قسمت ۱ از ۸

اولین اجرا و راه‌اندازی مجموعه

محیط مناسب را انتخاب کنید و اطلاعات واقعی مجموعه را از صفر بسازید.

۳ تا ۵ دقیقه با نمایش مراحل

پیشنهاد زمان با نمایش عملی؛ مدت نهایی پس از ضبط صدا تعیین می‌شود



۱ / اول تمرین، بعد کار واقعی

۱ برنامه را اجرا کنید و «ورود به محیط تست» را بزنید.

۲ بالای صفحه، برچسب «محیط تست» را بررسی کنید.

۳ با میزها و کالاهای نمونه تمرین کنید؛ این داده‌ها متعلق به کسب‌وکار شما نیستند.



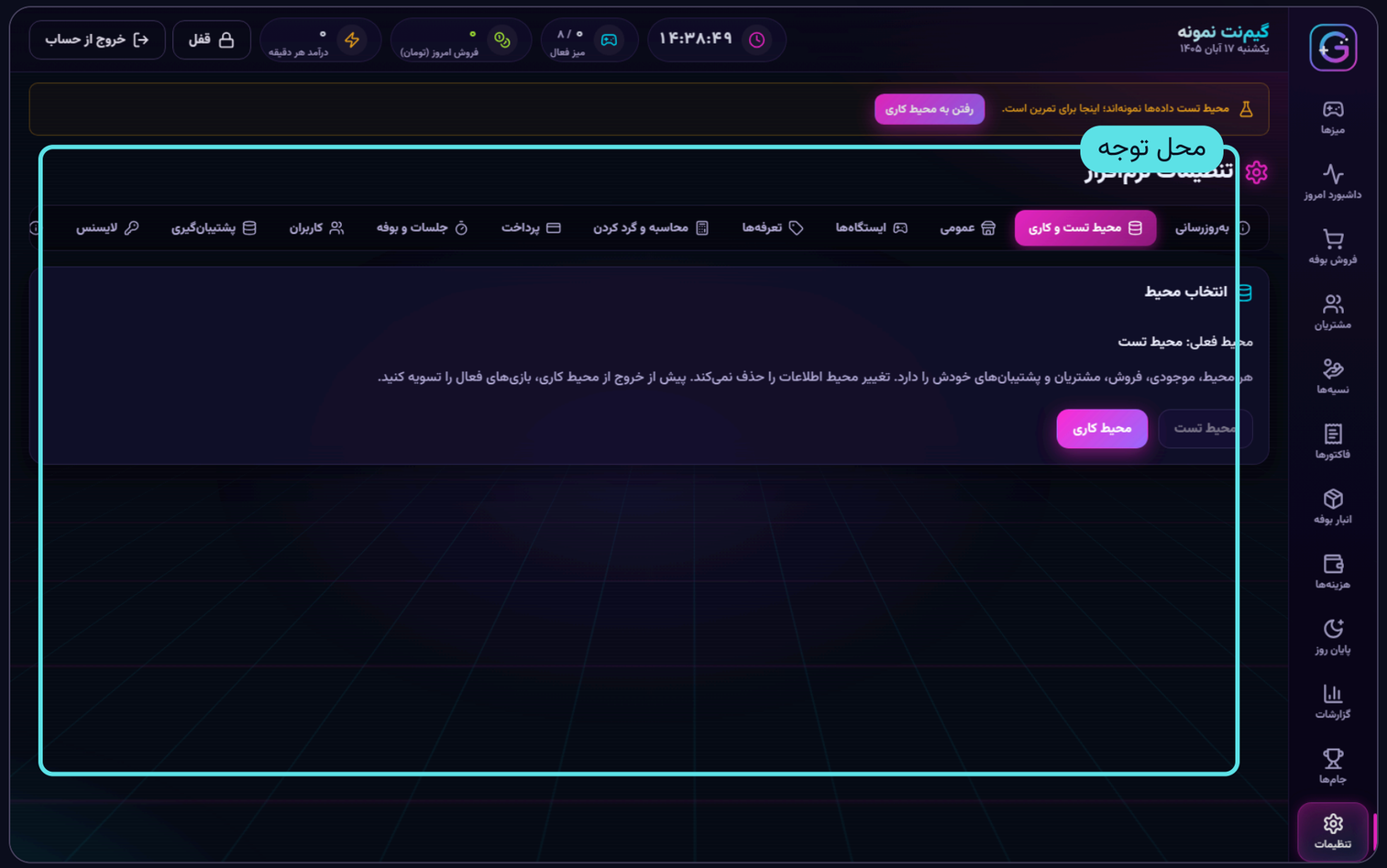
مرکز صفحه؛ دو انتخاب محیط · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

۲ / ورود به محیط کاری

۱ از تنظیمات، «محیط تست و کاری» را باز کنید.

۲ «رفتن به محیط کاری» و سپس تأیید تغییر محیط را انتخاب کنید.

۳ داده‌های نمونه به محیط کاری منتقل نمی‌شوند؛ محیط کاری را جداگانه تکمیل کنید.



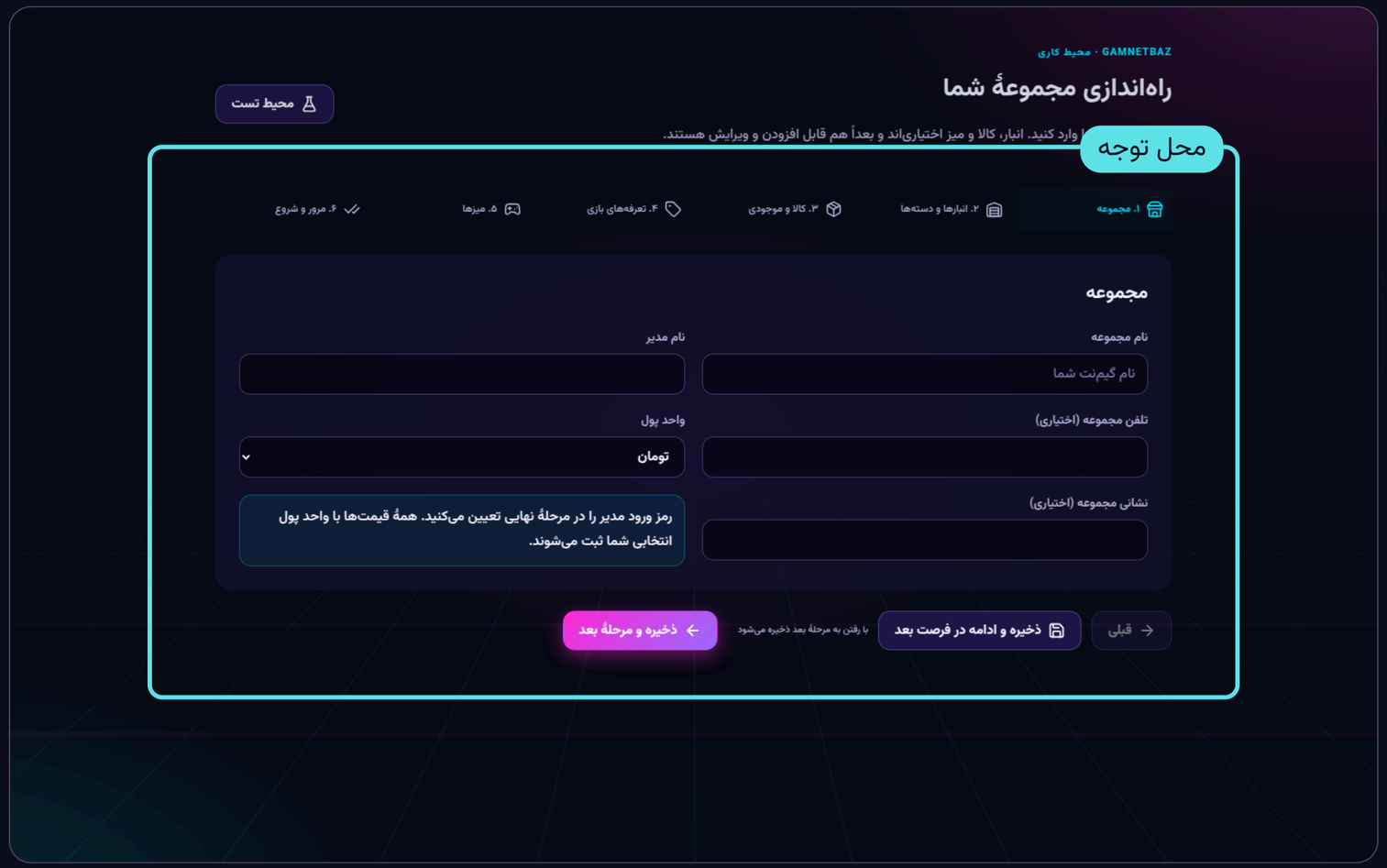
بخش انتخاب محیط و توضیح جداسازی اطلاعات · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

۳ / ویزارد شش‌مرحله‌ای

۱ نام مجموعه، نام مدیر و واحد پول را وارد کنید.

۲ انبارها و دسته‌ها را تعریف کنید؛ سپس کالا، قیمت و موجودی اولیه را ثبت کنید.

۳ تعرفه‌های بازی و میزها را بسازید؛ در «مرور و شروع» اطلاعات و رمز مدیر را تکمیل کنید.



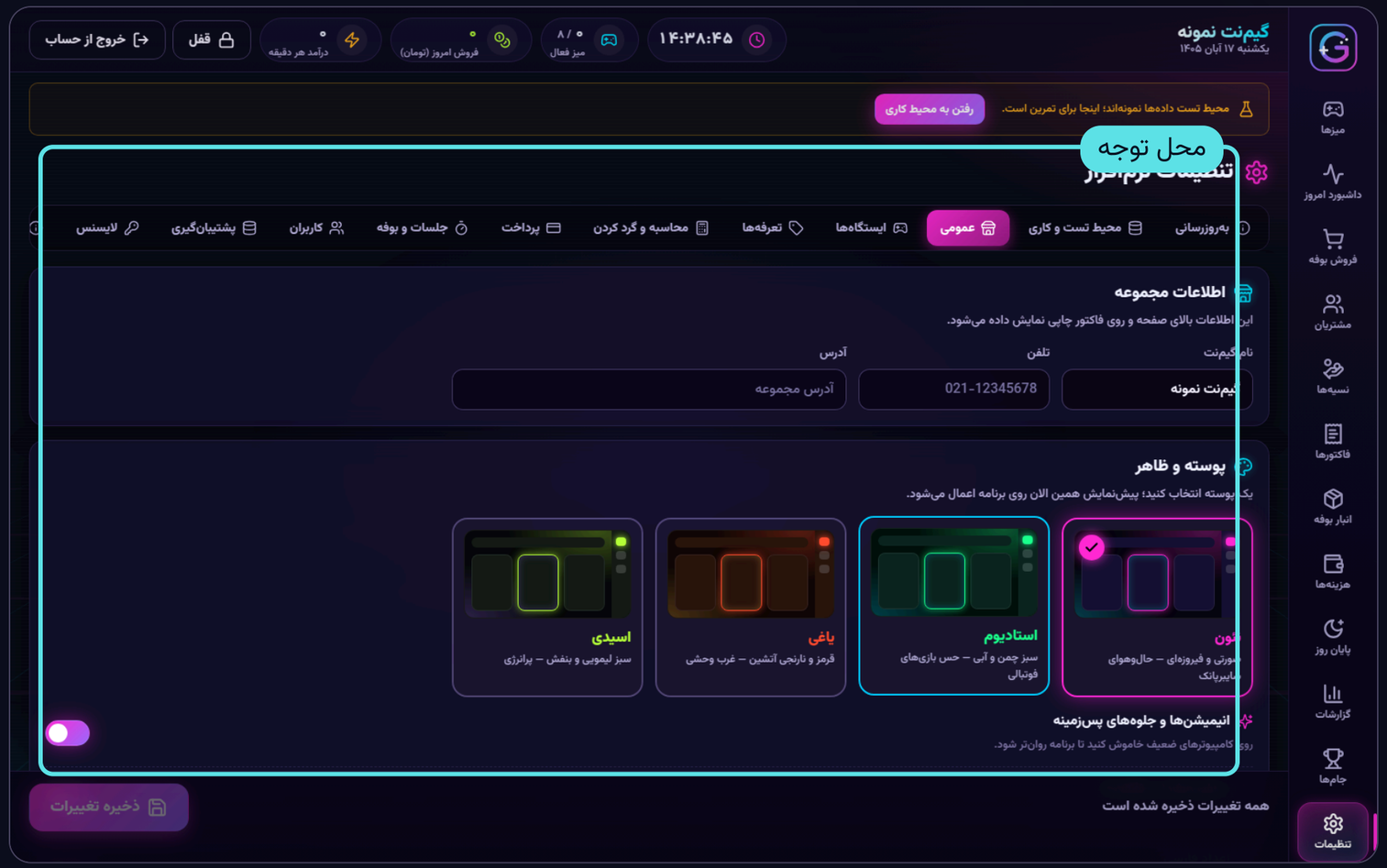
نوار مراحل و فرم اطلاعات مجموعه · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

۴ / تنظیمات پایه و آزمون اول

۱ در «عمومی»، نام، واحد پول و مشخصات رسید را بازبینی کنید.

۲ در «تعرفه‌ها» و «ایستگاه‌ها»، نرخ‌ها و اتصال هر میز به تعرفه را بررسی کنید.

۳ پیش از کار واقعی، در محیط تست یک بازی را تا تسویه کامل تمرین کنید.



نام مجموعه، واحد پول و تنظیمات رسید · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

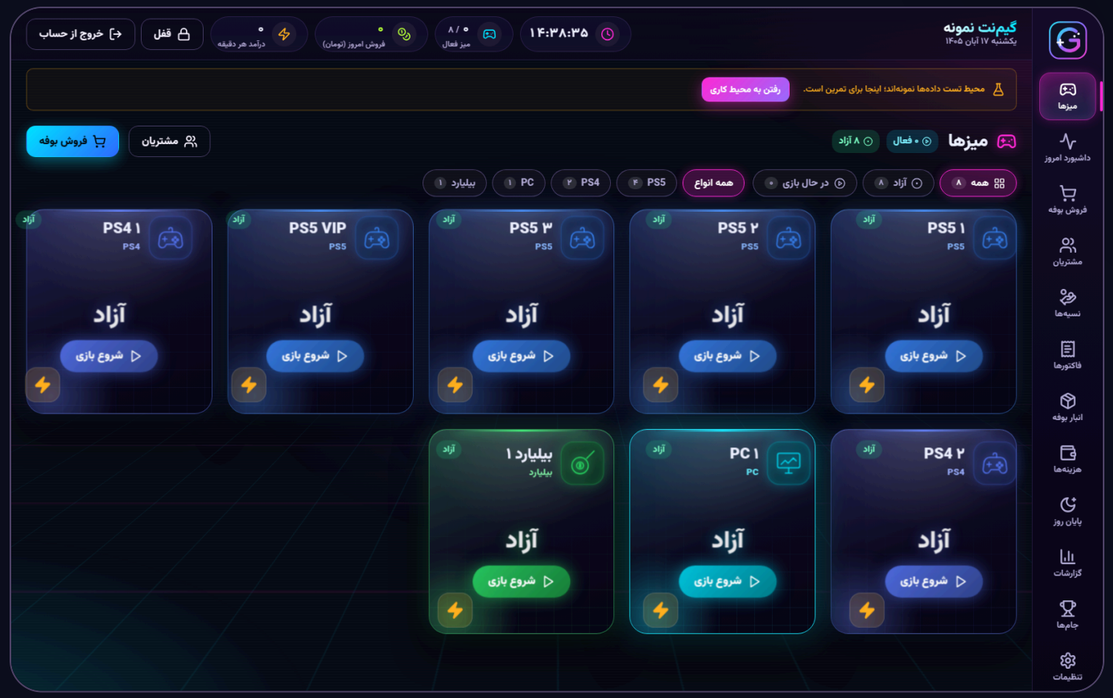
حالا خودتان انجام دهید

در محیط تست یک میز و نرخ آن را پیدا کنید؛ سپس مسیر ویزارد محیط کاری را مرور کنید.

نکته‌ای که نباید فراموش شود

فعال‌سازی نسخه تجاری به لایسنس معتبر و اتصال اولیه نیاز دارد. صفحه انتخاب محیط جای فعال‌سازی لایسنس را نمی‌گیرد.

تمرین فقط در محیط تست



قسمت ۲ از ۸

میزها، زمان بازی و داشبورد

از انتخاب میز آزاد تا پایان بازی و بررسی وضعیت روز را یاد بگیرید.

۳ تا ۵ دقیقه با نمایش مراحل

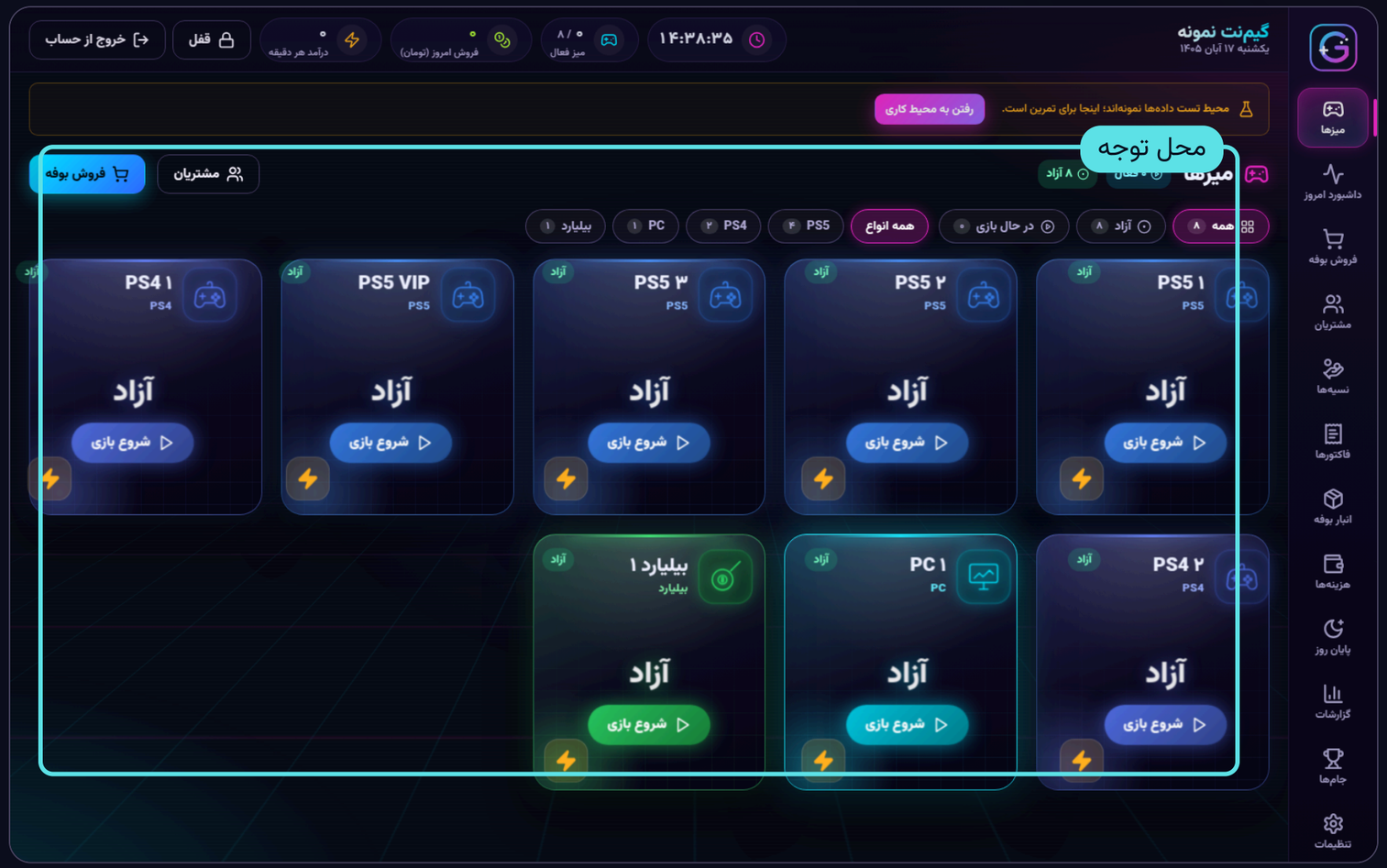
پیشنهاد زمان با نمایش عملی؛ مدت نهایی پس از ضبط صدا تعیین می‌شود

۱ / انتخاب میز درست

۱ از منوی «میزها»، نام دستگاه را پیدا کنید.

۲ وضعیت آزاد، در حال بازی یا در اختیار جام را بررسی کنید.

۳ روی کارت میز آزاد کلیک کنید تا پنجره شروع باز شود.



کارت‌های میز و فیلتر وضعیت · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

۲ / شروع بازی با تعرفه مشخص

۱ حالت بازی یا تعداد دسته را انتخاب کنید و نرخ را ببینید.

۲ در صورت نیاز مشتری، یادداشت یا زمان برنامه‌ریزی‌شده را مشخص کنید.

۳ پس از کنترل میز و نرخ، «شروع بازی» را بزنید.



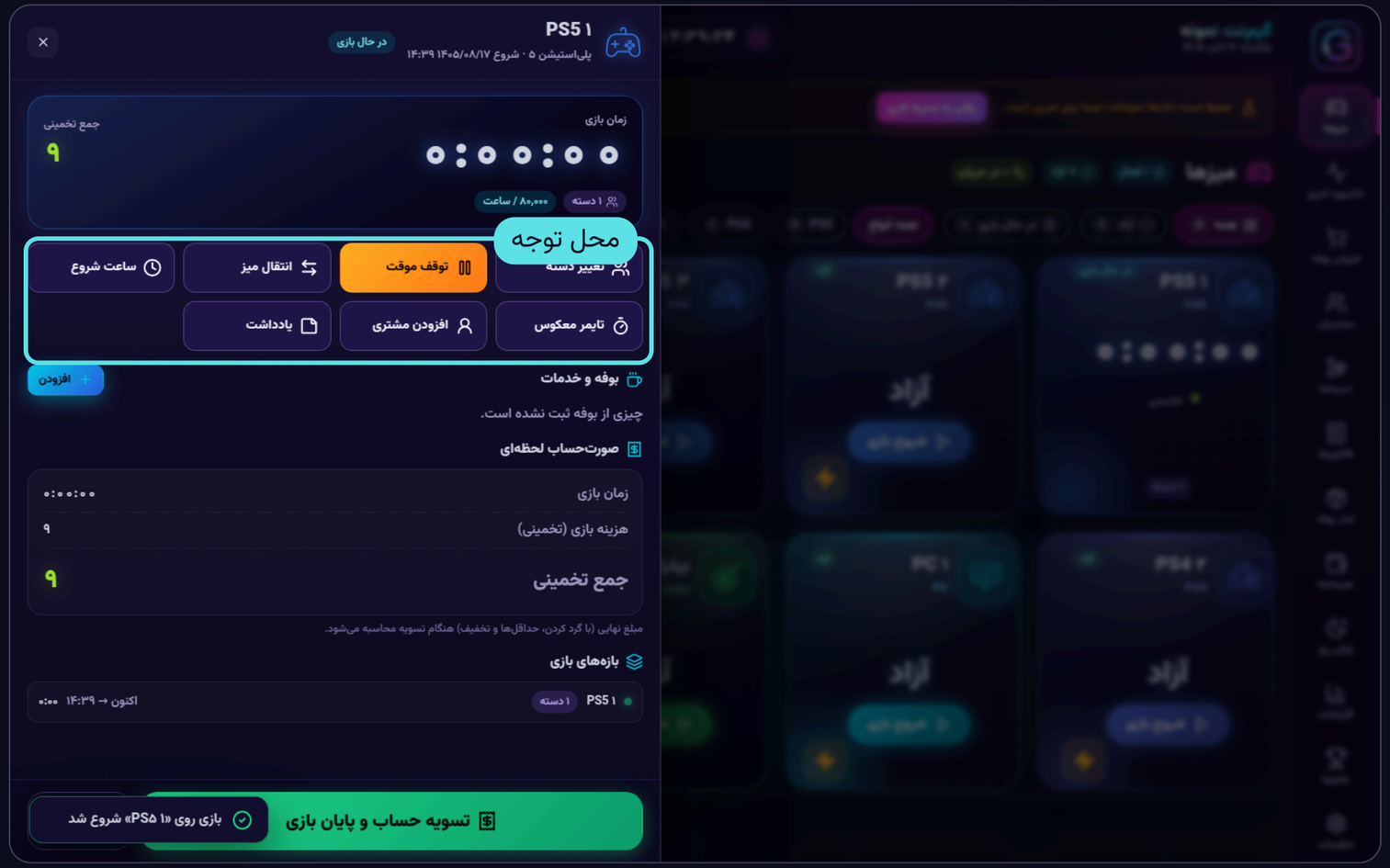
پنجره شروع؛ حالت بازی و دکمه شروع · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

۳ / کنترل بازی در حال اجرا

۱ با بازکردن میز فعال، زمان و جمع تخمینی را ببینید.

۲ برای استراحت از «توقف موقت» و بعد «ادامه بازی» استفاده کنید.

۳ برای جابه‌جایی از «انتقال میز»؛ برای پایان از «تسویه حساب و پایان بازی» استفاده کنید.



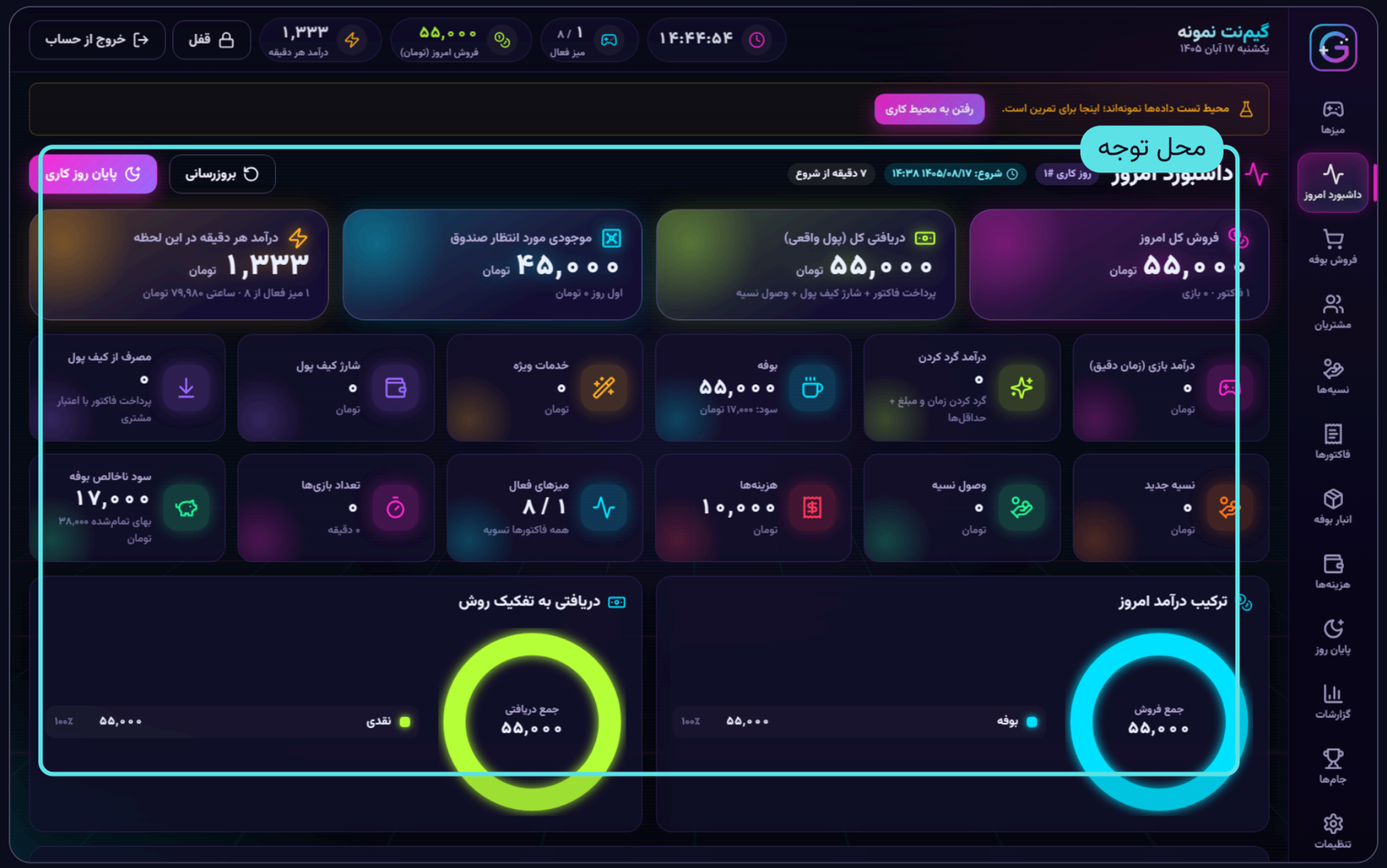
پنل سمت چپ؛ دکمه‌های کنترل و تسویه · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

۴ / نگاه مدیریتی به امروز

۱ «داشبورد امروز» را باز کنید.

۲ میزهای فعال، فروش و وضعیت فاکتورها را مرور کنید.

۳ برای بررسی جزئیات، به فاکتورها، نسیه‌ها یا گزارشات بروید.



کارت‌های خلاصه داشبورد · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

حالا خودتان انجام دهید

در محیط تست یک بازی را شروع کنید، موقتاً متوقف کنید و ادامه دهید؛ سپس پنجره تسویه را باز کنید.

نکته‌ای که نباید فراموش شود

بستن پنجره برنامه لزوماً به معنی پایان جلسه بازی نیست. برای پایان جلسه از تسویه همان میز استفاده کنید.

تمرین فقط در محیط تست

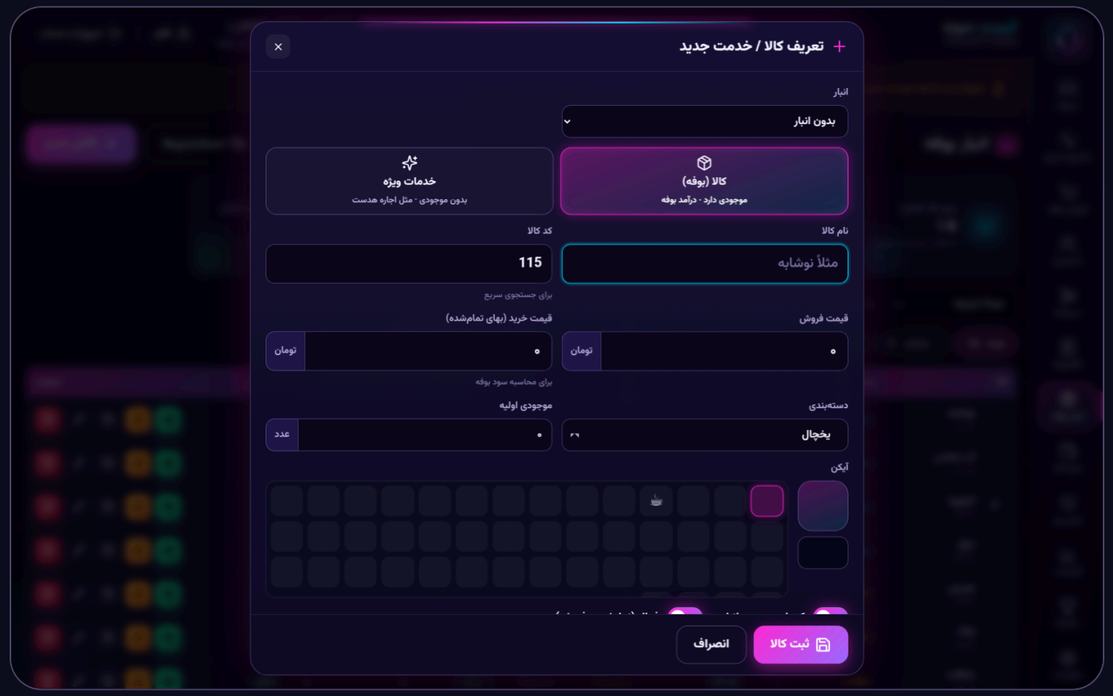
قسمت ۳ از ۸

فروش بوفه و مدیریت موجودی

کالا را تعریف کنید، موجودی را درست نگه دارید و فروش را به حساب مناسب بفرستید.

۳ تا ۵ دقیقه با نمایش مراحل

پیشنهاد زمان با نمایش عملی؛ مدت نهایی پس از ضبط صدا تعیین می‌شود

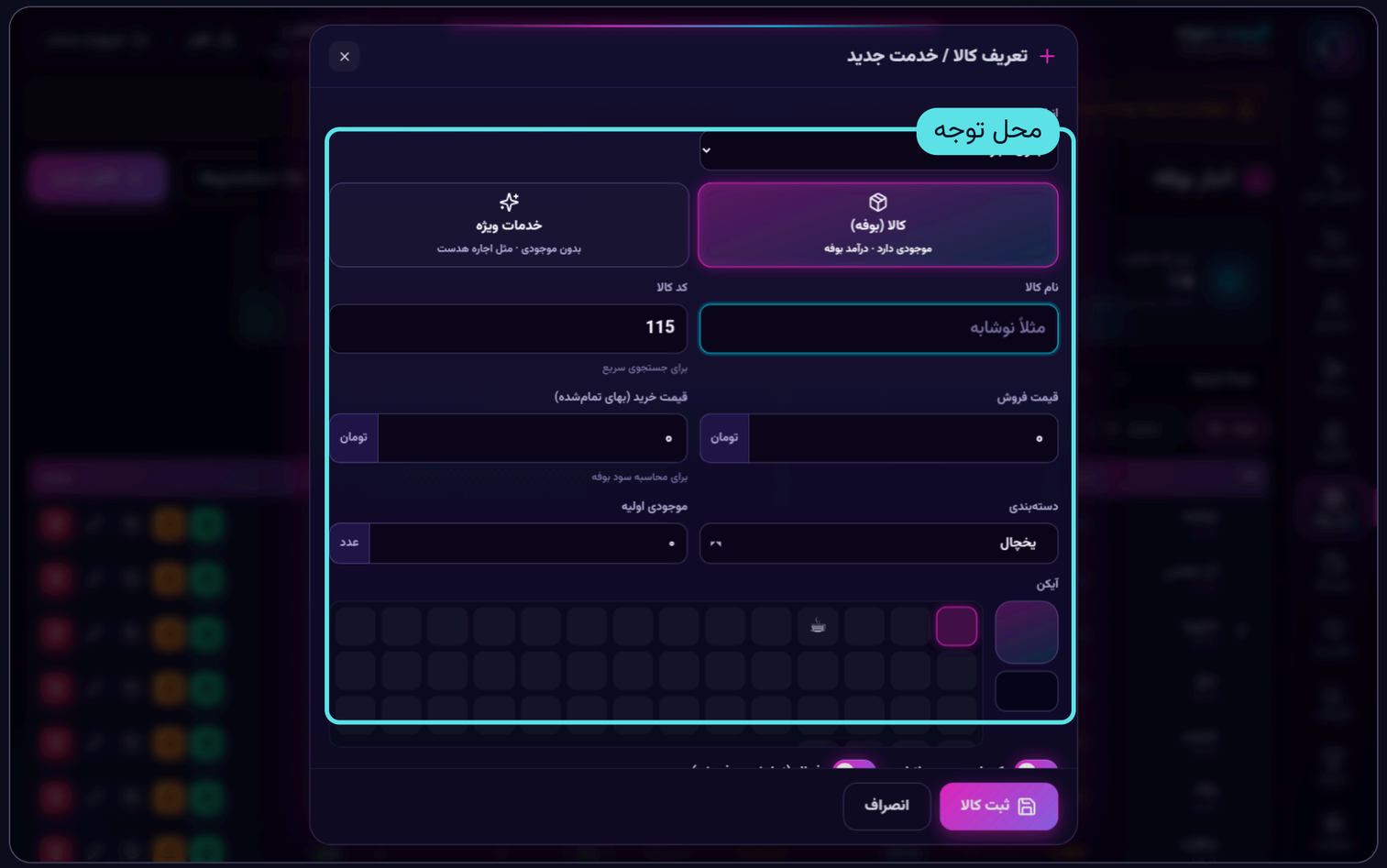


۱ / تعریف کالا و انبار

۱ از «انبار بوفه»، ابتدا انبار و دسته‌بندی لازم را بسازید.

۲ «کالای جدید» را بزنید؛ نام، دسته، قیمت خرید و قیمت فروش را تکمیل کنید.

۳ برای کالای شمارش‌پذیر، کنترل موجودی و موجودی اولیه را درست تنظیم کنید.



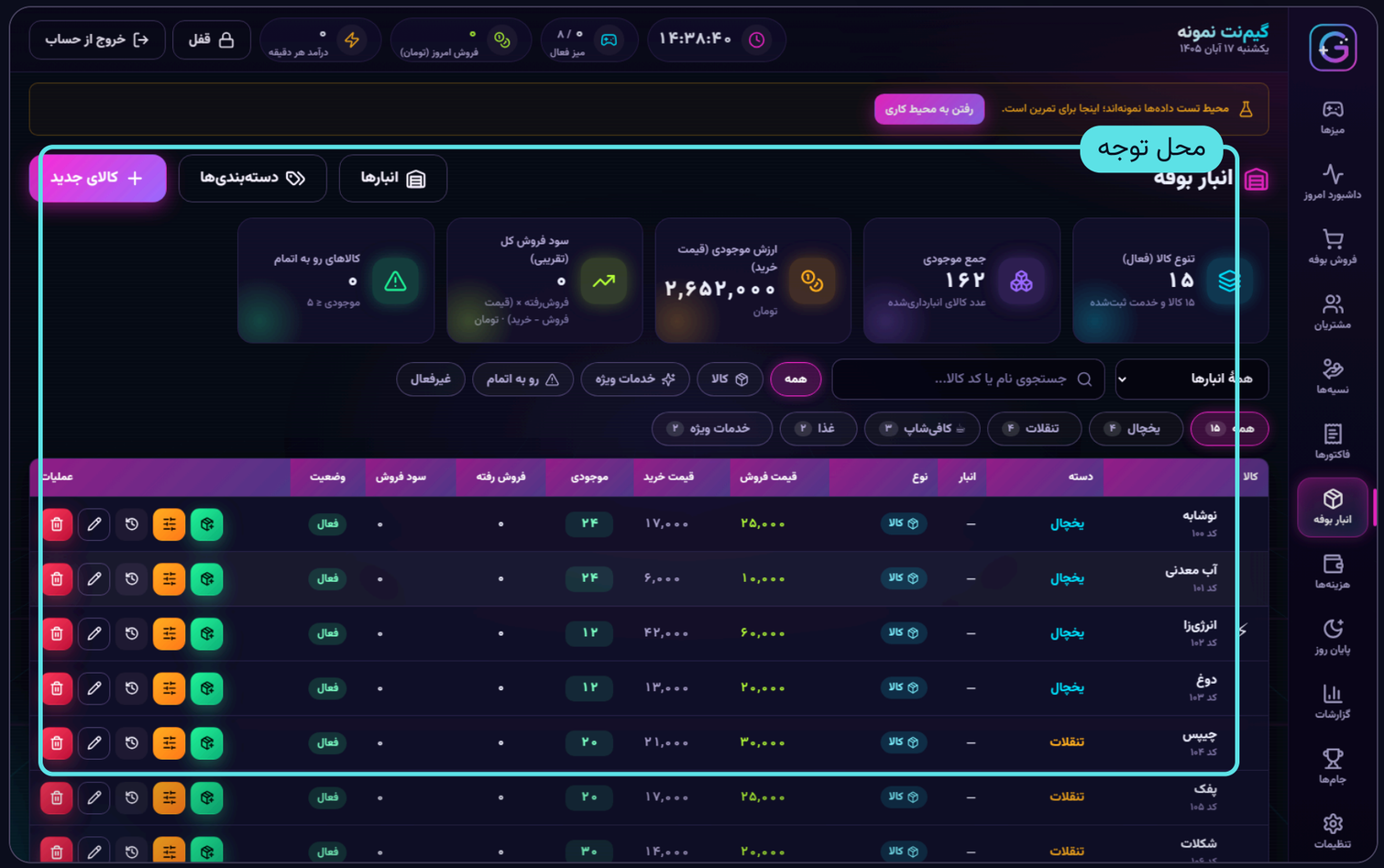
فرم کالا؛ قیمت و موجودی · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

۲ / ورود کالا و اصلاح موجودی

۱ برای خرید تازه، عملیات ورود کالا را از ردیف همان کالا باز کنید.

۲ تعداد و قیمت خرید را ثبت کنید؛ خروج پول از صندوق را فقط در صورت وقوع ثبت کنید.

۳ برای اختلاف شمارش، موجودی واقعی و علت اصلاح را وارد کنید.



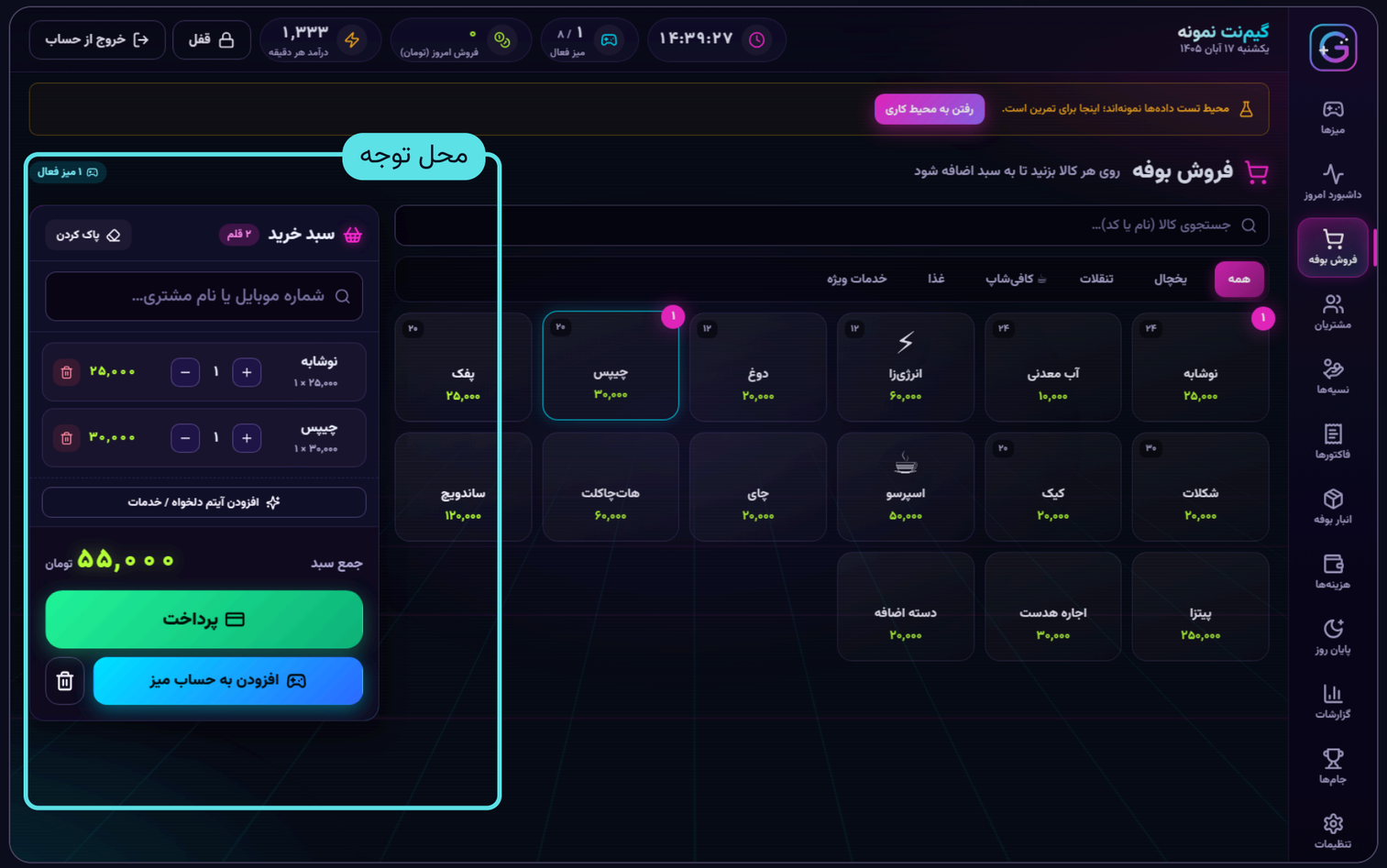
ردیف کالا و عملیات موجودی · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

۳ / ساخت سبد فروش

۱ «فروش بوفه» را باز کنید و کالاها را انتخاب کنید.

۲ تعداد هر قلم، قیمت و جمع سبد را بررسی کنید.

۳ قلم اشتباه را حذف یا تعداد آن را اصلاح کنید.



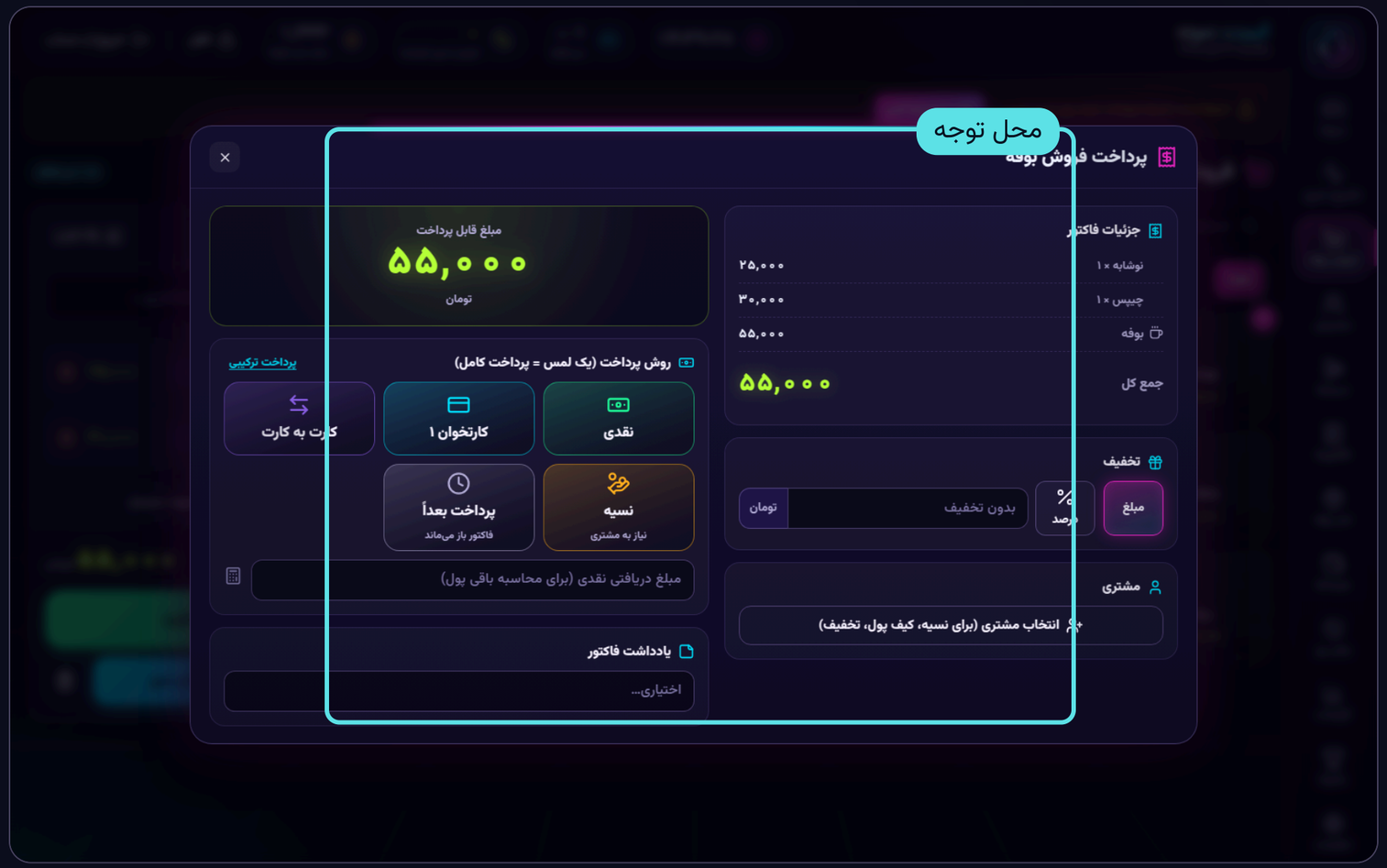
سبد خرید و جمع مبلغ · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

۴ / پرداخت مستقل یا حساب میز

۱ برای فروش مستقل «پرداخت» را بزنید و روش دریافت واقعی را انتخاب کنید.

۲ برای مشتری در حال بازی، از «افزودن به حساب میز» و انتخاب میز فعال استفاده کنید.

۳ یک خرید را هم‌زمان مستقل تسویه و دوباره به میز اضافه نکنید.



پنجره پرداخت؛ روش‌های دریافت · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

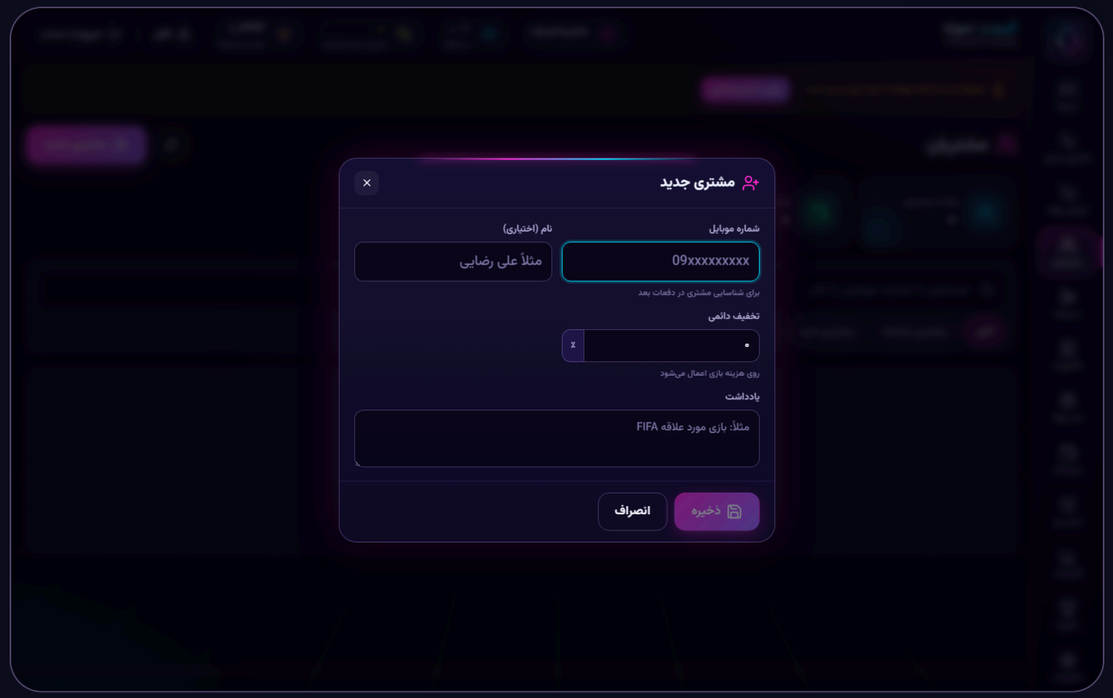
حالا خودتان انجام دهید

یک سبد دو قلمی در محیط تست بسازید؛ یک بار مستقل تسویه کنید و خرید دیگری را به میز فعال اضافه کنید.

نکته‌ای که نباید فراموش شود

گزارش سود بوفه به قیمت خرید و ثبت صحیح موجودی وابسته است؛ سود تخمینی انبار را سود خالص کل کسب‌وکار ندانید.

تمرین فقط در محیط تست



قسمت ۴ از ۸

مشتریان، کیف پول و نسیه‌ها

مشتری تکراری نسازید و دریافت، اعتبار و بدهی را از هم تفکیک کنید.

۳ تا ۵ دقیقه با نمایش مراحل

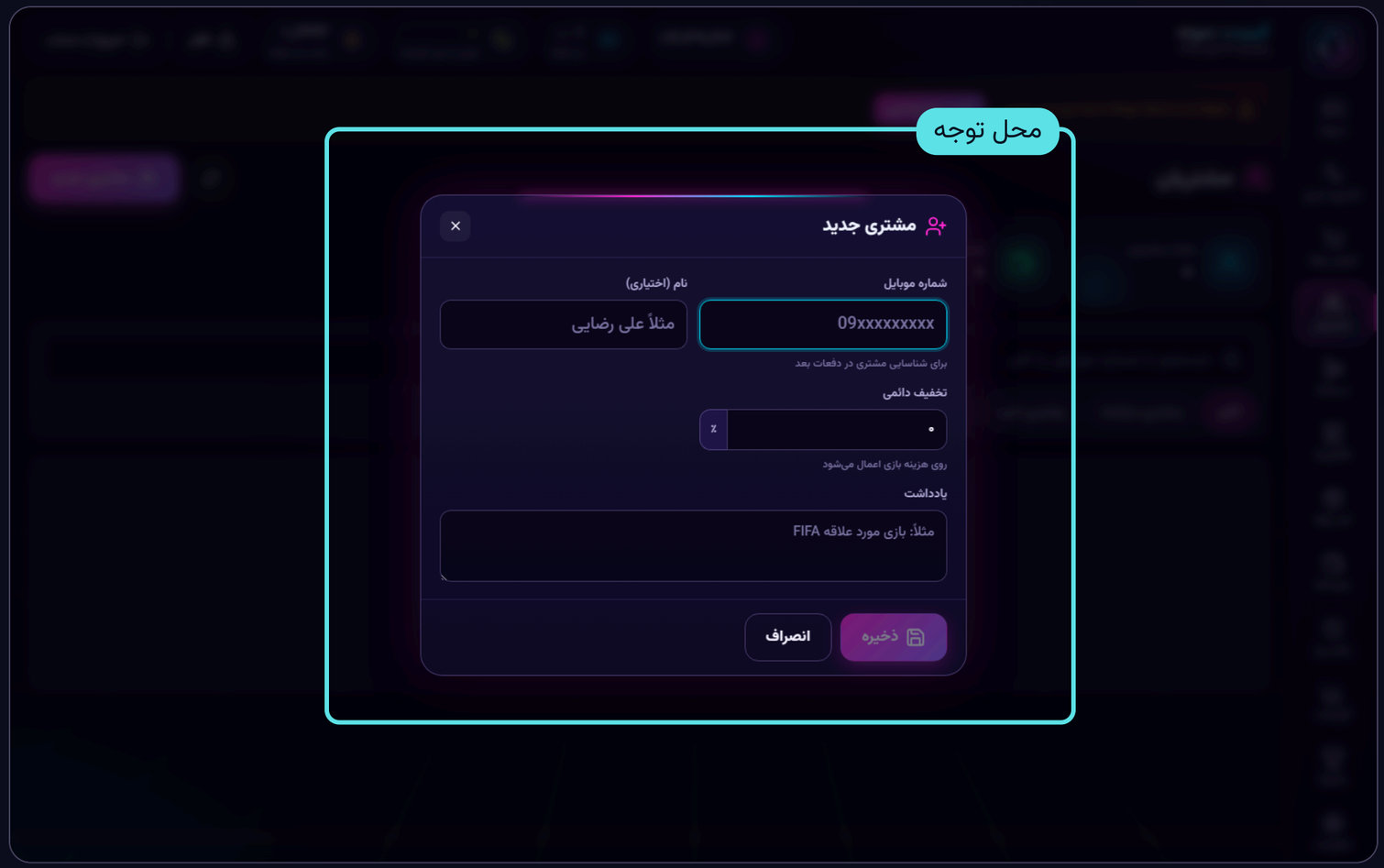
پیشنهاد زمان با نمایش عملی؛ مدت نهایی پس از ضبط صدا تعیین می‌شود

۱ / پیداکردن یا ساخت مشتری

۱ در «مشتریان»، ابتدا نام یا شماره را جست‌وجو کنید.

۲ اگر سابقه ندارد «مشتری جدید» را بزنید.

۳ نام، شماره درست و یادداشت لازم را ذخیره کنید.



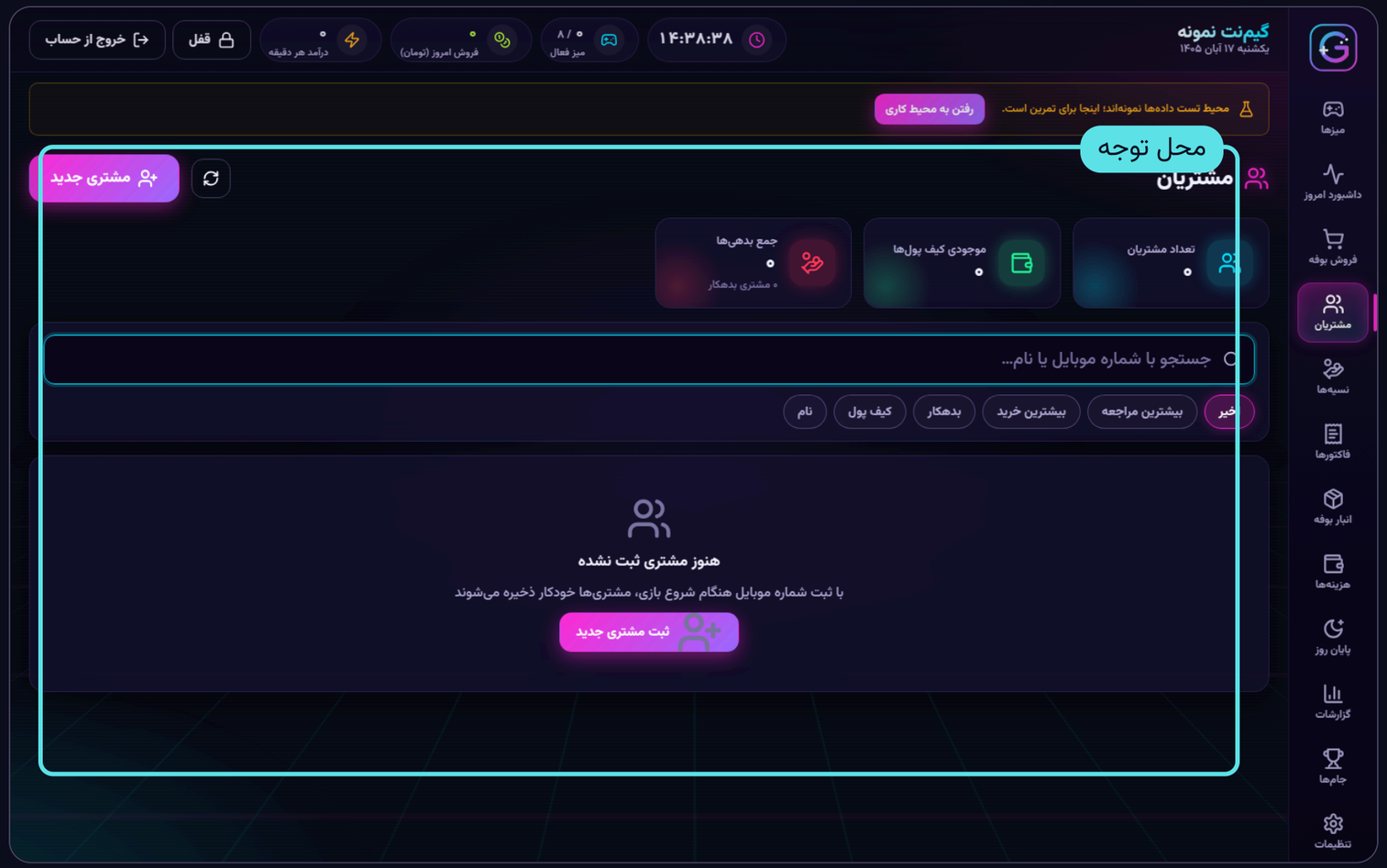
فرم نام، شماره و تخفیف مشتری · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

۲ / مراجعه دوباره و کیف پول

۱ پرونده مشتری را از فهرست باز کنید و سوابق را ببینید.

۲ برای پیش‌پرداخت واقعی از «شارژ کیف پول» استفاده کنید.

۳ مبلغ و روش دریافت را درست ثبت کنید؛ هنگام تسویه، اعتبار همان مشتری را به کار ببرید.



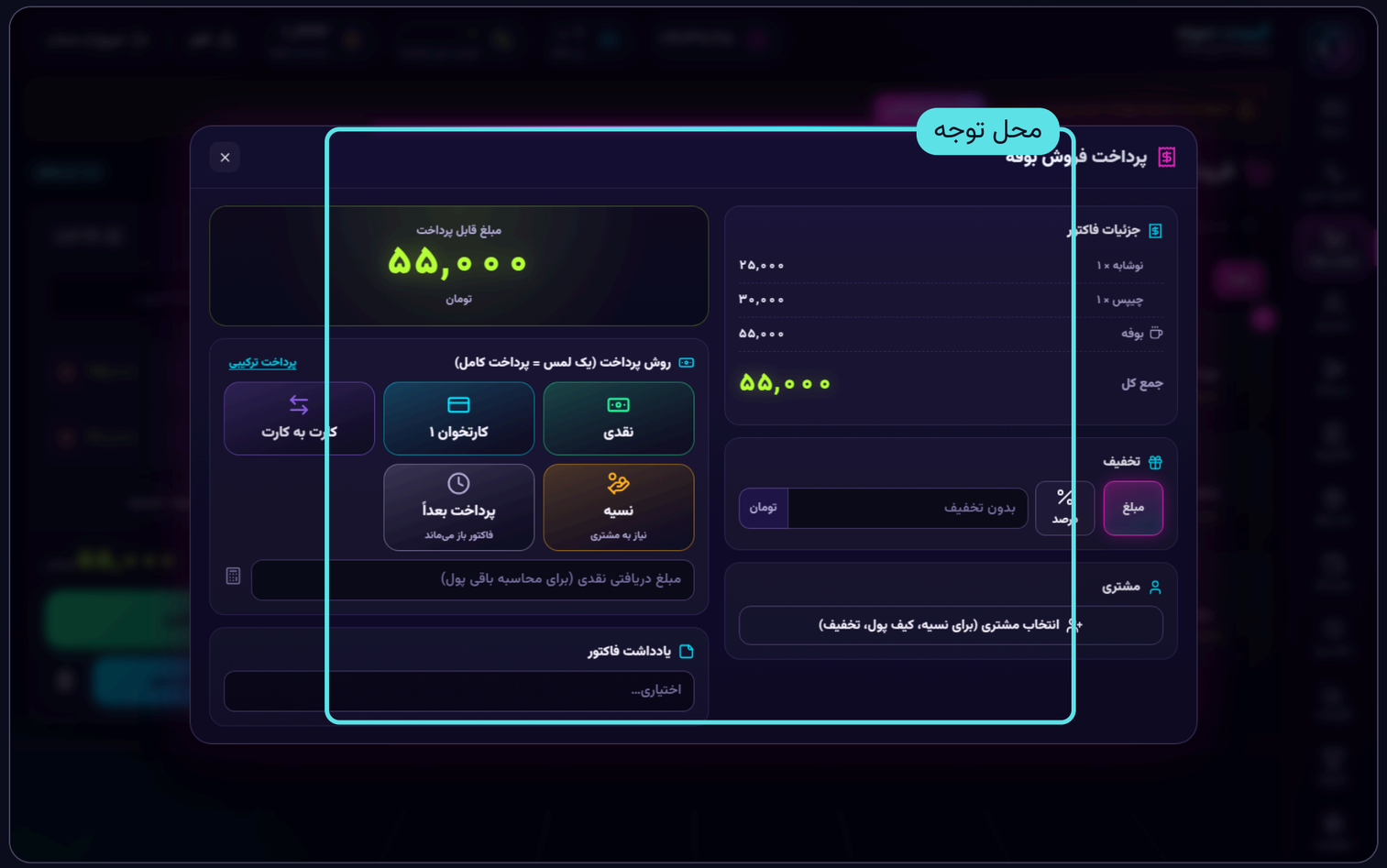
فهرست مشتریان و دسترسی به پرونده · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

۳ / ثبت درست نسیه

۱ در پنجره تسویه ابتدا مشتری را انتخاب کنید.

۲ اگر پول دریافت نشده و قرار است بدهی ثبت شود، «نسیه» را انتخاب کنید.

۳ پرداخت ترکیبی را برای بخشی پرداخت و بخشی بدهی به کار ببرید.



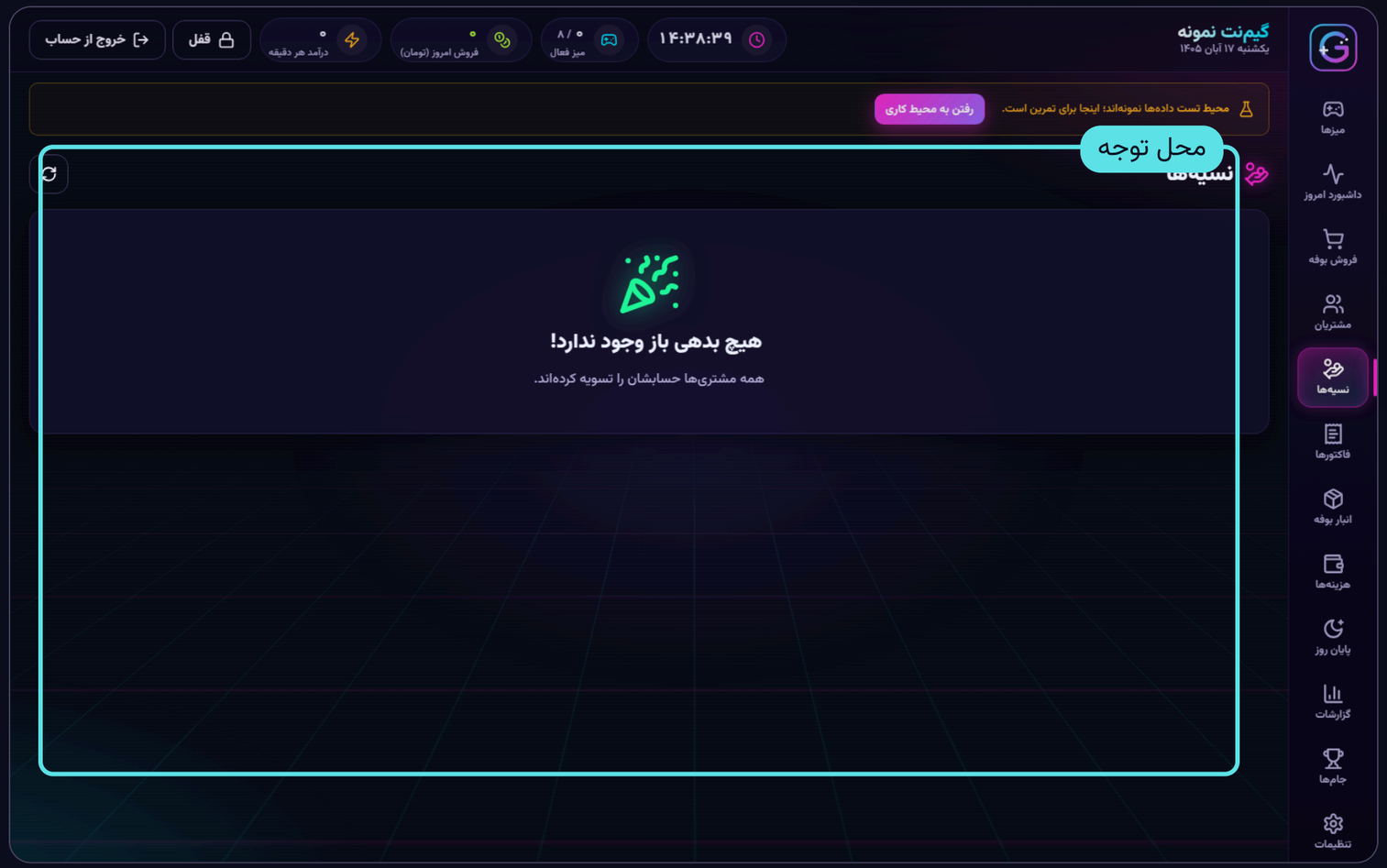
انتخاب مشتری و گزینه نسیه · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

۴ / پیگیری و وصول بدهی

۱ «نسیه‌ها» را باز کنید و مشتری بدهکار را پیدا کنید.

۲ دریافت بدهی را با مبلغ و روش واقعی ثبت کنید.

۳ مانده جدید و سابقه دریافت را کنترل کنید.



فهرست نسیه‌ها و مانده‌ها · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

حالا خودتان انجام دهید

یک مشتری نمونه بسازید و در محیط تست یک فروش نسیه و سپس دریافت بدهی را تمرین کنید.

نکته‌ای که نباید فراموش شود

شارژ کیف پول، فروش و وصول بدهی سه رویداد متفاوت‌اند. ثبت تکراری آن‌ها عددهای گزارش را اشتباه می‌کند.

تمرین فقط در محیط تست

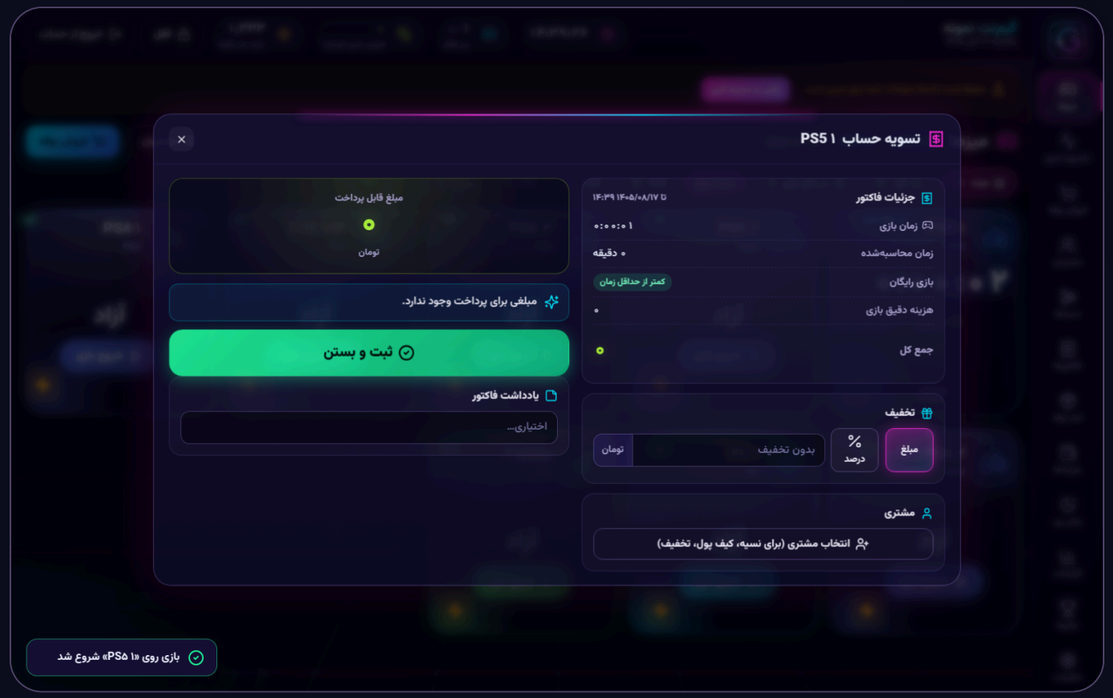
قسمت ۵ از ۸

تسویه حساب و فاکتورها

فاکتور را بررسی کنید، روش پرداخت را درست ثبت کنید و سوابق را پیدا کنید.

۳ تا ۵ دقیقه با نمایش مراحل

پیشنهاد زمان با نمایش عملی؛ مدت نهایی پس از ضبط صدا تعیین می‌شود

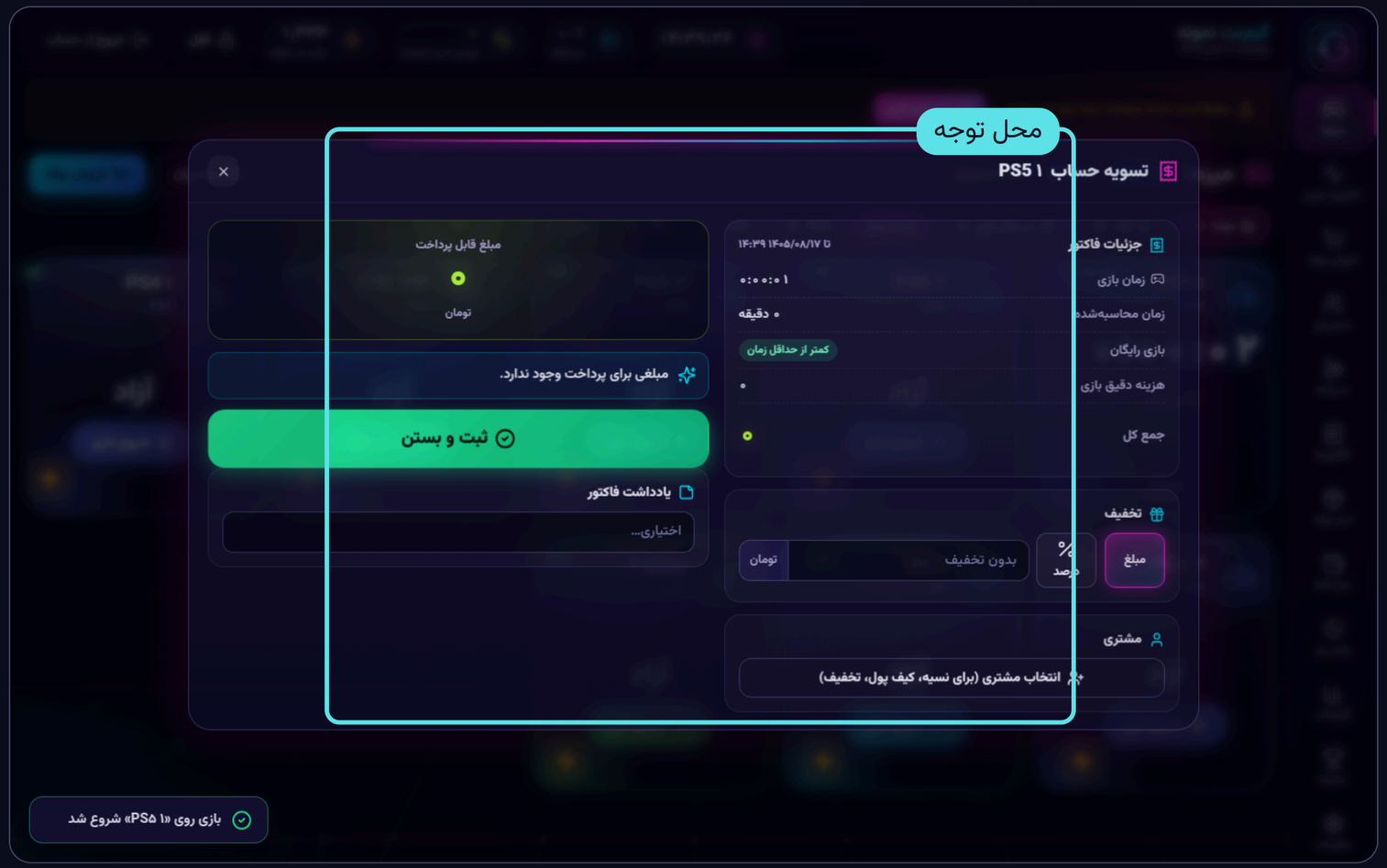


۱ / مرور صورت‌حساب

۱ از میز فعال، «تسویه حساب و پایان بازی» را بزنید.

۲ زمان محاسبه‌شده، بوفه، تخفیف و مبلغ نهایی را بخوانید.

۳ اگر اصلاح لازم است، پیش از ثبت نهایی به جزئیات برگردید.



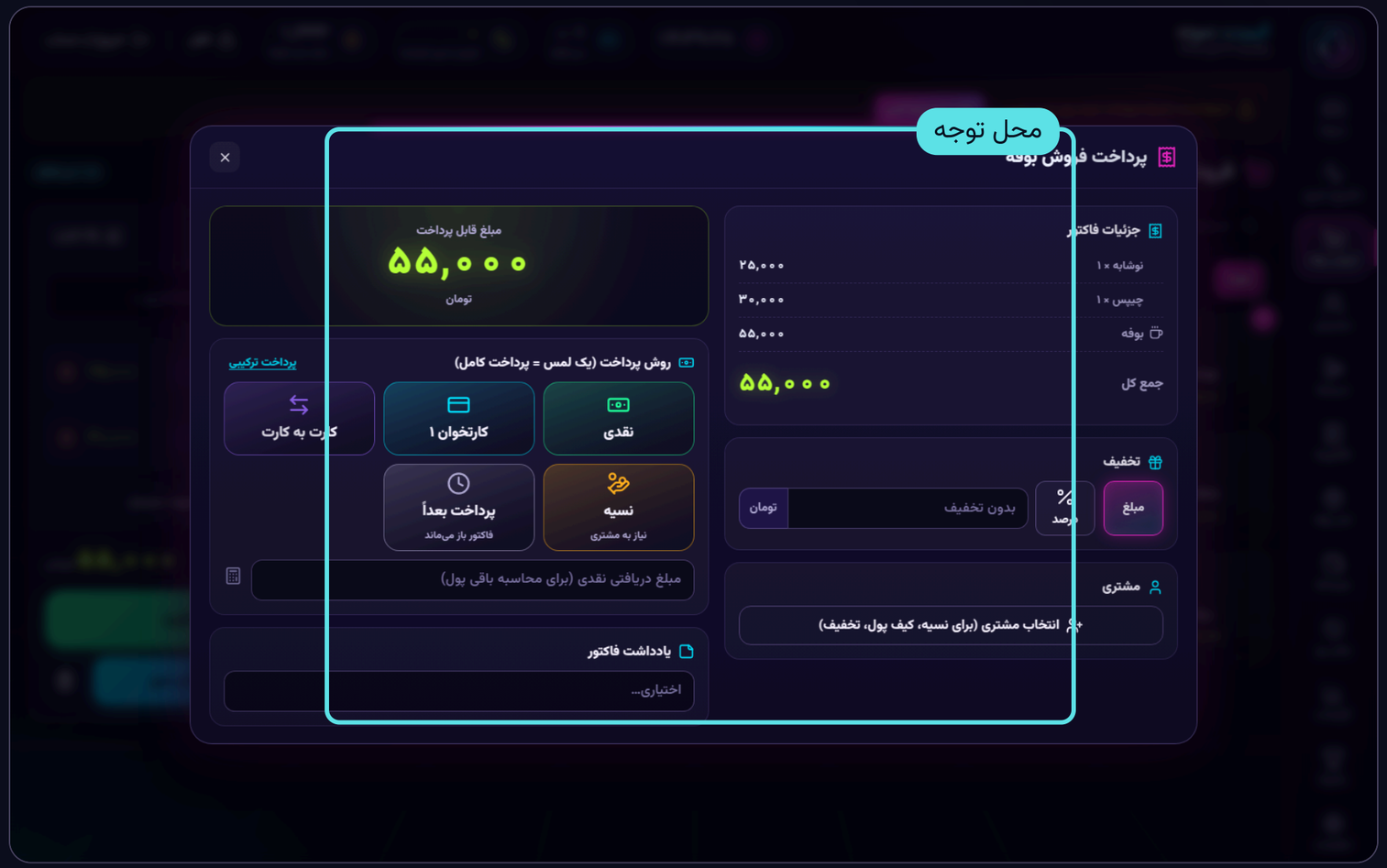
جزئیات فاکتور و مبلغ نهایی · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

۲ / پرداخت سریع و ترکیبی

۱ برای یک روش دریافت، گزینه همان روش را پس از کنترل مبلغ بزنید.

۲ برای چند روش، «پرداخت ترکیبی» را باز کنید و سهم هر روش را بنویسید.

۳ مجموع دریافت، اعتبار و مانده باید با واقعیت فاکتور هماهنگ باشد.



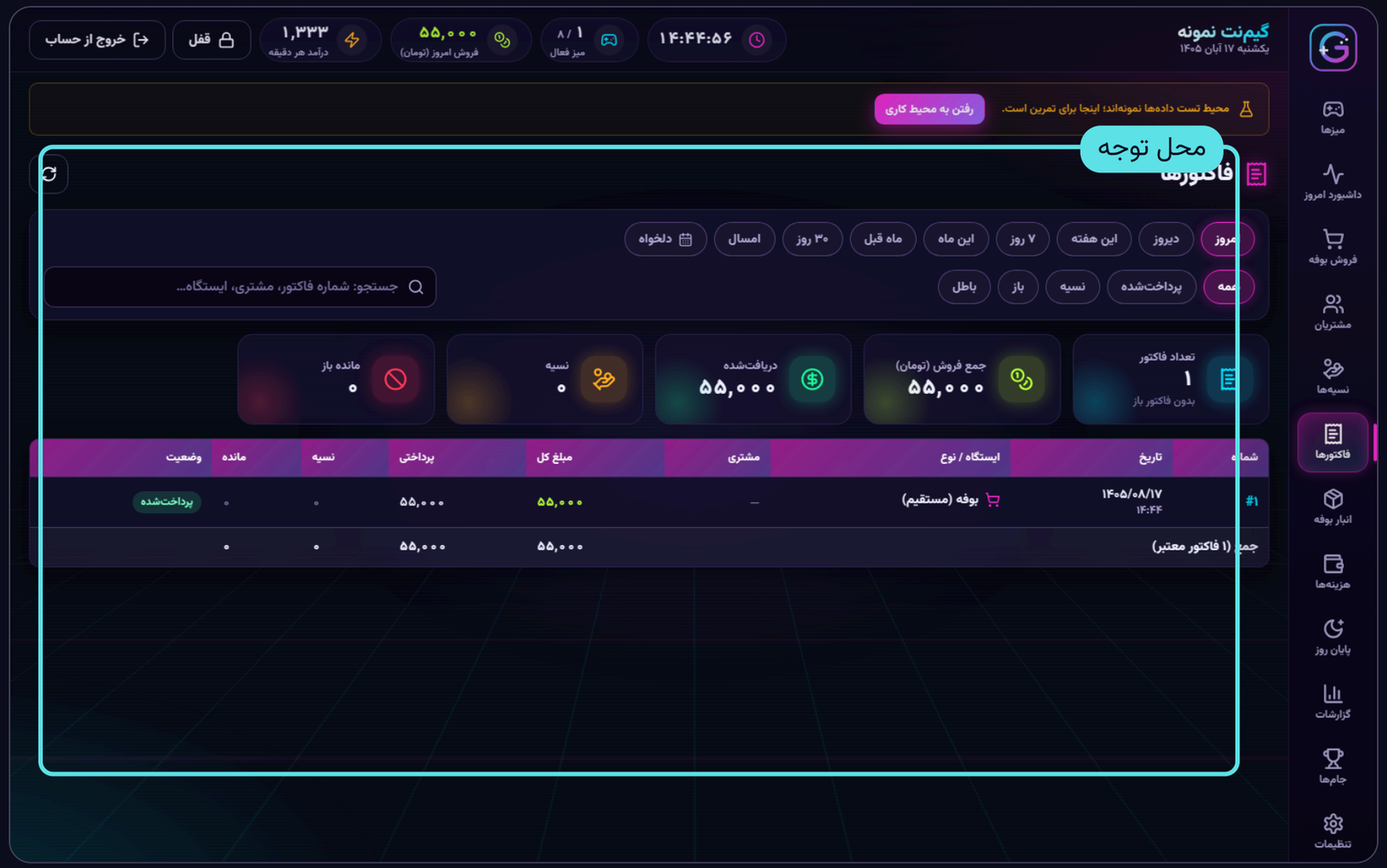
گزینه پرداخت ترکیبی و روش‌های پرداخت · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

۳ / پیداکردن فاکتور و رسید

۱ از «فاکتورها» بازه و وضعیت مناسب را انتخاب کنید.

۲ فاکتور را باز کنید و اقلام، پرداخت‌ها و مانده را ببینید.

۳ در صورت نیاز رسید را چاپ کنید؛ قبل از تحویل، نام و مبلغ را کنترل کنید.



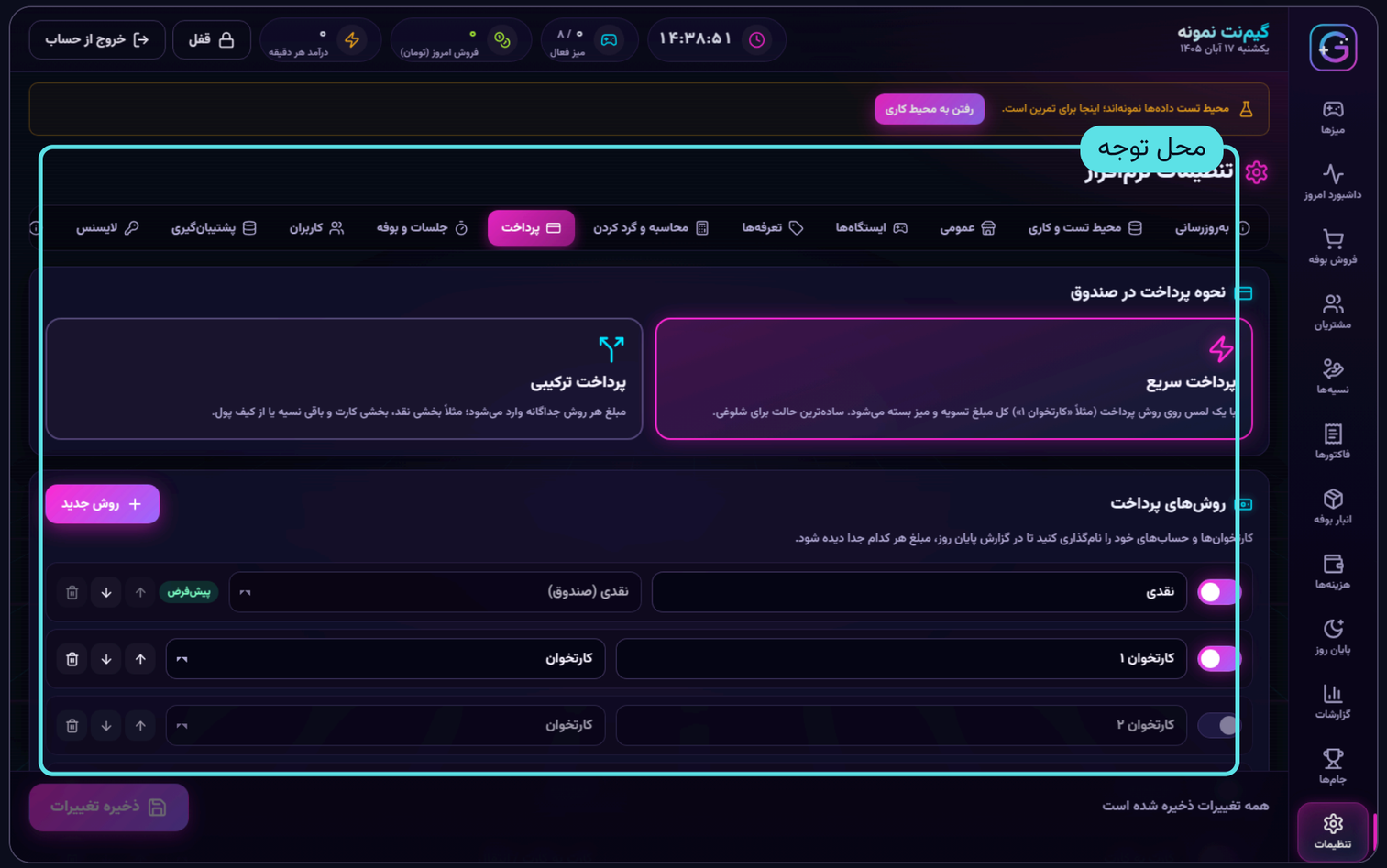
فیلترها و فهرست فاکتورها · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

۴ / کنترل پرداخت‌های باز

۱ روش‌های پرداخت فعال را در تنظیمات مرور کنید.

۲ نام روش‌ها را برای اپراتور روشن و قابل تشخیص نگه دارید.

۳ در پایان شیفت، فاکتورهای باز را بررسی و وضعیت هرکدام را مشخص کنید.



فهرست روش‌های پرداخت · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

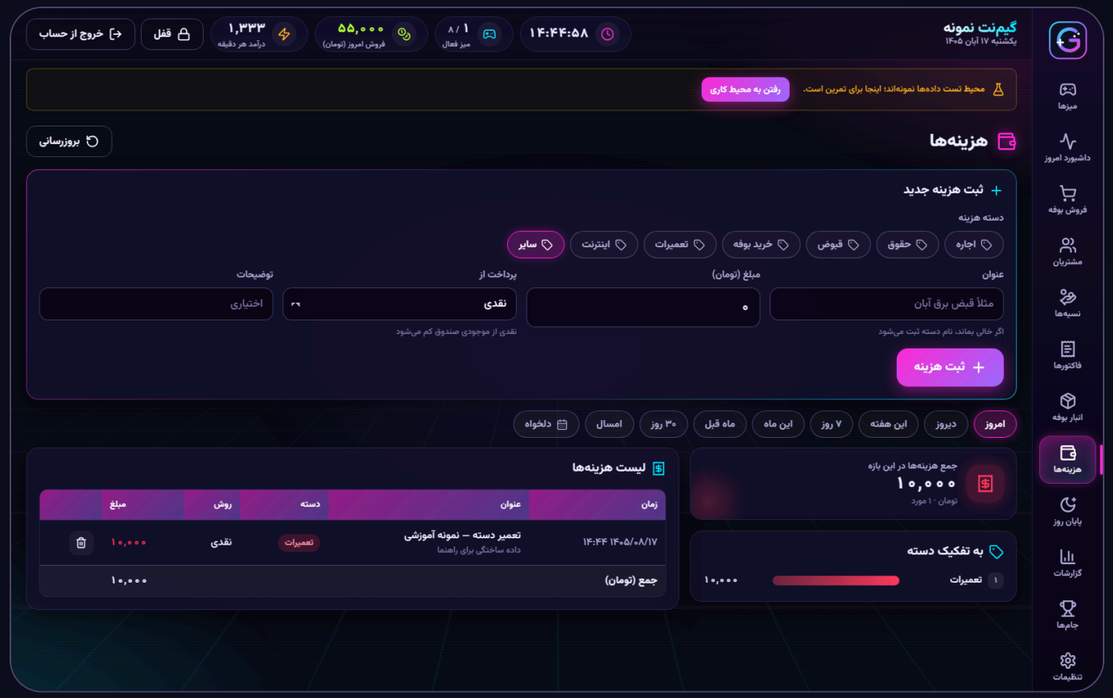
حالا خودتان انجام دهید

یک فروش نمونه را تسویه کنید، فاکتورش را دوباره پیدا کنید و مبلغ و روش پرداخت را تطبیق دهید.

نکته‌ای که نباید فراموش شود

این رسید، رسید داخلی نرم‌افزار است؛ در این آموزش ادعایی درباره اتصال به سامانه مؤدیان یا صدور صورتحساب رسمی مالیاتی نداریم.

تمرین فقط در محیط تست



قسمت ۶ از ۸

هزینه‌ها، پایان روز و گزارشات

صندوق را با واقعیت تطبیق دهید و گزارش‌ها را درست بخوانید.

۳ تا ۵ دقیقه با نمایش مراحل

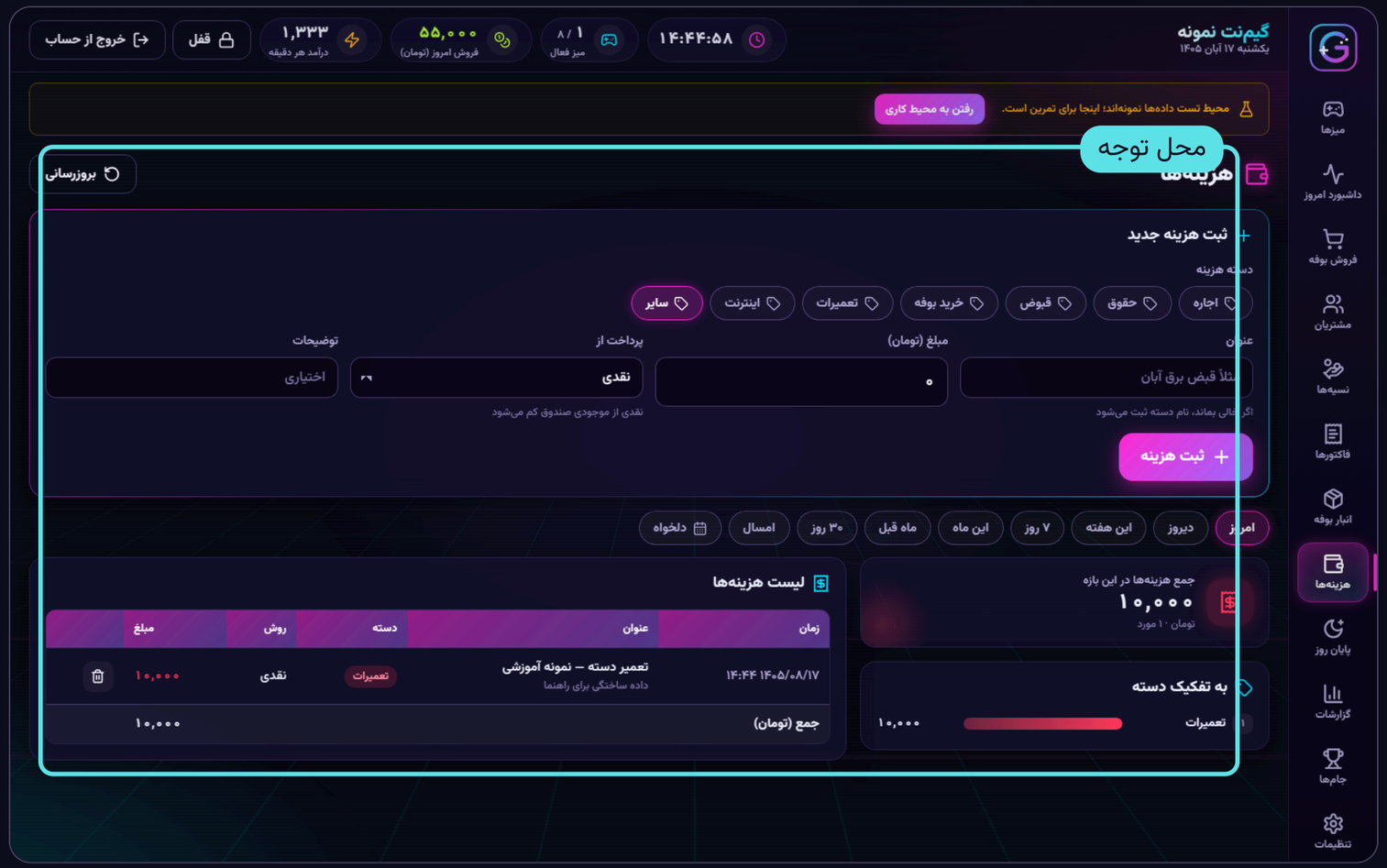
پیشنهاد زمان با نمایش عملی؛ مدت نهایی پس از ضبط صدا تعیین می‌شود

۱ / ثبت هزینه در جای درست

۱ از «هزینه‌ها»، دسته و عنوان روشن انتخاب کنید.

۲ مبلغ، روش پرداخت و توضیح را ثبت کنید.

۳ هزینه‌ای را که هنگام ورود کالا ثبت شده دوباره وارد نکنید.



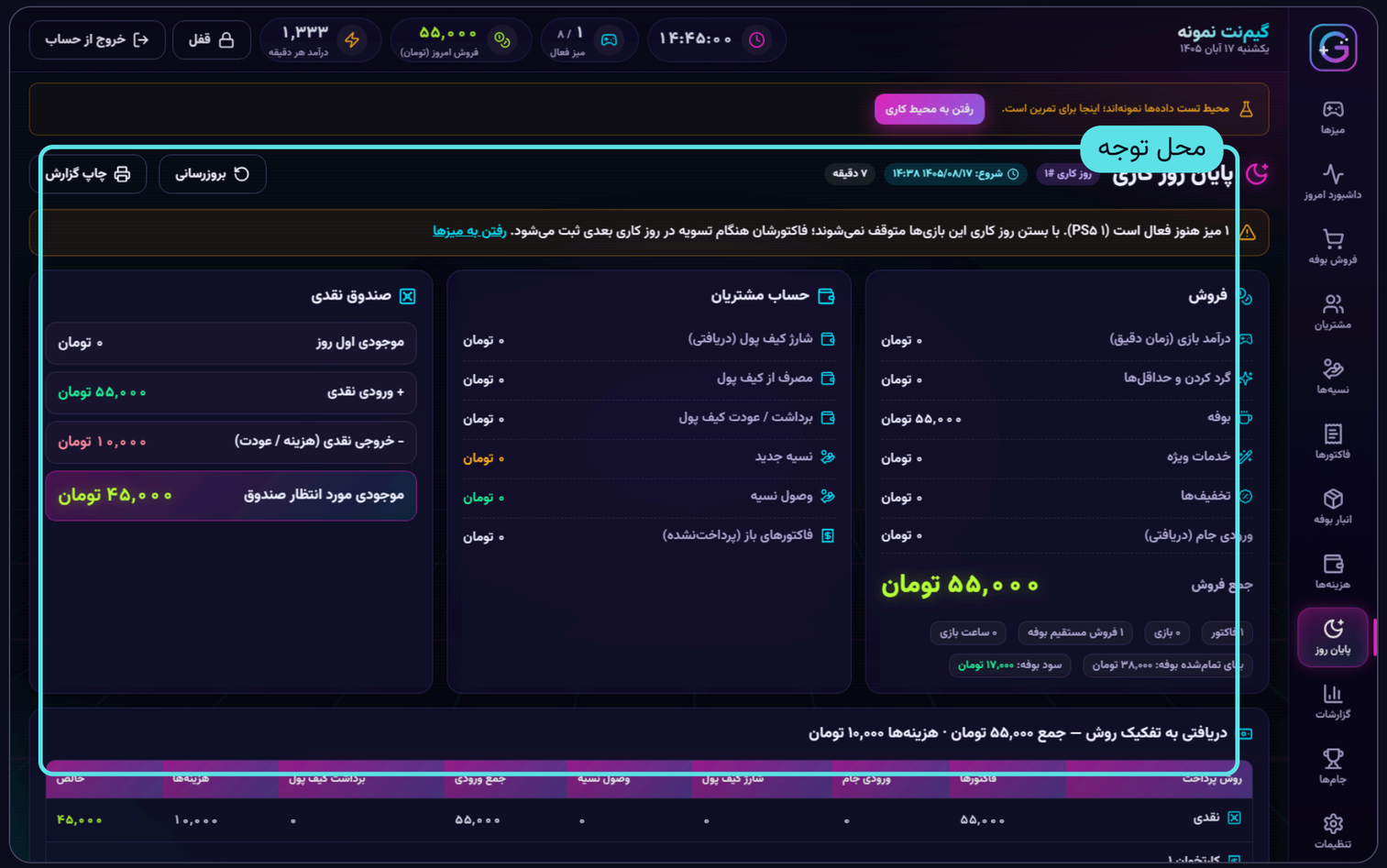
فرم ثبت هزینه جدید · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

۲ / شمارش واقعی صندوق

۱ «پایان روز» را باز کنید و خلاصه دریافت و هزینه را ببینید.

۲ پول نقد صندوق را واقعاً بشمارید و مقدار را وارد کنید.

۳ اختلاف احتمالی را با فاکتور، روش پرداخت و هزینه‌ها بررسی کنید.



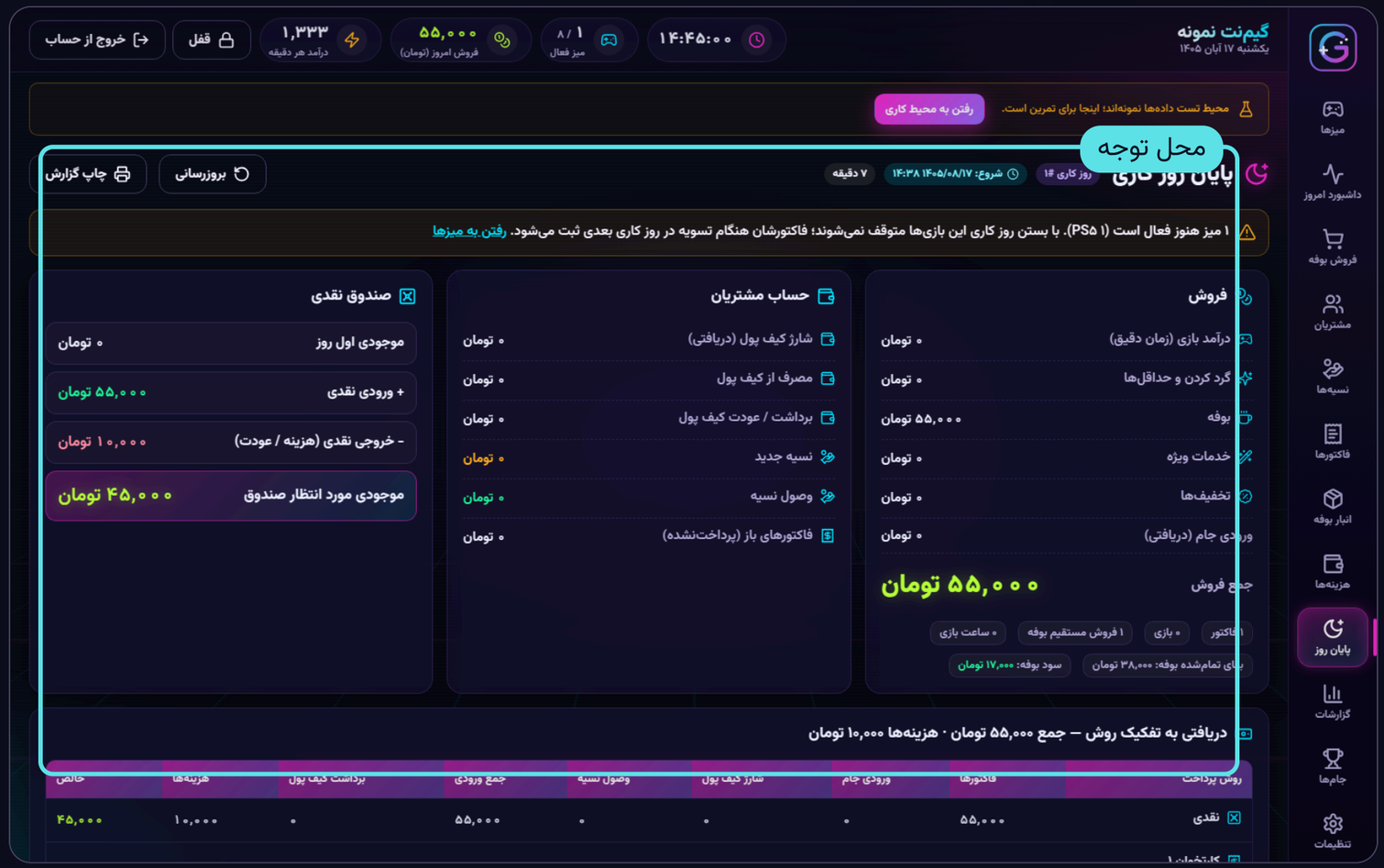
خلاصه صندوق و مبلغ شمارش‌شده · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

۳ / بستن روز با یادداشت

۱ وضعیت بازی‌های فعال و فاکتورهای باز را پیش از بستن مرور کنید.

۲ تنخواه روز بعد و یادداشت اختلاف را در صورت نیاز بنویسید.

۳ پس از بررسی، «بستن روز کاری» و در صورت نیاز «چاپ گزارش» را بزنید.



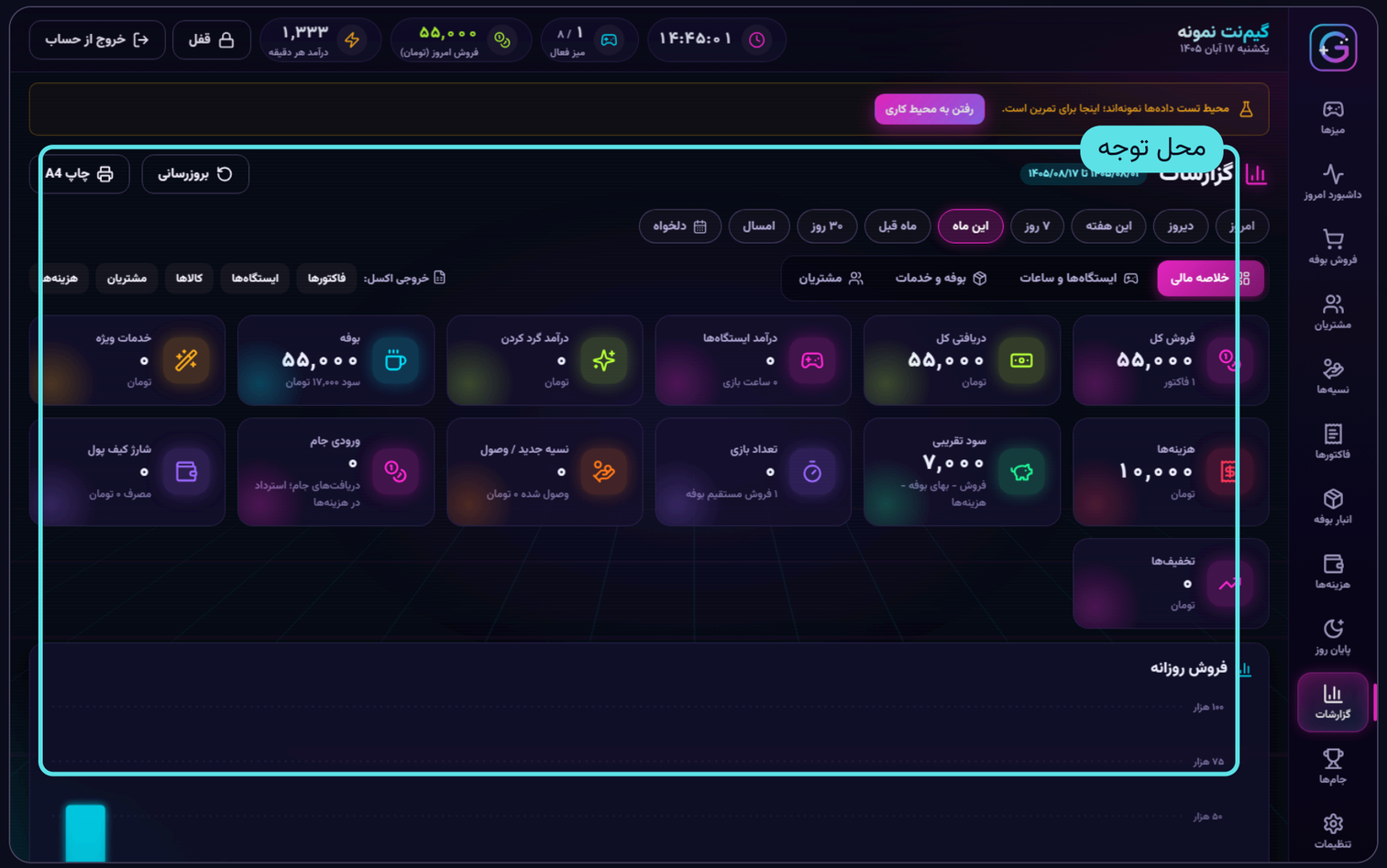
دکمه بستن روز و تنخواه روز بعد · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

۴ / خواندن گزارش با بازه درست

۱ «گزارشات» را باز کنید و بازه زمانی را تعیین کنید.

۲ فروش، دریافتی، هزینه، کیف پول و ورودی جام را جداگانه بخوانید.

۳ برای بررسی عملکرد، بخش میزها و بوفه را مرور کنید.



بازه زمانی و شاخص‌های گزارش · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

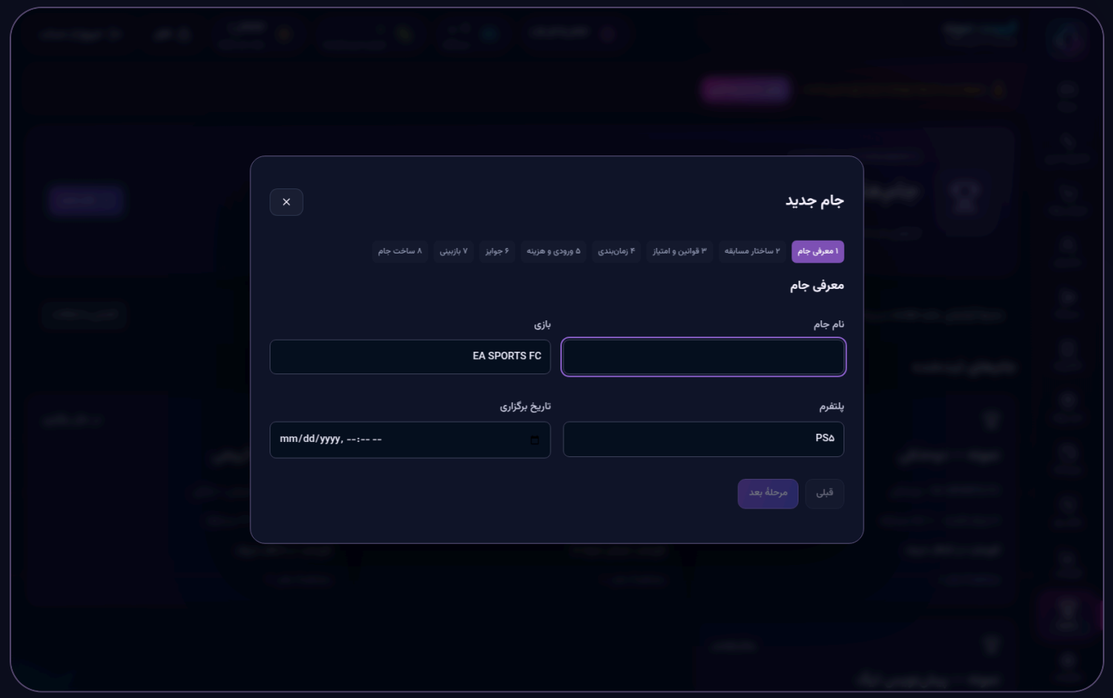
حالا خودتان انجام دهید

در محیط تست یک هزینه کوچک ثبت کنید و اثر آن را در پایان روز ببینید؛ سپس گزارش همان بازه را باز کنید.

نکته‌ای که نباید فراموش شود

داشبورد و گزارش‌ها جای شمارش واقعی صندوق و رسیدگی حسابداری را نمی‌گیرند. هر عدد را با تعریف همان شاخص بخوانید.

تمرین فقط در محیط تست



قسمت ۷ از ۸

جام‌ها؛ از ثبت‌نام تا قهرمان

ساختار جام را تعیین کنید و شرکت‌کنندگان، مسابقات و نتایج را منظم جلو ببرید.

۳ تا ۵ دقیقه با نمایش مراحل

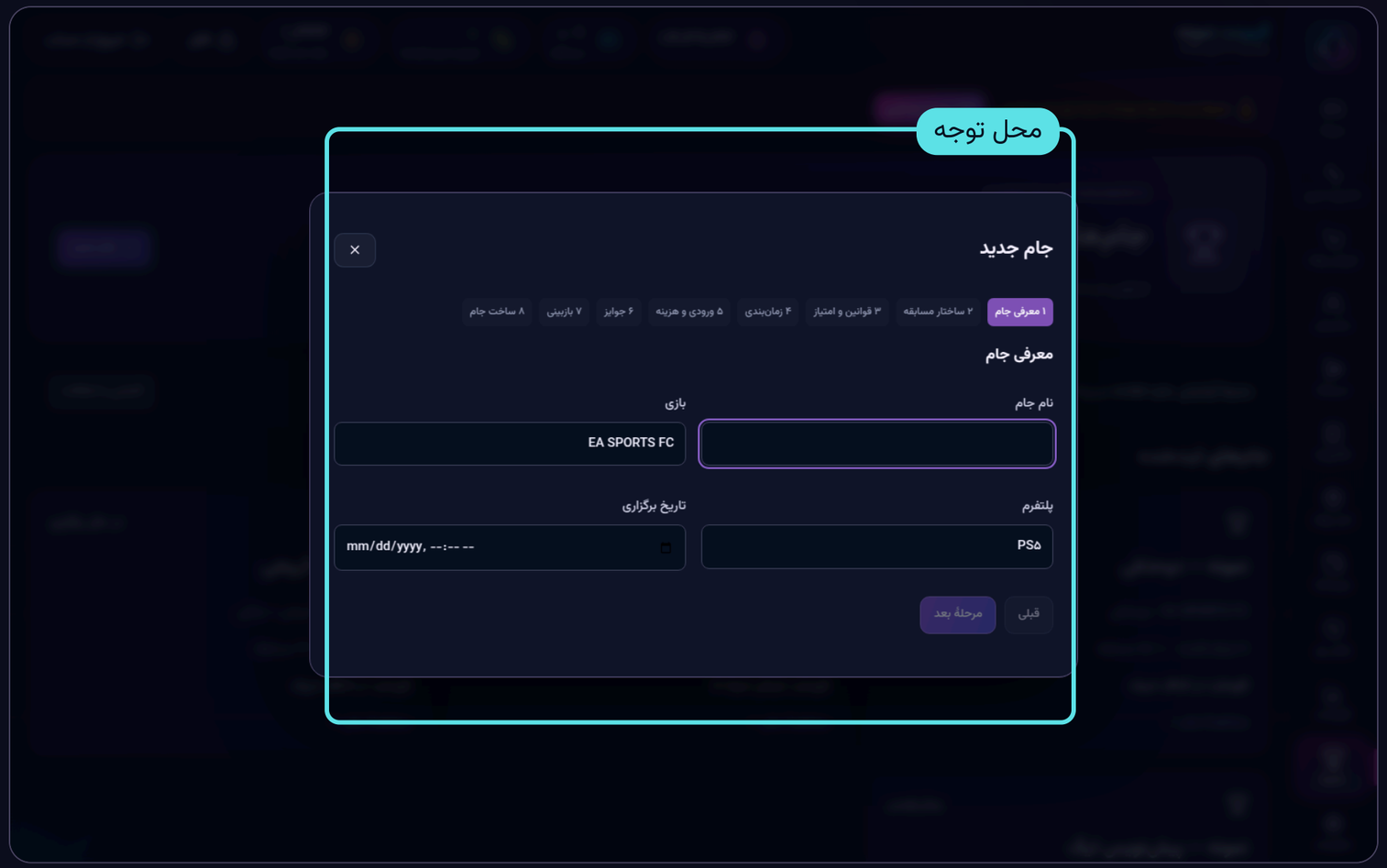
پیشنهاد زمان با نمایش عملی؛ مدت نهایی پس از ضبط صدا تعیین می‌شود

۱ / انتخاب ساختار جام

۱ از «جام‌ها»، «جام جدید» را بزنید.

۲ نام، بازی، پلتفرم و تاریخ را وارد کنید.

۳ در ساختار مسابقه، حذفی، لیگ، گروهی + حذفی یا دوحذفی را متناسب با برنامه انتخاب کنید.



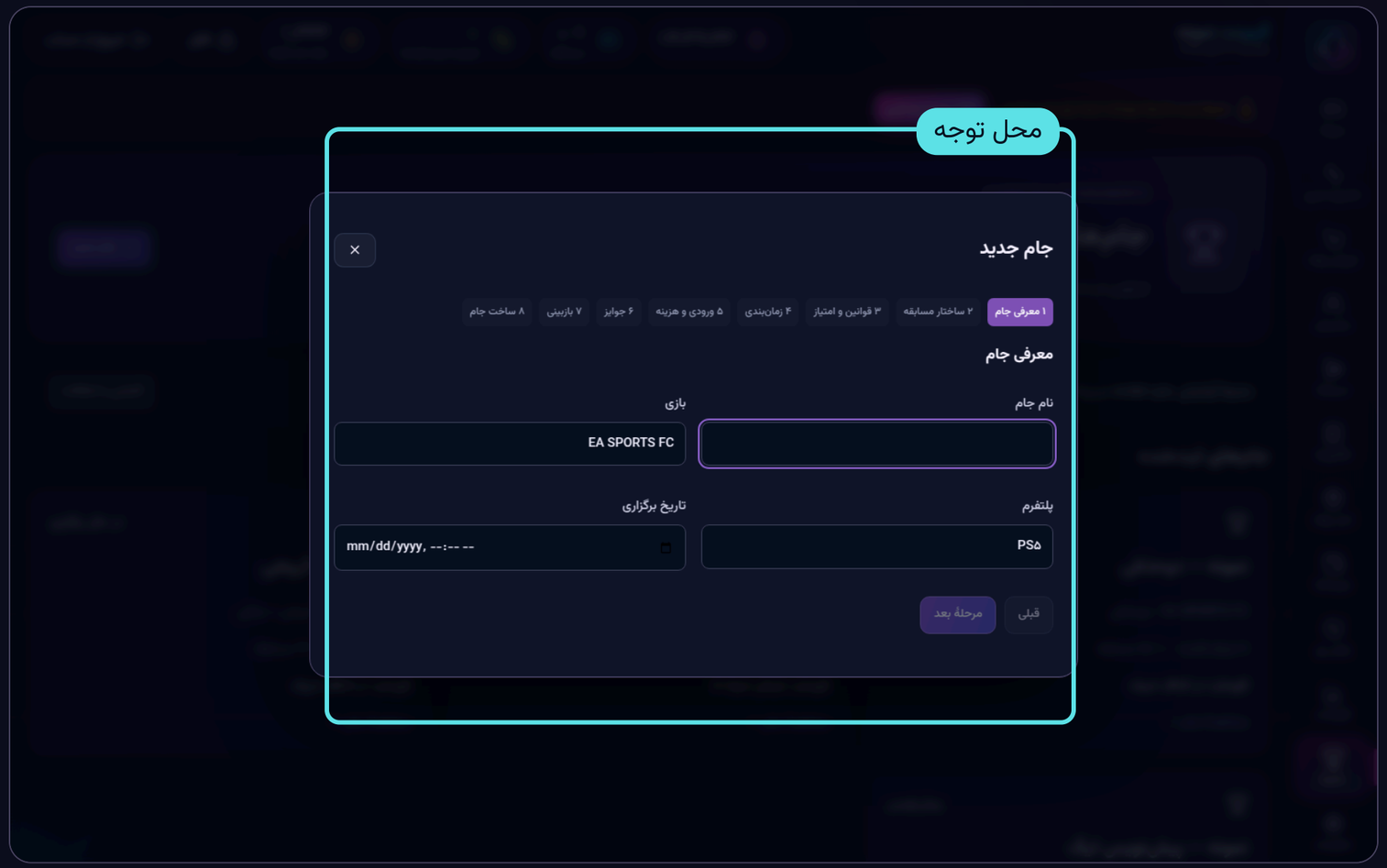
مراحل ساخت جام و معرفی اولیه · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

۲ / قوانین پیش از قرعه‌کشی

۱ ظرفیت، اندازه تیم و تعداد صعودکننده‌ها را مشخص کنید.

۲ امتیازها، معیار تساوی، زمان‌بندی، ورودی و جوایز را مرور کنید.

۳ پیش از ساخت و شروع، خلاصه قوانین را دوباره بخوانید.



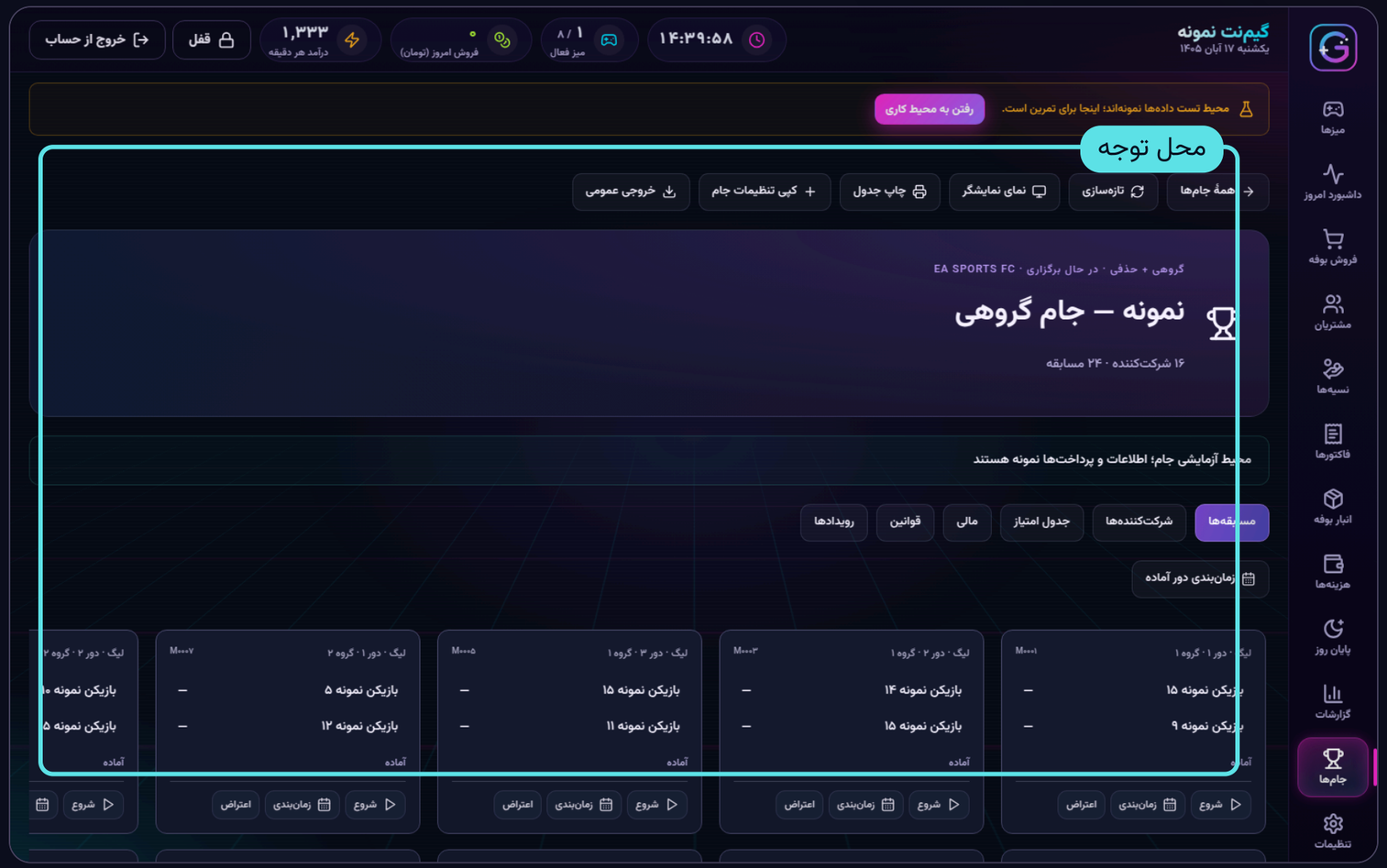
نوار مراحل؛ ساختار، قوانین و بازبینی · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

۳ / ثبت‌نام و برنامه مسابقات

۱ از تب «شرکت‌کننده‌ها»، مشخصات و وضعیت ثبت‌نام را کنترل کنید.

۲ سیدبندی و قرعه‌کشی را مطابق گزینه‌های جام انجام دهید.

۳ در «مسابقه‌ها»، زمان و میز قابل استفاده را بررسی کنید.



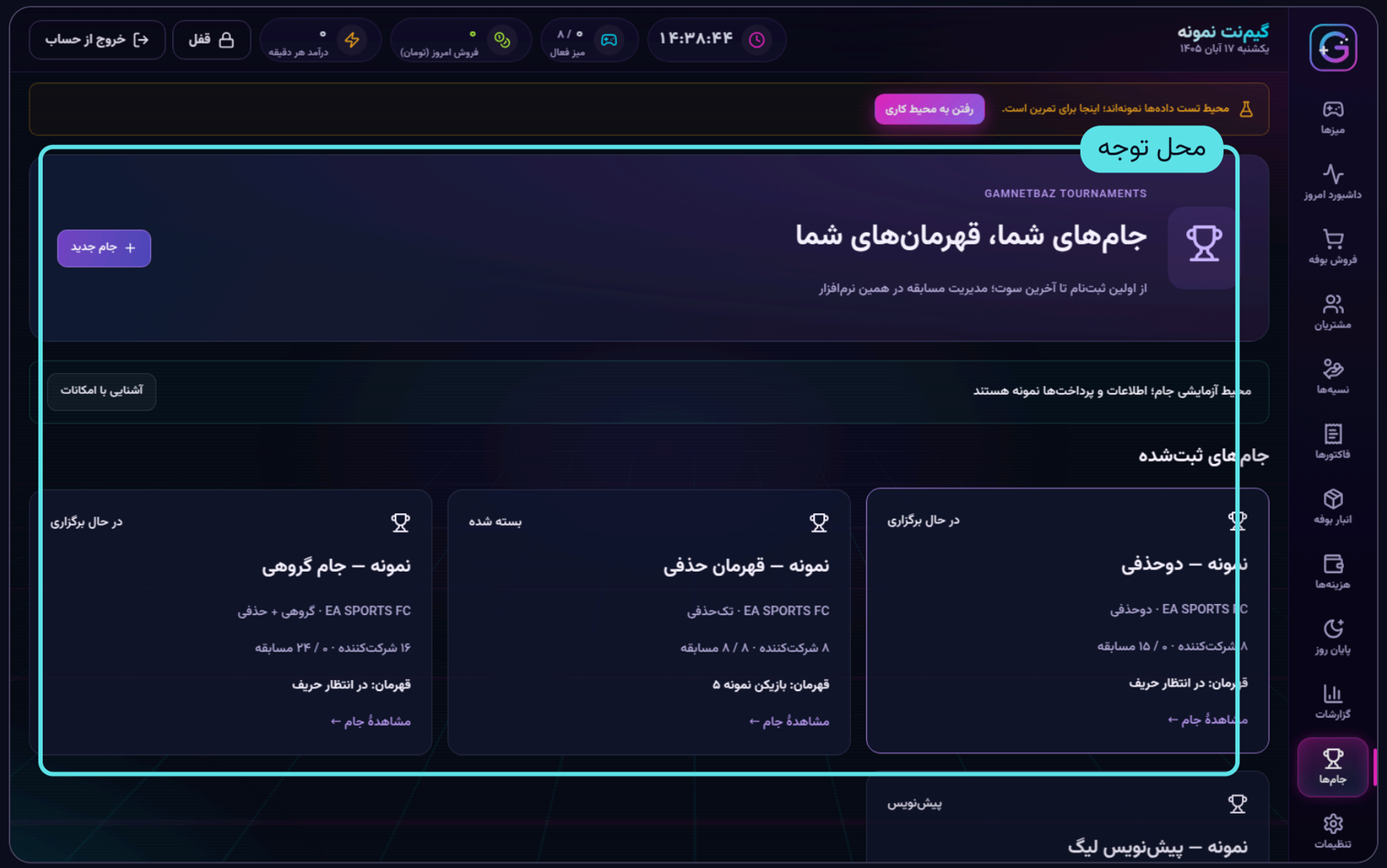
تب شرکت‌کننده‌ها و فهرست مسابقه‌ها · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

۴ / نتیجه، جدول و قهرمان

۱ مسابقه را باز کنید، نتیجه را ثبت و طبق جریان برنامه تأیید کنید.

۲ جدول امتیاز و صعود مرحله بعد را بعد از تأیید بررسی کنید.

۳ پس از فینال، قهرمان و امور مالی جام را مرور کنید؛ جدول را در صورت نیاز چاپ کنید.



کارت جام پایان‌یافته و نام قهرمان · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

حالا خودتان انجام دهید

جام گروهی نمونه را باز کنید؛ شرکت‌کننده‌ها، مسابقه‌ها و جدول امتیاز را ببینید. سپس یک جام آزمایشی کوچک بسازید.

نکته‌ای که نباید فراموش شود

جام یک قابلیت دارای مجوز است. نمایش بخش جام به معنی فعال بودن آن در همه اشتراک‌ها نیست؛ وضعیت بسته را در حساب و لایسنس بررسی کنید.

تمرین فقط در محیط تست

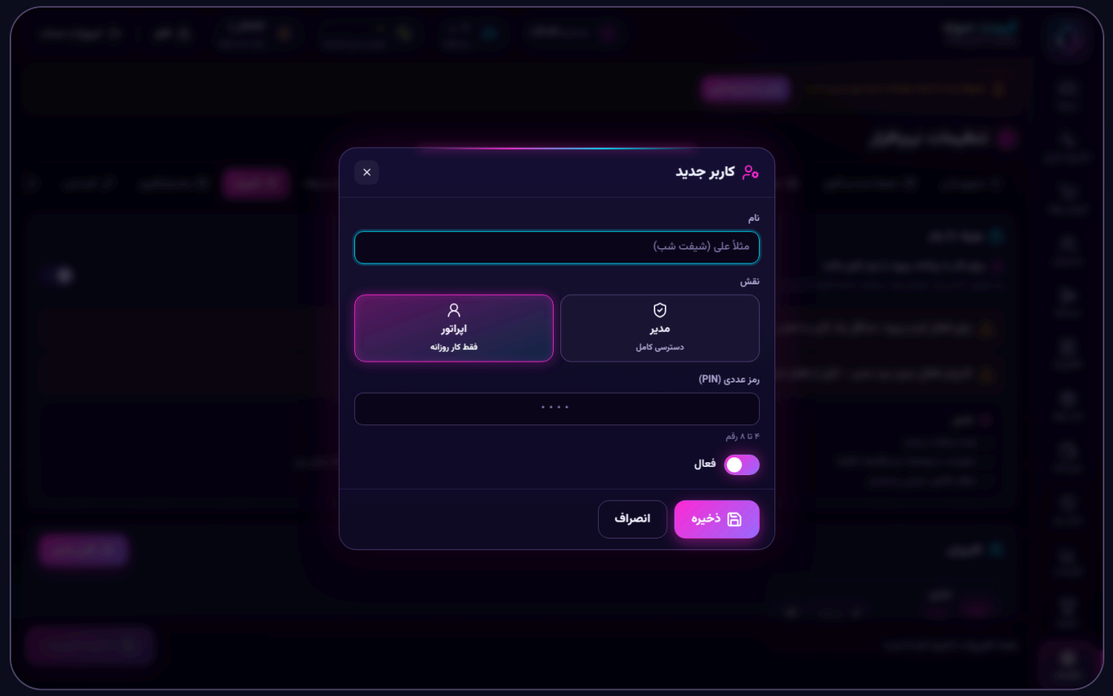
قسمت ۸ از ۸

کاربران، قفل، پشتیبان و به‌روزرسانی

دسترسی روزانه را امن‌تر کنید و برای حفظ اطلاعات و ادامه کار آماده باشید.

۳ تا ۵ دقیقه با نمایش مراحل

پیشنهاد زمان با نمایش عملی؛ مدت نهایی پس از ضبط صدا تعیین می‌شود

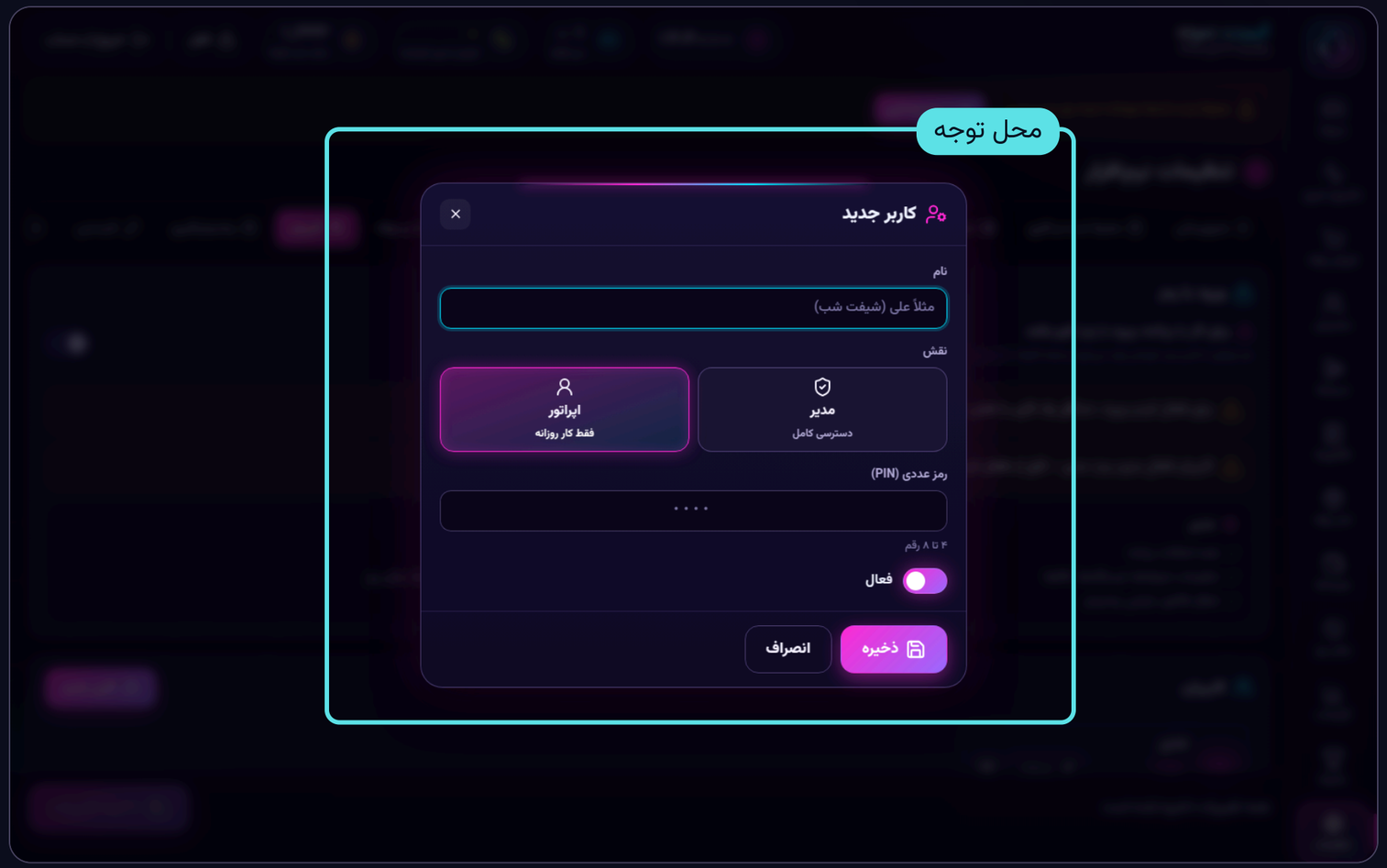


۱ / حساب مدیر و اپراتور

۱ در تنظیمات «کاربران»، برای هر مسئول کاربر جدا بسازید.

۲ نقش مدیر یا اپراتور را متناسب با مسئولیت انتخاب کنید.

۳ پین ۴ تا ۸ رقمی تعیین کنید و ورود با رمز را فعال کنید.



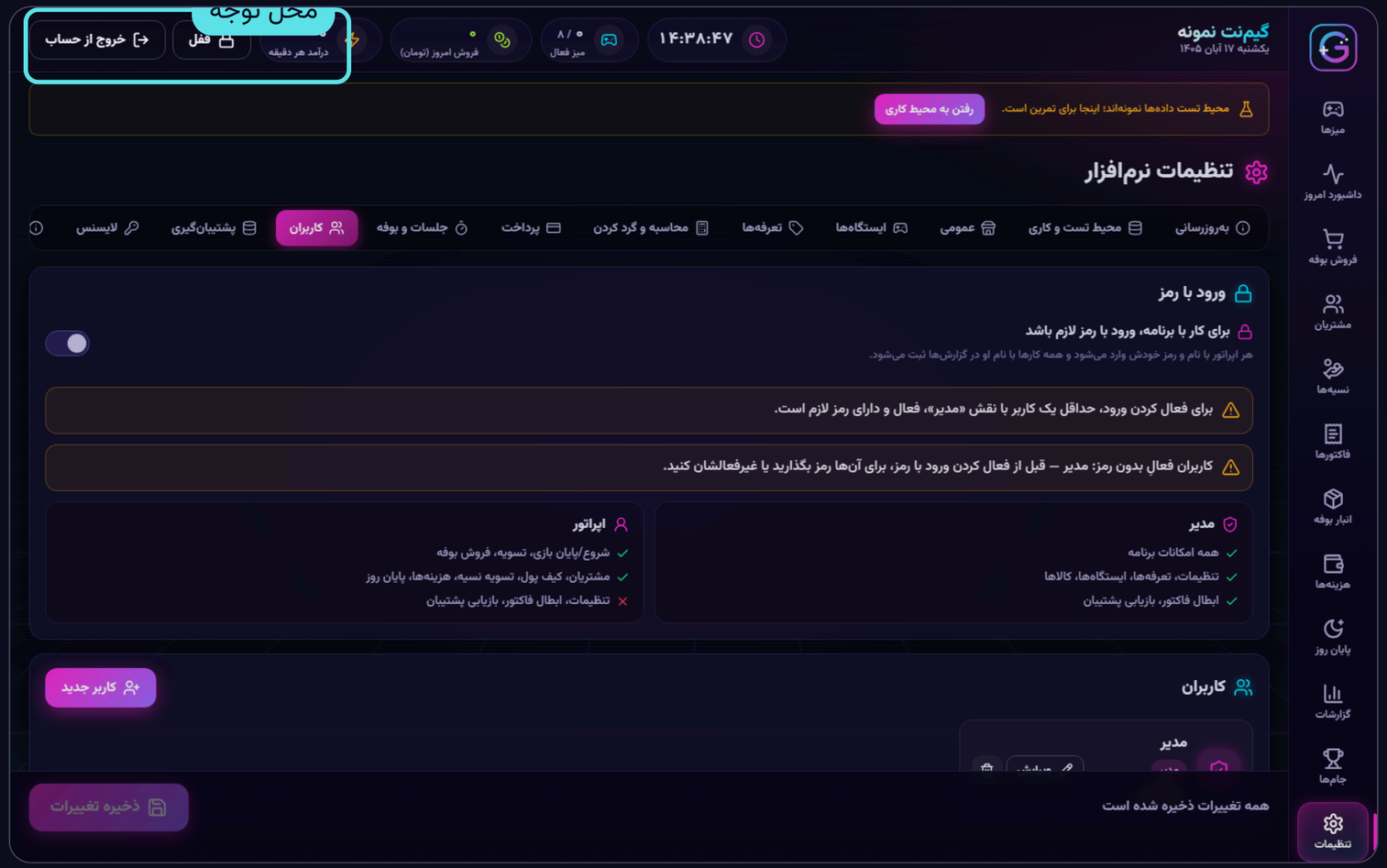
فرم کاربر؛ نقش و پین · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

۲ / قفل سریع، خروج و بازیابی

۱ برای ترک موقت میز کار، دکمه «قفل» بالای برنامه را بزنید.

۲ برای پایان نشست کاربری، «خروج از حساب» را انتخاب کنید.

۳ اگر پین فراموش شد، از مسیر بازیابی صفحه ورود و ایمیل مرتبط با لایسنس پیگیری کنید.



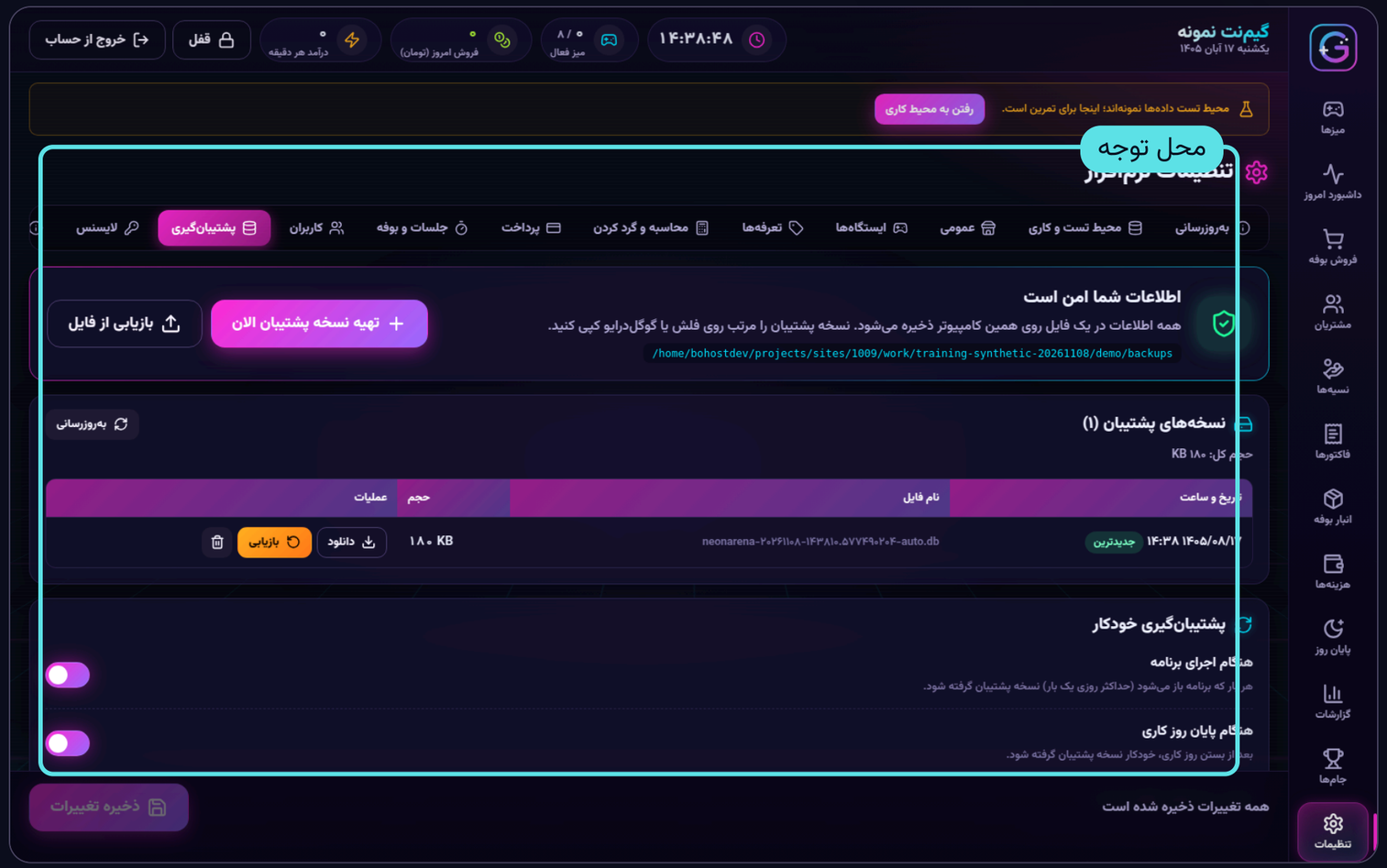
دکمه‌های قفل و خروج در نوار بالا · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

۳ / نسخه پشتیبان قابل استفاده

۱ از «پشتیبان‌گیری»، «تهیه نسخه پشتیبان الان» را بزنید.

۲ فایل را دانلود و یک کپی خارج از همان رایانه نگه دارید.

۳ بازیابی را ابتدا روی داده آزمایشی تمرین کنید؛ اطلاعات فعلی با نسخه انتخابی جایگزین می‌شود.



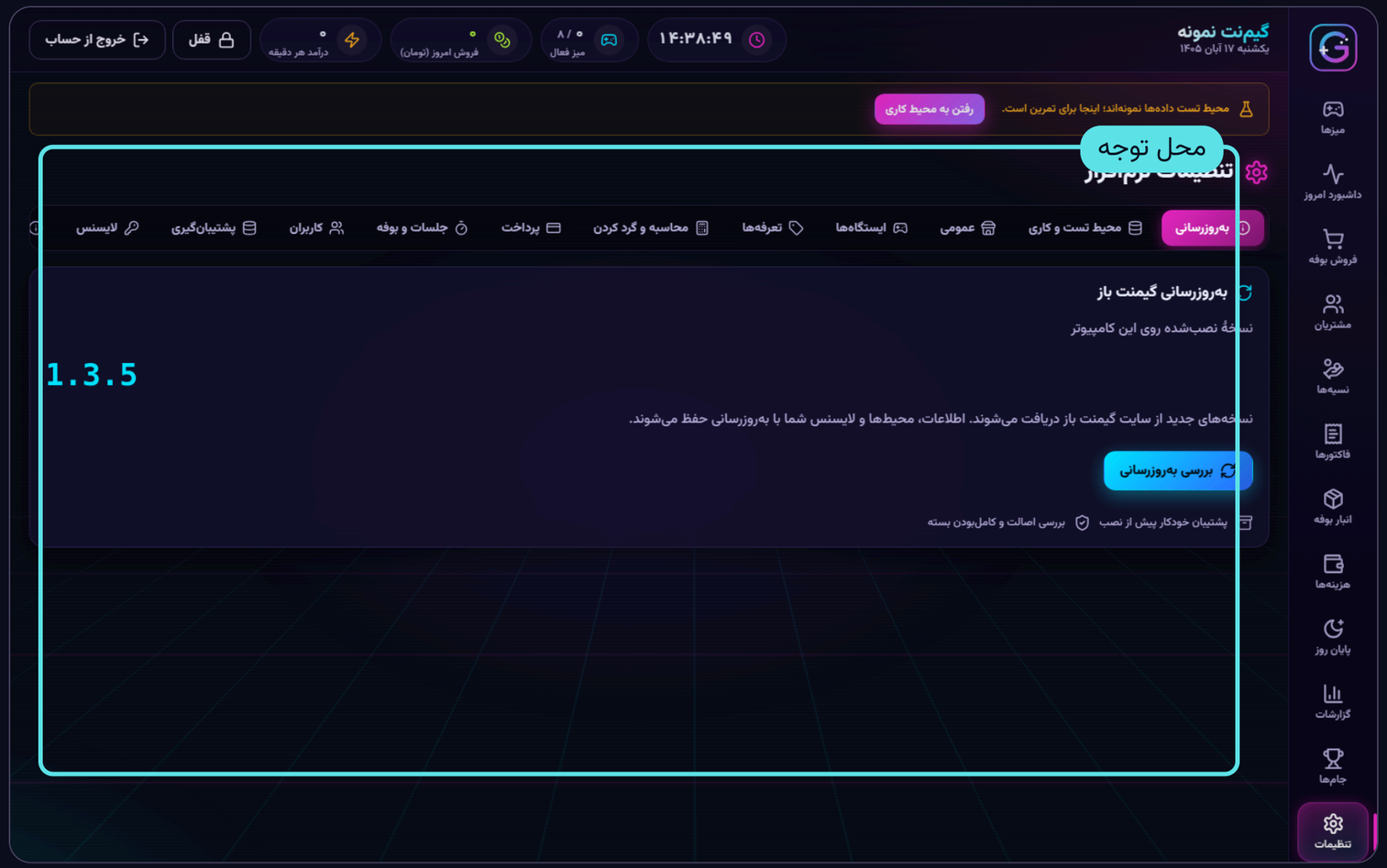
دکمه ساخت پشتیبان و فهرست فایل‌ها · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

۴ / آپدیت و اعتبار آنلاین

۱ وقتی آنلاین هستید، وضعیت به‌روزرسانی را بررسی کنید.

۲ قبل از نصب نسخه تازه، پشتیبان بگیرید و کارهای باز را مدیریت کنید.

۳ برای لایسنس، حداقل ماهی یک بار اتصال موفق داشته باشید؛ تغییر دستگاه را از مسیر مجاز پیگیری کنید.



وضعیت به‌روزرسانی و دکمه بررسی · اعداد تصویر صرفاً آموزشی‌اند

حالا خودتان انجام دهید

در محیط تست یک پشتیبان بگیرید و فایلش را در محل دوم نگه دارید؛ سپس محل قفل و بررسی آپدیت را پیدا کنید.

نکته‌ای که نباید فراموش شود

نسخه آفلاین نامحدود نیست. قفل برنامه، خروج از حساب، پایان جلسه بازی و خروج کامل از برنامه چهار کار متفاوت‌اند.

تمرین فقط در محیط تست