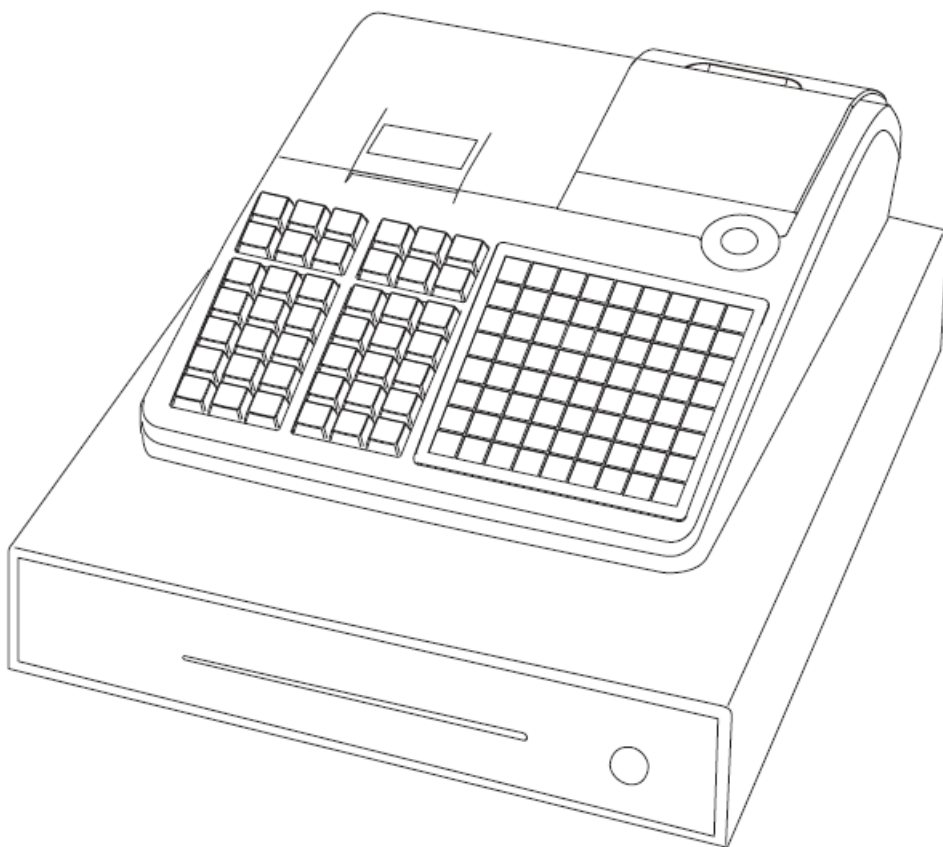


CAISSE ENREGISTREUSE ELECTRONIQUE

SE-C450/3500



MANUEL DE PROGRAMMATION

CASIO[®]

SOMMAIRE

PROGRAMMATION EN MODE PROG SYSTEME.....	3
1. Introduction	3
2. Position de clé	3
3. Initialisation	4
3.1. Initialisation générale (RAZ complet du programme).....	4
4. Programmation de base	5
4.1. Programmation de l'heure.....	5
4.2. Programmation de la date.....	5
4.3. Programmation des messages.....	6
4.4. Impression des messages ticket	6
4.5. Comment saisir un texte ?.....	7
5. Création et implantation d'une touche	8
5.1. Installation de la touche mode de paiement TICKET RESTAURANT	9
5.2. Programmation du nom de la touche TICKET RESTAURANT	9
5.3. Installation de la touche mode de paiement CARTE DE CREDIT.....	9
6. Programmation de la TVA	10
6.1. Programmation de la TVA 20% TVA1	10
6.2. Programmation de la TVA 5.5 % TVA2	10
6.3. Programmation d'une TVA3 (Exemple pour 10%)	10
6.4. Programmation des libellés de TVA1 = 20%	11
6.5. Programmation des libellés de TVA2 = 5,5%	11
6.6. Programmation des libellés de TVA3 = 10%	12
6.7. Impression de la TVA sur les tickets.....	12
6.8. Impression de la TVA 1, 2 et 3 sur les rapports périodiques.....	13
7. Programmation du clavier caoutchouc	13
7.1. Programmation du nom d'un article du clavier caoutchouc.....	13
7.2. Programmation du prix d'un article au clavier caoutchouc.....	14
7.3. Affectation des TVA aux articles du clavier caoutchouc.....	14
7.4. Rattachement des articles du clavier caoutchouc à une famille (département).....	14
8. Programmation des articles à code PLU	15
8.1. Programmation du nom d'un article par code PLU	15
8.2. Programmation du prix d'un article par code PLU.....	15
8.3. Rattachement d'un article par code PLU à une famille	15
8.4. Affectation de la TVA sur un article par code PLU.....	16
9. Autres programmations	16
9.1. Programmation du nom d'une famille non accessibles au clavier	16
9.2. Programmation de la TVA sur une famille non accessibles au clavier	16
9.3. Programmation de l'utilisation des caissiers	17
9.4. Suppression des Grands totaux (GT)	17
9.5. Suppression de la contrainte tiroir	17
10. Scanning	18
10.1. Programme de base SCANNING (obligatoire en mode scanning).....	19
10.2. Programmation des articles SCANNING	19
10.3. Création d'une touche OBR permettant de taper le n° de code barre au clavier	20
10.4. Gestion des multiplications des articles scanners par département	20
10.5. Création d'une touche MULTIPLICATION	20
11. Dernières manipulations	21
11.1. Déblocage partiel (si nécessaire)	21
11.2. Remise à zéro des chiffres d'affaires (si nécessaire).....	21
11.3. Sauvegarde du programme sur mémoire interne flash de la caisse.....	22
11.4. Sauvegarde du programme sur carte SD	22

PROGRAMMATION EN MODE PROG SYSTEME

1. Introduction

* Explication sur l'utilisation de ce manuel



Touche de clavier numérique (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, 00, point décimal)
Le numéro de la touche est spécifié en noir
Si le numéro n'est pas spécifié, il doit être renseigné selon la programmation.

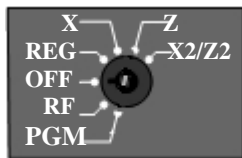


Touche de fonction (la fonction est toujours indiquée à l'intérieur du cadre).



Touches de caractères alphabétiques (touches produits du clavier plat).

2. Position de clé



OFF: Mode STOP, positionner la clé sur ce mode lorsque le magasin est fermé.

REG : Mode d'enregistrement des ventes lorsque le magasin est ouvert.

RF : Mode d'annulation des ventes : toutes les opérations effectuées en REG peuvent être annulées en RF par une saisie identique.

X : Mode lecture de caisse : permet d'éditer les rapports de résultats sans vider la caisse. Cette opération peut être effectuée plusieurs fois dans la journée sans incidence sur le chiffre d'affaire.

Z : Mode remise à zéro : permet d'éditer les rapports de résultats et de vider la caisse. Cette opération est effectuée en fin de journée à la fermeture du magasin. Après cette opération, tous les compteurs journaliers sont remis à zéro.

X2/Z2 : Mode rapports périodiques : permet d'éditer les rapports lectures et remises à zéro périodiques.

PGM : Programmation de la caisse enregistreuse.

3. Initialisation

Avant d'être programmé, la SEC doit être initialisée.

3.1. Initialisation générale (RAZ complet du programme)

Cette opération doit être effectuée lors de la mise en service de la SEC300 et permet d'initialiser la SEC300 selon son utilisation, scanning, ou gestion de tables. Tous les compteurs financiers seront remis à zéro et la programmation effacée.

Positionner la clef sur OFF

Appuyer sur la touche **FEED (pour SEC450)** ou **JOURNAL FEED (pour SEC3500)**

Positionner la clef sur PGM en restant appuyé sur la touche

FEED

Relâcher la touche

FEED

l'écran affiche « 0000000000 »

→ Si la caisse est utilisée en **gestion de tables**, taper **110020** et la touche

SUB TOTAL

OU

→ Si la caisse est utilisée en **gestion des articles scanning**, taper **110042** et la touche

SUB TOTAL

Lorsque l'initialisation est terminée, un ticket est édité avec le code d'initialisation sélectionné.

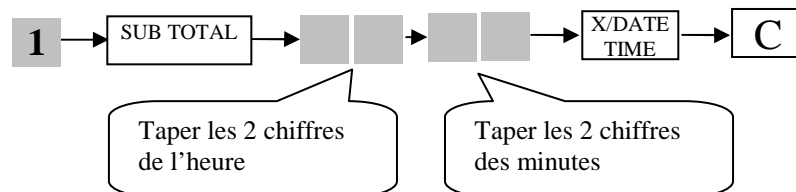
Tableaux récapitulatifs des codes MAC :

	GESTION COMPTE TABLE		SCANNING	
	Département au clavier	PLU au clavier	Département au clavier	PLU au clavier
SEC-450	117220	110020	117242	110042
SEC-3500	117220	110020	117242	110042

4. Programmation de base

4.1. Programmation de l'heure

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



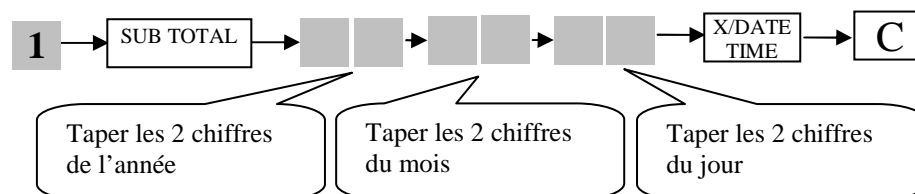
EXEMPLE : Pour programmer 15 heures et 5 minutes

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



4.2. Programmation de la date

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



EXEMPLE : Pour programmer le 7 février 2008

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



4.3. Programmation des messages

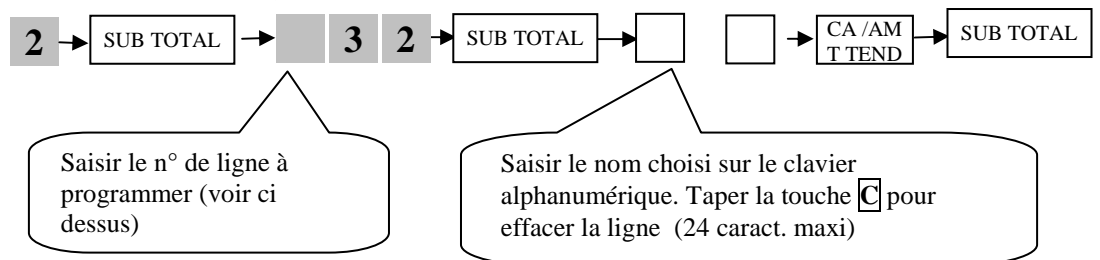
3 messages différents peuvent être programmés.

- Message d'entête : 4 lignes en haut du ticket (24 caract. maxi)
- Message commercial : 4 ligne en dessous du message d'entête (24 caract. maxi)
- Message pied de ticket: 4 lignes en bas du ticket (24 caract. maxi)

N° des lignes à programmer

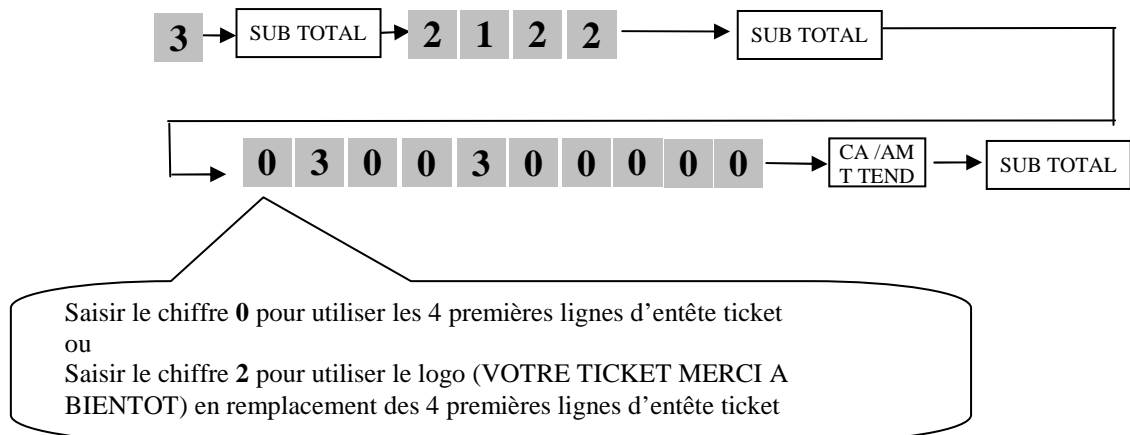
- | | |
|---|--------------------------------------|
| 1 → 1 ^{ère} ligne du message d'entête | ou Logo VOTRE TICKET MERCI A BIENTOT |
| 2 → 2 ^{ème} ligne du message d'entête | ou Logo VOTRE TICKET MERCI A BIENTOT |
| 3 → 3 ^{ème} ligne du message d'entête | ou Logo VOTRE TICKET MERCI A BIENTOT |
| 4 → 4 ^{ème} ligne du message d'entête | ou Logo VOTRE TICKET MERCI A BIENTOT |
| | |
| 5 → 1 ^{ère} ligne du message commercial | |
| 6 → 2 ^{ème} ligne du message commercial | |
| 7 → 3 ^{ème} ligne du message commercial | |
| 8 → 4 ^{ème} ligne du message commercial | |
| | |
| 9 → 1 ^{ère} ligne du message pied de ticket | |
| 10 → 2 ^{ème} ligne du message pied de ticket | |
| 11 → 3 ^{ème} ligne du message pied de ticket | |
| 12 → 4 ^{ème} ligne du message pied de ticket | |

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



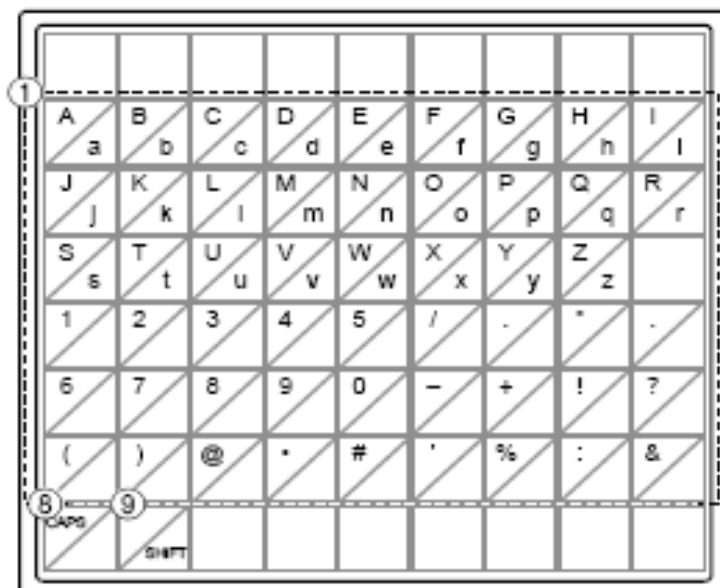
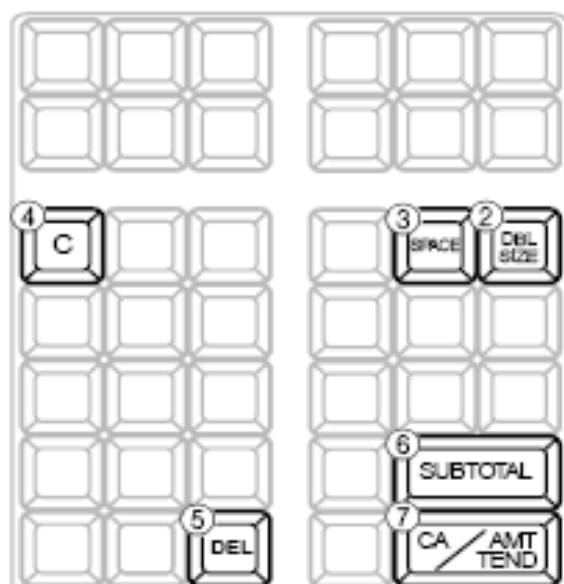
4.4. Impression des messages ticket

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



4.5. Comment saisir un texte ?

Pour saisir un texte, saisir les caractères sur les touches ci dessous. Les caractères sont également imprimés sur le devant des touches



① Touches alphabétiques

Pour saisir des caractères.

② Touche de doublement de taille des lettres

Sert à doubler la taille du caractère suivant. Après la saisie d'un caractère au double de la taille, appuyer sur cette touche pour revenir à la taille de caractère normale.

③ Touche d'espace

Sert à insérer un espace.

④ Touche d'effacement

Sert à effacer tous les caractères programmés.

⑤ Touche de suppression

Sert à supprimer le dernier caractère entré, comme une touche Retour arrière.

Exemple :

Saisie " A p p l e J u i c e ",
 entrer <DBL><A> <DBL><Shift><p> <p> <l> <e> <Space> <CAPS><J> <Shift><u> <i> <c> <e> .

⑥ Touche de fin de programmation

Sert à mettre fin à la programmation.

⑦ Touche de saisie de caractères

Sert à enregistrer les caractères programmés.

⑧ Touche CAPS

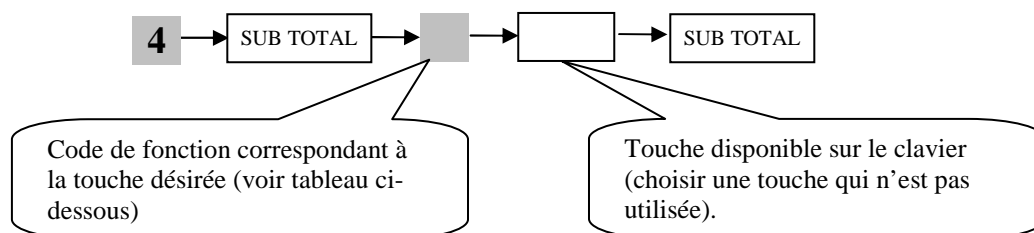
Fait basculer le clavier de minuscules au clavier de majuscules.

⑨ Touche de bascule

Sert à revenir du clavier de majuscules au clavier de minuscules.

5. Création et implantation d'une touche

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :

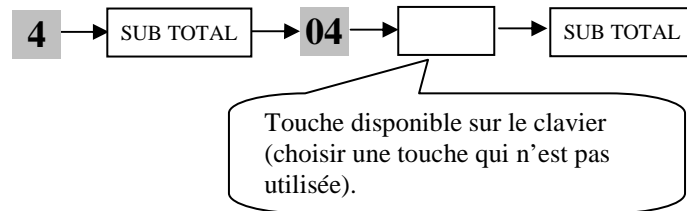


Fonction	Code	Caractères initiaux	Fonction	Code	Caractères initiaux
Addition de commande	094	ADD CHECK			
Arrangement	044	ARG	Reçu normal	016	NRMRCT
Copie d'addition	047	BILL	OBR	103	OBR
Consigne	053	BR	Ancienne commande	092	OLD CHECK
Annulation	236	CANCEL	NLU monotouche	138	NLU
Montant en espèces soumis	001	CASH	Ouverture	067	OPEN
Terme	002	CHARGE	Ouverture 2	068	OPEN2
Endossement de chèque	039	CK.E	Ouverture de commande	117	OPEN CHK
Impression de chèque	012	CHKP	Numéro de l'opérateur	078	OPE#
Soumission de chèque	003	CHECK	X/Z par l'opérateur	073	OPE X/Z
Numéro d'employé	072	CLK#	Sortie de caisse	021	PD
Pointage début/fin	108	CLOCK IN/OUT	Prélèvement	022	P.UP
Coupon	023	COUPON	Plus	029	+
Coupon 2	036	CPN2	PLU	048	PLU#
Crédit	004	CREDIT	Solde antérieur	026	PB
Cube	090	XXX	Sous-total du solde antérieur	079	PBST
Conversion de devise	045	CE	Supplément	030	%+
Nombre de clients	043	CT	Prix	049	PRC
Point décimal	098	.	Changement de prix	104	PRC CHG
Déclaration d'argent	061	DECLA	Recherche de prix	008	PRCINQ
Rayon	nn051	DEPTnn	Basculement de prix	069	PRICE SHIFT
Dépôt	025	DEPOSIT	Quantité/Pour	083	QT
Remise	028	%	Taux de taxe	031	TAX
Repas au restaurant	128	EAT-IN	Restitution	131	RECALL
Soumission en EBT	007	EBTID	Reçu	038	RCT
Entrée	105	ENT	Avec/sans reçu	076	RCT ON/OFF
Correction d'erreur	034	CORR	Reçu en acompte	020	RC
PLU fixe	nnnn063	PLUnnnn	Prix rouge	060	RED
Changement état Food Stamp	059	F/S	Remboursement	033	RF
Sous-total Food Stamp	081	FSST	Révision	071	REVIEW
Soumission en Food Stamp	005	FSTD	Commande séparée	095	SEP CHK
Aide	141	HELP	Recul/libération de bordereau	054	SB/R
Bon Ketten	113	X/KETTEN	Avance/libération de bordereau	056	SF/R
Prêt	019	LOAN	Impression de bordereau	055	SLIP
Verrouillage touche inutilisée	000		Carré	084	XX
Taxe manuelle	032	TAX	Contrôle de stock	009	STKINQ
Changement de moyen	118	MEDIA CHG	Magasin	130	STORE
Changement de menu	064	MENU	Sous-total	075	SUBTOTAL
Sous-total marchandise	080	MDST	Numéro de table	058	TBL#
Moins	027	-	Repas emporté	129	TAKE-OUT
Multiplication/date heure	082	X	Exemption de taxe	062	EXEMPT
Multiplication	100	X	Changement de statut taxable	057	T/S
Nouveau solde	006	NB	Sous-total de montant taxable	077	TAST
Nouvelle commande	091	NEW CHK	Impression de texte	011	PRT
Nouvelle/ancienne commande	093	NEW/OLD	Restitution de texte	010	CHAR
Reçu normal	016	NRMRCT	Trois zéros	097	000
Sans ventes	042	NS	Pourboire	015	TIP
Sans addition	040	#	Total partiel	074	TRAY TL
Sans addition/sans ventes	041	#/NS	Deux zéros	096	00
			Validation	037	VLD
			TVA	046	VAT
			Invalidation	035	VOID

Exemple :

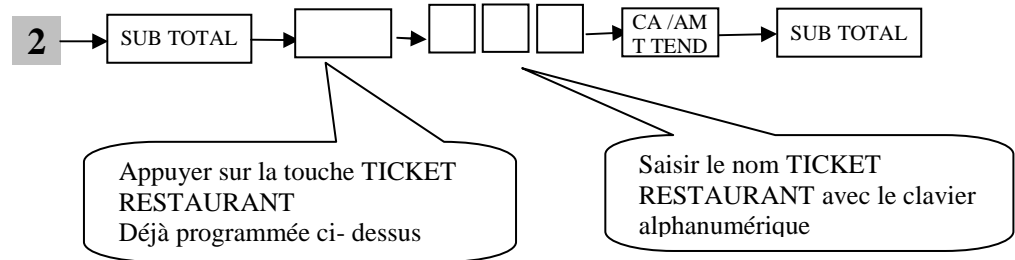
5.1. Installation de la touche mode de paiement TICKET RESTAURANT

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



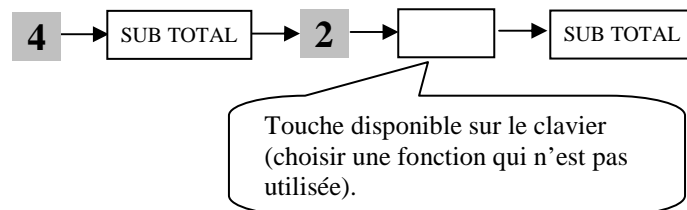
5.2. Programmation du nom de la touche TICKET RESTAURANT

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



5.3. Installation de la touche mode de paiement CARTE DE CREDIT

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



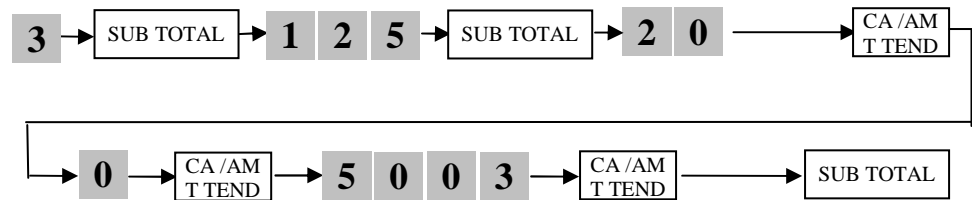
6. Programmation de la TVA

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



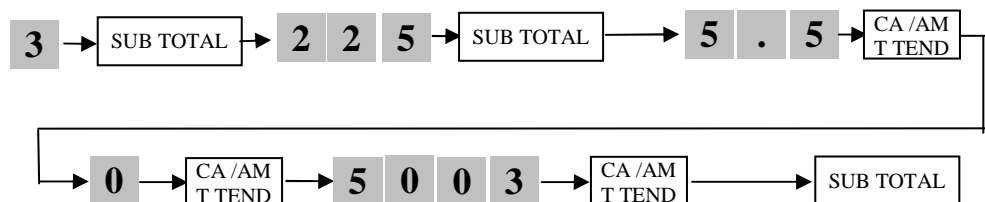
6.1. Programmation de la TVA 20% TVA1

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



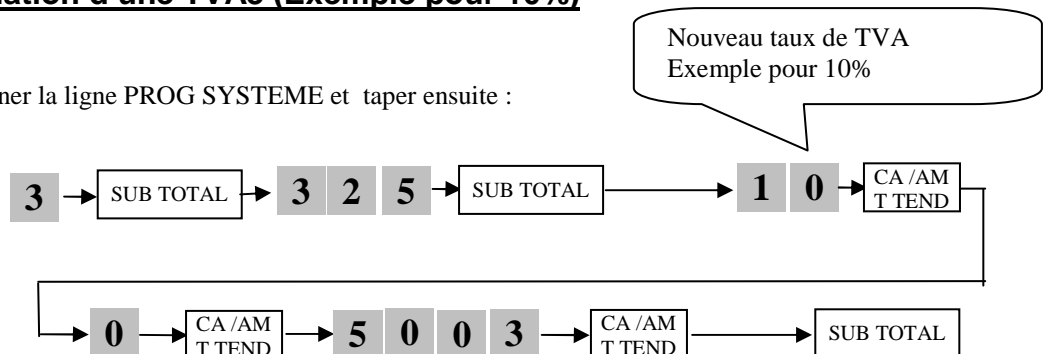
6.2. Programmation de la TVA 5.5 % TVA2

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



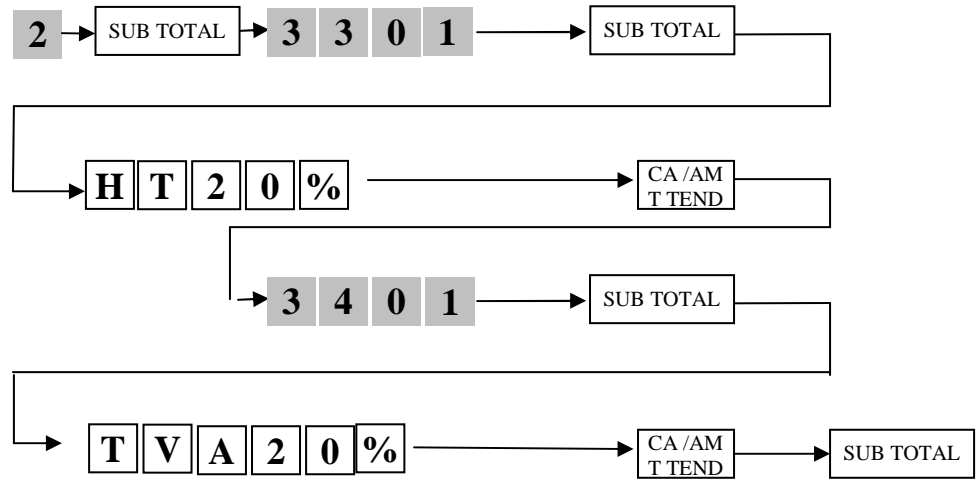
6.3. Programmation d'une TVA3 (Exemple pour 10%)

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



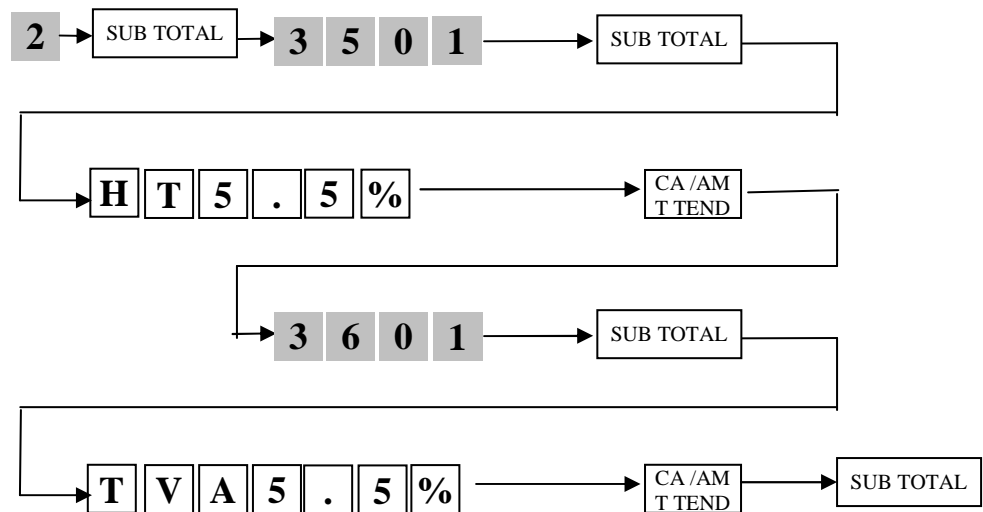
6.4. Programmation des libellés de TVA1 = 20%

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



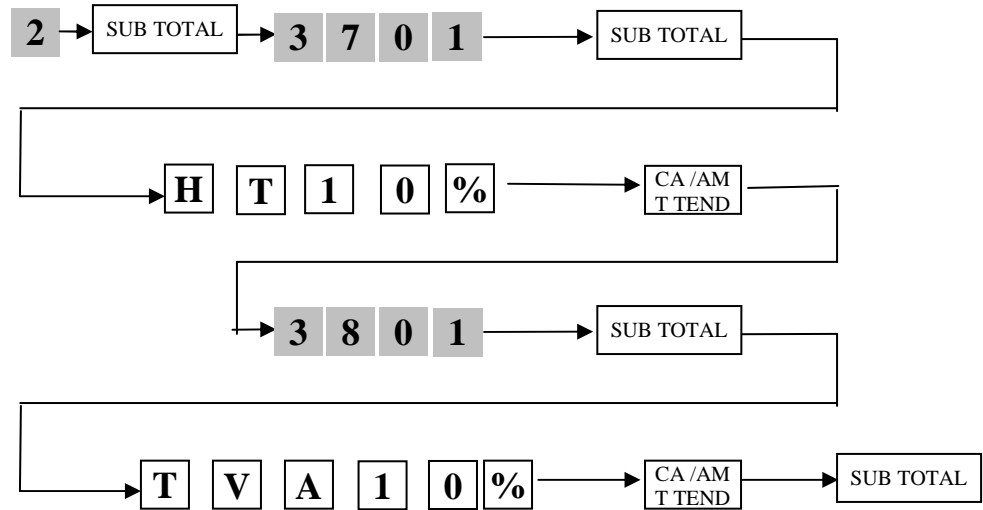
6.5. Programmation des libellés de TVA2 = 5,5%

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



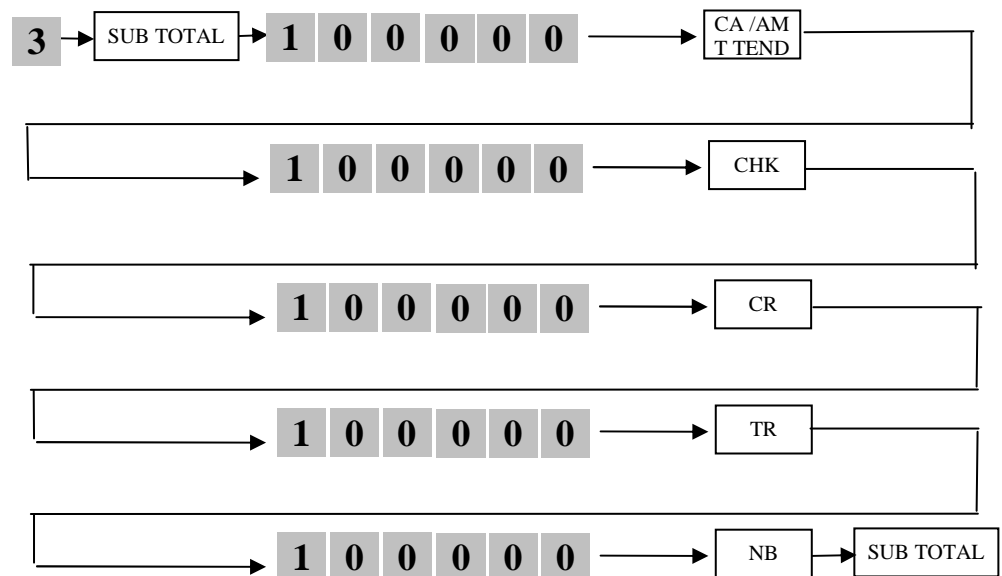
6.6. Programmation des libellés de TVA3 = 10%

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



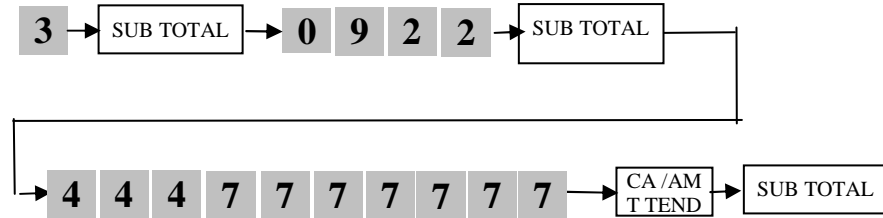
6.7. Impression de la TVA sur les tickets

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



6.8. Impression de la TVA 1, 2 et 3 sur les rapports périodiques

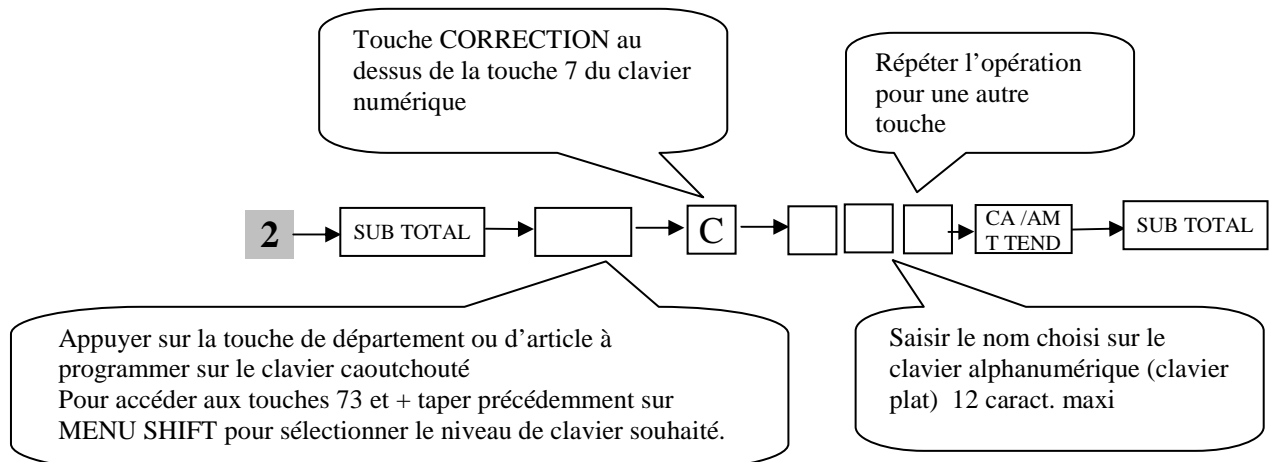
Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



7. Programmation du clavier caoutchouc

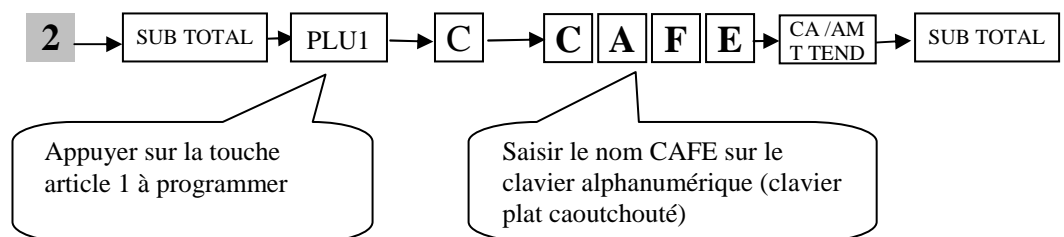
7.1. Programmation du nom d'un article du clavier caoutchouc

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



EXEMPLE : Pour programmer CAFE sur la touche article 1 (PLU1)

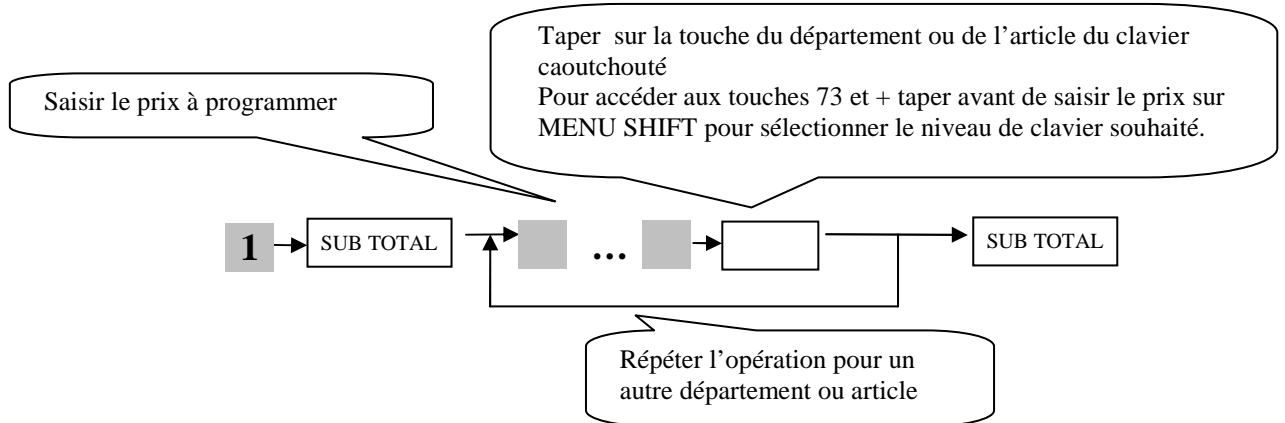
Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



7.2. Programmation du prix d'un article au clavier caoutchouc

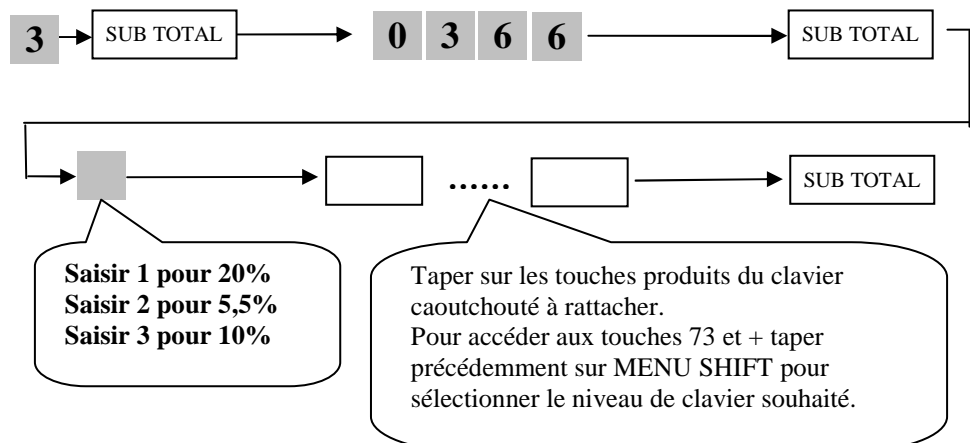
Attention : toujours saisir les prix sans utiliser le point décimal (exemple, pour 10,00€, saisir 1000)

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



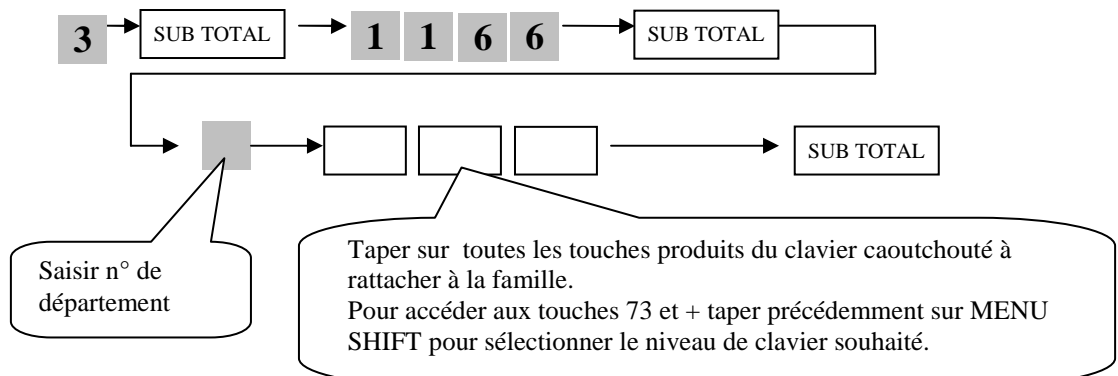
7.3. Affectation des TVA aux articles du clavier caoutchouc.

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



7.4. Rattachement des articles du clavier caoutchouc à une famille (département)

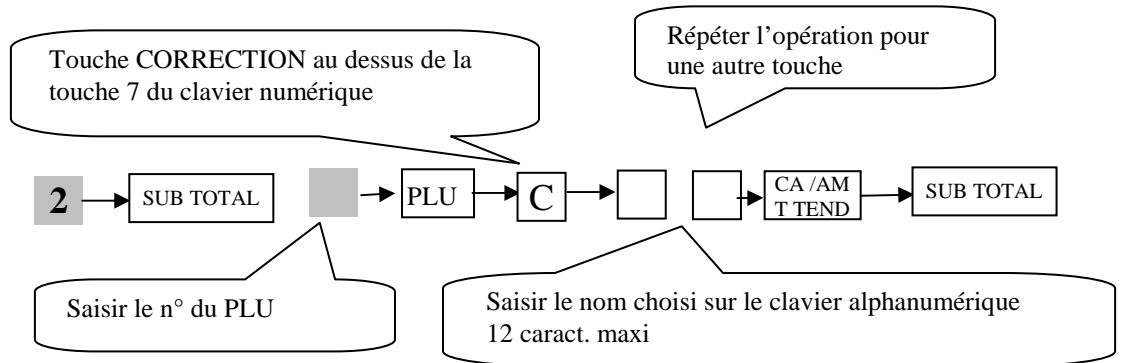
Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



8. Programmation des articles à code PLU

8.1. Programmation du nom d'un article par code PLU

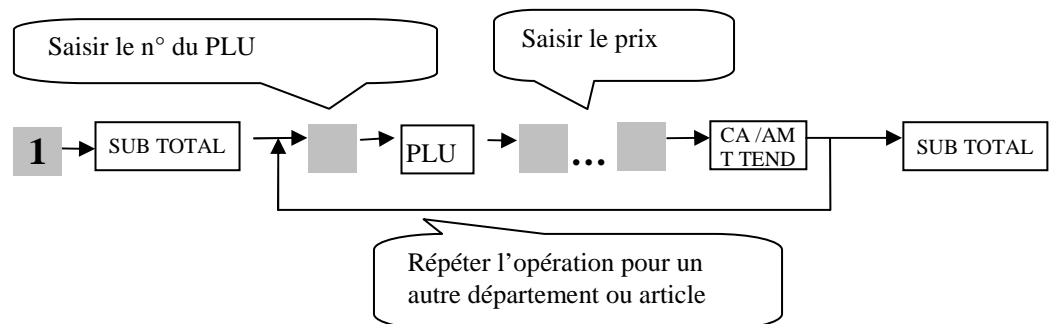
Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



8.2. Programmation du prix d'un article par code PLU

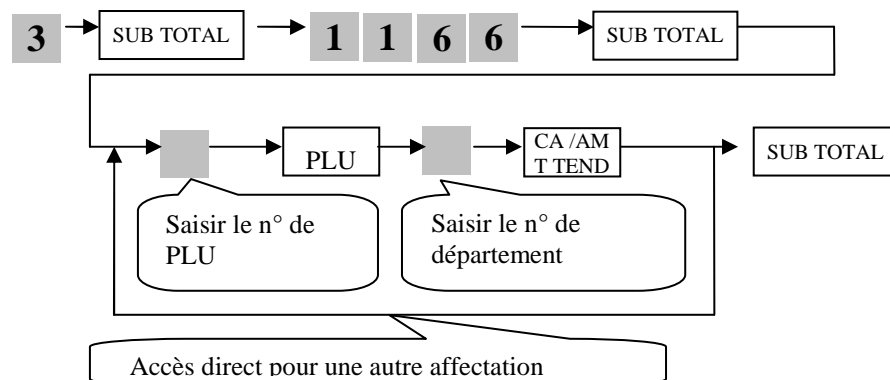
Attention : toujours saisir les prix sans utiliser le point décimal (exemple, pour 10,00€, saisir 1000)

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



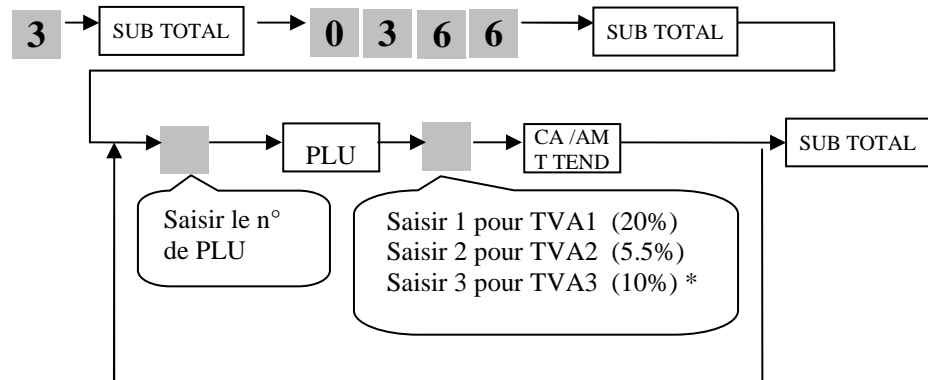
8.3. Rattachement d'un article par code PLU à une famille

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



8.4. Affectation de la TVA sur un article par code PLU

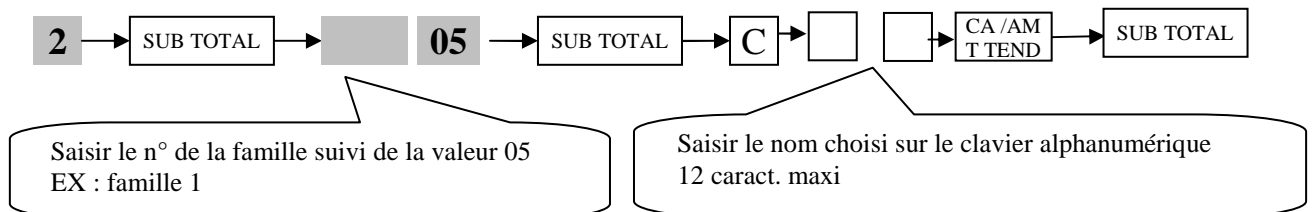
Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



9. Autres programmations

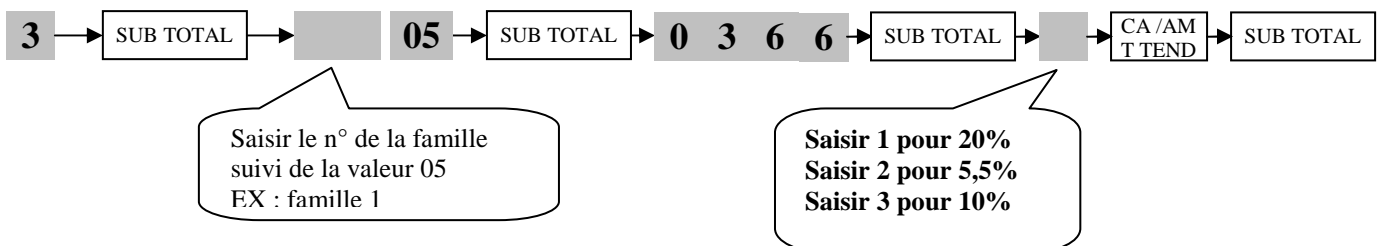
9.1. Programmation du nom d'une famille non accessibles au clavier

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



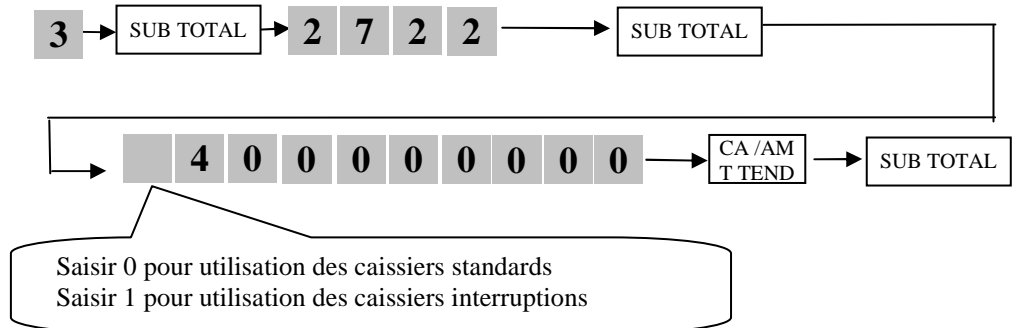
9.2. Programmation de la TVA sur une famille non accessibles au clavier

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



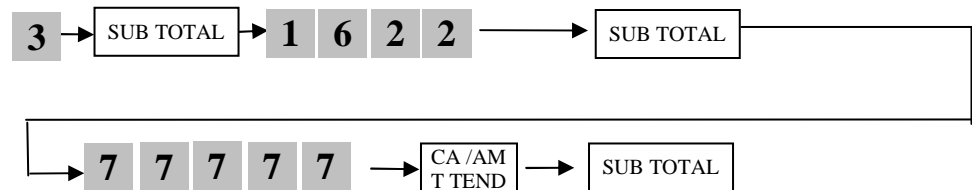
9.3. Programmation de l'utilisation des caissiers

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



9.4. Suppression des Grands totaux (GT)

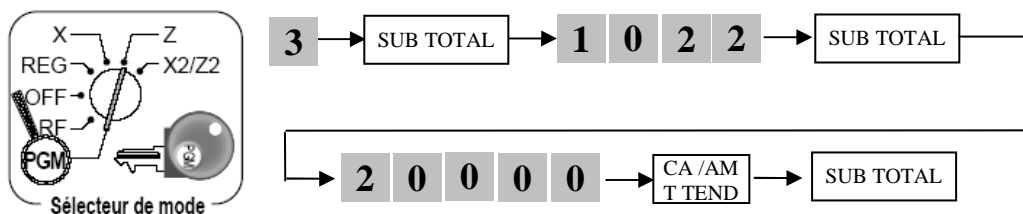
Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



9.5. Suppression de la contrainte tiroir

En supprimant cette contrainte, la SE-C300 pourra fonctionner tiroir ouvert

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :

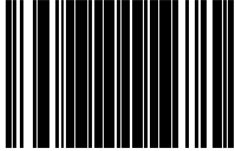


10. Scanning

a) Initialisation scanner **HONEYWELL** type Eclipse MS5145.

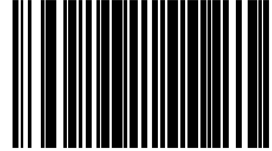
Lire les codes barres suivants dans l'ordre avec le scanner

1. Enter Program Mode



999999

6. Configuration Code 2



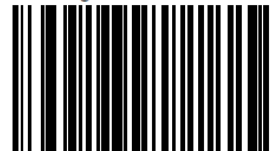
8158990

2. Recall Defaults



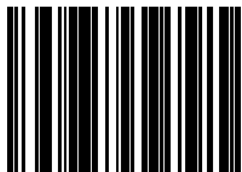
999998

7. Configuration Code 3



8160800

3. Enable RS232



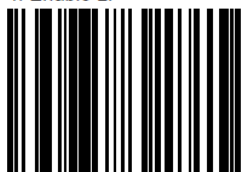
415554

8. Configuration Code 4



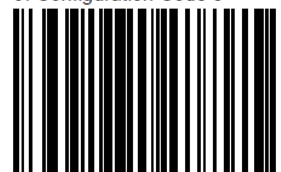
81661400

4. Enable LF



116612

9. Configuration Code 5



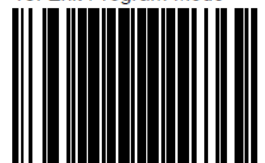
8184240

5. Configuration Code 1



80751460

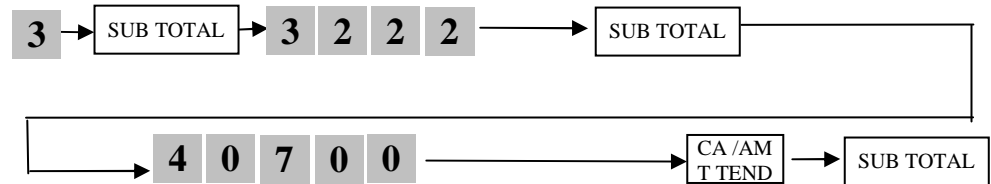
10. Exit Program Mode



999999

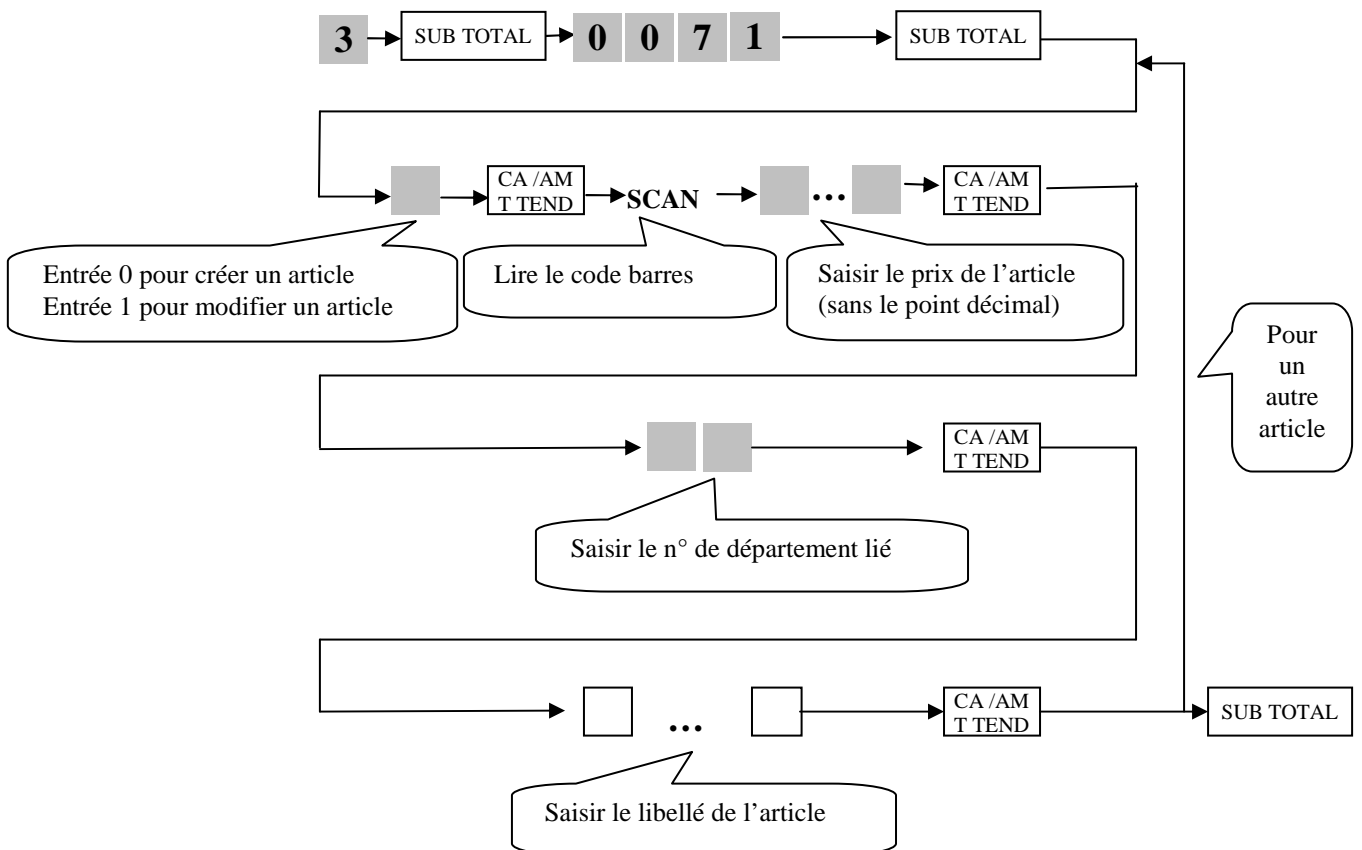
10.1. Programme de base SCANNING (obligatoire en mode scanning)

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



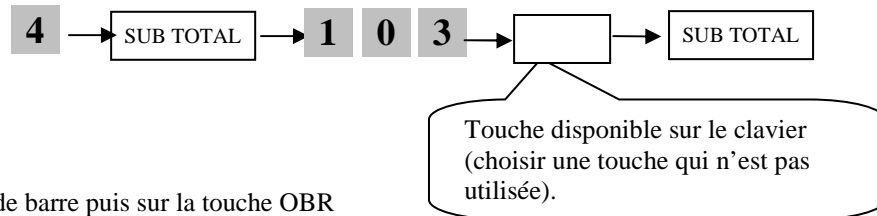
10.2. Programmation des articles SCANNING

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



10.3. Création d'une touche OBR permettant de taper le n° de code barre au clavier

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



Ex : Taper le n° de code barre puis sur la touche OBR

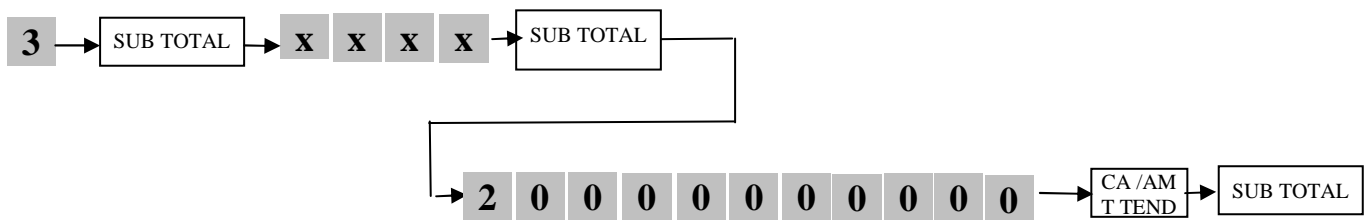
10.4. Gestion des multiplications des articles scanners par département

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



NB : Possibilité de configuration par n° de code fonction si la touche Dept n'est pas présente au clavier

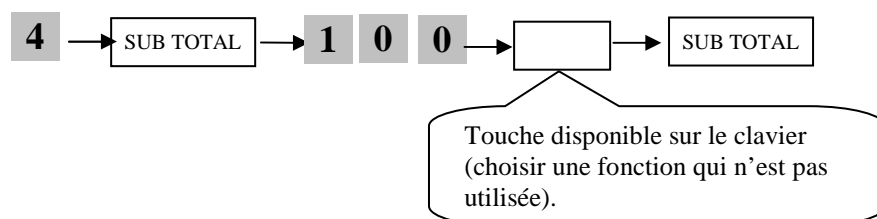
OU



(XXXX= code fonction du Dept, taper 3 SUBT SUBT pour le visualiser)

10.5. Création d'une touche MULTIPLICATION

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



Exemple de vente : Taper



11. Dernières manipulations

11.1. Déblochage partiel (si nécessaire)

Cette opération permet un déblocage de la caisse, elle n'a aucune incidence sur la programmation, ni sur les enregistrements effectués en mode REG.

Positionner la clef sur OFF

Appuyer sur la touche **FEED (pour SEC450)** ou **RECEIPT FEED (pour SEC3500)**

Positionner la clef sur PGM en restant appuyé sur la touche

Relâcher la touche , et appuyer sur la touche , l'écran affiche « FFFFFFFFFF »

Lorsque l'initialisation est terminée, un ticket est édité avec le code d'initialisation sélectionné.

11.2. Remise à zéro des chiffres d'affaires (si nécessaire)

Cette opération permet après la formation du client d'effacer tous les essais effectués sur la SE-C300.

Seuls les compteurs financiers sont remis à zéro, cette opération n'a aucune incidence sur la programmation

ATTENTION Cette opération remettant à zéro également les compteurs Z et n° de ticket, il ne faut pas l'utiliser après que la SE-C 300 est enregistrée des ventes réelles.

Positionner la clef sur OFF

Appuyer sur la touche **FEED (pour SEC450)** ou **RECEIPT FEED (pour SEC3500)**

Positionner la clef sur PGM en restant appuyé sur la touche

Relâcher la touche lorsque l'écran affiche :

Pour la SEC450 :

l'écran affiche 00000000 taper **8888888888** puis la touche **FLECHE BAS**

Pour la SEC3500 :

l'écran affiche FFFFFFFFFF taper **8888888888** puis la touche **FLECHE BAS**

Lorsque l'initialisation est terminée, un ticket est édité avec le code d'initialisation sélectionné.

11.3. Sauvegarde du programme sur mémoire interne flash de la caisse

Clé sur PGM, sélectionner la ligne PROG SYSTEME et taper ensuite :



11.4. Sauvegarde du programme sur carte SD

Clé sur PGM taper : Sélectionner CARTE SD à l'écran puis appuyer sur

CA/AM
T TEND

Sélectionner ensuite BACKUP > SD puis

CA/AM
T TEND

et valider par OUI