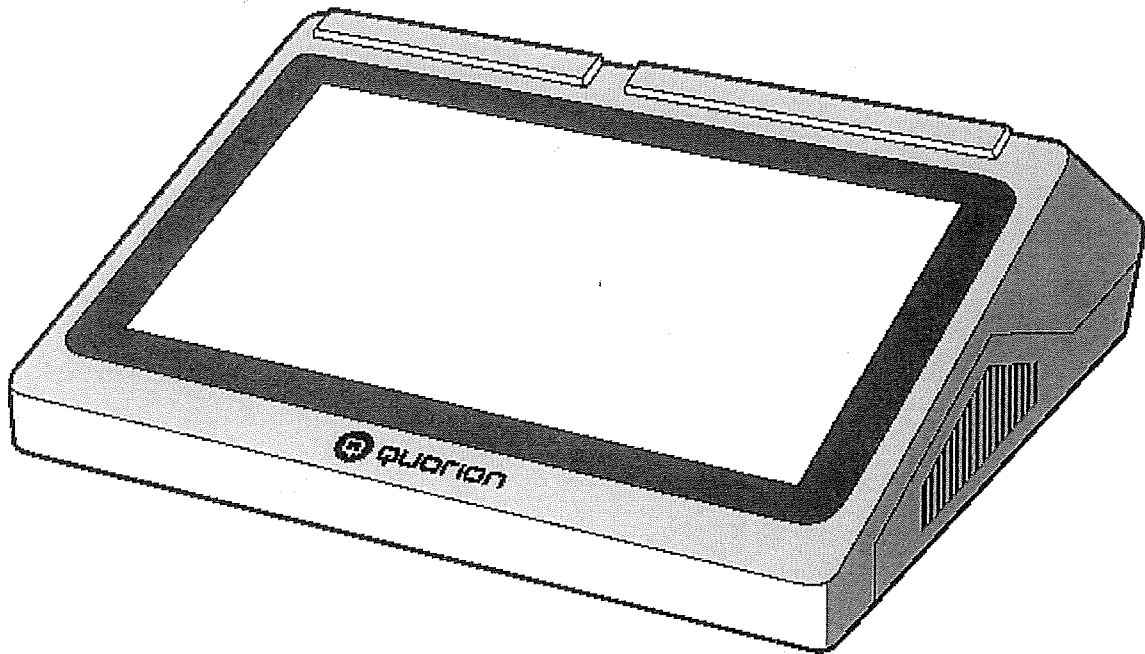


# Käyttöohje



POS Järjestelmä

# QT Touch Sarja

Mallit: QT Touch 9, QT Touch 11, QT Touch 16

## Tekniset tiedot

Kassapääteellä on seuraavat tekniset ominaisuudet:

### Yleistä

#### Järjestelmä

CPU Quad core Rockchin 3566 A55 1.8 GHz

GPU ARM G52 2EE

Työmuisti 2 GB DDR3

Järjestelmä muisti 8 GB

#### Operaattori näyttö

Touch Näyttö Kapasitiivinen

#### QTouch 9

Koko 10.1 tuumaa TFT näyttö

Resoluutio 1280 x 800 pixels

#### QTouch 11

Koko 11.6 tuumaa TFT näyttö

Resoluutio 1920 x 1080 pixels

#### QTouch 16

Koko 15.6 tuumaa TFT näyttö

Resoluutio 1920 x 1080 pixels

#### Asiakasnäyttö

Koko LCD 2 x 20 merkkiä

Tyyppi graafinen

#### Tulostin

Tulostusleveys 80 mm

Rullan halkaisija 63 mm

Leikkuri automaattinen

Tyyppi Lämpökirjoitin

#### Myyjälukko

Tyyppi Dallas lukko

magnetic

#### Ohjelmisto

POS Ohjelmisto QMP 2.0

Käyttöjärjestelmä Android 11

#### Liitännät

Sarja 1 x RS232 RJ11-5V

USB 4 x USB 2.0 tyyppi A

LAN 1 x 100 MBit

Laatikko 1 x RJ12-12V

Kortti Lukija 1 x Micro SD kortti

WiFi 802.11 b/g/n

#### Tekniset Tiedot

Virtalähde 12V DC 5.0A

Virtalähde sisään:100-240V AC 2.5A

Ulkoinen ulos: 12V DC 7.0A

Käyttö 0 °C – +40 °C

Lämpötila

Säilytys -20 °C – +55 °C

Lämpötila

Kosteus 20 % - 90 % RH

#### Mitat (L x S x K)

QTouch 9 275 x 260 x 105 mm

QTouch 11 310 x 300 x 105 mm

QTouch 16 385 x 345 x 105 mm

#### Paino

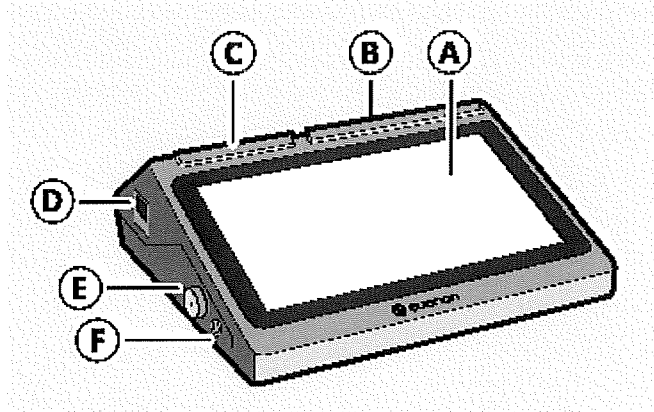
QTouch 9 2.35 kg

QTouch 11 3.25 kg

QTouch 16 3.80 kg

## Yleiskatsaus

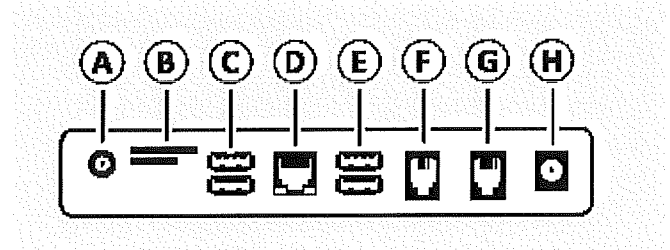
Tuote koostuu seuraavista komponenteista:



Pos.	Kohde
A	Touch Näyttö
B	Asiakasa Näyttö
C	Tulostin
D	Tulostimen vapautusvip
E	Myyjä lukko
F	Virtakytkin

## Liitännät

POS-järjestelmä on varustettu seuraavilla liitännöillä oheislaitteiden liittämistä varten:



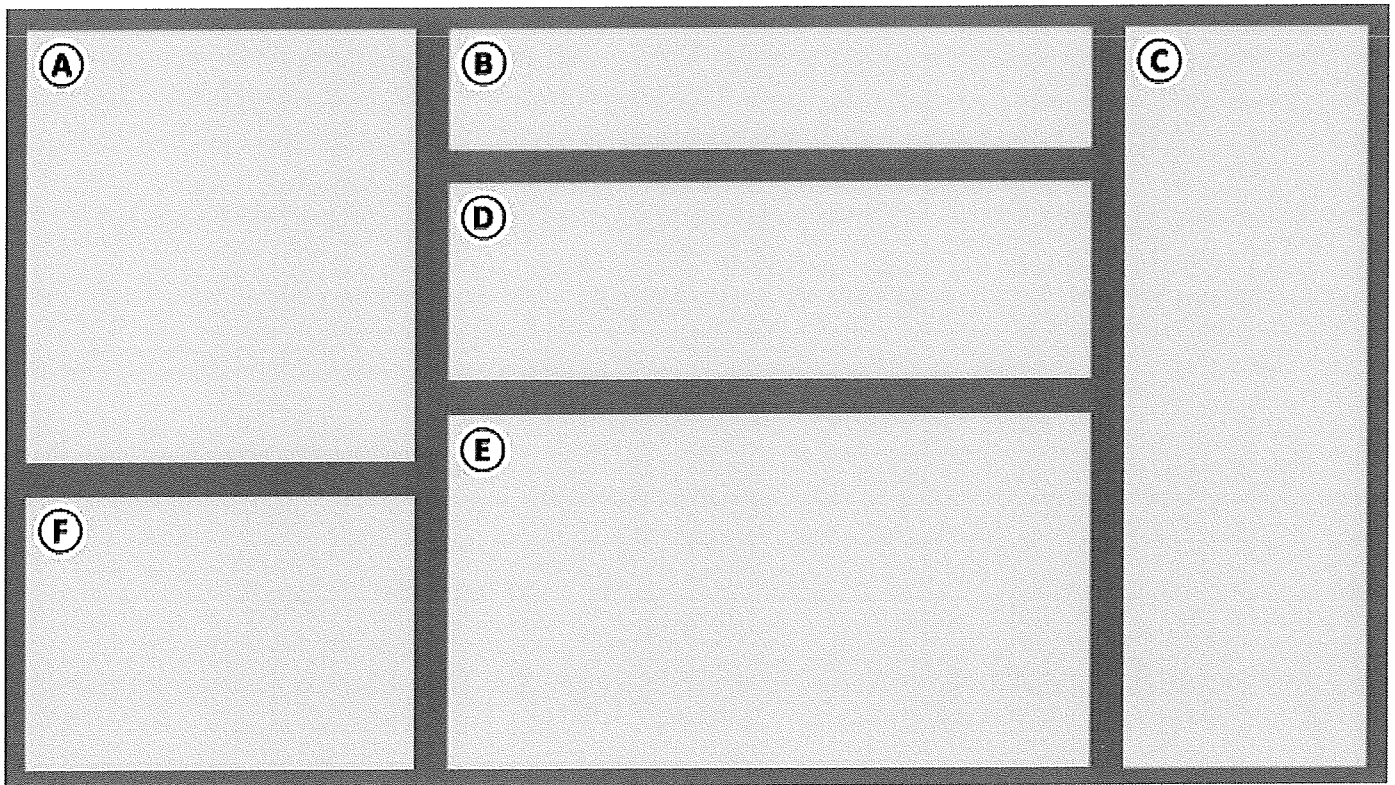
Pos.	Nimitys
A	Audio Out
B	Micro SD Card/SIM Card
C	2x USB Type A
D	LAN
E	2x USB Type A
F	Sarja. COM 3 (RS232 RJ11-5V-6P4C)
G	Laatikko (RJ12-12V-6P6C)
H	Virtalähde 12V DC

## Myyjä lukko

Myyjälukkoa käytetään nopeaan ja helppoon myyjän kirjautumiseen. Tämä poistaa myyjän tarpeen kirjautua manuaalisesti POS-järjestelmään ja syöttääkseen myyjän tunnusnumero ja salasanan.

## Kosketusnäyttö

Kosketusnäyttö käytetään POS-järjestelmän ohjaamiseen.



Pos.	Kohde	Toiminta
A	Rekisteröinnin näkymä	Näyttää rekisteröintitiedot
B	Operaattorin näyttö tilarivillä	Näyttää nykyinen rekisteröinti sekä status informaatio
C	Toiminta näppäimet	Valitaan POS-toimintoja
D	Tuoteryhmä näppäimet	Valitaan tuoteryhmät
E	Suoravalinta näppäimet	Valitaan tuotteita jotka ohjelmoitu ohjelmaan (Suosikkeja)
	Valikon näkymä	Päävalikoiden näyttö sekä päävalikon valinta.
F	Numeronäppäimet	Numeronäppäimien syöttäminen

# Käyttöönotto

## Kytkeminen virtalähteeseen

Jotta POS-järjestelmä voidaan käyttää sen on oltava kytkettynä virtalähteeseen.

### Varoitus

#### Sähköiskun aiheuttama hengenvaara

POS-järjestelmän virheellinen käyttöönotto ja käyttö voi johtaa henkilölle sähköiskua.

Liitä POS-järjestelmä vain maadoitettua suojajohdinta käyttäen

Ennen kun liitetään virtalähteeseen niin varmista että olemassa oleva normaali jännite vastaa laitteen jännitettä.

Älä avaa virtalähdettä.

Älä käytä vaurioituneita verkkolaitteita tai liitäntäjohtoja.

### Huomio

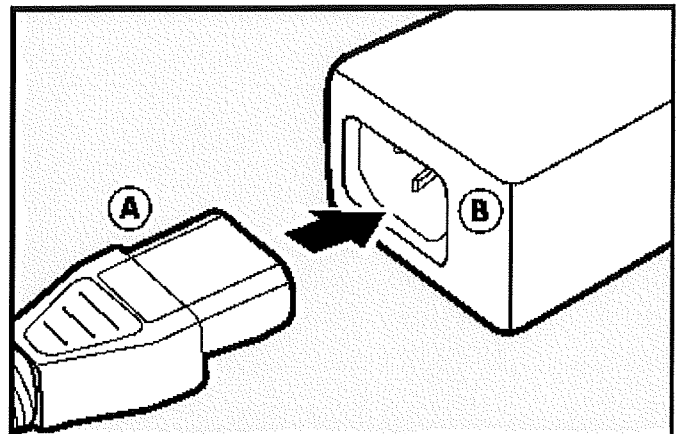
#### POS-järjestelmän putoamisesta aiheutuva loukkaantumisvaara

POS-järjestelmän asettaminen epätasaisille, liukkaille pinnoille voi saada sen putoamaan. Tämä voi johtaa henkilövahinkoihin

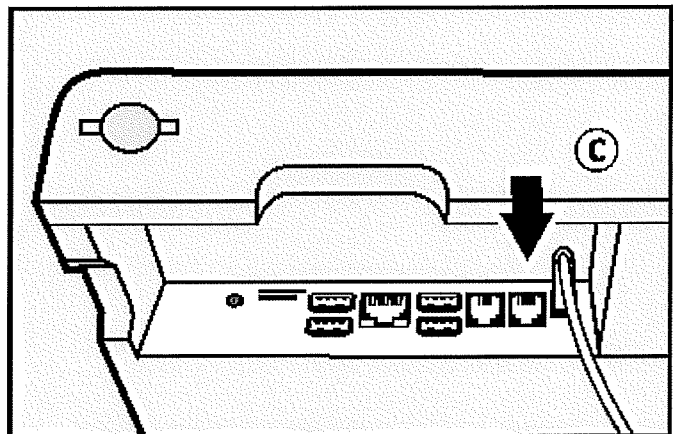
- ▶ Sijoita POS-järjestelmä vain tasaiselle liukastumista estävälle pinnalle.

### Procedure:

1. Kytke virtajohdon liitin ( A )  
Liitäntään ( B ) virtalähteessä



2. Kytke verkkolaitteen liitäntäpistoke ( C ) Pos-järjestelmän liitäntään.



3. Kytke virtajohdon turvapistoke pistorasiaan
- Pos-järjestelmä on kytketty oikei virtalähteeseen.

## Kuittirullan asetus

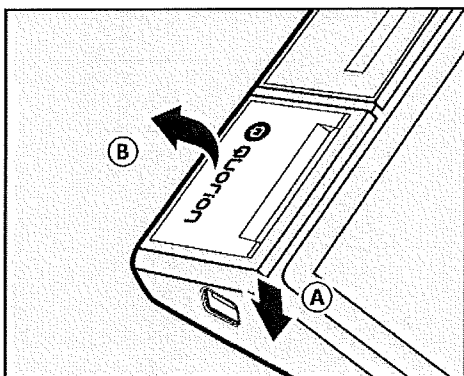
Käyttääksesi kaikki POS-järjestelmäsi toimintoja sinun on asennettava kuittirulla POS-järjestelmään.

### Vaatus:

- ⑦ POS-järjestelmä on sammutettu

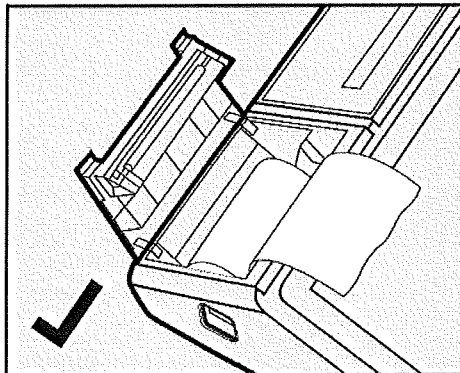
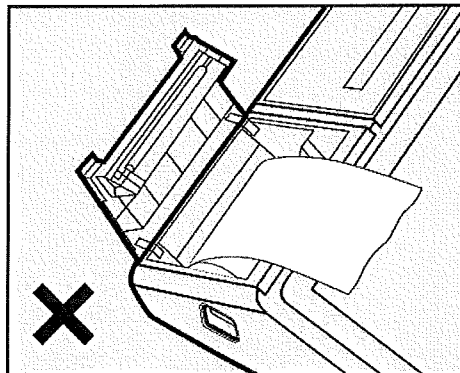
### Menettely:

1. Paina tulostimen avaus vipua ( A )  
alas
  - Easyload kannen lukitus avautuu kuuluvasti ja tulostimen kansi avautuu
2. Käännä tulostimen kansi ( B ) ylöspäin



3.

Aseta kuittirulla kuittiohjaimeen.  
Varmista että kuittirulla on asetettu suoraan ja oikein.



4. Sulje tulostimen kansi huolellisesti
  - Easyload kansi napsahtaa kuuluvasti paikoilleen
  - Kuittirulla on asennettu oikein.

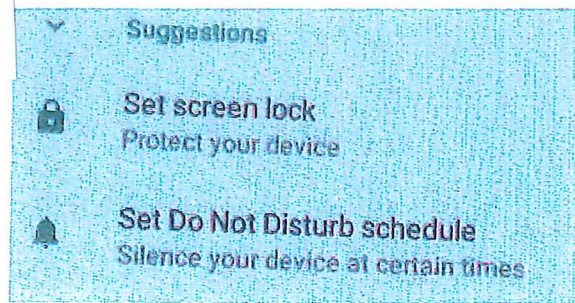
# INVICTUS ohjelmointi

## Ohjelmoida päivämäärä ja aika.

- Paina Settings – Asetukset



- Valikko System



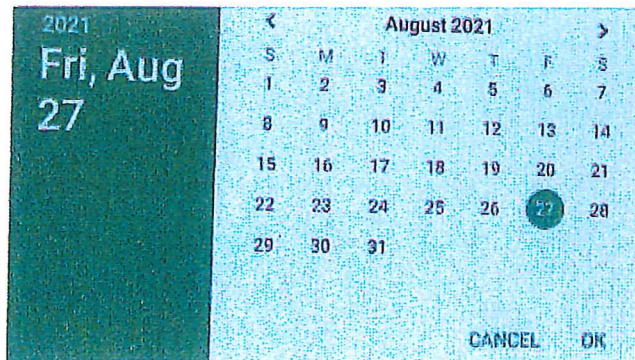
- Ssiirry alas valikossa kohtaan Date & Time



- Paina Date & Time ja saadaan valikko josta voidaan valita joko PVM. Tai Aika

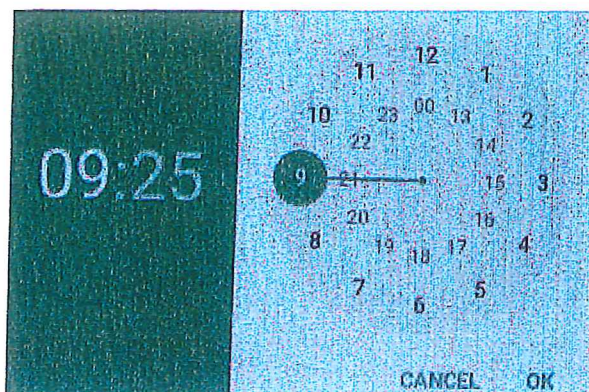
### ASETAA PÄIVÄMÄÄRÄ

- Paina Set Date jolloin saadaan valikko jossa asetetaan päivämäärä
- Kun päivämäärä on asetettu niin paina OK.



### ASETAA AIKA

- Paina Set Time jolloin saadaan valikko jossa asetetaan aika
- Aseta aika ja paina OK



## 2. Aloitus.

Aseta QTouch kassapäätteen vakaalle ja tasaiselle paikalle. Käytä kassapäättettä ainoastaan sallitussa lämpötilassa. ( Katso teknilliset tiedot )

QTouch 10 toimitetaan ulkoisella virtalähteellä. Tarkista että virtalähteen tiedot ovat sopivia paikalliselle jännitteelle. Mikäli näin, kytke virtalähde QTouch kassapäättteen virtapistokkeeseen. Virtapistoke on takana liitäntöjen vieressä. Kytke nyt virtalähde sähköpistokkeeseen ja kytke virta päälle QTouch kassapäätteseen painamalla virtakytkintä.

QTouch lataa nyt käyttöjärjestelmät ja käynnistää automaattisesti kassaohjelman. Voidaan nyt heti aloittaa työskentely uudella järjestelmällä.

## 3. Kirjautua sisään ja rekisteröidä.

### 3.1 Kirjata sisään kassa, tarjoilija/myyntihenkilö

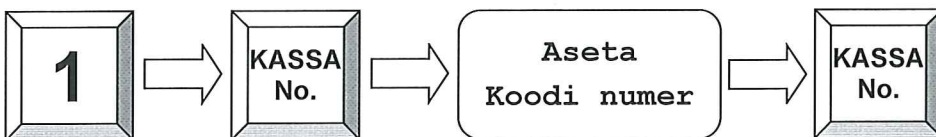
Kassa/Tarjoilija on henkilö joka työskentelee kassapäätteellä ja hoitaa rekisteröinnit. Ennen rekisteröintiä on kassan/tarjoilijan kirjaututtava sisään. Nyt kaikki myynnit ja toimenpiteet rekisteröityvät kyseisen kassan/tarjoilijan raporttiin. Lisäksi on mahdollista määritellä omat toiminta oikeudet kullekin kassalle/tarjoilijalle. (esim. palautuksille tai ohjelman muutoksille )

Myyntihenkilöt ovat työntekijöitä jotka eivät suoraan toimi kassalla, mutta niiden myyntitiedot pitää silti tallentua raporteihin. Tiedot voidaan hyödyntää vaikkapa provisio laskentaan.

Kun Kassa/Tarjoilija tai myyntihenkilö kirjautuu sisään voidaan käyttää joko Dallas-lukkoa tai näppäimiä näppäinpöydässä. Dallas avain on turvallinen koska jokainen avain on yksilöllinen eikä sitä voida kopioida. Kun kirjaututaan sisään niin asetetaan avain Dallas lukkoon ja niin kauvan kun avain on lukossa olet kirjautunut järjestelmään. Jos poistetaan avain niin kirjaututaan automaattisesti ulos. QTouch 10 ei toimi mikäli Dallas lukossa ei ole avainta.

Kun kirjaututaan sisään näppäimistöä niin on ohjelmitava näppäin tätä toimintaa varten. Kun painetaan tätä näppäintä niin saadaan valikko josta selviää kaikki ohjelmitut Kassat/Tarjoilijat. Käytä nuoli näppäimiä tai näppäilemällä numero voidaan valita tietty Kassa/Tarjoilija. Vaihtoehtoisesti voidaan myös näppäillä numero suoraan näppäimeen tai ohjelmoida oma näppäin kullekin henkilölle. Riippuen ohjelmasta niin saattaa olla tarpeen myös lisätä salainen koodinumero kun kirjaututaan Sisään.

**Esimerkki:**



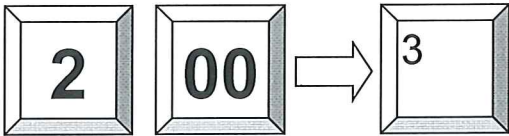


### 3.2 Rekisteröinti tuoteryhmään

Tuoteryhmä näppäimet voidaan käyttää joko avoimina (ilman hintaa) tai valita listasta PLU-tuotteita. Mikäli painetaan tuoteryhmä näppäintä ilman hintaa niin voidaan valita PLU-listasta tuotteet jotka ovat linkitty tähän tuoteryhmään (mikäli List toiminta on ohjelmoitu) Käytä Ylös-Alas näppäimiä valitakseen PLU-tuotteen listasta.

Kun halutaan rekisteröidä hinta tuoteryhmään niin näppäile numeronäppäimistä hinta ja paina haluttua tuoteryhmä näppäintä.

**Esimerkki:** Rekisteröi 2.00 EUR tuoteryhmään 3



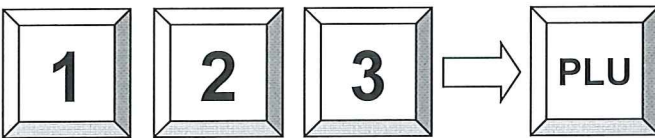
Asiakkaan LOGO	
1 Tuoteryhmä	2,00
-----	
1 Yht.	2,00
<b>KÄT .</b>	<b>2,00</b>

### 3.3 Rekisteröinti Esi-ohjelmoituun PLU:hun.

Esiohjelmoitu PLU rekisteröidään näppäilemällä numeronäppäimistä kunkin PLU:n numero PLU-näppäimeen. Esiohjelmoitu hinta sekä teksti luetaan nyt koneen muistista. Vaihtoehtoisesti voidaan myös ohjelmoida PLU-tuote suoraan näppäinpöydässä olevaan näppäimeen jolloin ainoastaan tarvitaan painaa näppäintä kun tuote rekisteröidään.

Mikäli käytetään EAN-koodia voidaan joko näppäillä koodinnumero numeronäppäimistä tai käyttää scanneria. Mikäli käytetään scanneria niin ei tarvitse painaa näppäintä vaan tuote rekisteröityy suoraan.

**Esimerkki:** Rekisteröi PLU numero 123



Asiakkaan LOGO	
1 PLU123	5,00
-----	
1 Yht.	5,00
<b>KÄT .</b>	<b>5,00</b>

### 3.4 Syöttää uusi hinta

On mahdollista muuttaa PLU tuotteen hinta kun rekisteröidään. Näppäile numeronäppäimistä uusi hinta ja paina uusi hinta näppäintä ennen PLU näppäintä. Voidaan suorittaa scannerilla sekä manuaalisesti.

**Esimerkki:** Rekisteröi uusi hinta 2.00 EUR PLU tuotteeseen No.1



### 3.5 Luoda PLU-tuote kesken rekisteröintiä.

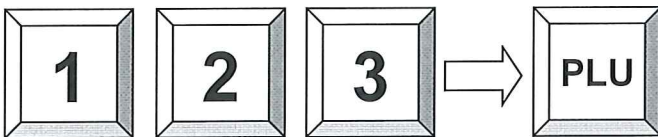
Joskus ehkä myyjän on rekisteröitävä uusi tuote joka ei ole ohjelmoitu koneen PLU-muistiin. Mikäli näin tapahtuu niin kassapääte kehottaa automaattisesti luomaan tämän uuden tuotteen. Paina välisumma näppäintä vahvistaakseen toimenpiteen tai paina C-näppäintä hylätäkseen.

Kun on vahvistettu niin kassapääte kysyy tuotteen myyntihintaa. Kun on näppäilty tuotteen myyntihinta niin on painettava välisumma näppäintä. Tämän jälkeen on näppäiltävä tuoteryhmän numero mihin kyseinen PLU-tuote on yhdistetty (linkitty) ja painettava välisumma näppäintä.

Mikäli järjestelmä on ohjelmoitu hyväksymään myös PLU-tuotteen tekstin kesken rekisteröintiä niin on ohjelmoitava tuotteen teksti, vaihtoehtoisesti PLU-tuote käyttää tuoteryhmän tekstiä mihin kyseinen tuote on yhdistetty (linkitty)

Hyväksymisen jälkeen on painettava välisumma näppäintä ja uusi PLU-tuote asettuu muistiin tulevia rekisteröintejä varten.

**Esimerkki:** Luoda PLU numero 123 – COKE hinta 1.50 EUR yhdistetty (linkitty) tuoteryhmään 3

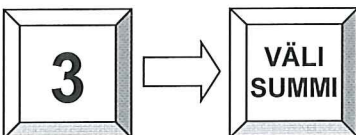


Mikäli PLU-tuote ei ole ohjelmoitu niin kone kehottaa luomaan tuotteen nytten:

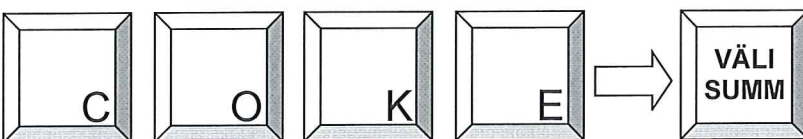
1. Vahvista ja näppäile hinta:



2. Näppäile tuoteryhmän numero mihin tuote on yhdistetty (linkitty):



3. Näppäile PLU-tuotteen teksti näppäinpöydästä (riippuen ohjelmasta):



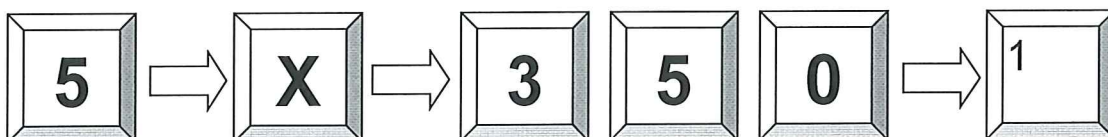
### 3.6 Kertolasku / Jakolasku

Sensijaan että painetaan samaa näppäintä jatkuvast niin voidaan käyttää kerto-näppäintä ( X )  
Näppäile ensin kappalemäärä ja tämän jälkeen kerto-näppäintä sekä tuoteryhmä tai tuote-näppäintä.

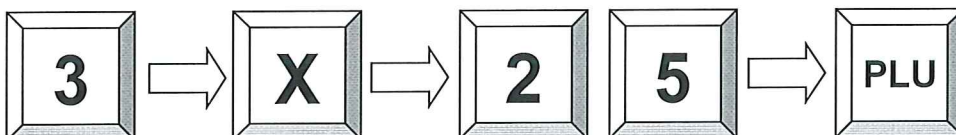
Riippuen siitä miten kone on ohjelmoitu niin kerto-näppäintä voidaan käyttää myös jakolaskuun. Näppäile laskin ja paina kerto-näppäintä tämän jälkeen näppäile jakaja ja paina kerto-näppäintä jälleen. Lopuksi valitse vastaava PLU-tuote tai tuoteryhmä.

Asiakkaan LOGO	
5 Tuoteryhmä 1	17,50
3 PLU 25	3,00
3 4912345678901	3,00
0.2 PLU 2	1,20
-----	
11.2 Yht.	24,70
<b>KÄT .</b>	<b>24,70</b>

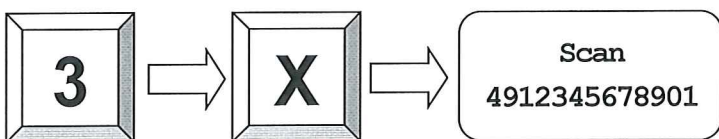
**Esimerkki:** Rekisteröi 5 x 3.50 EUR tuoteryhmään 1:



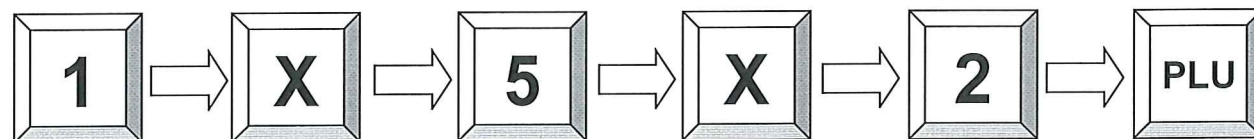
**Esimerkki:** Rekisteröi 3 x PLU 25:



**Esimerkki:** Rekisteröi 3 x scanner koodilla 4912345678901:



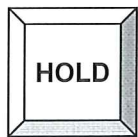
**Esimerkki:** Rekisteröi 1/5 PLU:sta 2:



### 3.7 Tallentaa myynti väliaikaisesti muistiin.

HOLD toimintaa käytetään kun väliaikaisesti halutaan tallentaa asiakkaan kuitti ennen päätöstä koska asiakas siirtyy hakemaan muita tuotteita ja halutaan sillä välin palvelu seuraavaa asiakasta. Paina "HOLD" näppäintä tallentaakseen avoimen kuitin. Painamalla "HOLD" näppäintä jälleen niin taltioidu kuitti kutsutaan takaisin.

*On huomioitava että kaikki tapahtumat "HOLD" muistista on poistettava ennen kuin Z-raporttia voidaan tulostaa.*



Asiakkaan LOGO		
1 PLU 1		0,10
-----		
1 On Hold		0,10

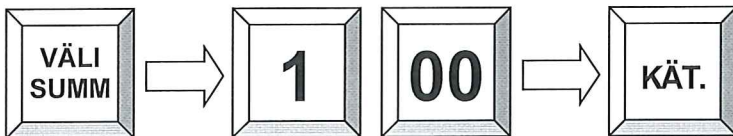
Asiakkaan LOGO		
1 Recall		0,10
1 PLU 2		0,20
-----		
2 Yht.		0,30
<b>KÄT.</b>		<b>0,30</b>

### 3.8 Ostosten päättäminen.

Kaikki myyntitapahtumat on päätettävä media-näppäimeen. Media-näppäimiä voidaan ohjelmoida näppäinpöytään aina kunkin asiakkaan tarpeitten mukaan kuten esim. Käteinen, Maksukortti, Luotto jne.

On suositeltavaa että painetaan "VÄLISUMMA" näppäintä ennen media-näppäintä jotta voidaan tarkistaa välisumma tai vaikkapa jatkaa myyntitapahtumia sekä näppäillä vastaanotettu rahamäärä. Kassapäättee suorittaa täten automaattisesti vaihtorahan laskennan.

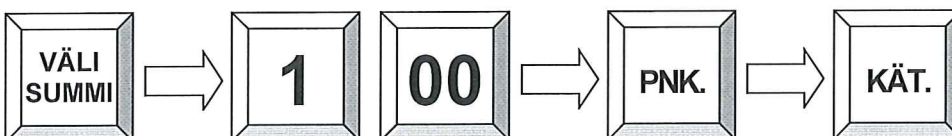
**Esimerkki:** 1.00 Euro maksetaan Käteisellä:



Asiakkaan LOGO		
2 Cola	0,40	0,80
-----		
2 Yht.		0,80
Saatu		1,00
<b>KÄT.</b>		<b>0,80</b>
Takaisin		-0,20

On myös mahdollista jakaa ostokset välisumman jälkeen useampiin maksutapoihin. Jokaisen maksutavan jälkeen kassapäättee näyttää puuttuva rahamäärä näytössä.

**Esimerkki:** 1.00 Euro Maksukortti, puuttuu ja loput maksetaan Käteisellä:

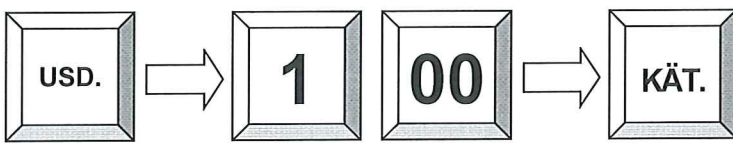


### 3.9 Päätetään valuutta näppäimeen.

Lisänä perusvaluuttaan niin kassapäätteessä pystyy myös käsittelemään eri valuttoja, jotka myös tallioituvat raportteihin.

Paina valuutta näppäintä välisumman sijasta muuttaakseen ostosten loppusumma esiohjelmoituun valuuttaan. Näytössä näkyy nyt loppusumma valuutassa. Valitse päättävä näppäin kuten edellisellä sivulla on neuvottu ja asiakkaan vaihtoraha lasketaan joko perusvaluutassa tai valuutassa. Riippuen miten ohjelmoitu

**Esimerkki:** 1.00 Dollari maksetaan Käteisellä:



Asiakkaan LOGO		
2 Cola	0,40	0,80
2 Yht.		0,80
USD		
Saatu		1,00
<b>KÄT.</b>		<b>\$0,96</b>
EUR		
Takaisin		-0,03

### 3.10 Kuitti Kyllä / Ei sekä Jälkikuitti.

Mikäli ei tarvita kuittia koko ajan niin silloin voidaan sulkea pois kuittitoiminta painamalla Kuitti Kyllä/Ei näppäintä ja kun halutaan saada kuitti takaisin päälle painetaan näppäintä uudestaan. Jos kuitti on pois päältä ja asiakas haluaa kuitin niin paina välisumma näppäintä. Mikäli kuitti on päällä ja halutaan kuitin lisäksi toinen kopio niin painetaan välisumma näppäintä.

### 3.11 Aika ja Päivämäärä.

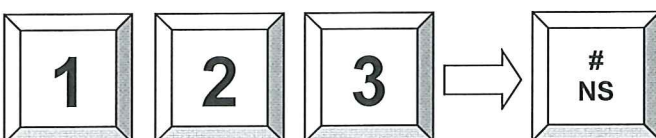
Mikäli kaikki kuitit on tulostettu on mahdollista näyttää kellonaika ja päivämäärä näytössä painamalla kerto-näppäintä ( X ). Riippuen koneen ohjelmoinnista niin tämä informaatio esintyy automaattisesti kun määrätty aika on kulunut. Kaikki ne konemallit joissa on graafinen näyttö voidaan myös näytössä näyttää asiakkaan ohjelmoitu Logo.

### 3.12 Ei myyntiä / Avata kassalaatikko.

Tämä toiminta antaa mahdollisuuden avata kassalaatikko ilman myyntiä. Voidaan myös tarkistaa raportista kuinka monta kertaa kyseistä näppäintä on käytetty.

Ei myyntiä näppäintä voidaan myös käyttää viitenumero näppäimenä. Tulostaakseen viitenumero kuitille niin näppäile numero ja paina Ei myyntiä näppäintä.

**Esimerkki:** Näppäile viitenumero 123:

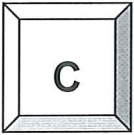


Asiakkaan LOGO		
1 PLU 1		0,10
Numero:		123
1 Yht.		0,10
<b>KÄT.</b>		<b>0,10</b>

## 4. Korjaukset

### 4.1 Poistaa virhenäppäilyn sekä virheilmoituksen.

Poistaakseen virheellisen näppäilyn ennen rekisteröintiä sekä poistaakseen virheilmoituksen niin paina silloin "C-näppäintä"



### 4.2 Virheen korjaus.

Virhe (Heti korjaus) näppäintä käytetään kun halutaan poistaa viimeisen rekisteröidyn tuotteen välittömästi. Vaihtoehtona voidaan käyttää Ylös-Alas näppäimiä valitakseen toisen tuotteen kyseisestä kuitista ja poistaa se painamalla Virhe-näppäintä.



Asiakkaan LOGO	
1 PLU 1	0,10
1 PLU 2	0,20
Virhe	
-1 PLU2	-0,20
-----	
1 Yht.	0,10
<b>KÄT .</b>	<b>0,10</b>

### 4.3 Korjaus toiminta.

Korjaus toiminta käytetään kun halutaan poistaa joku määrätty tuote rekisteröidyistä tuotteista ennen kun on päätetty KÄT. tai muu media näppäimeen. Paina ensin Korjaus näppäintä ja tämän jälkeen paina tuotetta jota halutaan poistaa. Voidaan myös käyttää Scanneria.

**Esimerkki:** Korjata PLU scanner koodilla 4912345678901:



Asiakkaan LOGO	
1 PLU 1	0,10
1 PLU 2	0,20
KORJAUS	
-1 PLU1	-0,10
-----	
1 Yht.	0,20
<b>KÄT .</b>	<b>0,20</b>

**Esimerkki:** Korjaa 3.50 EUR tuoteryhmästä 1. On huomioitava että voidaan korjata ainoastaan niitä tuotteita joita on rekisteröity.



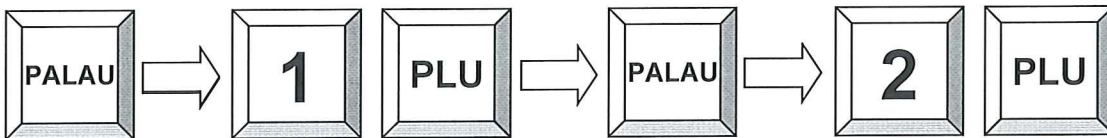
## 4.4 Palautus (Tavaran palautus)

Palautus toimintaa käytetään kun asiakas palauttaa aiemmin ostettu tuote. Tuote lisääntyy varastoon ja rahamäärä palautetaan asiakkaalle. Liikevaihto raportissa tulee olemaan oikein.

Kun palautetaan tuote niin on ensin painettava palautus näppäintä ja tämän jälkeen tuotenäppäintä jota palautetaan. Palautus näppäintä on aina painettava ennen tuotetta mikäli useampi kuin yksi tuote palautetaan. Palautuksen jälkeen voidaan jatkaa myyntitoimintaa tai päättää painamalla media-näppäintä.

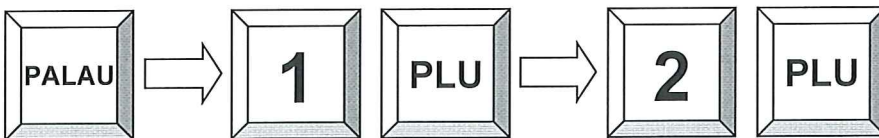
Asiakkaan LOGO	
PALAUTUS	
-1 PLU 1	-0,10
PALAUTUS	
-1 PLU 2	-0,20
-----	
-2 Yht.	-0,30
<b>KÄT .</b>	<b>-0,30</b>

**Esimerkki:** Palautetaan tuote PLU:sta 1 ja 2:



**Esimerkki:** Vaihdetaan tuote PLU:sta 1 PLU:hun 2

:



**Esimerkki:** Palautetaan 3.50 EUR tuoteryhmään 1:

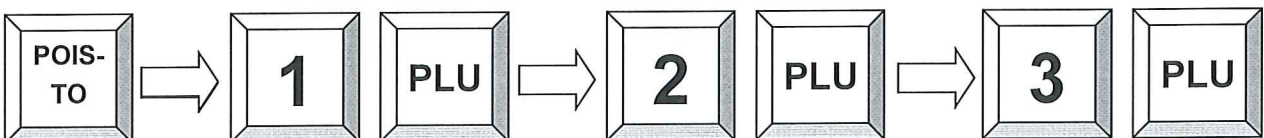


## 4.5 Poisto toiminta (Koko kuitin poistaminen)

Poisto toiminta toimii periaatteessa kuten palautus toiminta. Eroavaisuus on siinä että yhden palautuksen jälkeen kone ei automaattisesti siirry normaali myyntitoimintaan vaan pysyy palautus toiminnassa kunnes toiminta päätetään media-näppäimeen. (KÄT-Kortti jne.)

On ensin painettava "POISTO" näppäintä ja tämän jälkeen kaikki ne tuotenäppäimet (tuotteet) jotka on palautettava. **On huomioitava että ei ole mahdollista siirtyä normaali myyntitoimintaan.**

**Esimerkki:** Palautetaan PLU-tuotteet 1,2 ja 3:



## 4.6 Koko kuitin korjaus.

Koko korjaus näppäintä käytetään kun jostain syystä on korjattava asiakkaan koko kuitti (kaikki ostokset) ennen kun on päätetty media-näppäimeen (KÄT, Kortti jne.)  
Paina "KOKO KORJAUS" näppäintä ja kone suorittaa koko kuitin korjauksen.

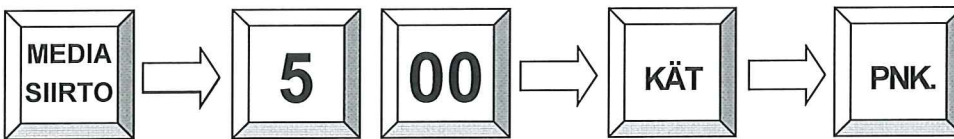
## 4.7 Media-siirto näppäin (KÄT, Kortti jne.)

Media siirto näppäimen avulla voidaan siirtää rahamäärä yhdestä maksumuodosta toiseen maksumuotoon.

On ensin painettava "MEDIA SIIRTO" näppäintä ja tämän jälkeen näppäiltävä siirrettävä rahamäärä sekä painettava media näppäintä mistä halutaan siirtää rahamäärä. Tämän jälkeen on painettava media näppäintä mihin halutaan siirtää rahamäärä. On myös mahdollista jakaa siirrettävä rahamäärä useampaan mediaan.

Asiakkaan LOGO	
SIIRTO	
<b>KÄT .</b>	-5,00
<b>Kortti</b>	5,00

**Esimerkki:** Siirretään 5.00 EUR Käteisestä-> Pankkikorttiin:



## 5. Alennus, RA suoritus kassaan ja PO maksut kassasta.

### 5.1 Prosentti Alennus/Lisämaksu

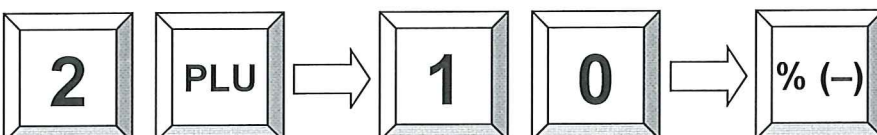
Alennus on hinnanalennus joko yksittäisestä tuotteesta tai välisummasta koko kuitin ostoksista. Kun annetaan alennusta niin on ensin rekisteröitävä tuote mistä annetaan alennusta ja tämän jälkeen näppäiltävä % määrä ja painettava %- näppäintä.  
Mikäli alennus annetaan kaikista ostoksista niin on ensin painettava välisumma näppäintä ja tämän jälkeen %- näppäintä.

On myös mahdollista lisätä % jolloin on käytettävä %+ näppäintä.

Molemmissa tapauksissa prosenttimäärä on ohjelmoitavissa välttääkseen erhdyksiä ja manipulointia. Lisäksi on mahdollista ohjelmoida joko tuote- tai välisumma alennus toimivaksi sekä asettaa rajoituksia.

Asiakkaan LOGO	
1 PLU 1	10,00
1 PLU 2	5,00
-10% Alennus	-0,50
2 Yht.	14,50
<b>KÄT .</b>	<b>14,50</b>

**Esimerkki:** 10%- alennusta PLU-tuotteesta 2 :





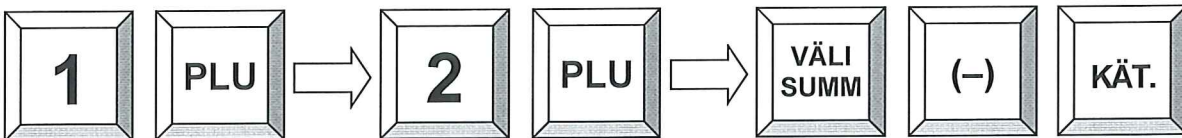
## 5.2 Euro Alennus / Lisämaksu

On myös mahdollista käyttää EURO määräistä alennusta. Ainoa eroavaisuus on että prosenttimäärää ei lasketa. Euromäärää voidaan käyttää vähentämään tai lisäämään Esim.Kuponki toiminta.

Näppäilemällä Euromäärä välittömästi tuotteen tai välisumman jälkeen ja painamalla EURO (-) tai EURO (+) näppäintä vähentääkseen tai lisätäkseen euromäärää kyseisestä summasta. Euro alennus tai lisäys voidaan esiohjelmoida samalla tavalla kun % toiminta.

Asiakkaan LOGO	
1 PLU 1	10,00
1 PLU 2	5,00
KUPONKI	-1,00
2 Yht.	14,00
<b>KÄT.</b>	<b>14,00</b>

**Esimerkki:** Esiohjelmoitu Kuponki alennus loppusummasta:

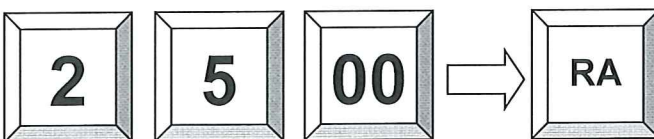


## 5.3 Suoritus kassaan ( RA ) / Maksut kassasta ( PO )

Maksuja voidaan suorittaa erkoistapauksissa kuten esimerkiksi rahdin maksuun tai muuhun vastaavaan. Tämä toiminta kutsutaan ulosmaksuksi ( PO ). Vaihtoehtoisesti rahaa voidaan myös vastaanottaa kassaan esim. asiakkaan velkasuoritus. Tämä toiminta kutsutaan suoritus kassaan ( RA )

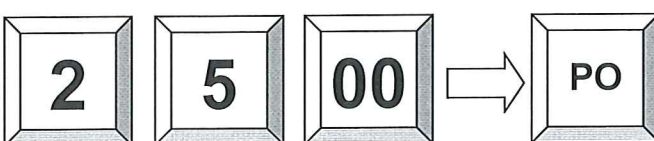
Molemmissa tapauksissa on ensin näppäiltävä rahamäärä ja tämän jälkeen painettava joko RA tai PO näppäintä. Riippuen siitä miten kone on ohjelmoitu niin toiminta joko päättyy automaattisesti käteiseen tai voidaan jatkaa normaali rekisteröinti.

**Esimerkki:** Maksetaan kassaan 25.00 EUROA :



Asiakkaan LOGO	
<b>R. A.</b>	<b>25,00</b>

**Esimerkki:** Maksetaan kassasta 25.00 EUROA :



Asiakkaan LOGO	
<b>P. O.</b>	<b>25,00</b>

## 6. Kun käytetään vaihto tasot ( Shift Levels )

### 6.1 PLU/Tuoteryhmän tason vaihto.

PLU/Tuoteryhmään voidaan esiasettaa vaihto toiminta jolla vaihdetaan kaikki tuote- ja tuoteryhmä näppäimet toiselle tasolle. Tämä tapahtuu lisäämällä esiohjelmoitu vaihto todellisiin PLU tai tuoteryhmä numeroihin. **On huomioitava että muutos on voimassa yhdelle rekisteröinnille ja nollautuu automaattisesti rekisteröinnin jälkeen mikäli ei toisin ole ohjelmoitu.**

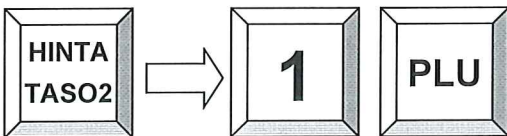
### 6.2 Hintatason vaihto.

Kassapäätteessä on mahdollista käyttää useampia hintatasoja PLU-tuotteissa. Tämä on erinomainen toiminta kun käytetään Happy Hour tai erikoistarjouksia. Voidaan ohjelmoida automaattinen hinnanvaihto kelloautomaatiikalla tai käsin vaihdettava näppäintä painamalla.

On ensin valittava hintataso painamalla kyseistä hintataso näppäintä ja tämän jälkeen rekisteröitävä PLU-tuote. Riippuen koneen ohjelmasta hintataso joko palautuu automaattisesti tuotteen jälkeen, tapahtumien jälkeen tai ei lainkaan. Tässä tapauksessa on painettava hintataso näppäintä manuaalisesti.

Käyttämällä hintataso on myös mahdollista toteuttaa verotuksen muutokset. Tällaisessa tapauksessa toisen hintatason hinta on sama mutta eri verokanta.

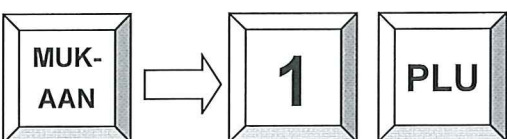
**Esimerkki:** Vaihdetaan PLU-tuote1 hintatasoon 2 :



### 6.3 Veron vaihto (Mukaan toiminta)

Kun painetaan Mukaan-näppäintä niin kassakone automaattisesti laskee veron joka on ohjelmoitu tuotteille jotka otetaan mukaan ja joille ohjelmassa on sallittu mukaan toiminta. Mikäli rekisteröinti tapahtuu tuotteille joille ei ole sallittu veroprosentti mukaan vietäväksi niin kassakone rekisteröi normaalin veroprosentin. Mukaan näppäintä voidaan ohjelmoida toimivaksi ainoastaan yhdelle tuotteelle kerralla tai niin että mukaan toiminta päättyy vasta kun painetaan Media-näppäintä (KÄT.-Kortti)

**Esimerkki:** Mukaan toiminta PLU-tuotteelle 1 :



ASIAKKAAN LOGÖ	
1 PLU 1	10,00
1 Yht.	10,00
Vero 3	1,00
<b>KÄT.</b>	<b>10,00</b>

## 6.4 Näppäimistö tasot.

Näppäimistö tasot käytetään vaihtamaan koko näppäimistön ohjelmointi. Tämän vuoksi ei ole mahdollista ainoastaan muuttaa PLU tai Tuoteryhmä näppäimiä vaan myös kaikki muut toiminnot. Tämän vuoksi on erittäin helppo ottaa käyttöön aika- tai kausi-riippuvaisia toimintoja ilman että järjestelmää joudutaan uudelleen ohjelmoimaan.

Riippuen ohjelmasta, niin näppäimistön taso palautuu automaattisesti tuotteen, toimenpiteen jälkeen tai ei lainkaan. Siinä tapauksessa on palautettava näppäimistön taso manuaalisesti. Tässä tapauksessa täytyy palauttaa näppäimistö manuaalisesti valitsemalla uudelle tasolle näppäin.

**Varmista että ohjelmassa on näppäin palautusta varten jokaisessa näppäimistö tasossa, muuten ei voida palauttaa tietty taso manuaalisesti.**

## 7. Saldo toiminnot ( Pöydät )

### 7.1 Avata ja sulkea saldo

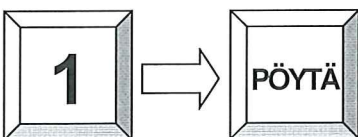
Saldot käytetään tallentamaan väliaikaisesti useita avoimia saldoja. Tämä toiminta käytetään lähinnä taltioimaan sekä lajittelemaan kaikki tuotteet per pöytä ( Asiakas ). Lisäksi saldotoimintoja voidaan käyttää hotelli toiminnassa taltioimaan huonesaldot tai vähittäiskaupassa säästääkseen saldot per asiakas. Kassapäät pystyy täten ylläpitämään kolme itsenäistä muistikokoonpanoa pöydille, hotelli huoneille sekä asiakassaldoille.

Toiminta näiden kokoonpanojen kesken on sama siksi ne kaikki luokitellaan saldo toimintoihin. Tämän käyttöohjeen kaikki toiminnot ovat kuvattu otsakkeen pöytäsaldo alla. Kuitenkin ne kaikki toimivat samalla tavalla riippumatta siitä ovatko ne pöytäsaldoja, huoneita tai asiakassaldoja.

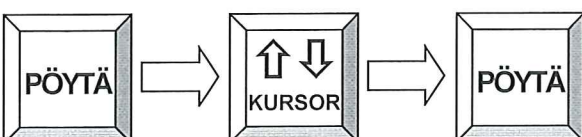
Tallentaakseen pöytä, määritä tietty numero avatakseen pöytäsaldo. Yleensä tämä numero on rekisteröitävä ennen ensimmäistä tilausta. Riippuen ohjelmasta niin on myös mahdollista rekisteröidä pöytänumero tuoterekisteröinnin jälkeen.

Voidaan joko syöttää pöytänumero suoraan ja painaa "Pöytä" näppäin tai painaa "Pöytä" näppäin ensin ja valita kursori näppäimillä haluttu pöytänumero.

**Esimerkki:** Avata pöytänumero 1 :



**Esimerkki:** Valira pöytänumero luettelosta :



Kun on suoritettu tilaus voit sulkea pöytäsaldo painamalla "Pöytä" näppäintä toistamiseen. Kaikki tuotteet taltioituvat nytten pöytämuistiin. Riippuen ohjelmasta niin tietyt tuotteet siirtyvät nyt myös keittiö kirjoittimelle.

## 7.2 Tulostaa lasku.

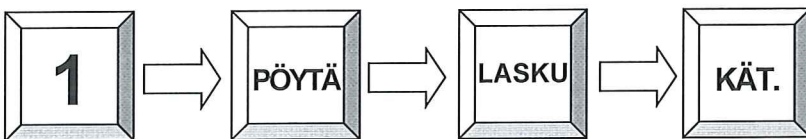
Tulostaakseen lasku on ensin avattava kyseinen pöytä. Kaikki rekisteröidyt tuotteet sekä välisumma tulevat näyttöön. Paina näppäintä "LASKU"

Voidaan halutessa lopettaa pöytäsaldo välittömästi maksamalla lasku tai tulostaa välilasku. Tämä mahdollistaa asiakkaan ensin tarkistamaan laskun sekä valitsemaan maksutavan. Kun tulostetaan välilasku niin pöytäsaldo suljetaan, mutta pysyy muistissa kunnes maksetaan.

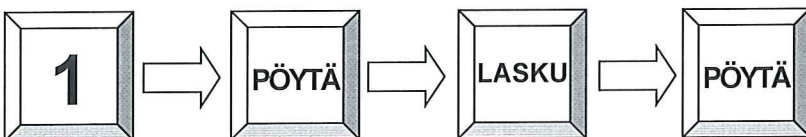
Kun maksetaan lasku niin voidaan rekisteröidä vastaanotettu rahamäärä jolloin kone laskee vaihtorahan. Mikäli halutaan laajempi lasku lisä tekstiriveillä niin käytä näppäintä "Asiakas Lasku"

ASIAKKAAN LOGO		
<b>LASKU</b>		<b>1</b>
<b>Pöytä #</b>		<b>1</b>
<hr/>		
2 Cola	1,40	2,80
2 Burger	2,00	4,00
<hr/>		
4 Yht		6,80
Saatu		10,00
<b>KÄT.</b>		<b>6,80</b>
Takaisin		-3,20

**Esimerkki:** Tulostaa Lasku Pöytä 1 maksu Käteinen :



**Esimerkki:** Tulostaa välilasku Pöydästä No.1 :



## 7.3 Siirtää pöytäsaldo (Saldo)

Joskus on tarpeen siirtää koko pöytäsaldo sisältö yhdestä pöydästä toiseen. Suorittaakseen tämän toimenpiteen on ensin avattava kyseinen pöytäsaldo jota halutaan siirtää ja painaa "Siirto" näppäintä.

Mikäli uusi pöytä oli jo avattu ja tuotteita rekisteröity on suljettava pöytäsaldo ja avattava uudelleen. Pöytäsaldo siirto on mahdollista ainoastaan tyhjästä pöytäsaldoon.

Nyt on uusittava pöytäsaldo No. ja vahvistettava "Siirto" näppäimellä sekä rekisteröitävä uusi pöytä No. ja painettava "Pöytä" näppäintä. Vaihtoehtoisesti voidaan painaa "Pöytä" näppäintä ilman merkintää ja valitsemalla numero pöytäluettelosta ylös, alas näppäimillä. (Katso avata ja sulkea saldo)

**Esimerkki:** Siirtää kaikki tuotteet pöydästä 1 pöytään 2 :



## 7.4 Splitting a Balance

The function "Table Split" is used to create more than one invoice from the same table. This may be necessary if the guests of one table wish to pay separately, for example. To split a table, first open it and press the key "Table split".

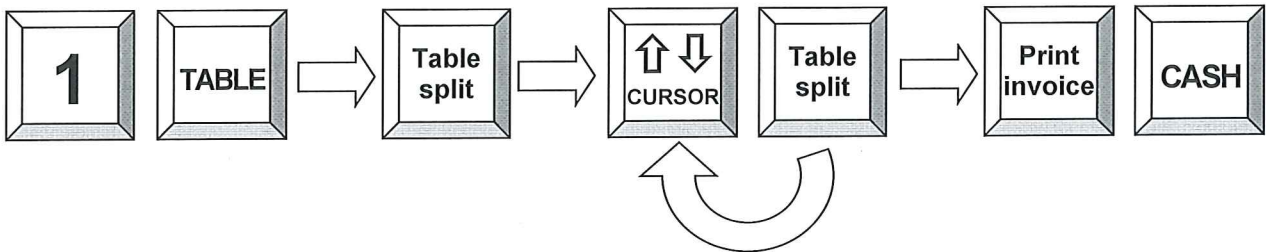
If the table was already opened and any new items were entered, you have to close and re-open it. "Table Split" is only possible with newly opened tables.

Now use the cursor keys to select the items, which should be split and confirm each item with the "Table Split" key. By pressing the "Subtotal" key you may check the sum of all items at any time.

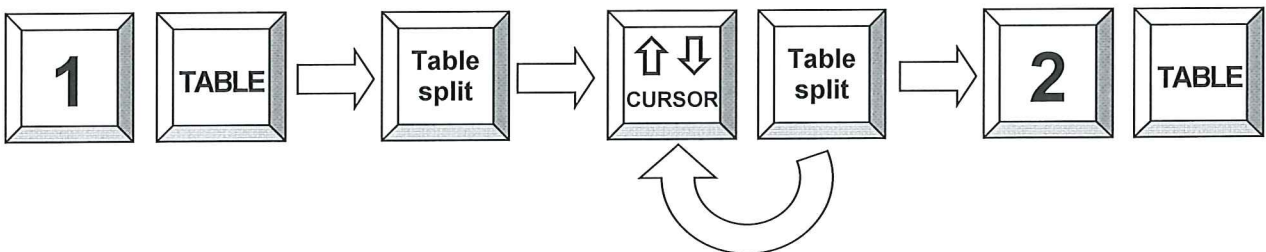
To finish splitting you have two options:

If you want to print out the invoice of the split items directly, you should press the key "Invoice" and enter the payment media. Alternatively, you may move the split items to another table. In that case please enter the new table number on the "Table" key or select a table with the cursor keys.

**Example:** Split from table 1 to invoice:



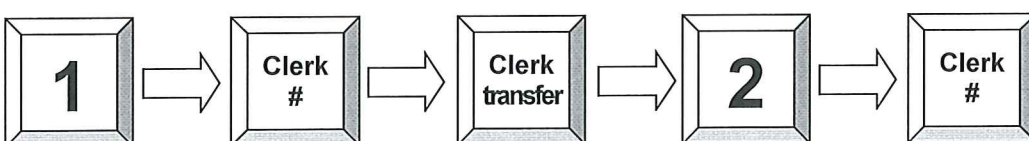
**Example:** Split from table 1 to table 2:



## 7.5 Balance Clerk Transfer

If you wish to transfer any tables from one waiter to another, please use the function "Clerk Transfer". To transfer all tables of a certain clerk, first log this clerk on, press the key "Clerk Transfer" and select a new clerk either by keyboard or by Dallas key. If you only want to transfer a single table, you should open this table before pressing "Clerk Transfer" and selecting the new clerk.

**Example:** Transfer all open tables from clerk1 to clerk 2:



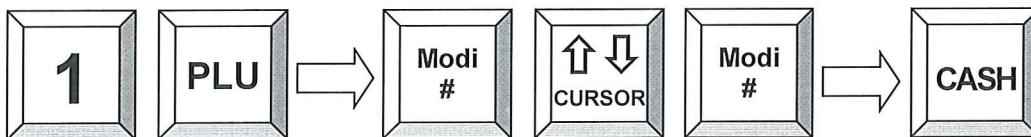
## 7.6 Modifiers and Condiments

Some special articles need to be specified by supplying cooking instructions or additional items. To do that, press the “Modifier” key directly after registering the PLU. Depending on the programming, it may also be necessary to select a condiment. In that case you do not need to press the “Modifier” key, because the condiment dialog will appear automatically.

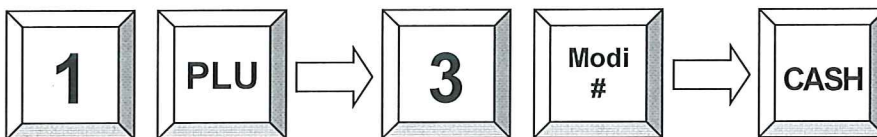
Using the cursor keys, you can now select the desired condiment and confirm with the “Modifier” key. When required, you can also confirm with the “Multiplication” key. If a PLU was ordered more than once, it is necessary to enter a number for the condiment. Enter the desired number and confirm with the “Multiplication” key. Thereafter, the request will be continued for the remaining PLU’s. To confirm the selection for all PLU’s, just press the “Multiplication” key without entry

CUSTOMER LOGO	
1 STEAK	10,00
*MEDIUM	
1 Total	10,00
<b>Cash</b>	<b>10,00</b>

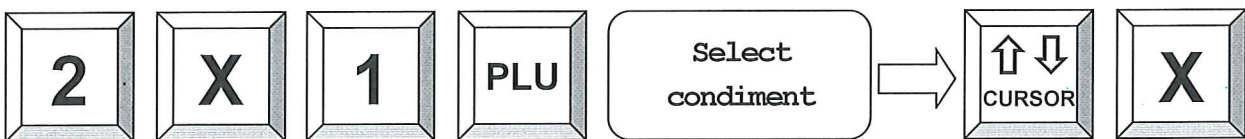
**Example:** Register PLU 1 with modifier 3:



or direct entry:



**Example:** Register 2 x PLU 1 with compulsory condiment:



## 8. Reports

The QTouch10Pro offer a wide range of reports to collect and monitor your sales data. All functions of the system have their own report memory in four periods. They can be checked separately as system reports or combined as free programmable user reports. The report memory of each function does not only contain the total sum, but also information about clerks and time periods.

All reports can be performed as X or Z. Both types contain the same information. The X-report can be printed as a temporary report at any time, because the report data will not be cleared. The Z-report is a final report – after printing the data, the report memory will be cleared.

## 8.1 System Reports

Each function of the has its own system report, which is permanent in the software. Depending on the configuration, this report can contain different information such as customer count, quantity, and amount.

If you press the key "SYS" in mode X or Z you will receive a list of all available system reports. Now, you can select one report with the cursor keys and confirm by pressing "SYS" again. Alternatively, you may also enter the number of a system report directly on the "SYS" key. **Please note the programming of the system keys. By default the "SYS" key is located on the key "(-) Coupon".**

The following system reports are available:

- 1 Total Sales
- 2 Groups
- 3 Departments
- 4 Articles
- 5 Tax Totals
- 6 Tendering Functions
- 7 Drawer Totals
- 8 PO and RA
- 9 Discount Functions
- 10 Corrections
- 11 Foreign Currencies
- 12 Balance Functions
- 13 Table Totals
- 14 Table Items
- 15 Menus
- 16 Price Levels
- 17 Transactions
- 18 Special Itemizers
- 19 Action Tables
- 20 Stock Control
- 21 Room Totals
- 22 Room Items
- 23 Account Totals
- 24 Account Items

CUSTOMER LOGO	
<b>System Report</b>	
-----	
Period 1: Standard	
-----	
<b>Departments</b>	
-----	
Dept 1	
CCount	1
Quantity	2
Amount	10,00
Dept 2	
CCount	3
Quantity	5
Amount	25,00
-----	
X-Counter	:000001
-----	

## 8.2 User Reports

User reports are freely programmable report lists containing several system reports. Hence, you have the possibility to create your individual reports. While programming the POS, you can define what data should be printed in the "Daily Report", for instance. Later you only need to call one user report instead of manually selecting several different system reports.

If you press the key "ENTER" in mode X or Z you will receive a list of all available user reports. Now, you can select one report with the cursor keys and confirm by pressing "ENTER" again. Alternatively, you may also enter the number of a system report directly on the "ENTER" key. Please note the programming of the system keys. By default the "ENTER" key is located on the "Cash" key.

### 8.3 Electronic Journal

The Electronic journal will log all operations of the by storing a copy of each receipt printout. Depending on the programming you can do this either in binary or in ASCII text format.

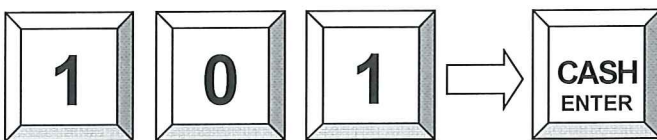
If you press the key "ENTER" in mode X or Z you will receive a list of all available user reports. Scrolling to the end of the list, you will find the entry "Electronic journal". If you select this and confirm with "ENTER", a copy of the last receipt will be printed.

Alternatively, you may also enter the number 101 directly on the "ENTER" key to access the electronic journal. If you want to print more than one receipt, just enter the number before and confirm with the "Multiplication" key.

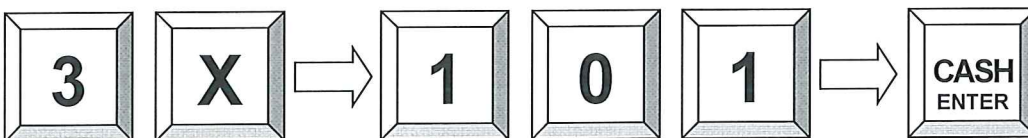
To print out the complete journal enter "0".

If you enter 102 on the "ENTER" key in mode Z, the journal will be cleared without printout. **Please note the programming of the system keys. By default the "ENTER" key is located on the "Cash" key.**

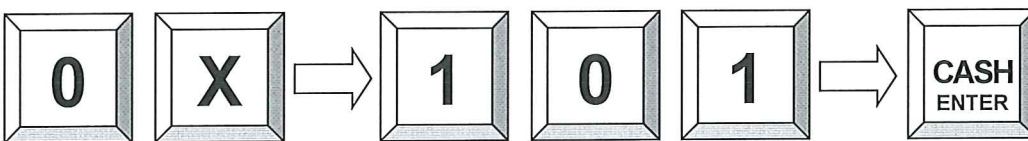
Print out the last receipt:



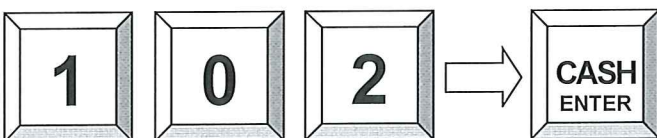
Print out the last 3 receipts:



Print out the complete journal:



Clear the journal (only in Z):



#### 8.3.1 Text Format

The Electronic journal is saved in normal text format. Journal data, saved in text format, can only be displayed and printed going backwards, beginning with the last receipt. Searching for a certain receipt number is not possible. The format of the printout depends on the programming. It is therefore possible to print out the journal in two or more columns to save paper. The text format is suitable for recording all transactions and reports as well as for controlling or exporting data to other applications.



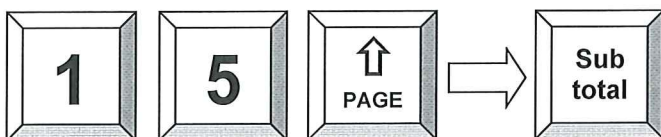
### 8.3.2 Binary Format

The Electronic journal is saved in binary format. Any receipt can be recalled by number for controlling purposes or print out. **Please note that only sales receipts are saved. The increasing receipt number is used as reference to navigate through the journal. Reports and programming are not saved in the binary electronic journal.**

To recall the last receipt, press the keys "PAGE UP" or "CURSOR UP" in mode R or M. Using the keys "PAGE DOWN" or "CURSOR DOWN" you receive the first receipt. If you want to view a certain receipt, just enter the receipt number before pressing "PAGE UP" or "CURSOR UP". After the initial recall you may use the scroll keys to navigate through the journal entries.

If you are in manager mode (M), you can print out a copy of the activated receipt by pressing the "Subtotal" key. If you print a copy of a table invoice, the endorsement message will be added automatically.

**Example:** Search receipt number 15 and print out a copy:



## 9. Programming

This manual only discusses the operation of the QTouchPC. It does not contain detailed information on how to configure and program your system. If you have questions referring to programming, please ask your local QUORION dealer. He will gladly help you.

The following illustrations merely described how to set date and time and how to program minor article modifications such as price- or stock-changes during the day.

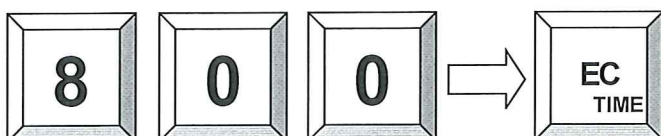
### 9.1 Programming of Date and Time

Programming the date and time is easily achieved in mode P, using the system keys "DATE" and "TIME", which are programmed by default on the function keys "Void" and "EC".

Enter the date in the format DDMMYYYY and confirm with the "DATE" key. The new date will be activated immediately.

Enter the time in the format HHMM and confirm with the "TIME" key. The new time will be activated immediately.

**Example:** Set new time 8:00 (only in P):



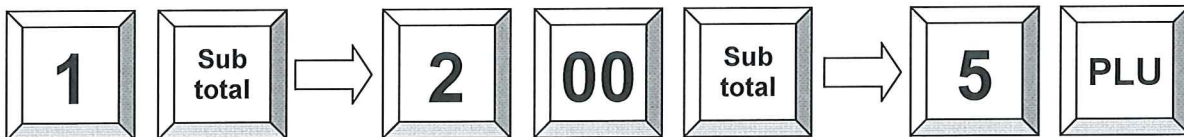
## 9.2 Easy Programming

The easy programming of PLU's is done in manager mode (M) only. To program a PLU enter the number of the data field you want to change and confirm with the "Subtotal" key. The following data fields are available:

- 1 Sales Price
- 2 Cost Price
- 3 Description
- 4 Description 2
- 5 Department Link
- 6 Add Stock
- 7 Subtract Stock
- 8 Minimum Stock

After selecting a data field, enter the new value, confirm it by pressing "Subtotal" again, and choose a PLU to be programmed. This can be done either by pressing a direct PLU key or by entering the number on the "PLU" key. If you want to continue programming articles, you may repeat the same steps. To finish the programming mode press the key "Subtotal" without entry.

**Example:** Change price of PLU 5 to 2.00 EUR:



## 9.3 Scanning

When scanning codes are activated in the configuration of the application it is possible to create and/or delete items on the cash-register either in Program Mode or during transaction when an item is not found. Furthermore there are some special maintenance procedures which are can be activated in Manager or programming mode.

It is possible to connect two scanners to the register. You can activate them by programming parameter 56 & 57 also check option# 78 for check digit verification when scanning.

### CREATING ITEMS in Transaction Mode

When Option#79 is set the register will prompt for creation of an article when not found. If you want to create it you must confirm by pressing the SUBTOTAL key or abort by pressing CLEAR (Note that you can press the CLEAR key at any stage to abort!!). The register will now prompt for:

- 1 - The PRICE which you must enter on the SUBTOTAL key
- 2 - The Department which you must enter on the SUBTOTAL key
- 3 - The Descriptor when Option# 80 is set which you must enter on the SUBTOTAL key
- 4 -Now the article is registered.

*Note: From Release XX030605 on it is also possible to enter the PRICE directly on a fixed DEPARTMENT key instead of entering the price and department on the subtotal key.*

### CREATING ITEMS in Program Mode

When you are in Program Mode# 20 (PLU programming) you can scan the code or enter the code on the X key. When not found the register will ask you for creation which must be confirmed by pressing the CR (User Report) key.

#### DELETING ITEMS in Program Mode

When you are in Program Mode# 20 (PLU programming) can also delete codes. When you enter ZERO on the X key the register will ask you if you want to delete the current code which must be confirmed by pressing the CR (User Report) key. Note that the records are only marked for deletion so they will only free up their space after PLU FILE MAINTENANCE.

#### PLU FILE MAINTENANCE

When using scan codes the register uses internally an INDEX file which is sorted so the register can find a code very fast. Because the PLU file can grow very large (max 50000) when using scan codes the register will store the newly created articles in a separate UPDATE file which is located at the end of the PLU file. The maximum size of the UPDATE file is HALF of the FREE SPACE in the PLU file. When for example the free space is 100 you can create 50 new items before the register will give the message to re-index the file. After re-indexing the file the remaining free space is 50 so you can again create 25 new articles. You can continue until the free space is only 1 record.

*Note that is important that the UPDATE file doesn't grow to large (over 1000 articles) because this will have effect on the speed of creating new articles.*

For maintenance of the PLU file there are the following commands:

#### 100 – MERGE and DELETE

This command will MERGE the UPDATE and the BASE FILE and DELETE the articles marked for deletion. This command can be used when new item are created and items were deleted.

#### 101 – MERGE

This command will MERGE the UPDATE and the BASE FILE. This command can be used when only new item are created.

#### 102 – DELETE

This command will DELETE the articles marked for deletion. This command can be used items were only deleted.

#### 103 – CHECK STATUS

This command will print and display the number of articles in the BASE and UPDATE file.

#### 255 – CLEAR COMPLETE PLU FILE

This command will clear the complete PLU file. Note that PLU sales and inventory information is also cleared.

The command can be issued in programming mode on the TYPE key and in MANAGER mode on the SUBTOTAL key. Note that COMMAND 255 to clear to complete PLU file is only available in PROGRAM MODE.

#### PLU'S WITH SCANCODES ON KEYBOARD

When using scan codes it is also possible to put a PLU directly on the keyboard of the register. Because the key code as programmed in the key table contains the record number in the PLU Index file and not the scan code there are a few points you must keep in mind.

##### 1 – PLU File Maintenance

Maintenance of the PLU file like creating and/or deleting PLU's should be done either on the computer OR on the register but NOT ON BOTH because this will result in different Index files for the computer and register.

##### 2 – Programming PLU keys in WQPROG

When programming PLU keys in WQPROG you must enter the scan code in the code field.

##### 3 – Programming PLU keys on the Register

When programming PLU keys on the register you must enter the scan code in the key-programming mode. The register will automatically insert the correct index record number in the key table. The register will recognize the entry as a scan code when MORE than 5 digits are entered. Normal key codes have a value of maximal 5 digits. This means that when you want the program a PLU with scan code "123" you MUST enter "000123". Suppose this PLU is located at record number 5 the register will put 10005 as key code which is also shown on the display. When you enter "123" the register will program key code "123".

**USING PLU'S WITH SCANCODES IN COMBINATION WITH BALANCES**

On the Balance the Index Number of the PLU is stored so at the moment it is NOT ALLOWED to create or delete PLU when there are still balances open because the sequence of the index file will be changed which will result in wrong PLU on invoices.

**9.4 Program Version and Test Routines**

The QTouch10Pro have a set of test routines built-in to check certain hardware components and receive information about the installed drivers and software version.

Enter the test number in mode P and confirm with the key "TYPE". Please note the programming of the system keys. By default the "TYPE" key is located on the key "PLU".

The following test routines are available:

- 302 Display Test
- 305 Print out Program Version
- 306 Init printer
- 400 Transaction Test Direct Sale
- 401 Transaction Test Tables



**Example:** Print out the actual software version (only in P mode):

