

# Unikupon MD

Instrukcja obsługi

# Spis treści

1. Uruchamianie programu.....	3
1.1 Ekran powitalny .....	3
1.2 Obsługa menu startowego.....	3
1.3 Ekran łączenia z drukarką.....	3
1.4 Zezwolenie na dostęp do kabla.....	4
1.5 Logowanie.....	4
1.6 Ekran łączenia z Internetem/systemem.....	4
1.7 Informacja o promocjach .....	4
2. Aktualizacja.....	5
2.1 Aktualizowanie programu.....	5
2.2 Uruchamianie zaktualizowanego programu .....	6
3. Menu główne programu.....	7
4. Sprzedaż kuponów doładowujących.....	8
5. Doładowanie konta telefonicznego .....	10
6. Twój POS .....	11
7. Raporty .....	12
7.1 Przykładowy raport dzienny.....	12
8. Opcje.....	12
9. Stan magazynów .....	13
9.1 Dostępność kuponów .....	13
9.2 Dostępność doładowań.....	13
10. O programie .....	14
11. Pomoc.....	14



## Legenda

Joystick – gałka do zmiany opcji nad klawiszem „2”.

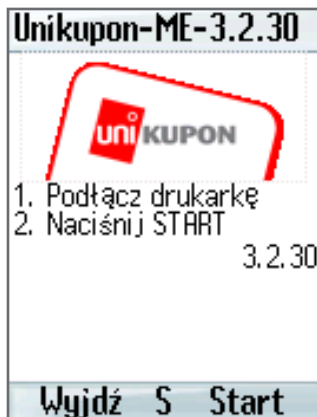
Przyciski z kropką (po bokach joysticka) nazywamy w skrócie napisem nad nim.

Na przykładzie obok:

- START – prawy przycisk,
- WYJDŹ – lewy przycisk.

# 1. Uruchomienie programu aplikacji Unikupon MD

## 1.1 Ekran powitalny

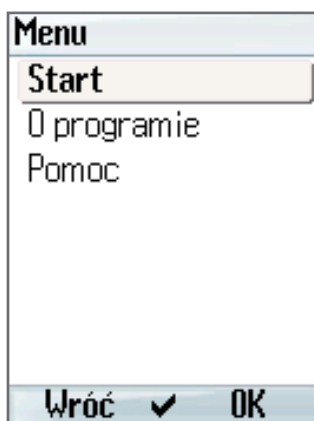


Aby rozpocząć działanie programu podłącz drukarkę (kablem lub poprzez BlueTooth/IrDA) do komórki i wciśnij **Start** lub joystick

Aby wyjść z programu wciśnij **Wyjdź**

## 1.2 Menu startowe

Poruszając się po menu joystickiem (góra, dół) wybierz interesującą Cię opcję. Wybrana opcja powinna zostać zaznaczona (przykładowo na rysunku obok zaznaczona jest opcja Start).

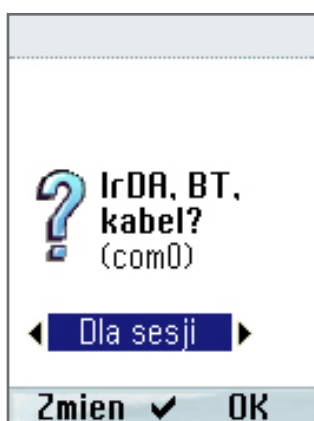


Aby zatwierdzić swój wybór naciskasz joystick lub **OK**

Aby przejść do głównych funkcji programu wybierz **Start**  
Aby zobaczyć informację o programie wybierz **O programie**  
Aby zobaczyć pomoc wybierz **Pomoc**  
Aby wrócić do ekranu powitalnego wciśnij **Wróć**

Jeśli wybrałeś **O programie** przejdź do pkt 10  
Jeśli wybrałeś **Pomoc** przejdź do pkt 11  
Jeśli wcisnąłeś **Wróć** przejdź do pkt 1.1

## 1.3 Łączenie z drukarką (com0)



Aby połączyć się z drukarką musisz wybrać sposób połączenia (jak na rysunku obok).

Dostępne możliwości połączenia:

- **Dla sesji** – zezwól na połączenie z drukarką dla całej sesji (**zalecane**)
- **Zawsze zezwalaj**
- **Nie tym razem**
- **Nie dla sesji**
- **Nigdy**

Aby wybrać jedną z możliwości poruszaj joystickiem (lewo, prawo) lub wciśnij **Zmień**.

Aby przejść dalej wciśnij **OK**.

## 1.4. Zezwolenie na dostęp do kabla

Ekran pytający, czy zezwolić Javie na dostęp do kabla.  
Jeżeli chcesz używać dalej programu musisz wcisnąć **Tak**.

## 1.5 Logowanie

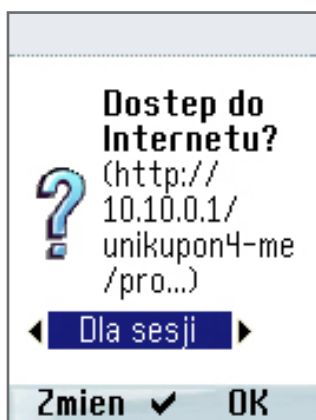


Aby zalogować się do systemu należy podać swój numer identyfikujący – PIN. Pozwoli to na zweryfikowanie Twojej tożsamości.

Jeżeli pomyliłeś się przy wpisywaniu PINu wciśnij **<C**. Jeśli przytrzymasz **<C** dłużej usunięty zostanie cały PIN, który wpisałeś.

Aby zatwierdzić wpisany PIN wciśnij **OK** lub joystick

## 1.6 Łączenie z systemem



Aby połączyć się z systemem musisz wybrać sposób połączenia.

Dostępne możliwości połączenia:

**Dla sesji** – (zalecane)

**Pozwól raz**

**Nie tym razem**

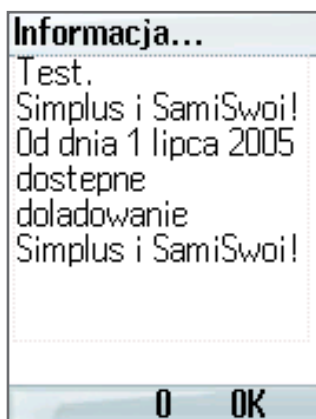
**Nie dla sesji**

**Nigdy**

Aby wybrać jedną z możliwości poruszaj joystickiem (lewo, prawo) lub wciśnij **Zmień**.

Aby przejść dalej wciśnij **OK**

## 1.7 Informacja o promocjach



Po zalogowaniu do systemu wyświetla się informacja o obowiązujących promocjach (jak obok).

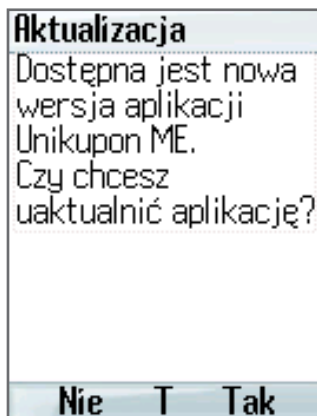
Jeśli informacja zajmuje więcej niż jeden ekran, możesz się po niej poruszać joystickiem (górze, dół)

Aby przejść dalej wciśnij **OK** lub joystick

Jeśli pojawi się okno o aktualizacji przejdź do punktu 2

Jeśli nie pojawi się okno o aktualizacji przejdź do punktu 3

## 2. Aktualizacja

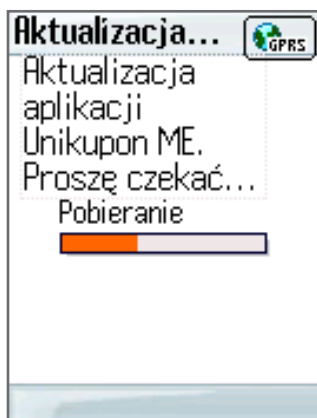


Ekran ten pojawi się, jeżeli dostępna będzie nowa wersja programu Unikupon.

Jeżeli chcesz uaktualnić swój program wciśnij **Tak** lub joystick. (zalecane).

Jeżeli nie chcesz aktualizować programu wciśnij **Nie** (przejdź do punktu 3).

### 2.1 Aktualizowanie programu



Jeśli wybrałeś opcję aktualizacji, pojawi się ekran z postępowaniem pobierania nowej wersji programu.

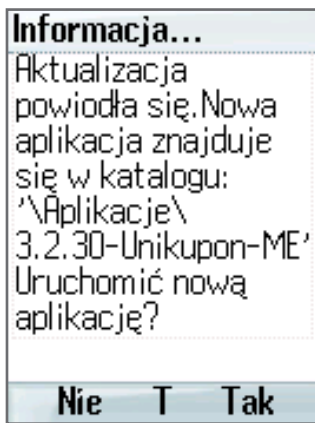
Dostępne tutaj opcje to:

- **Dla sesji** – (zalecane) gdy wybierzesz tę opcję, program będzie aktualizowany bez ponownego pytania w trakcie trwania sesji
- **Nigdy**
- **Nie tym razem**
- **Pozwól raz**



Aby zmienić opcję, poruszaj joystickiem (lewo, prawo), lub wciśnij przycisk **Zmień**

Aby zatwierdzić wybraną opcję wciśnij **OK** lub joystick

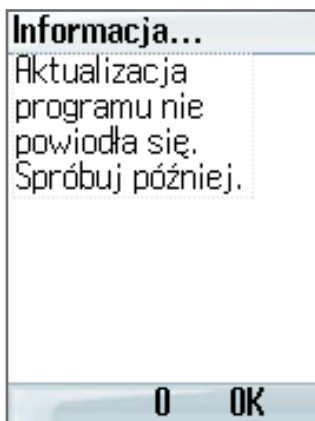


## Informacja

Jeśli aktualizacja przebiegała poprawnie zobaczysz ekran mówiący o powodzeniu, lokalizacji i nazwie zaktualizowanego programu z zapytaniem, czy chcesz uruchomić nową aplikację.

Jeśli wciśniesz **Tak** lub joystick przejdź.

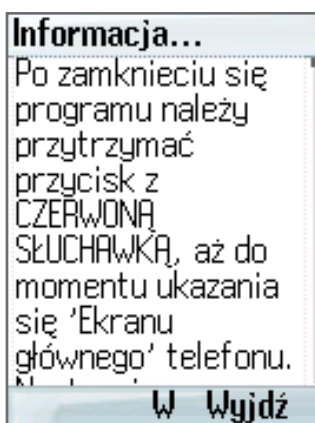
Jeśli wciśniesz **Nie**, przejdź do punktu 3 – będziesz wtedy pracował na starej wersji programu.



Jeśli aktualizacja programu nie powiedzie się zobaczysz ekran z informacją o tym.

Wciśnij **OK**, aby przejść dalej.

## 2.2 Uruchamianie zaktualizowanego programu



Po dokonaniu aktualizacji pojawi się ekran ze wskazówką, co powinieneś zrobić dalej. Tekst możesz przewijać poruszając joystickiem (górną, dół).

Aby uruchomić nową aplikację wciśnij przycisk **Wyjdź** lub joystick.

Przytrzymaj czerwoną słuchawkę, aż pojawi się główny ekran Twojego telefonu.

Wciśnij swój klawisz skrótu, a następnie **OK** (gdy zobaczysz ekran z zapytaniem "Start Aplikacje?") lub przytrzymaj klawisz skrótu dłużej, aż zobaczysz zawartość folderu "Aplikacje".

Przejdź do punktu 1.

### 3. Menu główne programu



Menu główne zawiera najważniejsze funkcje programu

Aby wybrać opcję, która Cię interesuje zaznacz ją, poruszając się joystickiem (górze, dół), a następnie wciśnij **OK** lub joystick

Aby wrócić do poprzedniego menu wciśnij **Wróć** (wylogujesz się)

Aby sprzedać kupon wybierz **Kupony**

Aby doładować konto wybierz **Doładowania**

Aby zobaczyć informacje o swoim punkcie sprzedaży wybierz **Twój POS – Info**.

Aby zobaczyć raporty wybierz **Raporty**

Aby ustawić opcje programu wybierz **Opcje**

Aby sprawdzić stan magazynu wybierz **Stan magazynu**

Jeśli wybrałeś **Kupony** przejdź do pkt 4

Jeśli wybrałeś **Doładowania** przejdź do pkt 5

Jeśli wybrałeś **Twój POS – Info** przejdź do pkt 6

Jeśli wybrałeś **Raporty** przejdź do pkt 7

Jeśli wybrałeś **Opcje** przejdź do pkt 8

Jeśli wybrałeś **Stan magazynu** przejdź do pkt 9

## 4. Sprzedaż kuponów

Wybierz operatora

Tak Tak

Heyah

POP

Simplus

Sami Swoi

Dzwoneczek

Karta Swiat

Wróć ✓ OK

### Wybierz operatora

Aby sprzedać kupon, musisz wybrać jego rodzaj. Aby to zrobić poruszaj joystickiem (góra, dół), aż zaznaczona będzie interesująca Cię opcja.

Aby zatwierdzić wybór wciśnij **OK**

Aby wrócić do menu głównego wciśnij **Wróć**

Wybierz wartość

20

50

100

150

Wróć ✓ OK

### Wybierz wartość

Po wybraniu rodzaju kuponu, wybierasz nominał, jaki chcesz sprzedać. Nominał wybierasz poruszając się joystickiem (góra, dół). Po zaznaczeniu interesującego Cię nominału kuponu wciśnij **OK**.

Jeśli chcesz wrócić do poprzedniego ekranu wciśnij **Wróć**.

Forma rozliczenia

FAKTURA

WZ

Wróć ✓ OK

### Forma rozliczenia

Wybierz formę w jakiej rozliczysz się z Unikuponem.

Aby wybrać odpowiadającą Ci opcję zaznacz ją poruszając się joystickiem (góra, dół), a następnie wciśnij **OK** lub joystick.

Aby wrócić do poprzedniego ekranu (ekran sprzedaży kuponów) wciśnij **Wróć**.

Zamów kupon
Operator: Tak Tak
Kwota: 20 zł
Rozliczenie: FAKTURA
<b>Wróć 0 OK</b>

## Potwierdzenie złożenia zamówienia na kupon

Aby zamówić kupon, o którym informacje znajdziesz na ekranie wciśnij **OK** lub joystick.

Jeżeli rezygnujesz z zamówienia kuponu wciśnij **Wróć** (wrócisz do poprzedniego ekranu).

Sprawdź wydruk
Czy kupon jest wydrukowany poprawnie i umożliwia odczytanie 16 - cyfrowego kodu doładowującego?
<b>Tak N Nie</b>

Przy kupnie kuponu, zostanie wydrukowany paragon wraz z kodem doładowującym.

Na ekranie **“Sprawdź wydruk”**, jest zapytanie o poprawność wydrukowanego kodu. Kod ten musi się składać z 16 cyfr.

Jeżeli kupon zawiera 16-cyfrowy kod, wciśnij **Tak**. Zostanie wydrukowany paragon potwierdzający sprzedaż kuponu. Po sprzedaży kuponu wrócisz do menu głównego.

Jeżeli kupon nie zawiera 16-cyfrowego kodu, lub wydaje Ci się niepoprawny, wciśnij **Nie** lub joystick.

Dane kuponu
Kod : tetesttest679079
Nr serii: 1142035924
Operator: Tak Tak
Kwota: 400 zł
<b>0 OK</b>

## Dane kuponu

Ekran ten zawiera dane kuponu – kod doładowujący i informacje o rodzaju i nominale kuponu.

Dane przepisz na kupon zastępczy.

Klient w obecności sprzedawcy powinien doładować konto.

Aby przejść dalej wciśnij **OK**.

## 5. Doładowywanie konta telefonicznego

**Wypełnij pola**

Numer telefonu:  
660120684

Kwota doładowania:  
25

<C 0 OK

Aby doładować bezpośrednio konto telefonu na kartę, musisz podać numer tego telefonu oraz kwotę, na jaką chcesz zrobić doładowanie.

Po wpisaniu numeru telefonu (9 cyfr) automatycznie kursor przeskoczy do miejsca przeznaczonego na kwotę doładowania.

Przechodzić pomiędzy numerem telefonu a kwotą doładowania możesz również joystickiem (góra, dół).

Aby skasować wpisany przez siebie numer lub kwotę wciśnij <C

Aby zatwierdzić wpisane dane wciśnij **OK** lub joystick.

Jeżeli chcesz wrócić do menu głównego skasuj wpisane przez siebie dane (wciskając <C), a następnie wciśnij **Wróć**.

**Forma rozliczenia**

**FAKTURA**

WZ

Wróć ✓ OK

### Forma rozliczenia

Wybierz formę w jakiej rozliczysz się z Unikuponem.

Aby wybrać odpowiadającą Ci opcję zaznacz ją poruszając się joystickiem (góra, dół), a następnie wciśnij **OK** lub joystick

Aby wrócić do poprzedniego ekranu (ekran sprzedaży kuponów) wciśnij **Wróć**.

**Zlecić doładowanie?**

Nr telefonu:  
660120684

Kwota:  
25 zł

Rozliczenie:  
FAKTURA

Wróć 0 OK

### Potwierdzenie doładowania

Aby zlecić doładowanie wypisanego na ekranie numeru na podaną kwotę wciśnij **OK** – zostanie wydrukowany paragon ze zleceniem doładowania. Klient powinien sprawdzić wydrukowany numer telefonu, na którego ma nastąpić doładowanie, a następnie podpisać się.

Jeżeli dane na paragonie nie zgadzają się, wciśnij **Wróć** lub joystick (wrócisz do poprzedniego ekranu).

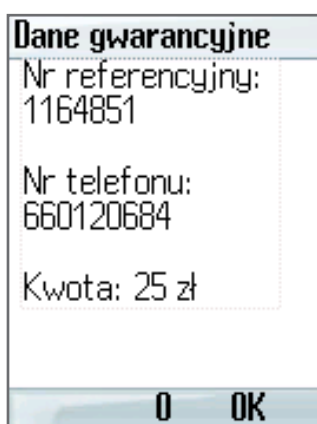


## Dodatkowe potwierdzenie doładowania

Pojawi się ekran pytający, czy wydrukowany paragon został podpisany przez klienta.

Jeżeli został podpisany wybierz **TAK – Podpisano zlecenie** następnie wciśnij **OK**

Jeśli paragon nie został podpisany wybierz **NIE-Anuluj zlecenie**. Doładowanie zostanie anulowane.

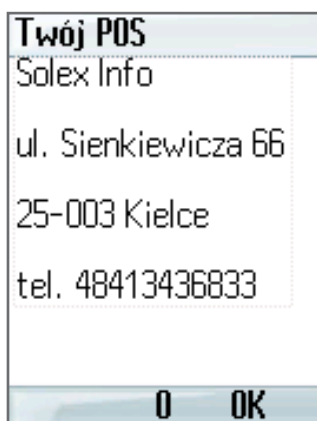


## Dane gwarancyjne

Na ekranie pokazane są dane dotyczące doładowania, które zostało wykonane.

Aby przejść dalej wciśnij **OK** – powrót do menu głównego programu.

## 6. Twój POS - Info



Okno zawiera informacje o Twoim punkcie sprzedaży. Aby wrócić do głównego menu wciśnij **OK** lub joystick.

## 7. Raporty



Jeśli chcesz zobaczyć raport dzienny wciśnij **OK** lub joystick.

Jeśli chcesz wrócić do menu głównego wciśnij **Wróć**.

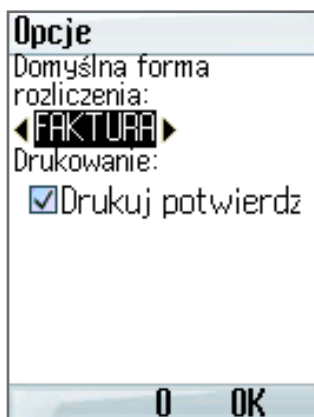
### 7.1 Wyświetlony raport dzienny



Ekran z raportem możesz przewijać joystickiem (górze, dół)

Jeśli chcesz wrócić do poprzedniego okna wciśnij **OK** lub joystick

## 8. Opcje



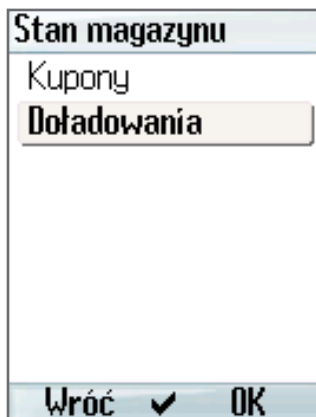
Jeśli chcesz ustawić domyślną formę rozliczenia, musisz ją ustawić poruszając joystickiem (lewo, prawo).

Jeśli chcesz ustawić drukowanie potwierdzeń musisz tą opcję zaznaczyć i wcisnąć **OK**.

Aby przechodzić do domyślnej formy rozliczenia i do drukowania, poruszaj joystickiem (górze, dół).

Jeśli chcesz wrócić do menu głównego wciśnij **OK**.

## 9. Stan magazynów



Aby zobaczyć stan magazynowy z kuponami zaznacz **Kupony** i wciśnij **OK** lub joystick.

Aby zobaczyć stan magazynowy z doładowaniami zaznacz **Doładowania** i wciśnij **OK** lub joystick.

Aby zaznaczyć którąś z opcji, poruszaj joystickiem (górze, dół)

Aby wrócić do menu głównego wciśnij **Wróć**.

### 9.1 Dostępność kuponów



Symbol ✓ oznacza, że towar jest dostępny.

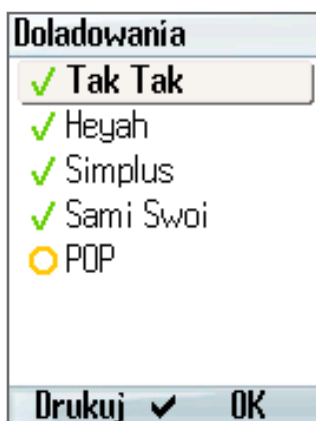
Symbol ✗ oznacza, że towar jest niedostępny.

Symbol ○ oznacza, że towar będzie dostępny wkrótce.

Jeśli chcesz wydrukować stan magazynowy z kuponami wciśnij **Drukuj**.

Jeśli chcesz wrócić do poprzedniego ekranu wciśnij **OK** lub joystick.

### 9.2 Dostępność doładowań



Symbol ✓ oznacza, że towar jest dostępny.

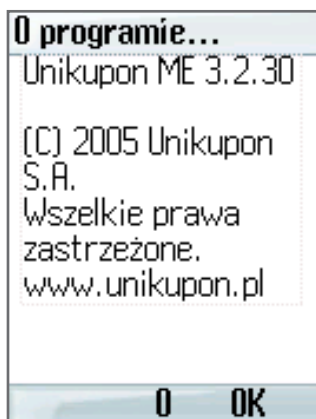
Symbol ✗ oznacza, że towar jest niedostępny.

Symbol ○ oznacza, że towar będzie dostępny wkrótce.

Jeśli chcesz wydrukować stan magazynowy z doładowaniami wciśnij **Drukuj**.

Aby powrócić do ekranu poprzedniego wciśnij **OK** lub joystick.

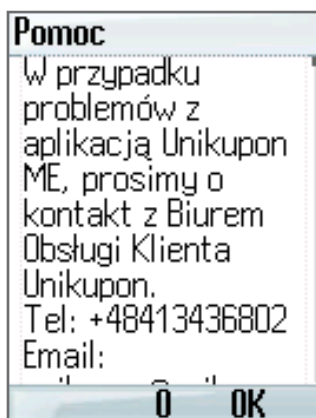
## 10. O programie



Okno zawiera informacje o programie. Aby wrócić do menu startowego wciśnij **OK** lub joystick.

Jeśli informacja jest większa niż jeden ekran, możesz ją przewinąć joystickiem (górze, dół).

## 11. Pomoc



Okno zawiera informacje o programie. Aby wrócić do menu startowego wciśnij **OK** lub joystick.

Jeśli informacja jest większa niż jeden ekran, możesz ją przewinąć joystickiem (górze, dół).