

## Fonctionnement du plan du restaurant :

Vous affichez le plan du restaurant en cliquant sur le bouton 'Tables' du menu principal. Lorsque vous cliquez sur une table, la dernière note de la journée saisie pour cette table vous est automatiquement affichée. Vous pouvez ainsi utiliser cette facilité pour appeler la note d'une table pour ajouter des supplémentes, pour demander l'impression de la note ou saisir le règlement.

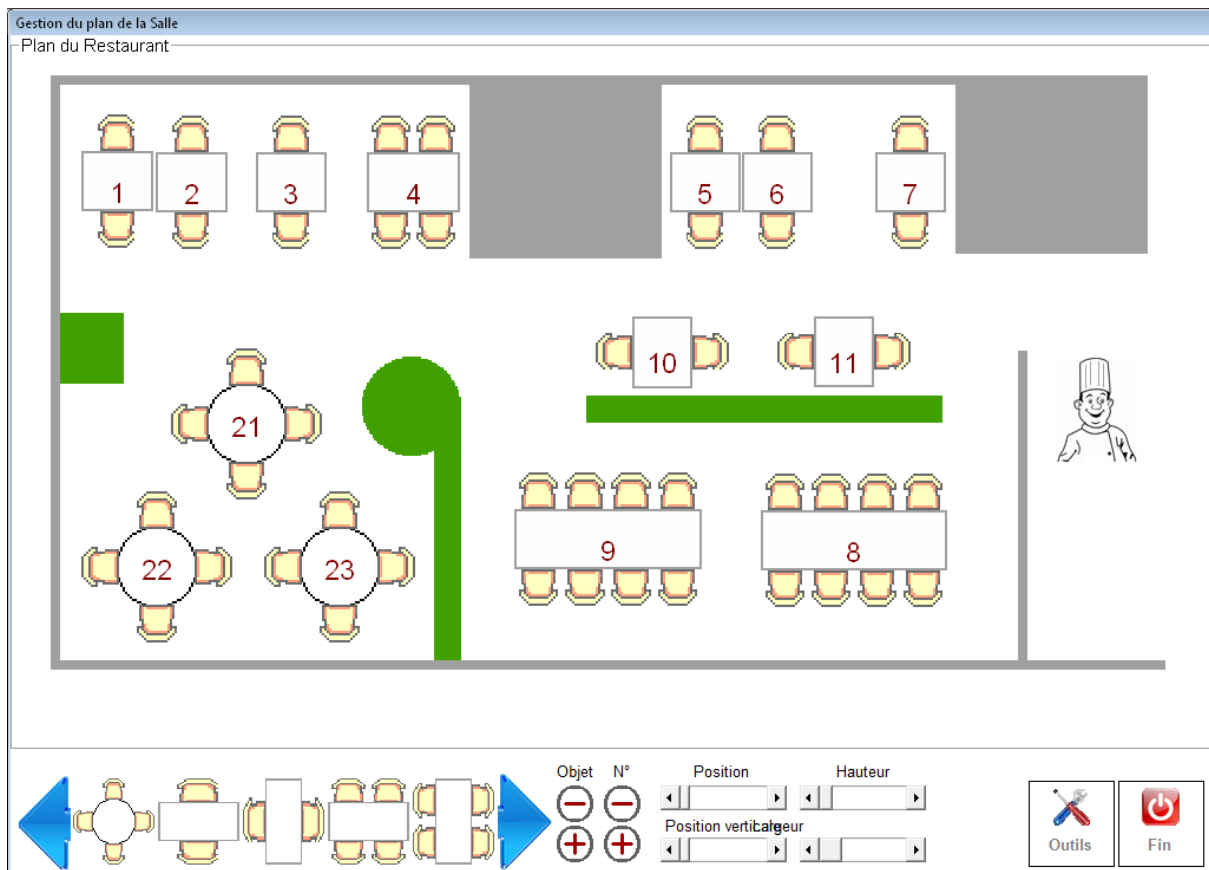
Si une note n'a pas encore été créée dans la journée pour cette note vous pourrez accepter la création de la note directement.

## N° de tables sans Plan :

Cliquez sur <Outils> , <Paramètres>, <Tables>, <Outils>, <Tables> un tableau avec 50 tables rangées sera créé.

## Configuration du Plan du Restaurant personnalisé :

Ce module vous permet de créer très facilement le plan de votre restaurant pour pouvoir accéder aux tables directement en cliquant dessus. Vous accédez à ce module en cliquant sur le bouton <Table> à partir de la boîte à outils dans <Paramètres>.



Cliquez deux fois sur le tableau en bas à droite pour créer un nouvel objet sur le plan. Si cet objet est une table, entrez son numéro sinon laissez la case vide pour

créer un objet inactif. ( Murs, zones grises, vertes, cuisine...) Déplacez votre objet sur le plan en utilisant les barres de défilement Horizontales/verticales.


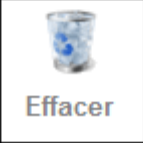

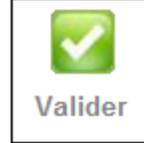
Vous pouvez grossir ou réduire l'objet en cliquant sur les boutons **<Objet>** plus/moins et déplacer l'écriture du N° de table en utilisant les boutons **<N°>**: plus/moin

En cliquant avec le **bouton droit** sur un objet vous pouvez appeler la fenêtre de détail pour modifier les paramètres ou effacer l'objet. Les valeurs sont données en mm.

Détail de l'objet

Largeur de l'objet	20
Hauteur de l'objet	20
Position Horizontale	164
Position verticale	88
N° de table numérique	37
Taille de la Police	18

Modifiez les valeurs et passez à la zone suivante avec la souris ou (Tab)

 Corriger	 Effacer		 Valider
---	--	---	--

Les deux **<flèches>** vous permettent de déplacer la fenêtre sur l'écran si elle cache l'objet que vous voulez modifier.

Si vous avez entré des valeurs erronées pour la position, cliquez sur le bouton **<corriger>** qui affichera votre objet en haut à gauche de votre plan.

Cliquez sur le bouton **<Valider>** pour afficher le résultat de vos modifications. Lorsque vous saisissez une valeur dans une zone de texte, cliquez sur (**Entrée**) pour voir immédiatement le résultat.

### **Notes :**

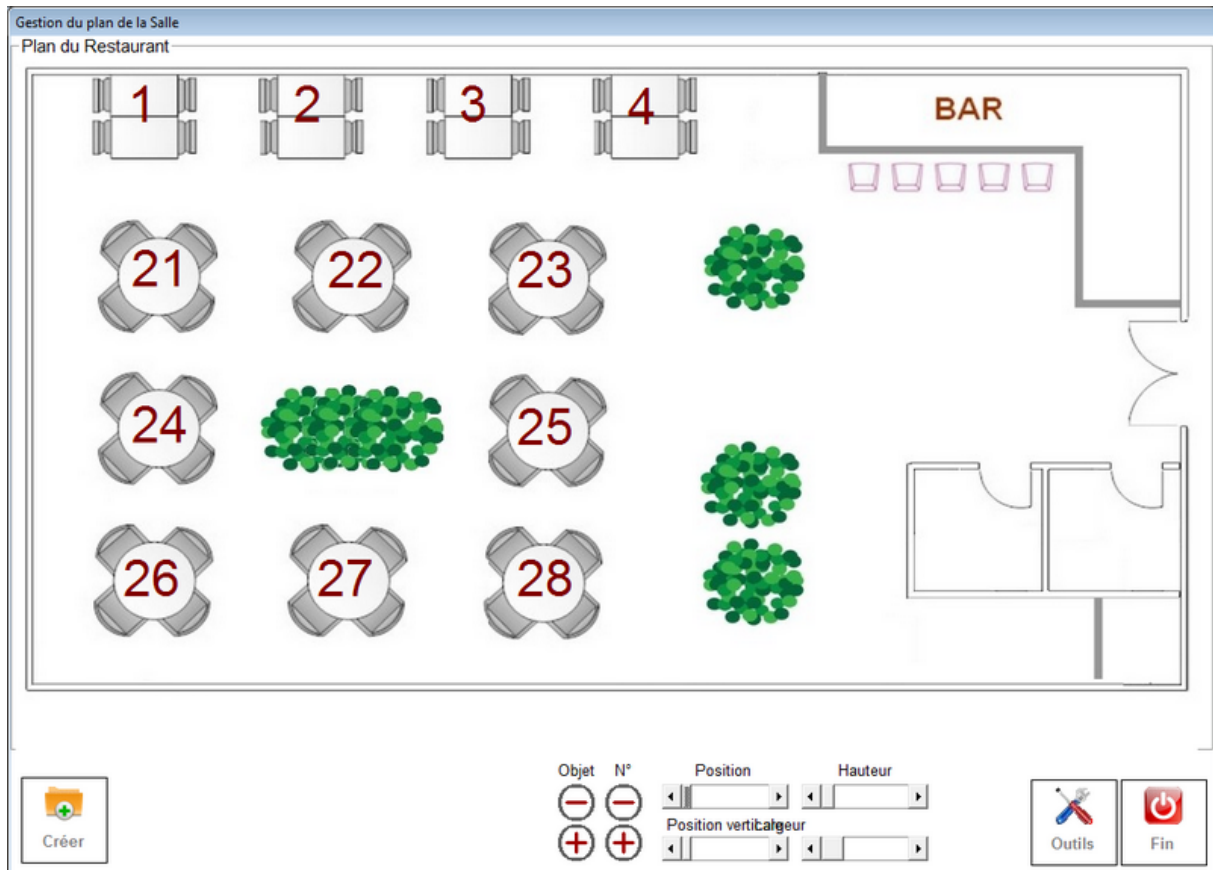
Les murs sont faits en choisissant un icône gris ou vert carré et en modifiant la largeur et la longueur de l'objet.

---

Ainsi le mur du bas est représenté par un carré noir avec une hauteur de 6 mm et la longueur choisie.

### Plan du restaurant graphique.

Dans les outils vous pouvez activer le mode graphique. Dans ce cas, copiez dans votre répertoire c:\facile\_resto une image graphique de votre restaurant. Cette image doit s'appeler **plan\_table.jpg**.



Les zones que vous créez avec le bouton **<Créer>** seront représentées par les N° de tables que vous pourrez déplacer sur les table de votre image.

Cliquez avec le **bouton droit** sur le N° vous affiche le paramétrage de l'objet que vous pouvez modifier ou effacer.