# **UnrealSoft Shop**

# Търговско-складова система

Ръководство за работа

UnrealSoft, Ltd.

телефони: 088 7606633 088 7648009 088 7668860 e-mail: info@unrealsoft.net http: www.unrealsoft.net www.unrealsoft.net/forum/

# Съдържание

НАЧАЛО НА РАБОТА	3
КОНФИГУРИРАНЕ НА ПРОГРАМАТА	4
Въвеждане на нов продукт (стока)	4
Редактиране на продукт	5
Конфигуриране на персонал	5
Конфигуриране на контрагенти	
Глобална конфигурация	7
ОПЕРАЦИИ	8
Продажба	
Доставка	9
Доставка – фактурна	
Създаване и нулиране на отчет	
Инвентаризация	
Производство	
Плащане	
Разходи	14
Фактуриране	14
СПРАВКИ	16
Сметки	
Продажби	
Доставки	
Отчети	
Инвентаризация	
Издадени фактури	
Разходи	
Наличности	
Наличности – фактурни	
История на продукт	
Отпечатани документи	23
помощник	24
Архивиране на информацията	24
Телефонен указател	
Калкулатор	
Календар	
Игри	
Изход	
СИСТЕМНИ НАСТРОЙКИ	27
Дисплей	
Цветове	
Мишка	
Принтер	
ОБЩО ОПИСАНИЕ НА ИНТЕРФЕЙСА	29
Общи клавиши за работа	
Клавиши използвани в линии за редакция	
Клавиши използвани в списъци	
Клавиши използвани в списъци с възможност за маркиране	
Помощ	
ДРУГИ СОФТУЕРНИ ПРОДУКТИ	31

В ръководството са използвани следните означения:

Клавиш	Означение за клавиш (комбинация от клавиши) от клавиатурата;
Бутон	Означение на бутон от интерфейса на програмата;
Елемент	Означение за различни елементи от интерфейса на програмата; (позиция от меню, заглавие или текст в диалог; и др.)
!	Този символ служи за означаване на забележка или внимание.

Началото на работа с програмата започва след въвеждане на личен код и натискане на бутон OK или клавиш Enter (Фигура 1).

Всеки оператор следва да има собствен код за достъп. При първо стартиране на програмата кодът за достъп е **2001**. Въведените символи се изобразяват с знака "**\***". Ако кодът е грешен или не е въведен, работата с програмата е невъзможна.

Въвеждането на оператори, кодове за достъп и права за работа се извършва от менюто **Конфигурация/Персонал** (виж **Конфигуриране на персонал** стр.5).



Фигура 1

# Въвеждане на нов продукт (стока)

Тук се описва един от възможните начина за въвеждане нови продукти (стоки) за продажба и/или доставка.

- Изберете меню Конфигурация/Продукти. В диалоговият прозорец "Конфигуриране на продукти" се зареждат въведените до момента стоки;
- Натиснете бутона Нов за добавяне нов продукт;
- В диалоговия прозорец "**Нов продукт"** (Фигура 2) попълнете необходимите полетата, а ненужните оставете без промяна:

 Име
 наименование продукта (стоката);

 Мерна единица
 Задава типа мерна единица за новата стока (бр., кг. и др.);

 Кратко име;
 възможно въвеждането на баркод, с помощта на баркод четец;

 Доставна цена, Продажна цена, Цена на едро;

Налично количество;

Критично количество минимално/максимално;

# Фактурна доставна и продажна цена; (допълнителна опция) Фактурно количество (допълнителна опция)

Освободен от ДДС Променя данъчната група в касовия апарат при продажба на продукта;

C3 UnrealSoft © Shop				$\boxtimes$
операции справки конфигураци	ІЯ ПОМОЩНИК ПОМОЦ			
Конфигуриране на продукти	1		$\boxtimes$	
lines.				
име: Боашно	кратко: коо: Боашно 1001	налично: 100 000 ка	Pedaxiiu <b>g</b>	
Кашка Брашно [24]	0010010	100.000 AC	T COUNTRAL	$\boxtimes$
Кетчу				
Кисел Сновни данни	і   Тени и количества	Тактурни оанни   Разфасовки	Ка кулация   Ктибн	
Кремв Име	Брашно	рчпа : Хранителни стоки	↓	
Лютен				
Майон ерна единица	: килограм 🕴			
Марга ратко име	: Боашно			
Масли				
Macno Koi	: 1001			
Салам				
Салам			Запис	Отказ
Сирен		E 000 I		
Сирене о <u>рче</u> Спазети бързаоски		5.000 K2 31.000 K0	- foxed	
		31.000 UP	113/00	
Александър Димитров				C:\MYDOCU~1\SHOP\
Esc Воъща Enter Потвъождава н	1 Помош			Ph ■ 09:27:04

Фигура 2

Разфасовки	Дава	възмож	ност	за	опреде.	лянето	на	различни
	разфас	овки на	доставк	аипр	родажб	а на теку	щия і	продукт;
Калкулация	Указва дали дадения продукт е рецепта т.е. дали се състои						се състои	
	от няк	олко дру	/ги про	дукта	а. При	включва	нето	на полето
	се поя	вява нов	бутон	Съд	ържа	, чрез к	ойто (	се задават
	продуктите, от които се състои калкулацията;							
	(допъј	<b>нителн</b> а	а опция	I)				
Активен	При изключване на полето (Alt + A), продукта не се							
	визуал	изира в о	списъка	і за пр	родажб	и т.е. ста	ва не	възможно
	е да се	продава	от него	);				

• Натиснете Запис, за да запишете новия продукт.

# Редактиране на продукт

- Изберете меню Конфигурация/Продукти.
- Бутонът Редакция редактира продукта, върху който е позициониран маркера.
- В диалоговия прозорец "**Редакция на продукт**" редактирайте необходимите полетата. Полетата са идентични с тези при въвеждане на нов продукт.

# Конфигуриране на персонал

Конфигурирането на персонала определя лицата, които ще работят с програмата и тяхното ниво на достъп до данните.

- Изберете меню Конфигурация/Персонал. В диалоговият прозорец се зарежда въведения до момента персонал;
  - Корекция Редакция на записа върху който е позициониран маркера;

Нов Добавя ново лице към персонала;

- Натиснете Нов за да въведете данни за новото лице;
- В диалога Редакция/Нов въведете необходимите данни за лицето (Фигура 3):

Име	Име на лицето;
ЕГН	ЕГН на лицето, визуализира се при издаване на фактури;
Код	Натиснете Смяна за да дадете код на лицето (диалоговият
	прозорец "Смяна на кода"
Права	Определяне на нивото за достъп;
Kupu	- 14-5

**Кирилизация** Изберете типа на кирилизация на клавиатурата за съответния потребител;

- **Изход след** Ако е необходимо попълнете това поле за да укажете след колко секунди програмата да се изключи до код, ако не се работи с клавиатурата.
- Натиснете Запис за да запишете данните. Бутонът Запис става активен след като бъдат въведени всички необходими данни.

El UnrealSoft © Shop Операции Справки Конфигурация Помошник Помош	$\boxtimes$
Конфигурация на персонала 🖂	
Герсонал : Александър Димитров Редакция Редакция [1] Ш Нов	
Име : Александър Димитров Смяна код	
TH :	
Код : ж. Стяна	
Кирилиза ия: Без промяна	
H3 od cned : 0 sec	
🗆 Продавач	
Запис в Праза в Отказ в Наход в	
Александър Димитров	C:\MYDOCU~1\SHOP\
Esc Връща Enter Потвърждава F1 Помощ	Ph 🔳 09:30:57

Фигура 3

# Конфигуриране на контрагенти

### (допълнителна опция)

Клиентите и доставчиците, както и фирмите на които е необходимо да се издават фактура се задават от **Конфигурация/Контрагенти**.

Всички въведени вече клиенти се зареждат в списъка на диалоговия прозорец **"Контрагенти"**.

СЭ UnrealSoft © Shop Операции Справки Конфигура	ция Помощник Помощ		
Име: Без контрагент Доставчик 1 Купувач 1 Купувач 2 Фърст Трейдинг	Ганьчен № Адрес: Фрост Трейдинг [5] Основни аанни Пактурни Данни Име : Фърст Трейдинг ИМЕ : Фърст Прейдинг ИМЕ : Фърст Прейди	Всички       Ка       Ка       Ка       Ка       Ка	Корекция Нов Забеле ка Изход
Esc Връща Enter Потвърждава	F1 Помощ		Ph 09:32:12

Фигура 4

Корекция Нов

Редактира записът, върху който е позициониран маркера; Добавяне на нов клиент към списъка.

- Натиснете Нов за добавяне на нов клиент;
- Попълнете полетата с данните на фирмата (Фигура 4). Задължително за въвеждане е само полето **Име**, останалите полета са въвеждат само при необходимост;
- Натиснете Запис за да запишете данните.

# Глобална конфигурация

Тук се конфигурират основните параметри на програмата. (Фигура 5)

C3 UnrealSoft © Shop		$\boxtimes$
операции спраки поприсурации понощник понощ	_	
Глобална конфигурация		$\boxtimes$
None :		
*** Глобални ***		Редакция
Използване на критични наличности	= <u>f</u> a	
Работа с отрицателни наличности	= Да	
рой знаци след deсетичната запетая в цените	= 2	
*** IIPOOYKTN *** Nagoaa9ana na waaxwa nwa	- 0-	
	= Ца - Ар	
Изнолована коо за прооуктите Изполована на холон прооуктите	= ца = Да	
Основна мерна еденица	- няма	
***		
Автоматична продажба по цени на едро	= He	
Автоматична продажба по сметка	= He	
Автоматично добавяне на продукт към сметката	= Няма	
Пресмятане на ресто	= Да	
Визуализиране на рестото	= 0	
lievat ha cmetkata	- 840740	
	= UMEIKa - 70	
Иторуатване на заглавна част	= fla	- foxed
Александ		~1\SHOP\
Еsc Връща Enter Потвърждава F1 Помощ		Pr Ph 📰 17:41:58

Фигура 5

• Изберете поле, което искате да коригирате и натиснете Корекция . Изберете или въведете необходимата стойност и потвърдете с ОК.

# Продажба

Отразяването на продажбите се извършва в **Операции/Продажби**. В диалоговият прозорец **Продаване** (Фигура 6) се зареждат всички въведени продукти, за които е указано, че са активни. Бързото търсене става чрез изписване името на съответния продукт от клавиатурата или по код на продукта въведен от клавиатурата или с помощта на баркод четец. Превключването на режимът за бързо търсене става с клавиш (F12).

Когато бързото търсене става по име на продукта в първата колона на левият списък е зареден списъка с продуктите, в втората колона наличното количество в склада в момента за съответния продукт, в третата продажната цена.

Когато бързото търсене става по код в първата колона на левият скрол стои кода на продукта, в втората колона - името на продукта, в третата продажната цена на продукта. Наличното количество на продукта, върху който е позициониран маркера се визуализира под десния списък.

### Използват се клавишите:

(+)	Увеличава количеството на продукта, върху който е маркера;
-	Намалява количеството на продукта, върху който е маркера;
<b>F2</b>	Редакция на продукта, върху който е позициониран маркера;
<b>F5</b>	Задава количество на продукта, върху който е маркера;
Alt + F5	Увеличава количеството на продукта с зададената стойност;
<b>F6</b>	Задава нова цена на продаваната стока;
Alt + F6	Задава процент увеличение/намаление на всички продажни цени;
<b>F7</b>	Записва (закрива) сметката в брой или по сметка;
Alt + F7	Указва клиент на сметката (допълнителна опция);
<b>F8</b>	Извежда списък с продажби за фактуриране (допълнителна опция);
<b>F9</b>	Нулира набраните количества за продажбата;
<b>F11</b>	Визуализира отчет;
<b>F12</b>	Превключва бързо търсене на продуктите по код или по име.

- Позиционирайте маркера върху продукта, от който желаете да продавате. Въведете желаното количество като използвате клавишите +, за увеличаване и
   -, за намаляване. Можете директно да зададете количеството с F5 или да го увеличите с Alt + F5.
- Ако има други стоки обект на продажба, задайте им количества по описания погоре начин.
- При необходимост маркираните количества могат да бъдат анулирани чрез клавиш (F9).

- Програмата дава възможност дадена сметка да не бъде закрита в брой, а да се закрие по сметка. Натиснете (Alt)+(F7) за да укажете клиент на сметката. Натиснете клавиша (F7) и изберете по сметка.
- Натиснете (F7) за да закриете сметката. Наличността в склада ще се намали със съответните количества на засегнатите стоки.
- Въведете сумата, която е дадена от клиента и потвърдете с Ok .
- Можете да фактурирате дадена сметка като натиснете **F8** (виж Фактуриране стр.13).

Принтерът отпечатва сметката на клиента, която съдържа закупените стоки, общата сума, дадената от клиента сума и ресто.

🗂 UnrealSoft © Shop							X
Операции Справки Конф	игурация Помощник	Помощ					
Продаване 0% (5 реда)							$\boxtimes$
Сперации опробил тон Продаване Ох (5 реда) Наиненование: Брашно Кашкавал Витоша Кетчуп Филикон Кисело мляко Данон Кисело мляко Данон Кисело мляко Данон Кисело мляко Данон Кисело мляко Данон Кисело мляко Данон Канани Филикон Майонеза Макарони български Маргарин Калиакра Масло краве Олио Салам Амбарица Салам Белица Сирене краве Сирене овче Спагети български Топено сирене	Haddenin - Tonoumin 100.000 5.000 10.417 10.000 18.000 21.000 16.000 38.000 36.000 20.000 18.000 38.000 20.000 11.000 20.000 11.000 20.000 11.000 20.000 11.000 20.000 11.000 12.000 5.000 31.000 14.000	uena:           0.50           6.50           14.40           0.50           70.00           0.80           0.90           0.60           0.45           0.55           2.50           1.20           2.000           10.50           6.50           4.00           5.20           0.80           1.60	маркирано : 2 10 20	нер.ед: ка ка Стек (24бр) бр бр бр бр бр бр бр бр бр ка ка ка ка ка ка ка ка ка бр бр	Н именование: Кетчул Филикон Омтеница Филикон Олио Цигари Виктори бяло Цигари Виктори синьо	маркирано: 2 10 20 5 5 5	EUMA: 28.80 9.00 40.00 43.00 43.00 43.00
ESC Връща Enter Потвъря	KOABA FI NOMOW					Ph	19:37:19
			ወ	uzvna 6			

#### Фигура б

# Доставка

За отразяване на доставка изберете **Операции/Доставка**. В диалоговият прозорец **"Доставка"** (Фигура 7) се зареждат всички въведени продукти, за които е указано, че са активни. Бързото търсене става чрез изписване името на съответния продукт от клавиатурата или по код на продукта въведен от клавиатурата или с помощта на баркод четец. Превключването на режима за бързо търсене става с клавиш **F12**.

### Използват се клавишите:



Увеличава количеството на продукта, върху който е маркера; Намалява количеството на продукта, върху който е маркера; Редактира продукта, върху който е позициониран маркера; Създава нов продукт и го добавя към списъка; Задава количество на продукта, върху който е маркера; Увеличава количеството на продукта с зададената стойност; Задава цена на доставената стока;

<b>F7</b>	

- Записва доставката. Задължава склада с новите количества;
- **F9** Нулира набраната до момента доставка;
- **F12** Превключва бързо търсене на продуктите по код или по име.
- Позиционирайте маркера върху продукта, който доставяте. Ако желаете можете да редактирате този продукт, а ако желания продукт е нов можете да го добавите като натиснете (Alt)+(F2). Активира се диалоговия прозорец за добавяне на нов продукт (виж Редактиране на продукт стр.5).
- За да направите доставка от продукта, върху който е позициониран маркера натиснете + или F5. Въведете доставната цена и потвърдете с OK. Всяко следващо натискане на + количеството се увеличава, а - го намалява. За да направите следваща доставка преминете на следващия продукт.
- Възможно е да се зададе директно необходимото количество, като натиснете F5.
   Въведете доставеното количество и потвърдете с OK. Въведете доставната цена и потвърдете с OK. След като се зададе количество по този начин е възможна промяната му с клавиши + и -.
- Направените доставки за всеки продукт се записват в десния списък.
- Можете да промените доставната и продажната цена като натиснете [F6].
- При необходимост доставката може да бъде анулирана с клавиш (F9).
- Натиснете **F7** и потвърдете записването на доставката. Наличността в склада ще се увеличи със съответните количества на доставените стоки.



Фигура 7

# Доставка – фактурна

### (допълнителна опция)

Тази операция е идентична с **Доставка**, но при нея следва да се правят само доставки придружени с фактури. Тук се увеличава както наличността в склада така и количествата за фактуриране.

# Създаване и нулиране на отчет

Отчетът на обекта е достъпен за разглеждане от оператора по всяко време. В диалоговия прозорец "**Продаване**" той се визуализира на екрана с помощта на клавиш **F2**.

Отчетът се създава и от главното меню като изберете Операции/Отчет.

Създаденият отчет може да бъде само разгледан дори без да се нулира или да бъде нулиран.

Разглеждане на отчета за справка:

• Натиснете Esc и на въпроса "**Нулиране на отчета?**" отговорете с "**He**" - натиснете He (или отново натиснете Esc ).

За нулиране на отчета:

• Натиснете Esc и на въпроса "Нулиране на отчета?" отговорете с "Да" - натиснете Да].

### Инвентаризация

• Изберете Операции/Инвентаризация.

На екрана се зареждат всички продукти, за които има налични количества. Бързото търсене става чрез изписване името на съответния продукт от клавиатурата или по код на продукта въведен от клавиатурата или с помощта на баркод четец. Превключването на режимът за бързо търсене става с клавиш (F12).

Използват се клавишите:

(+)	Увеличава количеството на продукта, върху който е маркера;								
-	Намалява количеството на продукта, върху който е маркера;								
( <b>F</b> 5)	Задава количество на продукта, върху който е маркера;								
$\overline{(Alt)} + \overline{(F5)}$	Увеличава количеството на продукта с зададената стойност;								
<b>F7</b>	Записва	инвентаризацията.	Задължава	склада	c	намерените			
	количест	ва;							
<b>F9</b>	Нулира набраната до момента инвентаризация;								
<b>F12</b>	Превклю	чва бързо търсене на	продуктите п	ю код илі	и по	име.			

- Позиционирайте маркера върху продукта, за който трябва да се укаже намереното количество.
- Задайте количеството като използвате клавишите (+), (-) или (F5).
- При необходимост набраната инвентаризация може да бъде анулиране с клавиш **F9**.
- Натиснете **F7** за да запишете данните. Записват се количествата само продуктите (стоките), на които е зададено количество. Количествата на останалите продукти не се променят.

- Въведете коментар в полето и потвърдете с Ok. На принтера се разпечатва инвентаризационен опис.
- **!** В склада се записват въведените от инвентаризацията количества.

# Производство

### (допълнителна опция)

При преработката се заскладява стока, за която е указано че е рецепта и се изписват простите продукта, които са включени в рецептата..

Бързото търсене става чрез изписване името на съответния продукт от клавиатурата.

• Изберете **Операции/Производство**. В лявата част на екрана се зареждат всички продукти, за които е указано, че са рецепти.

Използват се клавишите:

- + Увеличава количеството на рецептата, върху която е маркера;
- Намалява количеството на рецептата, върху която е маркера;
- F5 Задава количество на рецептата, върху която е маркера;
- **F7** Запис на преработката;
- **F9** Нулира набраната преработка.
- Позиционирайте маркера върху рецептата, на която трябва да увеличите количеството.
- Натиснете + и въведете доставната цена и потвърдете с ОК. Всяко следващо натискане на + количеството се увеличава, а го намалява. За да направите следваща преработка преминете на следващия желан продукт.

Възможно е да се зададе директно необходимото количество, като натиснете F5. Въведете желаното количество и потвърдете с <u>OK</u>. Въведете доставната цена и потвърдете с <u>OK</u>. След като се зададе количество по този начин е възможна промяната му с клавиши + и -.

В десният списък се визуализират простите продукти, които ще бъдат изписани и съответните количества.

- При необходимост доставката може да бъде анулиране с клавиш (F9).
- Натиснете **F7** и потвърдете записването на преработката. Наличността в склада ще се увеличи с съответното количество на засегнатите рецепти и ще се намали със съответното количество на включените в рецептата прости продукти.

# Плащане

### (допълнителна опция)

Програмата следи плащанията извършени от всеки клиент – плащания по сметки или свободни плащания.

• Изберете Обработка/Плащания (Фигура 8).

От	Начална дата на справката;						
Клиент Справка	Клиенти, за които се отнася справката; Обработка на информацията и визуализиране на сметките на						
Плаща сметки	указаните клиенти; Плащане на сметката, върху която е позициониран маркера;						
Разглежда	Визуализира сметката или плащането от клиент, върху е позициониран маркера:						
Печат	Отпечатване на информацията заредена в списъка.						

- Задайте начална дата на справката в полето От.
- Натиснете Справка за да се зареди информацията. В списъка се зареждат всички сметки и/или платени суми за указаните клиенти.

СЭ UnrealSoft© Операции Справ	Shop ки Конфигурация Помощник Плащания	Помощ		_	×	
	От : 06-02-2002 Клиент :	( Всички )	Ļ		С клиенти без сметки Бавна справка	
	Клиент:  Купувач 1	дата: час: всичко резултат	платено: не 0.00	24.11 24.11 24.11 24.11	Справка Плаща сметка	
	Купувач 2	всичко резултат	0.00	9.80 9.80 9.80	Плаща сума Разглежда	
	Фърст Трейдинг	06-02-02 09:37 06-02-02 09:41 Всичко резултат	<b>100.00</b> 100.00	163.80 163.80 63.80	Печат Забележка клиент Корекция сума	
Александър Ди Esc Връща Enter	Потвърждава F1 Помощ	Резултат :	100.00	197.71 97.71 Noi	атено сега :100.00	HYDOCU~1\SHOP\ Ph <b>■</b> 09:42:04

Фигура 8

Ако искате да разгледате подробно някоя от сметките, позиционирайте маркера върху сметката и натиснете Разглежда .

# Разходи

В тази операция потребителя има възможност да въвежда своите разходи за деня или месеца. След което може да прави справка за различни периоди.

• Изберете Операции/Разходи. На екрана се визуализира списъка с разходите направени за текущия отчет (Фигура 9).

🗂 UnrealSoft © Shop Операции Справки Конфигурация Помощи	ик Помощ	$\square$
Обработка разходи		<u> </u>
No:↓ Раз од: 1 Ток	Су а: абележка: 100.00	Hoß
2 Почистване З Гориво	2.00 50.00	Редакция
ата	: 06-02-2002	
и	: Заплати	_
Суна	0.00	_
оментар	Banwa 🖌 Maxadi 🖌	_
		Изход
Александьо Димитров	152.00	C : \MYDOCU~1\SHOP\
Esc Връща Enter Потвърждава F1 Помощ		Pr Ph <b>■</b> 10:32:54

Фигура 9

• За въвеждане на нов разход натиснете Нов В. В. Диалога попълнете полетата:

Дата	Датата на направения разход.
Тип	Типа на разхода. При необходимост можа да се въведе нов тип
	чрез Нов
Сума	Указва се сумата на разхода.
Коментар	Залава се коментар.

• Натиснете Запис за да запишете данните.

### Фактуриране

### (допълнителна опция)

Тук се дава възможност за издаване на свободни фактури, т.е. фактуриране на стоки с произволни наименования и количества.

- Изберете **Операции/Фактура**. На екрана се визуализира списъка с клиентите на фирмата. Диалоговият прозорец е идентичен с този на (Фигура 4).
- Натиснете Избира, ако дадената фирма е вече въведена в списъка. Ако фирмата не е в списъка добавете я, като натиснете Нов (Виж Конфигуриране на контрагенти стр.6)

Попълването на полетата на фактурата става в диалоговия прозорец на Фигура 10.

мол	МОЛ на клиента. Взема се автоматично от данните на клиента при необходимост може да се редактира.
Дата	Дата на фактурата. По подразбиране се взема текущата дата.
В брой	Указва, че фактурата е платена в брой.
Пълномощно	Включването на полето активира и следващите полетата за
	попълването на данните за пълномощното.
Лична карта	Включва полетата за попълване на данните от личната карта.
Забележка	Забележка към фактурата.
Смяна клиент	Връща към предния диалог, за избор на нов клиент.
Нов	Добавя нов ред към фактурата.
Корекция	Корекция на реда от фактурата, върху който е позициониран
Изтрива	маркера. Изтрива реда от фактурата, върху който е позициониран
Запис	маркера. Запис на данните и печат на фактурата.

Сперации Операции Спр О	SOIT © Snop Справки Конфигурация Помощник Помощ актура N0000000002 Получател : Фърст Трейдинг / "M:11111111 MD0 : Иван Иванов	1 (ata :	06-02-2002	Номер Стяна і	КЛИЕНТ В В
n N	Токата получена от: Поката получена от:		Дта	 ☑ Данъчна ▣ Пактура	=
	Пична карта N: Наименование:	<b>N</b> Y :	Дага: Ичество: ед.иена:	О Дебитно изв О Кредитно изв Сима:	астие Вестие
	Кетчуп Филикон Лютеница Филикон Олио Цигари Виктори бяло Цигари Виктори синьо «Сума : «ДДС : «ПДС : «Тотал :	бр бр бр бр	48.000*       0.50         10.000*       0.75         20.000*       1.67         50.000*       0.72         50.000*       0.72	24.00 Ho 7.50 33.33 Корел 35.84 35.83 Изтр 136.50 27.30 163.80	кция ива
A Esc Bpdma	и Забеле ка : Сметки:6 Enter Потвърждава F1 Помощ	-		Запис	Изход Р\ Ph ■ 09:51:26

Фигура 10

- Натиснете Нов за да добавите нов ред от фактурата.
- Попълнете наименованието на стоката, количество, брутна сума.
- Ако във фактурата се начислява ДДС включете поле с ДДС сумата се изчислява автоматично.
- Натиснете Ok . За добавяне на нови редове натиснете отново Нов .
- Натиснете Запис и потвърдете с Ok за да запишете данните и отпечатате фактурата.

# Сметки

• Изберете Справки/Сметки. Визуализира се диалога "Справки сметки" (Фигура 11).

Начална дата на справката;
Крайна дата на справката;
Указва кои продукти да бъдат включени в справката;
Указва сметките на кои клиенти да бъдат включени в справката;
Показва резултата в зависимост от зададените филтри;
Визуализира на екрана сметката, върху която е позициониран
маркера;
Фактурира маркираните сметки на указан клиент;
Анулира сметката;
Коригира текущата сметка;
Отпечатва списъка с заредените отчети.

23	Unr	realS	Soft	t © Shop			Помош					X
	nehc	ЩИИ	U	ipaoka nu	нфигурация	ПОМОЩНИК	IUMU	_	_	_	_	
	Cr	травн	ka d	сметки								$\boxtimes$
		Πτ	: 01	-01-1991	Голдикти:	( Всички	)	_	L I			Справка
					Poognini	( 5011 1111	,					onpuonu -
		0	31	-12-2020	Клиенти :	( Всички	)	_	↓ I			_
		No:	Ŷ	Отчет:	Дата:	час :	Сума прод:	Сума дост:				
			1	21-01-01	20-01-2001	20:44:38	3.95	2.85	- Kugußa	au 1	4	Разглежда
			3	21-01-01	20-01-2001	20:49:56	16.00	5.00	Купува	ay 1		актурира
			4	21-01-01	20-01-2001	20:51:22	7.25	1.75	Купува Кидива	ay 1		θυμαμορ
			6		06-02-2002	09:37:28	163.80		0000000003 Фърст	Трейдинг		пнунира
												Корекция
												Печат
											. I	
	Ľ	Маон					251.66	9.60				N3X00
	A		in pa	φιή			201100	5100				PN
Esi	r Br	тыша	Er	iter <b>Ποτβ</b> ω	oxdaba F1 D	OMOW					Pr	Ph ■ 10:00:20
101		- o utri	11			опощ					11	11 == 10,00,00

Фигура 11

- Задайте период на справката, като зададете начална дата в поле **От** и крайна дата в поле **До**;
- Изберете продукт/ите обект на справката в поле **Продукт**, като ги маркирате;
- Изберете клиент/ите, за които ще се отнася справката в поле Клиент;
- Натиснете Справка за да започне зареждане на информацията. В списъка се зареждат всички сметки от продажби за периода.

Ако сметката е включена в отчет, номера на отчета се изписва в началото на съответния ред.

Можете да фактурирате една или няколко продажби на даден клиент. Маркирайте сметките, които ще фактурирате. Натиснете **Фактурира** и изберете клиент. Ако клиентът не е в списъка добавете го. В края на съответния ред се изписва номера на фактурата. Програмата не позволява да се фактурира по-вече от веднъж една сметка.

Позиционирайте маркера върху сметката, която желаете да разгледате подробно и натиснете Разглежда.

Ако желаете да отпечатате списъка със сметките включени в справката натиснете Печат .

# Продажби

• Изберете Справки/Продажби. (Фигура 12)

От	Начална дата на справката;
До	Крайна дата на справката;
Продукт	Указва кои продукти да бъдат включени в справката;
Клиент	Указва сметките на кои клиенти да бъдат включени в справката;
Справка	Показва резултата в зависимост от зададените филтри;
Печат	Отпечатва списъка с заредените продажби.

🗂 UnrealSoft © Shop Пперации Справки Конфигурация Помощник Пом	1011					X
Справка продажби по продукти	_	_	_	_	_	X
От : 06-02-2002 Продукти: ( Всички )	_		1	🗆 Обоб ена	по групи	Справка
Го : 06-02-2002 Киненти : ( Всички )	_		t			
Код: ↓ Продукт: ↓ Кетчуп Филикон Лютеница Филикон Олио Цигари Виктори бяло Цигари Виктори синьо	Количество: 48.000 бр 10.000 бр 20.000 л 50.000 бр 50.000 бр	Суна прод: 28.80 9.00 40.00 43.00 43.00	Сума docr:	Разлика: H 28.80 9.00 40.00 43.00 43.00	нафиенка : 0.00% 0.00% 0.00% 0.00% 0.00%	<u>Nevar</u>
		163.80	0.00	163.80	0.00%	
Еsc Връща Enter Потвърждава F1 Помощ					Pr	Ph <b>≡</b> 10:52:19

Фигура 12

- Задайте период на справката, като зададете начална дата в поле **От** и крайна дата в поле **До**;
- Изберете продукт/ите обект на справката в поле **Продукт**, като ги маркирате;
- Изберете клиент/ите, за които ще се отнася справката в поле Клиент;

• Натиснете Справка за да започне зареждане на информацията. В списъка се зареждат всички сметки от продажби за периода.

Позиционирайте маркера върху сметката, която желаете да разгледате подробно и натиснете Разглежда.

Ако желаете да отпечатате списъка натиснете Печат .

# Доставки

Програмата дава възможност да се направят справки за доставките за определен период и за определен продукт.

• Изберете Справки/Доставки. Диалоговият прозорец е идентичен на този на Фигура 12.

От	Начална дата на справката;							
До	Крайна дата на справката;							
Продукт	Указва кои продукти да бъдат включени в справката;							
Клиент	Указва кои клиенти да бъдат включени в справката;							
Справка	Показва резултата в зависимост от зададените филтри;							
Разглежда	Визуализира на екрана доставката, върху която е позициониран							
Печат	маркера; Отпечатва списъка с заредените доставки.							
Към DDS	Записва маркираните доставки в базата-данни на програмата							
	UnrealSoft DDS, където могат да бъдат допълнително редакти-							
Дискета	рани и записани на дискета, изисквана от данъчните служби. Записва маркираните доставки в дискета. Възможно е прочитане-							
	то им от стандартната програма <b>DNEVNICI.</b>							

- Задайте период на справката, като зададете начална дата в поле **От** и крайна дата в поле **До**;
- Изберете продукт/ите обект на справката в поле **Продукт**, като ги маркирате;
- Изберете клиент/ите, за които ще се отнася справката в поле Клиент;
- Натиснете Справка за да започне зареждане на информацията. В списъка се зареждат всички направени доставки за периода.

Позиционирайте маркера върху доставката, която желаете да разгледате подробно и натиснете Разглежда .

Ако желаете да отпечатате списъка с доставките включени в справката натиснете Печат.

# Отчети

• Изберете Справки/Отчети.

От	Начална дата на справката;
До	Крайна дата на справката;
Продукт	Указва кои продукти да бъдат включени в справката;
Справка	Показва резултата в зависимост от зададените филтри;
Разглежда	Визуализира на екрана отчета, върху който е позициониран
	маркера;
Сметки	Показва списъка със сметки от отчета, върху който е позициони-
	ран маркера;
Печат	Отпечатва списъка с заредените отчети.

- Задайте период на справката, като зададете начална дата в поле **От** и крайна дата в поле **До**.
- Изберете продукт/ите обект на справката в поле **Продукт**, като ги маркирате (Виж Клавиши използвани в списъци с възможност за маркиране стр.30).
- Натиснете Справка за да започне зареждане на информацията. В списъка се зареждат всички направени отчети от продажби за периода.

Позиционирайте маркера върху отчета, който желаете да разгледате подробно и натиснете Разглежда.

Ако желаете да видите сметките включени в отчета, върху който е позициониран маркера, натиснете Сметки.

Ако желаете да отпечатате списъка с отчетите включени в справката натиснете Печат.

# Инвентаризация

Програмата дава възможност да се направят справки за проведените инвентаризации за определен период и за определен продукт.

• Изберете Справки/Инвентаризация. Диалоговият прозорец е идентичен на този на Фигура 12.

От	Начална дата на справката;
До	Крайна дата на справката;
Продукт	Указва кои продукти да бъдат включени в справката;
Справка	Показва резултата в зависимост от зададените филтри;
Разглежда	Визуализира на екрана инвентаризацията, върху която е
	позициониран маркера;
Печат	Отпечатва списъка с заредените инвентаризации.

- Задайте период на справката, като зададете начална дата в поле **От** и крайна дата в поле **До**;
- Изберете продукт/ите обект на справката в поле **Продукт**, като ги маркирате;

• Натиснете Справка за да започне зареждане на информацията. В списъка се зареждат всички направени инвентаризации за периода.

Позиционирайте маркера върху инвентаризацията, която желаете да разгледате подробно и натиснете Разглежда.

Ако желаете да отпечатате списъка с инвентаризациите включени в справката натиснете Печат .

# Издадени фактури

• Изберете Справки/Издадени фактури. (Фигура 13)

От	Начална дата на справката;
До	Крайна дата на справката;
Клиент Справка	Указва фактурите на кои клиенти да бъдат включени в справката; Показва резултата в зависимост от зададените филтри;
Разглежда	Визуализира на екрана фактурата, върху която е позициониран
	маркера;
Оригинал	Отпечатва оригинала на текущата фактура.
Анулира	Анулира избраната фактура.
Печат	Отпечатва списъка с заредените фактури.
Към DDS	Записва маркираните фактури в базата-данни на програмата
	UnrealSoft DDS, където могат да бъдат допълнително редакти-
Дискета	рани и записани на дискета, изисквана от данъчните служби. Записва маркираните фактури в дискета. Възможно е прочитане-
	то им от стандартната програма <b>DNEVNICI.</b>

- Задайте период на справката, като зададете начална дата в поле **От** и крайна дата в поле **До**;
- Изберете клиент/ите, за които ще се отнася справката в поле Клиент;
- Натиснете Справка за да започне зареждане на информацията. В списъка се зареждат всички издадени фактури за периода.

Позиционирайте маркера върху фактурата, която желаете да разгледате подробно и натиснете Разглежда.

Ако желаете да отпечатате списъка с фактурите включени в справката натиснете Печат.



Фигура 13

# Разходи

- От
   Начална дата на справката;

   До
   Крайна дата на справката;

   Разход
   Указва се типа на разходите, които да бъдат включени в справката;

   Справка
   Показва резултата в зависимост от зададените филтри;

   Печат
   Отпечатва списъка с заредените разходи.
- Задайте период на справката, като зададете начална дата в поле **От** и крайна дата в поле **До**;
- Изберете разходите, за които ще се отнася справката в поле Разход;
- Натиснете Справка за да започне зареждане на информацията. В списъка се зареждат всички издадени фактури за периода.

Ако желаете да отпечатате списъка с натиснете Печат.

# Наличности

Показва наличността в склада към момента.

Изберете Справки/Разходи.

Изберете Справки/Наличности. Всички продукти, които имат наличности се визуализират на екрана.

# Наличности – фактурни

### (допълнителна опция)

Показва наличните количества в склада доставени с фактура.

# История на продукт

Програмата дава възможност да се направи справка за всички операции извършени с даден продукт (или група продукти) за определен период.

• Изберете Справки/Движение на продукт. Извежда се диалога от Фигура 14

Начална дата на справката;
Крайна дата на справката;
Указва кои продукти да бъдат включени в справката;
Справката съдържа обобщена информация за продукта - доставки
и продажби;
Показва резултата в зависимост от зададените филтри;
Визуализира на екрана всички операцията за дадения продукт,
върху която е позициониран маркера. Отпечатва списъка с заредените операции по продукти.

C3 UnrealSoft © Shop	$\boxtimes$
История на продукт	
0⊤: 06-02-2002   родукти: (Всички) ↓	Справка
Го : 06-02-2002 🛛 🗖 Обоблена справка	_
Дата: час: операция: вход: изход: салдо:	
Кетчул Филикон	Разглежда
06-02-02 09:37 npodak6a 	Печат
Питеница Филикон	
06-02-02 09:39 doctatika 20.000 25.000 26.000	
оставки :20.000, прооажый :10.000 ————	
<u>— Маслини</u> <u>3.500</u>	
доставки :0.000, продажби :0.000	
Гоно 5 оно	Haxed .
Александър Димитр	C:\MYDOCU~1\SHOP\
Esc Връща Enter Потвърждава F1 Помощ	Pr Ph 📰 10:02:12

Фигура 14

- Задайте период на справката, като зададете начална дата в поле **От** и крайна дата в поле **До**;
- Изберете продукт/ите обект на справката в поле **Продукт**, като ги маркирате;
- Натиснете Справка за да започне зареждане на информацията. В списъка се зареждат всички направени операции за зададените продукти за периода.

Ако искате да видите историята на продукта само по доставки и продажби натиснете (Alt)+(щ) за да включите полето **Обобщена справка**.

Позиционирайте маркера върху операцията, която желаете да разгледате подробно и натиснете Разглежда .

Ако желаете да отпечатате списъка с продуктите и техните операции включени в справката натиснете Печат.

### Отпечатани документи

Всички отпечатани документи на програмата се запазват в архив и е възможно те да бъдат повторно отпечатани или разгледани за справка.

- Изберете Справки/Отпечатани документи. За по-бърза обработка на информацията е необходимо да се попълнят съответните филтри (Фигура 15).
- Маркирайте (Виж Клавиши използвани в списъци с възможност за маркиране стр.30) типа на желаните документи в списъка Филтри.

Зона от / доЗадава зона на търсене според номера на документа;Стринг външенТърси документи съдържащи дадения стринг в името им;Стринг вътрешенТърси документи съдържащи дадения стринг в самиятдокумент.Сокументи съдържащи дадения стринг в самият

- След попълването на филтрите натиснете Ok. Списъкът с документите се визуализира на екрана.
- Позиционирайте маркера върху документа, който желаете да разгледате и натиснете Избира ].

СП UnrealSoft © Shop Операции Справки Конфигирация Помошник Помош	$\boxtimes$
Архив отпечатани документи 🖂	
илтри :	
Анулиране сметка Бракуване Доставка Доставка - заявка Издадена фактура Корекция на продажба Отчет Плащане от клиент Преработка Системни Сметка Справка наличности	
Зона о : 1 о : 20	
Стринг вышен : Ст инг вытрешен : Александыр Димитров	C:\MYDOCU~1\SHOP\
Esc Воъша Enter Потвърждава F1 Помош	Pr Ph ■■ 10:03:01

Фигура 15

# Архивиране на информацията

Въведените данни могат да бъдат съхранени чрез архивиране на информацията. При необходимост чрез архив може да се възстанови състоянието на складовото стопанство към момента на архивиране.

Архивът с данни може да бъде направен на твърдия диск на компютъра и/или на дискета. Възстановяването от архив може да стане от дискета или твърдия диск на компютъра.

• Изберете Помощник/Обработка на архиви за да направите архив на данните към момента.

В списъка (Фигура 16) се зареждат всички направени до момента на твърдия диск на компютъра архиви, като се изписва и информация за датата и часа, в който е направен архива, името на архивния файл и неговата големина. Под списъка се изписва свободното място на твърдия диск на компютъра.

EI UnrealSoft©Shop Операции Справки Конфигурация Помошник Помош			$\boxtimes$
Системни архиви	_	_	
Дата и час: ↓ Коментар: 06-02-2002 10:06 Първи архив	<u> Файл:</u> ARC1.J	Размер: 280.2 КВ	Нов Копира на А: Коментар Изтрива Конфигурация
Свободно място: 2047311872 bytes (1.91 GB) Але			Изход
Esc Връща Enter Потвърждава F1 Помош			Pr Ph ■ 10:06:43

Фигура 16

Нов	Създава нов архив;
Копира на А:	Копира архива, върху който е позициониран маркера върху
коментар	дискета; Редактира коментара на архива, върху който е позициониран
Изтрива	маркера; Изтрива архива, върху който е позициониран маркера.

• Натиснете Нов за да направите нов архив.

- Напишете коментар на архива и натиснете **Enter**. Архивът се записва едновременно на твърдия диск на компютъра и на дискета.
- Натиснете Да за потвърдите архивирането.

# Телефонен указател

Телефонен указател съдържащ Име, Адрес и Телефон на абонатите

# Калкулатор

Четири-операционен калкулатор със събиране, изваждане, умножение и деление. Стартирането на калкулатора е възможно при всяко едно положение с натискането на [F4] или [Ctrl]+[F4]. (Виж: Фигура 17)

### Използват се клавишите:

<b>C</b>	Изчиства резултата;
N	Нетен размер на израза;
T	Брутна сума на израза;
D	ДДС от брутната сума;
Alt + D	ДДС на нетната сума;
R	Закръглява до стотни;
(Alt) + (R)	Закръглява до цяло число.



Фигура 17

Реализирана е възможност за автоматично опериране с разположени върху екрана числа.

• Натиснат ляв бутон на мишката върху число от монитора го прибавя към числото в калкулатора. Съответно десен бутон изважда избраното число от показаното в калкулатора.

• При натиснат клавиш **Ctrl** задействането на левия бутон върху някое число го умножава с числото от калкулатора, а с десен бутон се извършва операцията деление.

# Календар

Календар на който е показан текущия месец/година. Стартирането е възможно и чрез клавиша **F7**. Чрез **F5** се избира режим на визуализация: месец или година. Преминаването с месец/година назад или напред става съответно с клавишите **PgUp** и **PgDn** или горна и долна стрелка.

# Игри

Имате възможност за забавление с две популярни игри **Тетрис** и **Клик-мания**. За повече подробности използвайте вградената помощ на програмата (чрез F1).

# Изход

Прекратяване на работата с програмата **Shop.** (Alt)+(X)

# Дисплей

### Видео режим

Визуализира видео режимът в момента;

Смяна

Смяна на видео режима;

### Без анимации

Изключва използването на някои ефекти;

### Правоъгълна мишка

Променя формата на показалеца на мишката;

### Скрийн сейвър

Задава след колко секунди да бъде включен скрийн сейвъра;

### Запис

Запис на промените.

# Цветове

Промяна на цветовете на системата.

### Група

Избор на група диалогови прозорци, за които ще бъдат направени промени;

Поле

Избор на елемент от избраната група, на която ще бъдат направени корекции;

Цвят

Избор на цвят на надписите;

Фон

Избор на фон;

Ок

Записва промяната на данните;

### Палитри

Редактиране на палитрите на цветовете.

# Мишка

### Скорост на движение

Настройва се скоростта на движение на мишката;

### Бързо натискане

Бързината на двойното натискане на бутоните (double-click);

### Размяна на бутоните

Размяна на функциите на левия и десния бутон на мишката;

OK

Записва направените корекции.

# Принтер

### Порт за връзка

Задава порт за връзка с принтера;

### Тип на принтера

Задава тип на принтера;

#### Брой празни редове след печат

Брой на празните редове след отпечатване на документ;

### Позиции за отместване вдясно

Задава брой празни позиции в лявата част на листа;

### Брой редове на страница

Задава брой редове на една страница;

#### Брой колони

Задава широчина на печата;

#### Псевдо-графични символи

Разрешава използването на псевдо-графични символи. В противен случай те се заменят с символите +, и -. Това води до влошаване на качеството;

#### Специално управление

Разрешава използването на кодове за принтера управляващи шрифтовете, големина на символите и др.;

#### Конвертира някои кирилски букви

Конвертира някои кирилски букви, като например **р** и **с** в латинските **р** и **с**;

### Запис

Запис на направените промени.

🗂 UnrealSoft © Shop			$\times$
Операции Справки Конфигурация	Помощник Помощ		
	Конфигурация на принтера		
	Порт за връзка : LPT1 🖡	Запис	
	ип на принтера: Panasonic 🗸	Отказ	
	Грой празни редове след печат 💠 0	_	
	Позиции за изместване в ясно 💠 0	_	
	Брой редове на страница 🛛 : 0	_	
	Брой колони : 255	_	
	<ul> <li>Псевдо графични симболи</li> <li>Специално управление</li> <li>Автоматичен кондензиран печат</li> <li>Конвертиране на някои кирилски букви</li> <li>Инициализиране преди печат</li> <li>Буфериране на печата</li> </ul>		
Александър Димитров		C:\MYDOCU~1\SHOI	P۱
Esc Връща Enter Потвърждава F1 П	Омощ	Pr En 📰 11:00	0:36

Фигура 18

Всяко меню, подменю и бутон за управление съдържа в името си светеща буква. Активирането на желаното меню става с едновременното натискане на клавиш (Alt) и светещата буква в името му. Преминаването по отделните подменюта в главното меню може да става и с лява или дясна стрелка, а изборът на съответното подменю с клавиш (Enter) или долна стрелка.

По същият начин могат да бъдат "натиснати" бутоните, линиите за въвеждане, списъци и други обекти, намиращи се в активния прозорец.

При печат на документ, същият се визуализира първо на екрана, след което се натиска клавиш (Esc) и се потвърждава или отказва разпечатването.

Интерфейса на продукта UnrealSoft Shop позволява и работа с мишка.

Клавиши	Действие
Enter	Потвърждение, избор или "натискане" на бутона, който се
	подразбира;
Esc	Отказване от операцията, стъпка назад;
Tab	Придвижване на маркера в диалозите;
Shift + Tab	Придвижване на маркера в обратна посока
F4	Включва калкулатор;
(Alt)+(F7)	Беседа в мрежата;
$\overline{(Alt)} + \overline{(F8)}$	Изпращане на съобщения по мрежата и Мрежови функции;
Ctrl)+(F2)	Преизчертава изображението на екрана;
[Left Ctrl]+ Q и	Само в диалозите с дати. Тези клавиши дават възможност за
Right Ctrl)+Q	смяна на периода.

# Общи клавиши за работа

### Клавиши използвани в линии за редакция

Клавиши	Действие
Стрелки	Движи маркера в съответните посоки;
(Home) и (End)	Позиционира маркера в началото и края на линията;
Shift)+ стрелки	Маркира част от текста;
Ctrl)+(A)	Маркира целия текст;
Ins	Включва / изключва вмъкването;
Del	Изтрива символа под маркера;
Back Space	Изтрива символа в ляво на маркера;
Ctrl)+ Ins	Копира маркирания текст в паметта;
Shift + Del	Отрязва маркирания текст и го поставя в паметта;
Shift)+ Ins	Поставя текста от паметта.

# Клавиши използвани в списъци

Клавиши	Действие
стрелки	Движи маркера в съответните посоки;
(PgUp) и (PgDn)	Движи маркера през една страница;
Ctrl)+ РgUp)и	Позиционира маркера в началото или края на списъка;
Ctrl + PgDn	
Home и End	Позиционира маркера в началото или края на видимата част
	на списъка;
Ctrl + F	Търси текст в списъка;
Ctrl + N	Търси следващо съвпадение;
Ctrl + P	Печати списъка;

### Клавиши използвани в списъци с възможност за маркиране

Клавиши	Действие
Ins или	Маркира текущия елемент;
<b>Сtrl</b> + ляв бутон на	
мишката	
Shift)+ стрелки	Маркира елементите под маркера и движи в съответната
	посока;
Ctrl)+A	Маркира / демаркира всички елементи в списъка;
Ctrl)+(R)	Реверсира маркираните елементи (маркираните се
	демаркират, а немаркираните - маркират);
Ctrl + S	Търси и маркира;
Ctrl + M	Печати маркираните;
(Ctrl)+(стрелки)	Движи маркера по маркираните елементи.

Във всички диалози чрез натискане на десен бутон на мишката върху списък или линия за редактиране се визуализира помощно меню, даващо възможност за избиране на някои по-специални функции, изброени по горе.

# Помощ

Във всяка една точка на програмата (диалог или меню) чрез натискането на F1 се визуализира диалог съдържащ помощна информация (Help).

стрелки	Движи текста в съответната посока;
РgUp) и РgDn	Предвижва страница нагоре или надолу;
Сtrl)+(PgUp) и (PgDn)	Позиционира в началото или края на текста;
Tab и Shift + Tab	Придвижва маркера за преход към следващия или предход-
	ния преход;
Enter	Влиза в избрания преход;
<b>F1</b>	В диалог или меню – извиква помощ за съответната точка;
(Alt) + (F1)	Връща към предходната използвана помощ;
Ctrl + P	Отпечатва текущия помощен текст на принтер;

**UnrealSoft** е специализирана в разработването и внедряването на комплексни софтуерни продукти в туристическия и търговски бизнес.

Представяме Ви някои от нашите продукти:

### FourSeasons

Интегрирана компютърна система за управление на хотелски комплекс съдържаща девет различни софтуерни модула:

Reception	Рецепция и резервации;
Sale	Модул за продаване;
Mark	Заявки за хранителен комплекс;
Service	Модул услуги;
Change	Обмяна на валута;
Calc	Калкулации и ценообразуване;
Store	Модул склад;
Manager	Менажерски модул;
Agency	Тур-операторско фактуриране.

### UnrealSoft DDS

Обработка на дневниците за покупките и продажбите на фирми регистрирани по ДДС; (програмата се разпространява безплатно)

### UnrealSoft PocketShop

Складов модул за джобен компютър (PocketPC); Обработва операциите продажби и плащания. Операциите се прехвърлят автоматично към **Shop**;

### UnrealSoft Parking

Програма за обработваща данните за автомобили, пристигащи и заминаващи от паркинг;

За повече информация относно нашите продукти посетете: <u>www.unrealsoft.net/products/</u>

За въпроси и мнения: www.unrealsoft.net/forum/

\* \* \*