





























- **Pantalla de comanda.** La pantalla de introducción de líneas es la siguiente, en ella nos aparece la zona de líneas de comanda y un pequeño teclado numérico en el cual introduciríamos el código del artículo y pulsaríamos el botón aceptar, a continuación deberíamos introducir la cantidad. para ver un detalle más amplio de la comanda pulsaríamos el botón lineal.

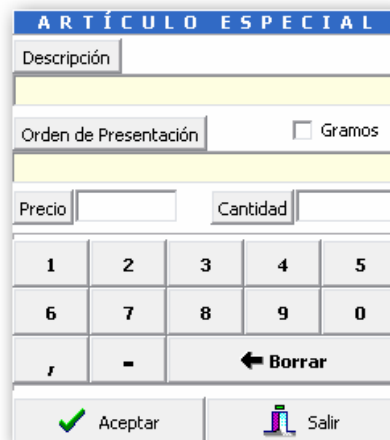


- **Modificación de una línea.** Si nos equivocáramos en la introducción de algún artículo seleccionaríamos la línea de comanda errónea, pulsaríamos el botón **Bajar** y después **Eliminar** y borraríamos la línea. En caso de querer modificar la cantidad introducida pulsaríamos el botón **Bajar** e introduciríamos por el teclado numérico en pantalla la nueva cantidad pulsando luego **Aceptar**. En el caso de no querer realizar ninguna acción con la línea bajada pulsaríamos **Limpiar** para anular la acción.
- **Combinar.** Nos permite combinar artículos tal y como en Restmaster Profesional podemos hacerlo, esto nos permite servir un menú indicando el producto Menú (por ejemplo) y combinándolo con los platos que van a componer ese menú. De esta forma el precio que se carga en comanda será el del artículo Menú y el resto de platos van a cero euros. Igualmente se puede realizar con bebidas, pizzas compuestas, etc.
- **Artículos.** En esta seleccionaríamos los artículos en el caso de que no supiésemos el código.

- Pantalla de Familias/Artículos.** Al pulsar el botón “Artículos” desde la pantalla anterior iremos a la pantalla de selección de familias y artículos. Desde esta pantalla podremos seleccionar de manera sencilla los artículos a introducir en la comanda. En éste pantalla seleccionaremos la familia en la parte izquierda. En la parte derecha nos aparecerán los distintos artículos relacionados con sus distintas familias y con solo pulsar sobre el artículo lo introduciremos en la comanda. Tenemos también los botones para introducir artículos especiales y combinar distintos artículos; además de un botón de búsqueda de artículos.



- Artículos especiales.** Podemos definir en esta misma pantalla la venta de artículos que no tengamos originariamente en nuestro panel. Para ello utilizaremos el botón **A.Esp**, en la ventana que aparece debemos indicar el nombre, el precio, el orden de presentación, la cantidad del artículo que vamos a vender, así como la posibilidad de que le artículo se venda por gramos.



- **Modificadores.** Podemos añadir modificadores de entre los definidos en el administrador de RestMaster, para ello solo tenemos que seleccionar un artículo de la comanda, bajar la línea y pulsar el botón **MOD**. Pulsando el botón Nuevo añadimos un nuevo grupo de comensales, con los botones Suma o Resta añadimos o eliminamos un comensal del grupo que tengamos seleccionado en ese momento. Podemos utilizar el botón Eliminar para eliminar un grupo de comensales. Por último añadimos un modificador a cada uno de los grupos creados. Hay que tener en cuenta que el número de comensales por grupo no puede superar el número de comensales asociados a la mesa.

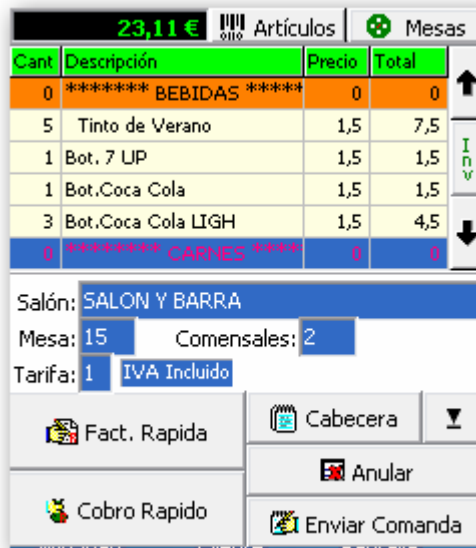




## 7. Operaciones sobre la comanda.

Desde la pantalla de comanda podemos acceder a una serie de opciones pulsando el botón que se encuentra en la esquina inferior derecha. ▲

Las que nos aparecen en esta pantalla nos permiten actuar sobre la comanda completa y no sobre una línea de la comanda como hasta ahora, estas funciones son:



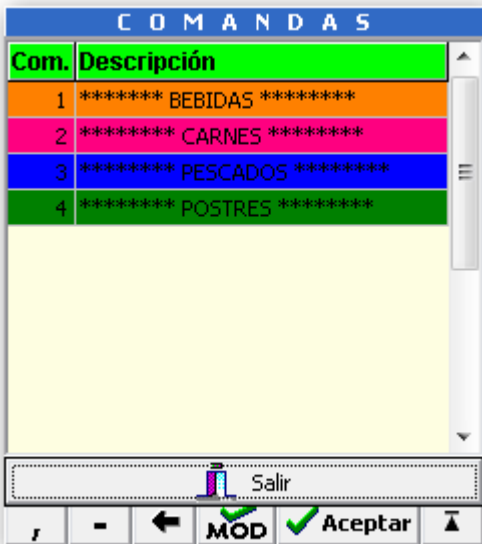
- **Anular:** Nos permite anular la comanda completa.
- **Cabecera:** Accedemos a los datos de cabecera para variar la tarifa y los comensales.
- **Comanda:** Realizaría el envío de la comanda a la cocina, bodega, etc...
- **Factura rápida:** Nos factura la comanda sin posibilidad de introducir nombre de cliente ni otras opciones.
- **Cobro rápido:** Realiza el cobro en efectivo de la comanda.

Para otras opciones de facturación y cobro se han de realizar sobre el Tpv que tenga instalado el Restmaster Pro o FastMaster.

Para poder salir del programa nos deberíamos ir hacia la ventana de las mesas, pulsar el botón de camareros y seguidamente salir.

## 8. Gestión y envío de comandas a cocina.

Para realizar estas funciones RestMaster Pocket dispone de dos botones: en la pantalla de comanda el botón **"Lineal"** y en la pantalla de operaciones sobre la comanda el botón **"Enviar Comanda"**.



En uso de envío de comandas a cocina nos encontramos con dos formas de trabajo según los negocios.

- Locales donde se pide a cocina el contenido completo de la comanda para que sea servido según salga de cocina, sin importar el orden de platos. En este usaremos el botón **"Enviar comanda->comanda"** una vez que hallamos tomado la comanda y queramos enviarla a cocina, bebida, etc. El sistema distribuirá los datos sin marcar un orden de salida de los mismos.
- Locales donde se marchando los platos según lo requiere el cliente. En este caso es necesario utilizar el botón **"Lineal"** para marcar el orden de los platos. Los lineales habrán sido dados de alta en el sistema desde el administrador de RestMaster y podrán ser del tipo siguiente: Bebidas, entrantes, primer plato, segundo plato, tercer plato, postres. Para su uso antes de introducir los artículos en la comanda seleccionaremos el lineal adecuado, por ejemplo bebidas, a continuación introduciremos todas las bebidas y así con el resto de líneas de comandas. Unas vez introducidas todas las líneas de comandas distribuiremos la comanda utilizando el botón **"Enviar comanda->comanda"**. cuando deseemos pedir la salida de platos usaremos el botón **"Enviar comanda->salida de platos"** donde se nos mostrarán todos los lineales y seleccionaremos el que deseamos.

En el caso de añadir un artículo a la comanda una vez enviada a cocina volveremos a utilizar el botón de comanda que solo distribuirá aquellos artículos que no se han enviado anteriormente y las anulaciones y modificaciones. Si desea volver a enviar la comanda completa utilizaremos la opción "reenviar comanda".

### **Agradecimientos**

El personal responsable de haber podido hacer llegar a sus manos este producto agradece su confianza y espera que el resultado del esfuerzo realizado sea de su agrado.

### **Notas Finales**

Las marcas Windows 2000 Server, Windows Server 2003, Windows XP, IPAQ, ETC. así como cualquier otra que pudiera aparecer en este manual son propiedad de sus respectivos fabricantes haciéndose uso de ellas en este manual con interés meramente informativo.