

The page features a decorative graphic consisting of three blue circles of varying sizes, each composed of concentric circles with a gradient from dark blue to light blue. These circles are arranged in a descending diagonal line from the top right towards the bottom right. Thin blue lines extend from the top left and bottom right corners, framing the circles.

HostelNetPDA

Manual del usuario

HostelNetPDA es la herramienta móvil para dispositivos PDA que le permitirá realizar los pedidos desde cualquier parte del local mediante tecnología inalámbrica permitiendo gestionar de una manera sencilla y al mismo tiempo efectiva las comandas del restaurante.

1. Índice del contenido

| | | |
|--------|---|-----------|
| 1. | Índice del contenido..... | 2 |
| 2. | Introducción..... | 3 |
| 3. | Funcionalidades | 4 |
| 3.1. | <i>Enviar pedidos</i> | <i>4</i> |
| 3.2. | <i>Ver el estado de las mesas.....</i> | <i>4</i> |
| 3.3. | <i>Editar Productos.....</i> | <i>4</i> |
| 3.4. | <i>Mandar mensajes a cocina.....</i> | <i>5</i> |
| 3.5. | <i>Fraccionar Pedidos</i> | <i>5</i> |
| 3.6. | <i>Recuperar Tickets Fraccionados</i> | <i>5</i> |
| 3.7. | <i>Imprimir Notas.....</i> | <i>6</i> |
| 4. | Funcionamiento del programa..... | 7 |
| 4.1. | <i>Iniciar un pedido.....</i> | <i>9</i> |
| 4.2. | <i>Añadir productos a un pedido.....</i> | <i>10</i> |
| 4.2.1. | <i>Añadir un plato directamente.....</i> | <i>11</i> |
| 4.2.2. | <i>Buscar un plato o una serie de platos.</i> | <i>14</i> |
| 4.2.3. | <i>Añadir un Menú.</i> | <i>15</i> |
| 4.2.4. | <i>Añadir una Sugerencia.</i> | <i>16</i> |
| 4.3. | <i>Modificar Productos ya introducidos.....</i> | <i>17</i> |
| 4.3.1. | <i>Modificar las unidades de un producto.....</i> | <i>18</i> |
| 4.3.2. | <i>Cancelar un producto.</i> | <i>18</i> |
| 4.3.3. | <i>Realizar una invitación.</i> | <i>19</i> |
| 4.3.4. | <i>Asignar un mensaje predefinido.</i> | <i>19</i> |
| 4.3.5. | <i>Asignar un mensaje definido por el usuario.</i> | <i>19</i> |
| 4.3.6. | <i>Aplicar un descuento a un producto.</i> | <i>20</i> |
| 4.3.7. | <i>Añadir un suplemento.....</i> | <i>20</i> |
| 4.4. | <i>Enviar Pedido, Imprimir Nota.....</i> | <i>21</i> |
| 4.4.1. | <i>Enviar Pedido.</i> | <i>21</i> |
| 4.4.2. | <i>Imprimir Nota.</i> | <i>22</i> |
| 5. | ANEXO..... | 24 |
| 5.1. | <i>Fraccionar Pedido.....</i> | <i>24</i> |
| 5.1.1. | <i>Fraccionar Ticket.</i> | <i>24</i> |
| 5.1.2. | <i>Recuperar Ticket Fraccionado.</i> | <i>25</i> |

2. Introducción

HostelNetPDA es la herramienta móvil para dispositivos PDA que le permitirá realizar los pedidos desde cualquier parte del local mediante tecnología inalámbrica permitiendo gestionar de una manera sencilla y al mismo tiempo efectiva las comandas del restaurante.

Cada camarero anota de forma instantánea el pedido de cada mesa. El sistema transmite de forma inmediata a cocina, caja u otro terminal el pedido realizado para ser procesado. Simultáneamente queda registrada cada anotación realizada de cada mesa. Al final se realiza la factura o se carga a una mesa determinada para una posterior liquidación.

Dispone también de otras funcionalidades como mandar cada producto a la impresora que le corresponda, además de incluir comentarios para sus platos (ejemplo: sin sal, muy hecho, etc.), mandar mensajes a cocina o incluso fraccionar el pedido para generar varios tickets de una sola comanda.

3. Funcionalidades

Listado de las funcionalidades del programa:

- Enviar pedidos
- Ver el estado de las mesas
- Editar productos
- Mandar mensajes a cocina
- Fraccionar pedidos
- Recuperar Tiquets fraccionados
- Imprimir notas

3.1. *Enviar pedidos*

Desde el dispositivo móvil se podrá realizar un pedido y asignarlo a una mesa. Al finalizar el pedido éste será enviado a los demás dispositivos (TPV,Cocina,PDA's...) y marcará la mesa como ocupada asignándole un estado.

3.2. *Ver el estado de las mesas*

Este proceso permite conocer a cada instante el estado de cualquier mesa del local y, por lo tanto, saber qué y cuántas mesas hay libres, qué mesas quedarán libres antes...

Los estados son los siguientes:

| | |
|---|----------------|
|  | Libre |
|  | Primeros |
|  | Segundos |
|  | Postres |
|  | Cafés |
|  | Otros |
|  | Nota Imprimida |

3.3. *Editar Productos*

Cualquier línea introducida en una mesa puede editarse y hacer que sus cambios se reflejen en los demás terminales.

Las opciones de edición son las siguientes:

- Cancelar Platos (eliminar un plato del pedido que por circunstancias ya no lo quieran o el camarero se haya equivocado...)
- Invitar (poner a precio 0 un producto)
- Añadir Comentario (incluir comentarios para los platos, ejemplo: sin sal, muy hecho, etc.)
- Añadir comentario definido por el usuario (asignar un comentario creado en ese mismo instante por el camarero a un plato)
- Aplicar descuento (posibilidad de aplicarle un descuento a un plato de tipo lineal o de %, el descuento se verá reflejado en el TPV)
- Modificar unidades (aumentar o disminuir las unidades de un plato)
- Añadir suplemento (incluir un suplemento a un plato) **NOTA:** EL SUPLEMENTO DEBE ESTAR DADO DE ALTA CON ANTERIORIDAD.

3.4. Mandar mensajes a cocina

Esta opción permite al camarero mandar un mensaje a cocina pidiendo los platos de una determinada mesa. Esta funcionalidad tiene distintas finalidades:

- Agilizar la estancia de los clientes en la mesa, ya que el camarero al observar que están finalizando los primeros platos puede mandar el mensaje a cocina para que empiecen con los segundos y así no dejar un espacio de tiempo muerto.
- Recordar unos platos que todavía no se han servido, informar a cocina que los clientes de una mesa en concreto llevan esperando unos platos que ya se tenían que haber traído.

3.5. Fraccionar Pedidos

El programa da la posibilidad de fraccionar el ticket de una mesa en varios subtickets. Lo que permite que en un grupo de comensales cada uno se pague lo que ha consumido generando un ticket para cada cliente.

3.6. Recuperar Tickets Fraccionados

Cualquier ticket fraccionado tiene la posibilidad de ser modificado una vez impreso, esto facilitará posibles errores que se ocasionen al crear el ticket. Bastará con seleccionar los números de tickets a modificar y seleccionar de nuevo los platos que lo formarán.

3.7. Imprimir Notas

El programa permite imprimir la nota de una mesa seleccionada. Bastará con pulsar la mesa deseada y automáticamente la nota se saldrá por la impresora seleccionada.

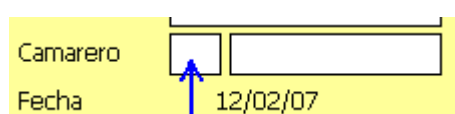
4. Funcionamiento del programa

Todas estas funcionalidades se realizarán a partir de la pantalla principal e inicio de la aplicación:



Antes de realizar cualquier acción será necesario "Habilitarse", es decir, registrarse para que todas las acciones queden asignadas al camarero que está usando el dispositivo. El usuario debe crearse antes en el TPV y es muy importante que la contraseña sea única y privada para que nadie pueda entrar con otro usuario.

Para Habilitarse es necesario puntear encima del cuadro de Camarero, introducir el código de usuario y pulsar el botón habilitar:





El programa pedirá ahora la contraseña, que deberemos introducirla con el cuadro número y volver a pulsar el botón habilitar.



Una vez habilitado el camarero aparecerá en pantalla el nombre de éste y el usuario podrá ya trabajar con el Terminal. Si el nombre no es correcto pulsar deshabilitar y volver a realizar la activación. Cuando el camarero cambie de turno deberá dejar el dispositivo Deshabilitado.

4.1. Iniciar un pedido

Pasos a seguir para realizar el envío de pedidos.

- Primero será necesario seleccionar la mesa desde la que se realizará el pedido, para ello deberemos pulsar el botón Abrir Mesas que nos llevará a la esta pantalla:



Está formada por dos partes, por un lado (a mano izquierda) podremos observar las mesas que forman el salón, y a mano derecha podremos elegir los salones de los que disponemos. Es este caso, tenemos seleccionado el salón número 1 con nombre Fumadors que está formado por 6 mesas.

A más a más, esta pantalla nos permite conocer el estado de las mesas, que según el color en que esté y siguiendo la pequeña leyenda de la parte inferior-derecha sabremos si la mesa está libre, o ya van por los cafés...

- Pulsaremos sobre la mesa en la que realizaremos el pedido.



Al hacer clic en la mesa ésta cambiará de color para reconocer que ha sido pulsada y se abrirá la ventana de Gestión de Mesas desde la que realizaremos el pedido.

Pedido Sense Con

Mesa Añadir Menú

Salón Sugerenci Buscar

Camarero

Cubiertos

| Descripción | Cant | E |
|-------------|------|---|
| | | |

X

| | | | |
|---|---|---|----|
| 7 | 8 | 9 | CE |
| 4 | 5 | 6 | ok |
| 1 | 2 | 3 | |
| 0 | , | | |

Devolver
Enviar

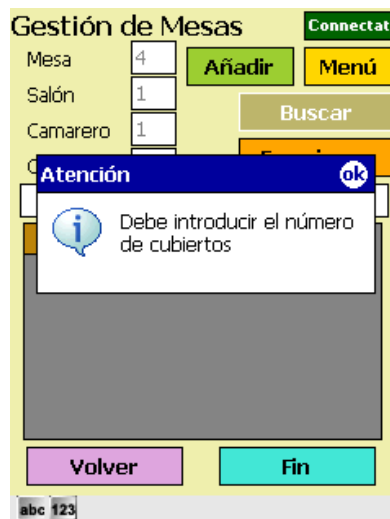
Nota: Según la configuración de la PDA se activarán módulos especiales (como es el caso de Fraccionar), si una PDA no tiene activado un módulo sus botones no serán visibles para el usuario. Ejemplo: En la pantalla superior el módulo de Fraccionar pedidos no está activado, en cambio, en la pantalla inferior éste módulo sí que está activo.



Como se puede observar esta ventana nos muestra la Mesa con la que estamos trabajando, el número de Salón y el Camarero que la ha abierto. Si la configuración del TPV tiene activado los comensales deberemos introducir también el número de comensales que tendrá la mesa, si está desactivado esta opción quedará oculta.

4.2. Añadir productos a un pedido

Es muy importante introducir el número de cubiertos (si esta opción está activa) ya que si no los introducimos el programa no nos dejará trabajar y nos mostrará el siguiente mensaje informativo:



Desde esta ventana llevaremos a cabo el pedido y podremos realizar las siguientes funciones:

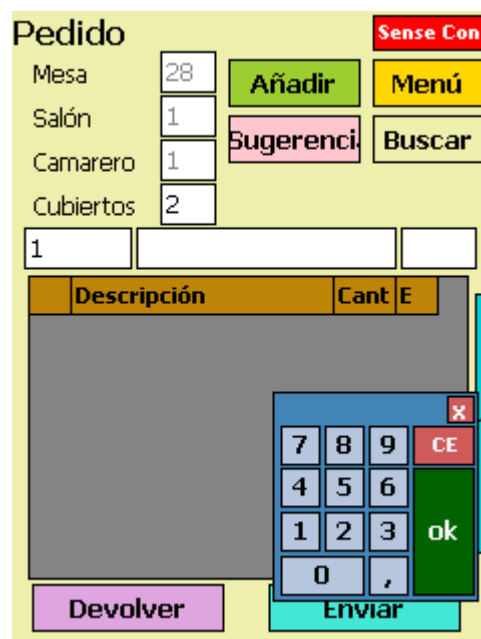
- Añadir un plato directamente
- Buscar un plato o una serie de platos
- Añadir un menú
- Añadir una Sugerencia
- Fraccionar un pedido ya enviado

4.2.1. Añadir un plato directamente.

Para añadir un plato que ya conocemos bastará con introducir o bien el número del producto o el nombre y pulsar Añadir (ejemplo: Deseamos introducir una Coca-Cola, la forma más rápida es escribir una parte de su nombre y pulsar el botón Añadir)

- Búsqueda por código del Producto:

Cada producto tiene un código conocido por el camarero, en este caso el camarero selecciona el producto con código 1 y pulsa OK.



Una vez pulsado Ok, el programa busca el producto seleccionado y lo muestra a la espera de su validación.

Pedido Sense Con

Mesa: 28 Añadir Menú

Salón: 1 Sugerenci Buscar

Camarero: 1

Cubiertos: 2

1 7uP 1

| Descripción | Cant | E |
|-------------|------|---|
| | | |

7 8 9 CE

4 5 6 ok

1 2 3

0 ,

Devolver Enviar

Si el producto es correcto el usuario pulsará Ok para confirmar la entrada.

- Búsqueda por nombre del Producto:

Pedido Sense Con

Mesa: 28 Añadir Menú

Salón: 1 Sugerenci Buscar

Camarero: 1

Cubiertos: 2

 coc

| Descripción | Cant | E |
|-------------|------|---|
| ▶ 7uP | 1 | |

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 @

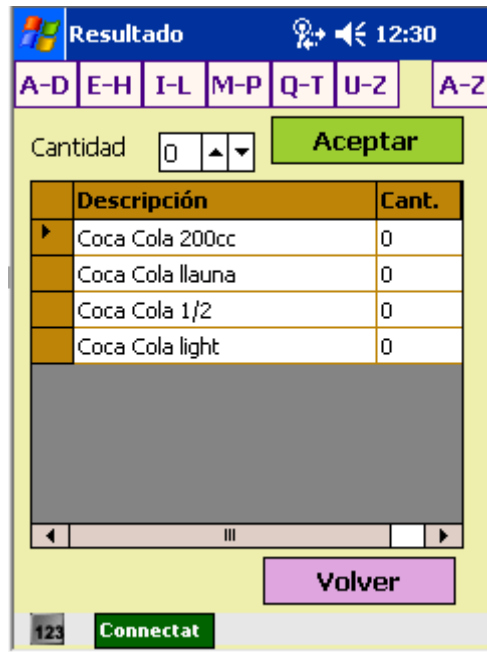
q w e r t y u i o p <

a s d f g h j k l ñ +

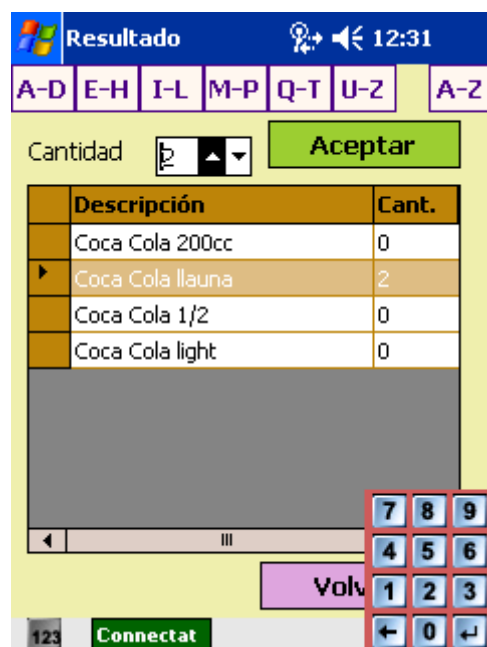
z x c v b n m , . - ç

Caps Shift Intro

Sólo con pulsar en el cuadro de texto central nos aparecerá un teclado desde el que escribiremos el producto a introducir (en este caso Coca-Cola) no hace falta introducir el nombre entero ya que si el programa no encuentra un único producto con el nombre exacto del producto no lo introducirá directamente en el pedido sino que mostrará una pantalla con todas las opciones encontradas para que el usuario escoja la deseada.

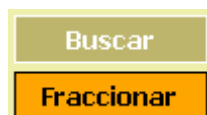


Bastará entonces con seleccionar el producto, introducir las unidades (ya que por defecto siempre es 0). Para incrementar las unidades el usuario deberá seleccionar el producto escogido y pulsar la flecha de aumento de las unidades.



4.2.2. Buscar un plato o una serie de platos.

Para buscar un plato o varios platos a la vez se pulsará el botón Buscar desde la pantalla de pedidos.



Este botón mostrará la pantalla de resultados de platos por categorías, una búsqueda ordenada alfabéticamente que el usuario podrá filtrar según sus necesidades.



Para incrementar las unidades de los productos bastará con pulsar el botón de dicho producto o bien el botón de más.

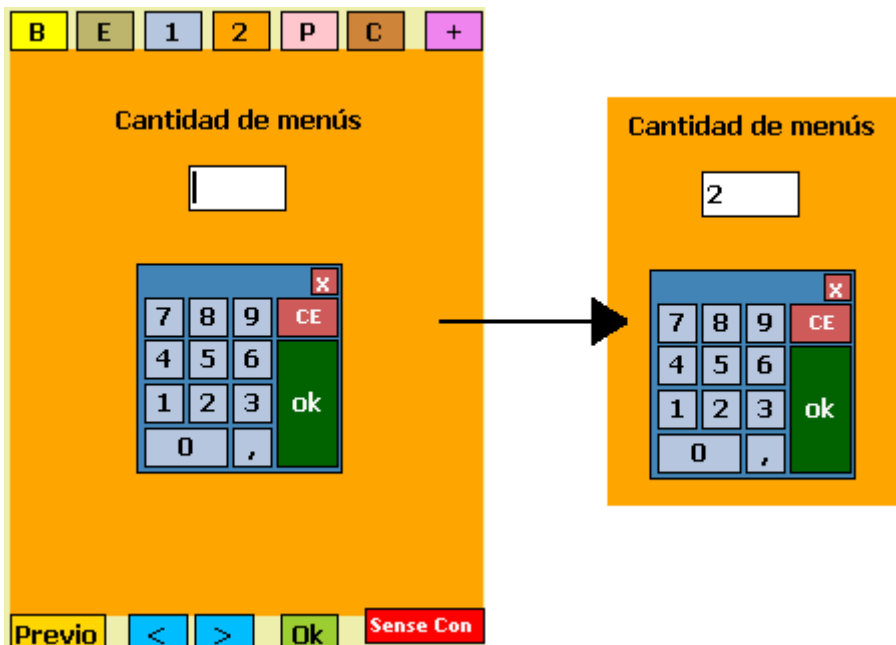
| | | | |
|------------------------|---|---|---|
| Risotto de Setas | + | - | 2 |
| Solomillo al Roquefort | + | - | 0 |
| Ternera a la Riojana | + | - | 1 |
| Tiras de Cerdo | + | - | 1 |

Por el contrario, para decrementarlas el usuario deberá pulsar los botones de menos.

Las unidades se incrementarán/decrementarán una a una.

4.2.3. Añadir un Menú.

Una vez seleccionado el botón Menú desde la pantalla de Pedidos, aparecerá la siguiente ventana:



Desde la que el usuario deberá introducir el número de menús a añadir y validar el valor pulsando el botón Ok.

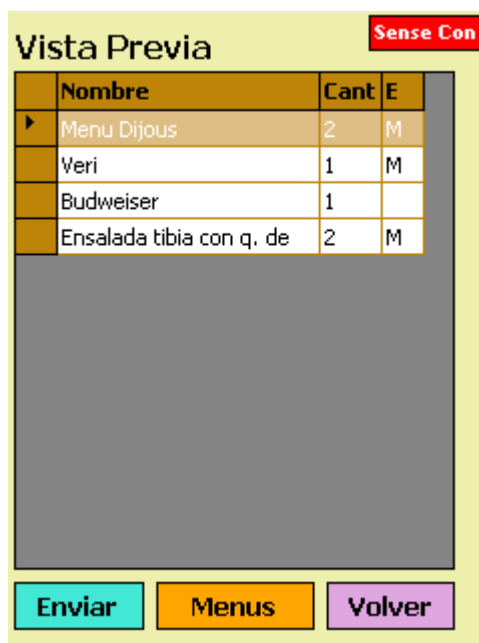


La pantalla de menús está compuesta por tres secciones: La barra de navegación por la que el usuario podrá moverse entre los diferentes tipos de platos, B –

Bebidas, E – Entrantes, 1 – Primeros, 2 – Segundos, P- Postres, C – Cafés y, por último, el botón de + que permite al usuario introducir cualquier plato (de forma rápida) que no pertenezca al menú.

La segunda sección, donde aparecen los productos pertenecientes al tipo seleccionado y en la parte inferior de la pantalla la sección de operaciones, formada por el botón Previo (Una vista rápida del pedido completo), los botones de Navegación (Adelante / Atrás) que permite al usuario desplazarse en el caso que el listado de productos no quepa en la pantalla y el botón de Ok, que valida el menú y vuelve a la pantalla de Pedido.

El botón de Previo es una constante en las pantallas de selección de productos, y muestra la siguiente pantalla:



Un detalle del pedido actual (con Nombre, unidades y Estado del producto) y 2 botones: Enviar (envía el pedido y cierra la mesa) y Volver (vuelve a la pantalla anterior). Solamente en la pantalla de Menús aparece un nuevo botón: Menús, que lleva al usuario a la pantalla de selección de Menús donde podrá seleccionar otro menú diferente para introducir.

Los estados de los productos son los siguientes:

- M – Menú
- N – Nota (Mensaje a Cocina)
- C – Cancelado
- D – Descuento
- I - Invitación

4.2.4. Añadir una Sugerencia.

Existen productos especiales como son las sugerencias del día, estos productos van cambiando frecuentemente y por eso son tratados de forma diferente. Para visualizar el listado de Sugerencias el usuario deberá pulsar el botón de Sugerencias dentro de la pantalla de Pedido.

Una vez seleccionado el producto y de forma automática se mostrará la pantalla de detalle del producto:

The screenshot shows a product detail screen for 'Budweiser'. At the top, there are two input fields: 'Código' with the value '10' and 'Unidades' with a spinner control set to '1'. Below these is a text field for 'Nombre' containing 'Budweiser'. A row of four buttons is displayed: 'Cancelar' (red), 'Invitación' (green), 'Mensajes' (cyan), and 'Definir' (magenta). Below this row are two buttons: 'Descuento' (yellow) and 'Suplemento' (purple). The text 'con copa' is visible below the buttons. At the bottom, there are three buttons: 'Devolver' (purple), 'Aceptar' (green), and 'Sense Con' (red).

En esta ventana el usuario puede realizar las siguientes funciones:

- Modificar las unidades
- Cancelar el producto
- Realizar una invitación
- Asignar un mensaje predefinido
- Asignar un mensaje creado por el usuario
- Aplicar un descuento
- Añadir un suplemento

4.3.1. Modificar las unidades de un producto.

El usuario puede modificar las unidades del producto seleccionado pulsando en las flechas de aumento o incremento de unidades. Una vez realizados los cambios deberá pulsar el botón Aceptar para validarlos.



4.3.2. Cancelar un producto.

Para realizar una cancelación de un producto enviado a cocina el usuario pulsará el botón cancelar y automáticamente el programa asignará el estado **C** "cancelado" al producto, esta acción no se validará hasta que el usuario vuelva a enviar el producto. Si el producto todavía no ha sido enviado a cocina al pulsar el botón cancelar simplemente el producto desaparecerá del listado.

4.3.3. Realizar una invitación.

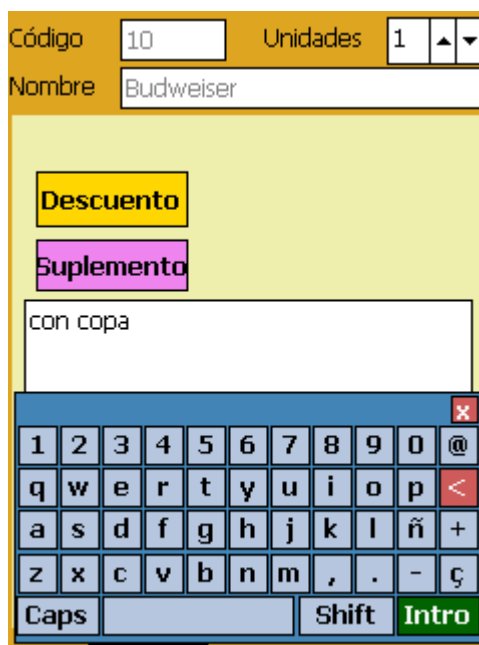
Simplemente pulsando el botón de Invitar el producto seleccionado se marcará con una I, y su precio será modificado por 0.

4.3.4. Asignar un mensaje predefinido.

Un producto puede tener asignado uno o varios mensaje que serán enviados a la cocina, estos mensajes deben ser creados y configurados previamente desde el TPV, si no se ha hecho así en la PDA no se mostrará ningún mensaje para asignar.

4.3.5. Asignar un mensaje definido por el usuario.

Si el usuario desea asignar un mensaje propio para el momento, debe crearlo él mismo y asignárselo al producto en cuestión. Para realizar la operación el usuario deberá pulsar el botón Definir con el que se mostrará un teclado y un cuadro de texto para introducir el mensaje.



The screenshot shows a PDA interface with the following elements:

- Código:** 10
- Unidades:** 1 (with up and down arrows)
- Nombre:** Budweiser
- Descuento:** A yellow button.
- Suplemento:** A pink button.
- Text Input:** A white text box containing the text "con copa".
- Keyboard:** A blue keyboard overlay with a red 'x' close button in the top right corner. The keyboard includes a numeric row (1-0, @), a QWERTY row (q-w-e-r-t-y-u-i-o-p, <), an ASDFGHJKL row (a-s-d-f-g-h-j-k-l-ñ, +), a ZXCVBNM row (z-x-c-v-b-n-m, , . - ç), and a bottom row (Caps, Shift, Intro).

Una vez introducido el mensaje se deberá pulsar el botón Intro para guardar los cambios. El mensaje introducido quedará guardado y se mostrará en la pantalla de detalles del producto.



Código 10 Unidades 1

Nombre Budweiser

Cancelar Invitación Mensajes Definir

Descuento

Suplemento

con copa

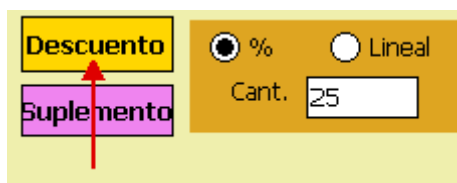
Devolver Aceptar

Sense Con

NOTA: PARA LOS DOS TIPOS DE MENSAJES SE MOSTRARÁ EN LA PANTALLA DE DETALLES EL MENSAJE INTRODUCIDO Y EL PRODUCTO QUEDARÁ MARCADO CON LA LETRA M.

4.3.6. Aplicar un descuento a un producto.

Desde el botón Descuento el usuario podrá aplicar cualquier tipo de descuento al producto seleccionado (porcentaje o lineal)



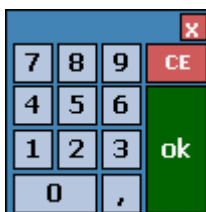
Descuento

Suplemento

% Lineal

Cant. 25

Sólo faltará introducir la cantidad de descuento a aplicar mediante el teclado numérico y pulsar el botón de Ok.



7 8 9 CE

4 5 6

1 2 3 ok

0 ,

4.3.7. Añadir un suplemento.

Para añadir un suplemento al producto seleccionado bastará con pulsar el botón suplemento y seleccionar desde una lista el suplemento a añadir.

Gestión de Mesas Connectat

Mesa: Añadir Menú

Salón: Buscar

Camarero: Fraccionar

Cubiertos:

| Descripción | Cant | M |
|------------------------------|------|---|
| Aigua Litre SG | 1 | |
| Bacallá | 1 | |
| ▶ 1/2 Baco Con Sup. Formatge | 1 | |

Volver
Fin

Al nombre del producto se le añadirá el suplemento asignado (como se muestra en la foto anterior).

4.4. Enviar Pedido, Imprimir Nota

4.4.1. Enviar Pedido.

Esta función se puede realizar desde múltiples ventanas del programa dándole al usuario más rapidez, velocidad y eficiencia.

Generalmente el pedido se envía desde la pantalla de Pedido, pulsando el botón Enviar.

Pedido Sense Con

Mesa: Añadir Menú

Salón: Sugerenci Buscar

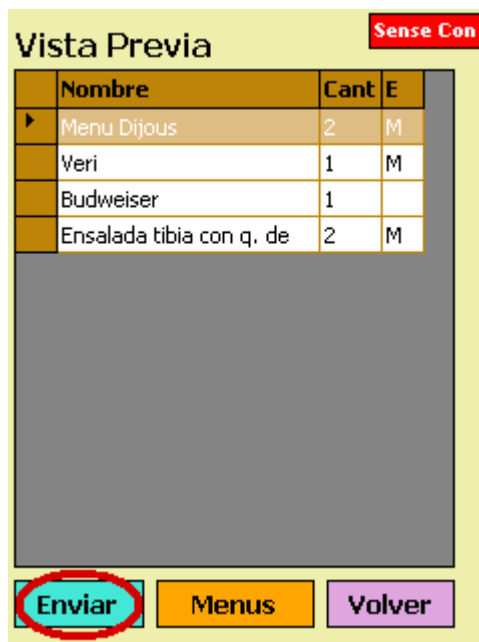
Camarero:

Cubiertos:

| Descripción | Cant | E |
|---------------------|------|---|
| ▶ Menu Dijous | 2 | M |
| Veri | 1 | M |
| Budweiser | 1 | |
| Pescaito Fresco | 1 | M |
| Pollo al Chilindron | 1 | M |

Devolver
Enviar

O bien desde cualquier pantalla de previo a las que se acceden desde cualquier punto del programa.



4.4.2. Imprimir Nota.

El programa también permite imprimir Tickets hacia cualquier impresora registrada en el sistema. Para ello y desde la pantalla principal el usuario deberá pulsar el botón Enviar Notas, que le mostrará la siguiente ventana:



Aquí el usuario deberá seleccionar la impresora por la que desea imprimir el ticket (en el caso de los usuario que sólo dispongan de una impresora les aparecerá ésta por defecto y no necesitarán seleccionar ninguna). Una vez seleccionada la impresora se deberá pulsar la mesa a imprimir y de forma inmediata saldrá el ticket

de la mesa por la impresora elegida, a su misma vez, la mesa se marcará con el estado de Nota Impresa.

5. ANEXO

5.1. Fraccionar Pedido

5.1.1. Fraccionar Ticket.

Para dividir un pedido en diferentes tiquets el usuario deberá abrir el pedido y pulsar el botón Fraccionar, con el que se visualizará la siguiente ventana con todas las líneas del pedido:



Bastará con pulsar encima de las líneas a traspasar y pulsar el botón de Imprimir, a medida que se vayan seleccionando los platos añadidos se visualizarán en la parte inferior de la pantalla:

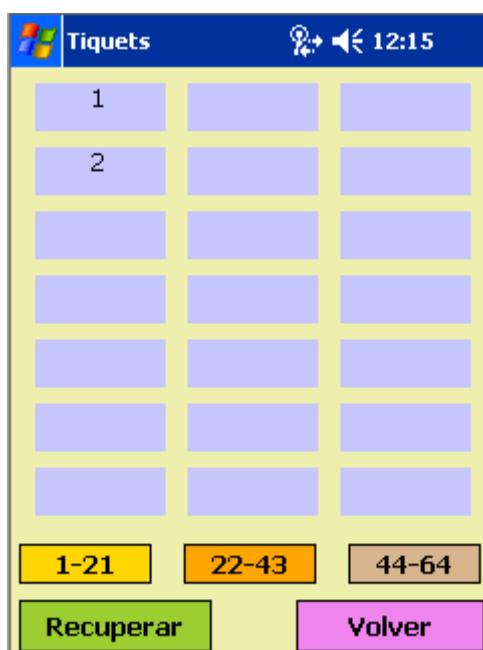


Para cancelar el traspaso de una línea seleccionada por equivocación se deberá pulsar la línea de dicho producto en el listado inferior de la pantalla. Si por el contrario se desea recuperar varios tickets ya impresos (por equivocación) se deberá pulsar el botón Recuperar.

5.1.2. Recuperar Ticket Fraccionado.

El programa permite al usuario (una vez creados y fraccionados) modificar los tickets. Para realizarlo es necesario ir a la pantalla principal y acceder a la siguiente pantalla mediante el botón de Recuperar Tickets.

Esta pantalla mostrará al usuario todos los tickets fraccionados pendientes de cobrar.



Bastará con seleccionar uno o varios tickets y realizar su modificación. (Ejemplo: en el contenido de dos tickets fraccionados, por equivocación el camarero ha asignado una coca-cola de más en el tiquete 2, que pertenece al tiquete 1, en este caso el usuario debe seleccionar los dos tickets a modificar, pulsar el botón recuperar y volver a crear los dos tickets con las líneas correctas.

