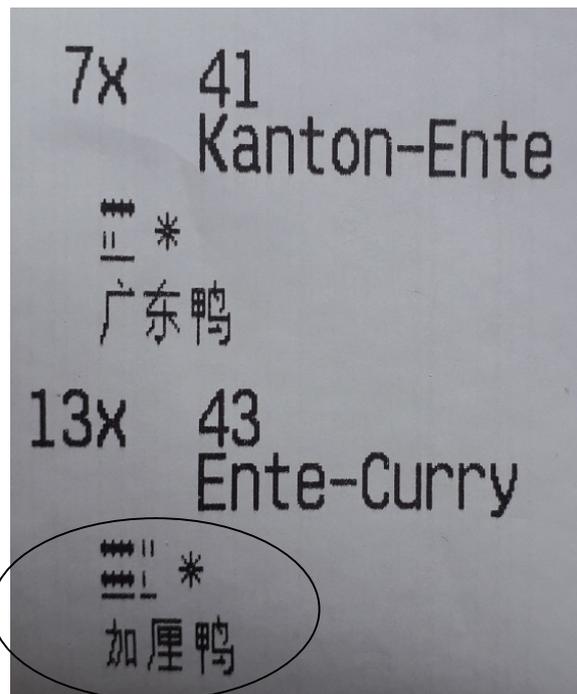
3.4.2 Bondruck beim Bonieren

Hier einige **Druckbeispiele** mit Sammelbons (von der Kasse erstellt).

Das Setup wurde für die Drucke angepasst; den Umfang der ausgegebenen Werte haben wir gering gehalten, da es nur darum geht, die Einstellungen zu den LsBMPs zu erklären. **Steuerliche** und **praktische Aspekte** müsste man auf jeden Fall noch berücksichtigen!



1-zeilig: Menge, Mengenzeichen und Kurzbezeichnung



2-zeilig

Beispiele mit anderen Mengenzeichen:

