

Modificar botonera de ventas

Un usuario debidamente autorizado puede modificar el conjunto de botones que componen el menú board de la ventana de ventas touch-screen que ofrece Antare.

Consideraciones generales de diseño del menu

En Antare, la botonera de la pantalla de ventas táctil es un conjunto de botones organizados de manera jerárquica en carpetas. Esta jerarquía debería ser acorde con la forma en que está organizada la carta de platillos que se ofrece al comensal o en su defecto la lista de precios.

Procure crear solo las carpetas necesarias en la pantalla principal, incluyendo los grupos mas esenciales (Por ejemplo: Entradas, Raciones, Platos Principales, Bebidas, Licores, Postres, Cafe)

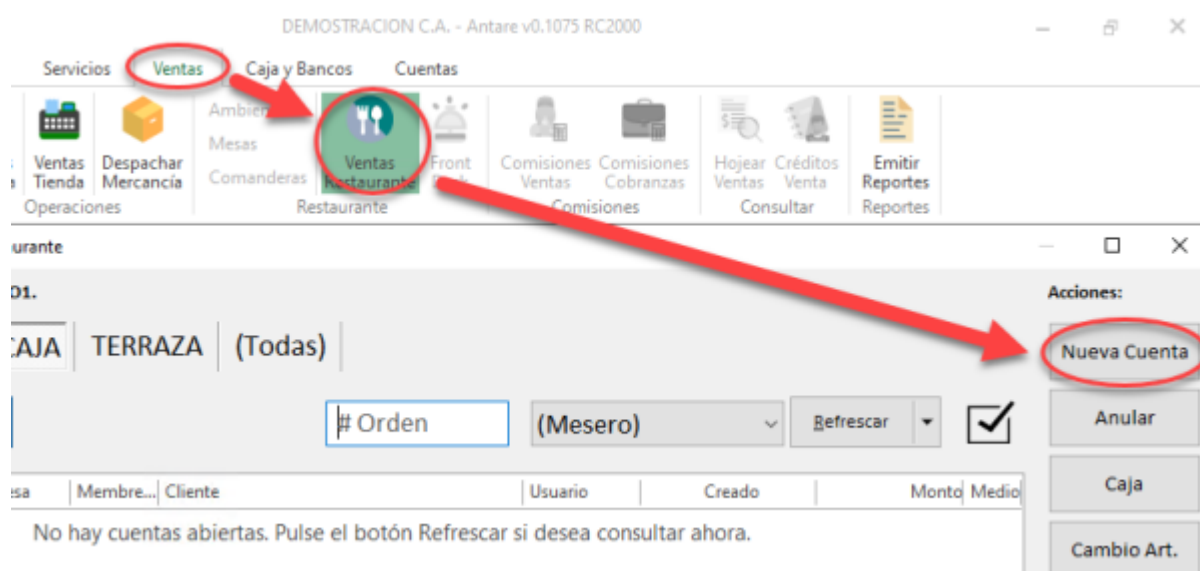
Asímismo, dependiendo de la complejidad y rasgos particulares del menú de su negocio, procure que para llegar a un producto, se logre con la menor cantidad posible de pulsaciones. Se trata de lograr el equilibrio entre un menú bien organizado y que todos los productos estén al alcance del operador.

Tome en cuenta que esta aplicación es utilizada por el mesero o cajero. Procure que el texto que aparece en los botones sea lo mas corto y conciso posible. El texto que aparece en el botón no afecta al nombre del producto, puede colocar un botón cuyo titulo sea *Fresa* y que en la comanda y factura al cliente aparezca el nombre completo del producto *BATIDO DE FRESAS*

Respecto a las imágenes y fotos, seleccione solo aquellas donde se vea el producto bien de cerca. En las bebidas embotelladas, es conveniente colocar el logotipo/marca del producto y no la foto de la botella completa. Seleccione imágenes que sean ligeramente mas anchas que verticales.

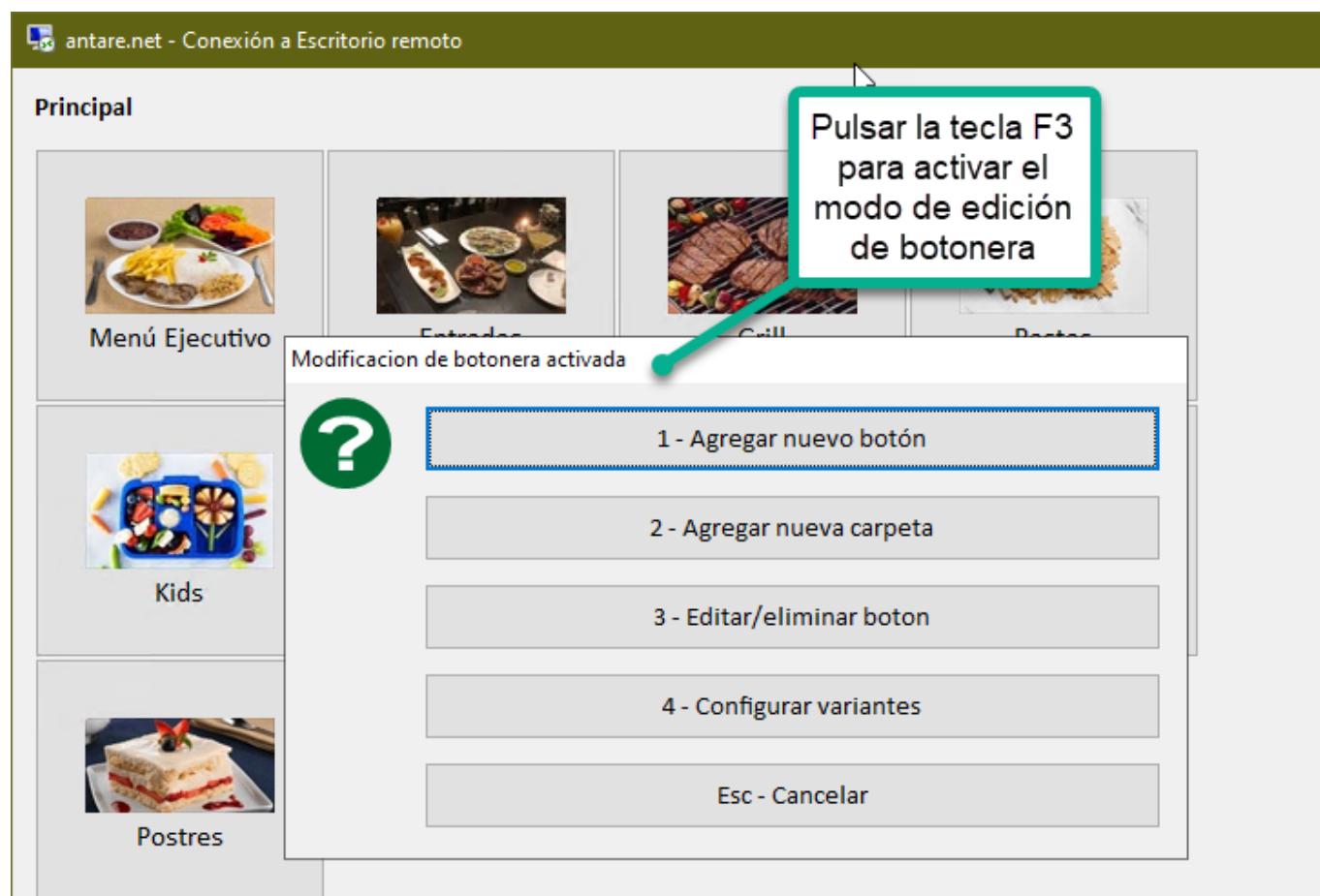
Acceso a la botonera a modificar

El primer paso para realizar la modificación correspondiente es abrir la botonera, tal como si se estuviese realizando una venta.



El icono Ventas Restaurante puede variar según la configuración de negocio establecida en el sistema durante la instalación. Ejemplo: Ventas Farmacia, Ventas Minimarket, Ventas Panaderia, etc.

Una vez en la ventana, se pulsa la tecla **F3** para activar modalidad de edición de botones.



Tipos de Botones

La botonera de Antare puede contener tres tipos de Botones:

Carpetas

Las carpetas se utilizan para agrupar botones de acuerdo a cierto criterio o categoría. Al pulsar sobre un botón de tipo carpeta, se muestra un submenú con los botones que esta contiene. Un ejemplo de carpetas puede ser: Empanadas, Bebidas.

Botones

Los botones (en este contexto) son aquellos que al pulsarlos agregan directamente un producto a la lista o carrito de pedidos. Estos están directamente vinculados a los artículos que forman parte del inventario registrado en la base de datos por el usuario.

Navegación

Son botones que coloca el sistema automáticamente para pasar de una página a otra o salir de una carpeta. Estos botones no pueden ser modificados por el usuario.

Agregar botón tipo Carpeta

Para agregar una Carpeta, solo hay que pulsar sobre la opción **Agregar nueva carpeta**, o más adelante sobre el botón azul **+Carpeta**.

Principal

[Item](#) [Tablas](#) [Publicidad](#) [+ Carpeta](#) [+ Botón](#) [Reordenar](#) [Finalizar](#)



Menú Ejecutivo



Kids



Postres

Propiedades de la carpeta

Colocar el nombre de la carpeta

Texto en Botón:

Descripción:

Establecer Imagen [Borrar Imagen](#)

Colocar imagen en la misma (opcional)

Variantes:
☒ Botón Habilitado

[Aceptar](#) [Cancelar](#)

Al introducir el nombre y las imagen de la carpeta, el sistema pregunta si desea seguir creando mas carpetas

Antare

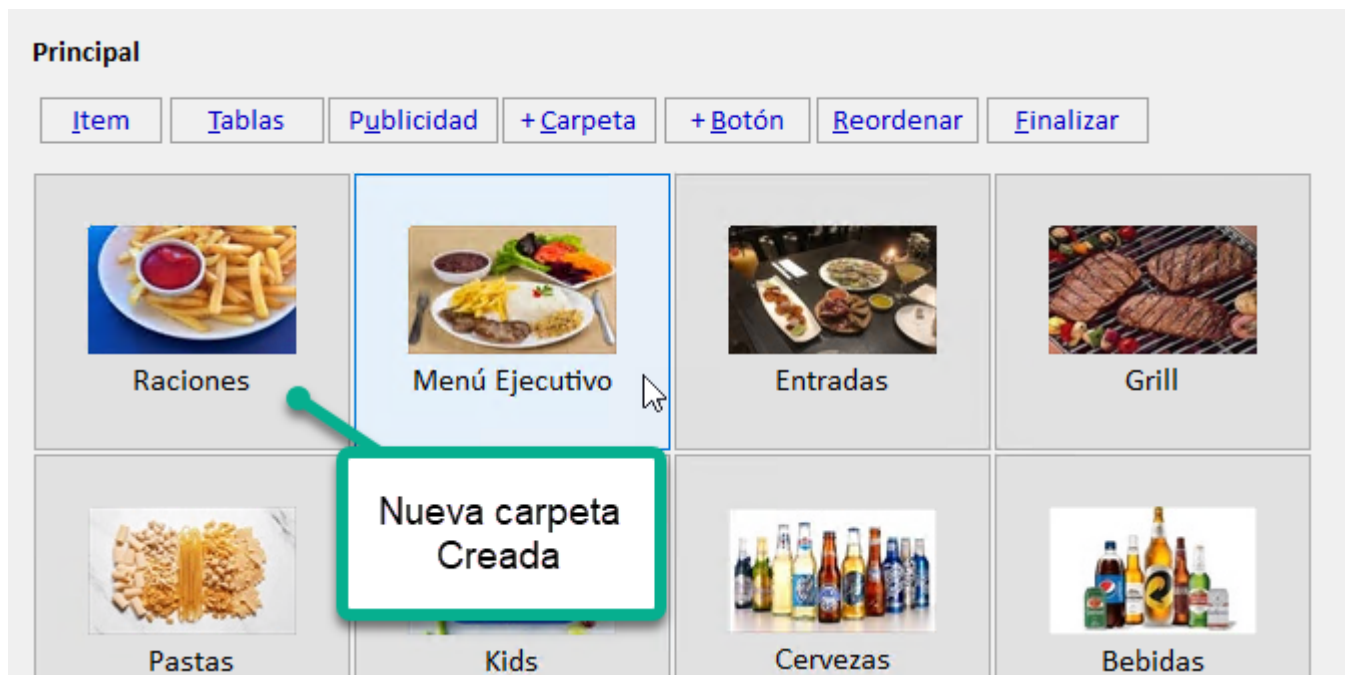
¿Desea agregar otro botón semejante?

[Yes](#) [No](#)

Para no cerrar la ventana y agregar mas carpetas

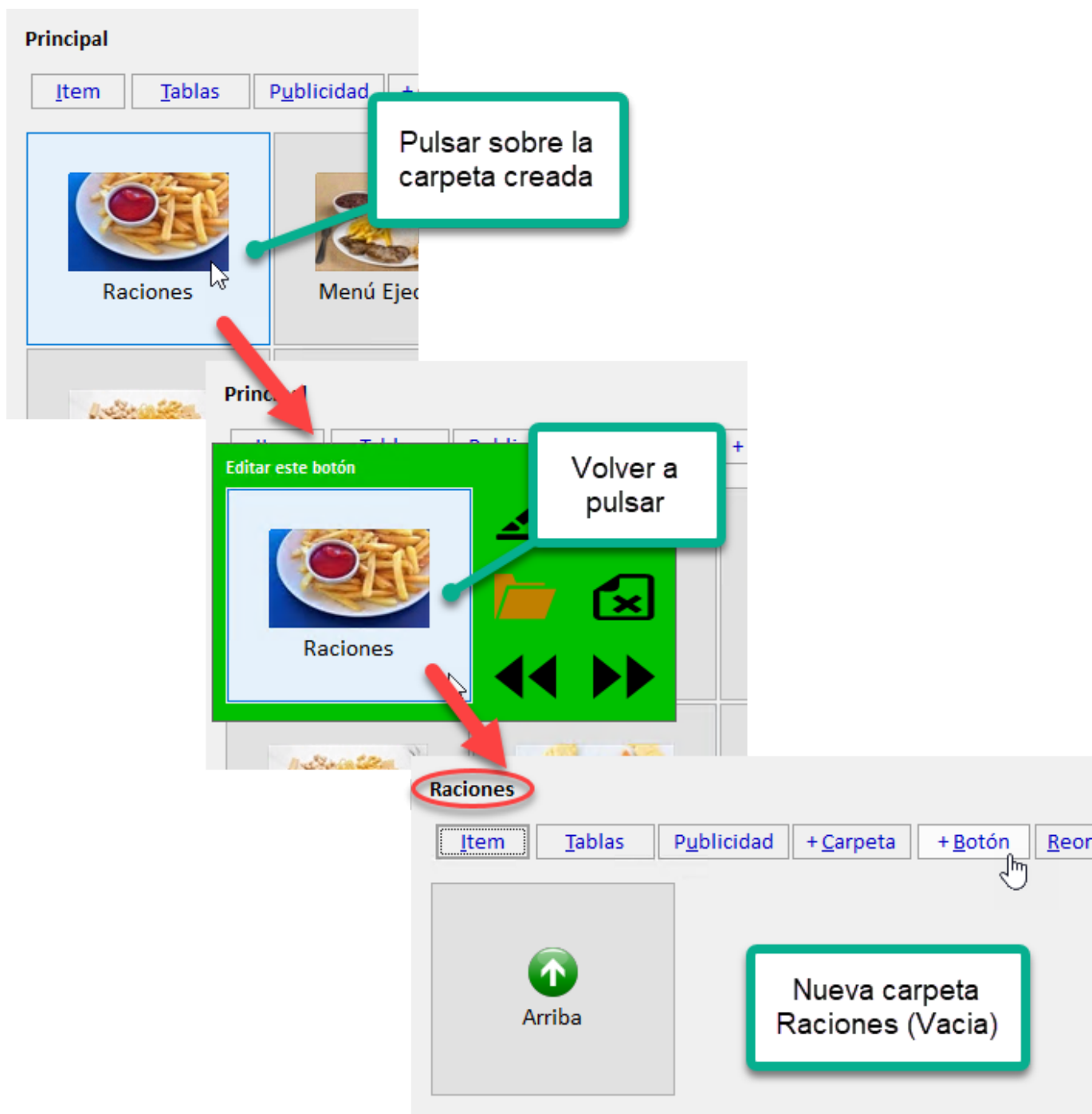
No crear mas carpetas por ahora

Finalmente la nueva carpeta aparece al principio del menú board



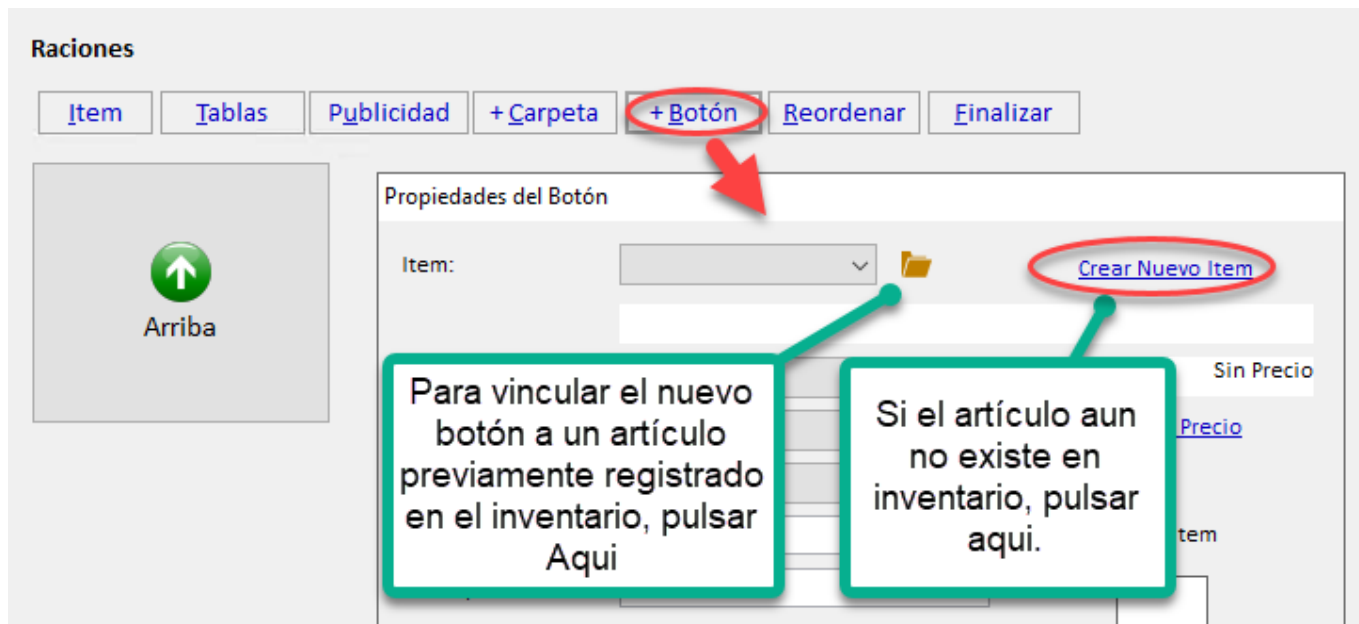
Entrar a la nueva carpeta

Para agregar botones a la nueva carpeta creada, solo hay que pulsar dos veces sobre la misma.



Agregar botón de producto

Para comenzar el proceso se debe pulsar en **+ Botón**



Registrar nuevo producto para el botón

Al pulsar sobre **Crear Nuevo Item**, aparece una ventana que permite registrar de forma expresa el nuevo artículo que se vinculará al nuevo botón.

Es posible y perfectamente válido, según sea necesario, colocar varios botones en diversas áreas o carpetas del menú o botonera que apunten a un mismo producto registrado en inventario.

Tablas Publicidad + Carpeta + Botón Reordenar Finalizar

Propiedades del Botón

Item: 

[Crear Nuevo Item](#)

Incluir nuevo artículo

☐ Fijar Precio: DEF

Depósito: DEF

Unidad:

Texto en Botón:

Descripción:

Comanderas:

Variantes:

☒ B

Marca: 

Departamento: 

Nombre del Item:

Características:

Presentación:

Contenido neto:

Código sugerido:

Precio de venta:

Expresado en:

☒ Precio incluye IVA

☐ Exento de IVA

☐ Mostrar parámetros avanzados



[Incluir foto](#)

[Guardar](#) [Cancelar](#)

Esta ventana permite registrar los datos del nuevo producto para el nuevo botón.

Una vez que se pulse en **Aceptar**, la ventana emergente se cierra y volvemos a los datos del nuevo botón para finalmente guardarlo en la botonera.

Completar registro del nuevo botón

Propiedades del Botón

Item: RA.PAP.FRI [Crear Nuevo Item](#)

☐ Fil [Cambiar Precio](#)

Depo

Unid

Texto en Botón: Papas Fritas ☒ Copiar Foto Item

Descripción: Papas Fritas

Comanderas: [Establecer Imagen](#)
[Borrar Imagen](#)

Variantes:

☒ Botón Habilitado

[Pulsar aqui para guardar los cambios](#)

[Aceptar](#) [Cancelar](#)

Al hacer click en **Aceptar**, Antare pregunta si el usuario desea seguir agregando nuevos botones.

Antare

¿Desea agregar otro botón semejante?

[Yes](#) [No](#)

Para no cerrar la ventana y agregar mas botones

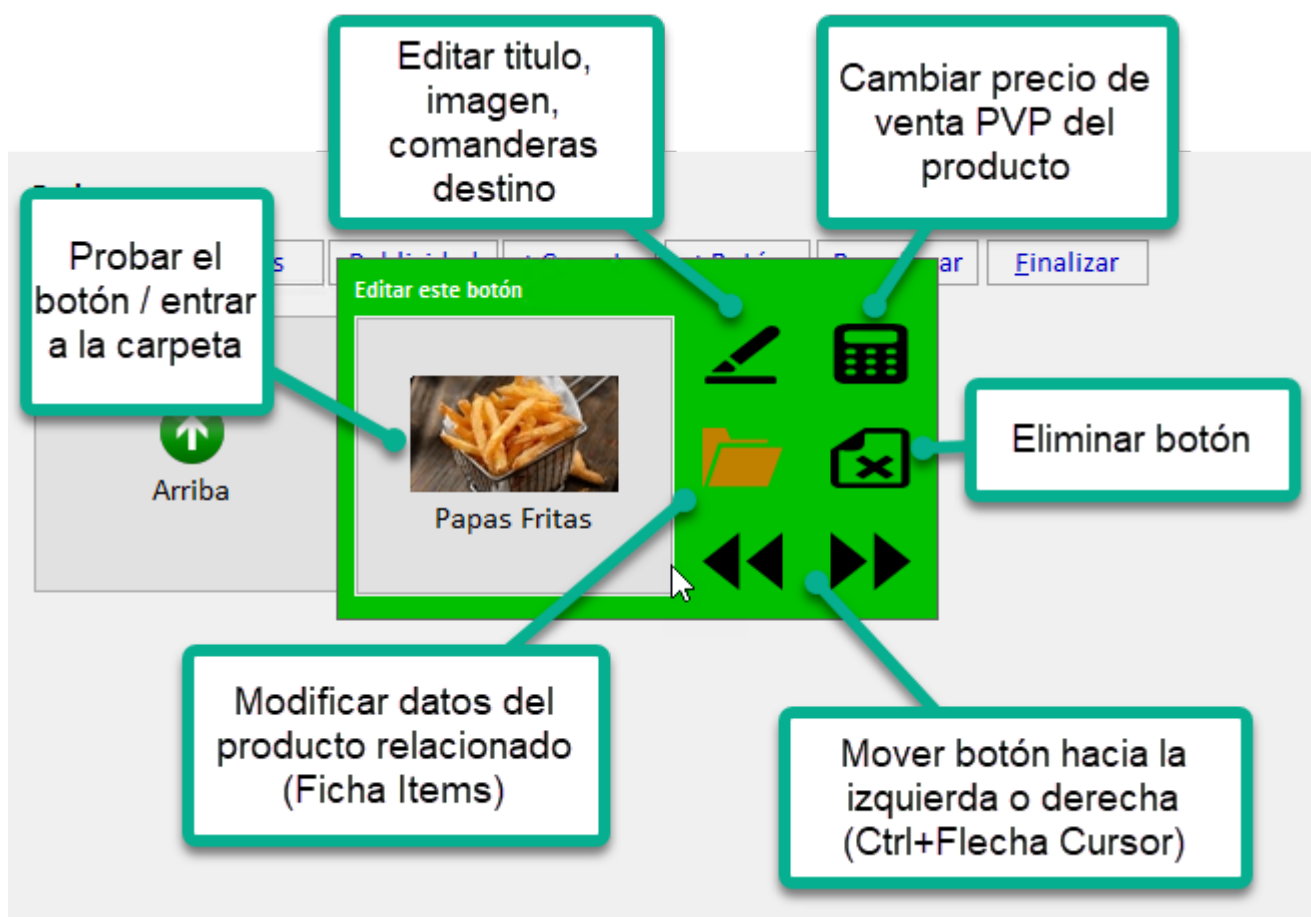
No crear mas botones por ahora

Y finalmente el nuevo botón aparece al principio del menú



Modificar o eliminar un botón

Al pulsar sobre el botón creado, este se enmarca en un cuadro verde que proporciona al usuario las siguientes herramientas:



La eliminación de un botón no elimina el artículo registrado en el inventario (Ficha Items). Si eliminó un botón por equivocación puede volver a crearlo sin tener que volver a crear el producto en la tabla de inventario.

From:
<https://wiki.antare.net/> - Wiki

Permanent link:
<https://wiki.antare.net/doku.php/antare/ventas/touch-screen/modificar-botonera?rev=1732505629>

Last update: **2024/11/25 03:33**

