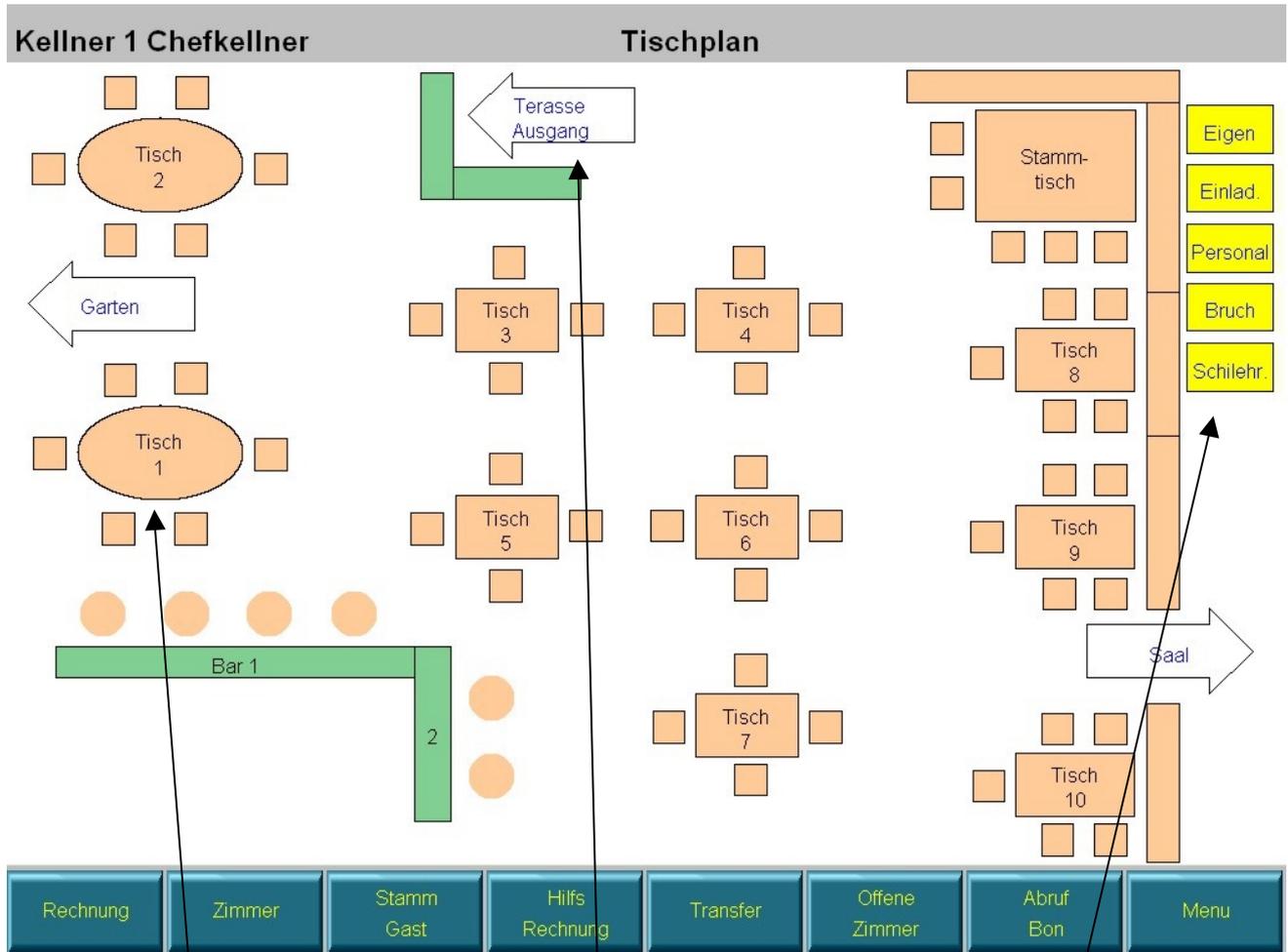


# Grafischer Tischeplan

Den GASTRO-TOUCH Standard-Tischeplan aktivieren Sie über STAMM – VERWALTUNG PFLEGE -> ALLGEMEINE EINST. -> SEITE 5 -> GRAFISCHE TISCHANZEIG = „G“



**Tischformen / Stühle**

Sie können kreisförmige oder rechteckige Tischformen anlegen. Auch gibt es die Möglichkeit, eckige und runde Stühle bzw. Hocker auf den Plan zu legen.

**Ebenenschalter**

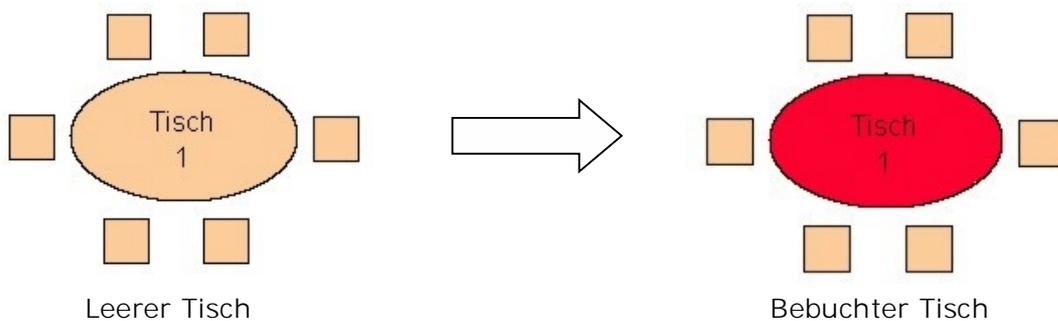
Sie können im grafischen Tischeplan von jeder Ebene in jede andere Tischplanebene springen. Dazu gibt es sog. Ebenenschalter. Diese sind frei definierbar.

**Sondertische**

Wie im normalen Tischeplan kann man auch auf dem grafischen Tischeplan sämtliche Sondertische anlegen. z.B. Zimmer / Stammgäste / Bewegungsarten.

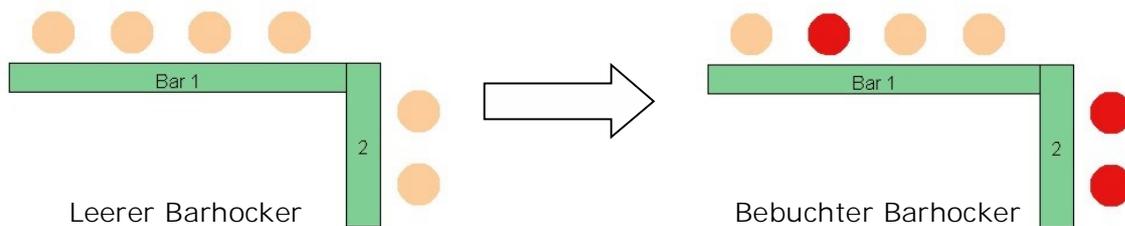
## Bedienung Grafischer Tischeplan:

Die Bedienung des grafischen Tischeplanes ist im Prinzip die selbe wie beim Standard-Tischeplan. Sobald Sie den Kellnerschlüssel anstecken, erscheint die Tischmaske auf dem Bildschirm. Wählen Sie nun den gewünschten Tisch aus und buchen Sie Ihre Positionen. Danach erscheint der Tisch in der Farbe rot (bebucht!). Danach kann der Tisch normal über RECHNUNG -> TISCH abgerechnet werden.



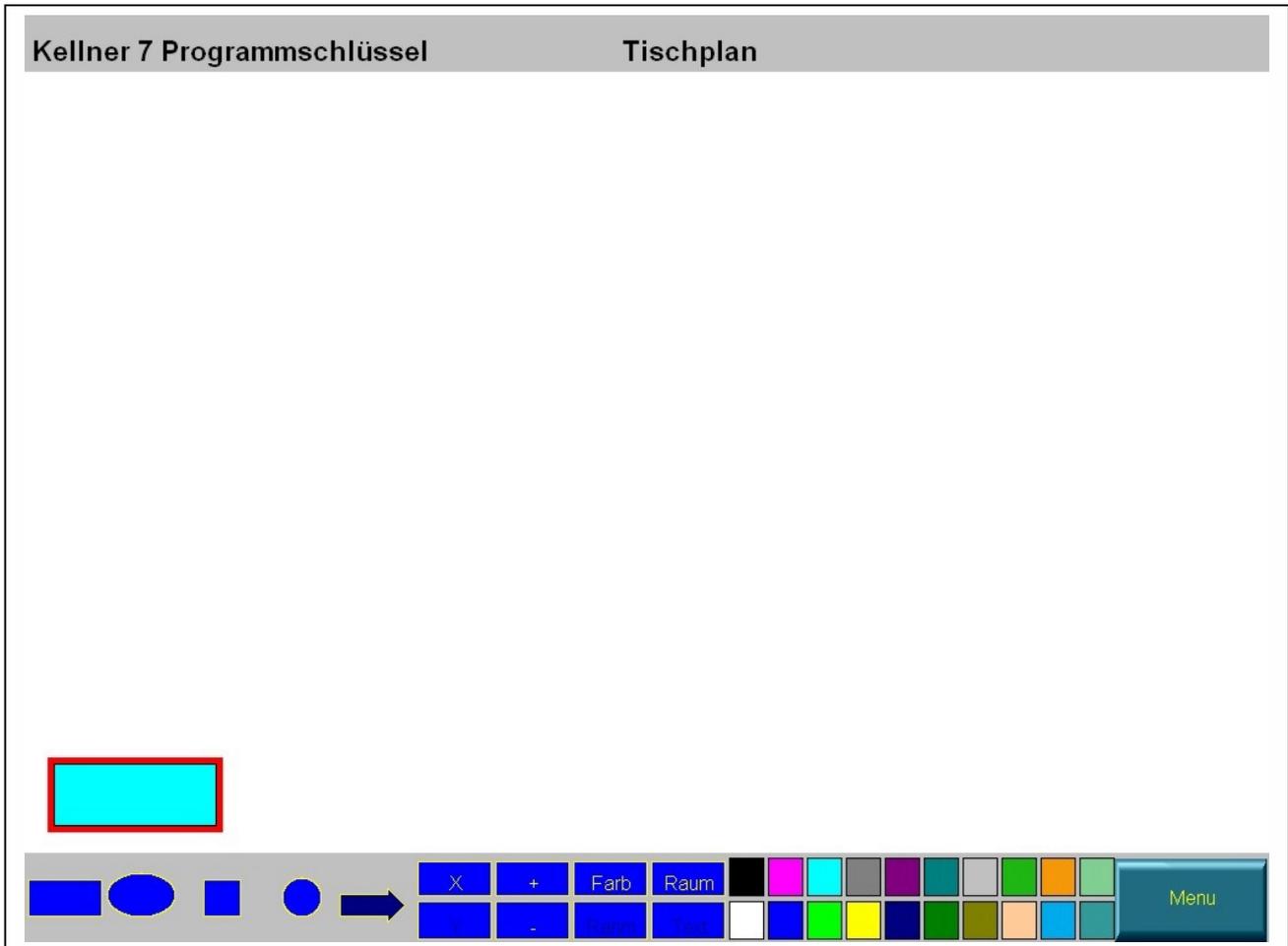
## Direktbuchung auf Stühle / Hocker:

Stühle und Barhocker werden im grafischen Tischeplan gleich behandelt, wie im Standard-Plan die sog. Untertische. Bereits bei der Tischeanlage entscheiden Sie, dass es sich um einen Hocker bzw. Stuhl handelt (Siehe PROGRAMMIERUNG GRAFISCHER TISCHEPLAN). Die Bonierung erfolgt auf diesen Stühlen genau gleich, wie auf einem normalen Tisch.



## Programmierung Grafischer Tischeplan:

Melden Sie sich mit dem Programmierschlüssel an, dann kommen Sie auf einen etwas veränderten Programmier-Bildschirm.



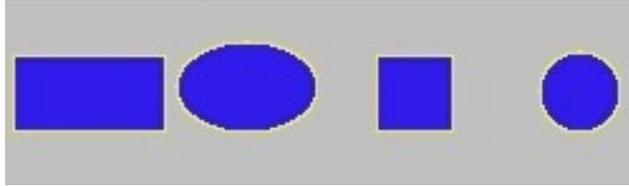
Wie Sie sehen schaut nun die untere Menüleiste komplett verändert aus. Mit diesen neuen Funktionen können Sie einen grafischen Tischeplan nach ihren Wünschen gestalten. Folgende Funktionen stehen zur Verfügung:

- **Runde / Eckige Tische**
- **Runde / Eckige Stühle**
- **Ebenenschalter**
- **Beliebige Buttongrößen**
- **Verschiedene Rahmen- / Textfarben**
- **Verschiedene Buttonfarben**

Eine genaue Beschreibung der Buttons erfolgt auf den nächsten Seiten.

## Detailbeschreibung Programmierung:

### Tischplanbuttons anlegen und konfigurieren:



Klicken Sie zuerst auf das weiße freie Tischplanfeld und dann auf die gewünschte Buttonform. Sie haben für Tisch die großen Formen (eckig und rund) und für die Stühle die kleinen Formen (eckig und rund). Nach dem Sie die gewünschte Form angeklickt haben, erscheint links unten der Button:

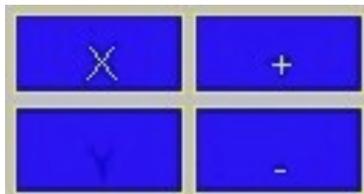


### Tischplanbuttons verschieben:

Per Drag & Drop lassen sich die Tischbuttons problemlos verschieben. Mit einem Klick auf den Button bekommt dieser einen roten Rand. Klicken Sie danach nochmals auf den Button und lassen Sie die linke Maustaste gedrückt. Nach ca. 2 Sekunden verändert sich die Farbe und der Button lässt sich mit immer noch gedrückter Maustaste verschieben. Am gewünschten Ort einfach die Maustaste loslassen.

### Tischplanbuttons – Größe verändern:

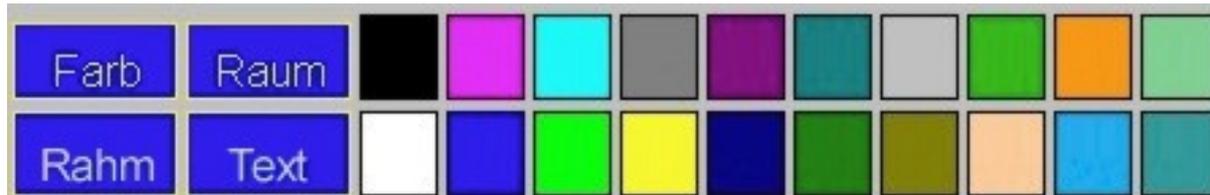
Sie können selbstverständlich den Button auch in seiner Größe verändern (X- / Y-Achse).



Bei X und Y können Sie auswählen, welche Achse (Breite od. Höhe) verändert werden soll. Mit + und – können Sie dann den Button verändern. Die Auswirkung betrifft immer die momentan aktive Achse (erkennbar an der gelben Hervorhebung).

Tischplanbuttons – Tasten- / Rahmen- / Textfarbe:

Bestimmen Sie selbst, welche Tasten- / Rahmen und Textfarbe der Button bekommen soll:



Wenn Sie den Tischbutton mit einem Klick markiert haben (roter Rand), dann können Sie am Menü unten zwischen verschiedenen Farboptionen wählen. Wenn FARB ausgewählt ist (gelb hervorgehoben), dann wird bei Klick auf die Farbpalette die Buttonfarbe entsprechend geändert. Haben Sie RAHM markiert, dann wird die Rahmenfarbe verändert. Bei TEXT wird die Textfarbe des Buttons verändert.

Tischplanbuttons fertig programmieren:

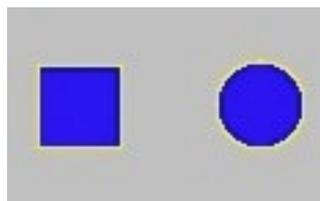
Nachdem Sie die Buttons nun fertig erstellt haben, sind diese allerdings noch nicht einsatzfähig. Sie müssen natürlich zuerst noch den Buttons eine Nummer zuweisen. Mit einem Doppelklick auf den gewünschten Tischbutton kommen Sie in folgendes Menü:

WARTUNG TISCHESTAMM	
Tischnummer:	21 <span style="float: right;">Neu</span>
Tisch wird Zimmer (J/N):	N
Volle Bezeichnung:	Zirbenstube 21
Bezeichnung Tastenzeile 1:	Zirben-
Bezeichnung Tastenzeile 2:	stube 21
Hintergrundfarbe Taste:	N
Zimmereingabe ohne Tisch:	N
Kellner für diesen Tisch:	0
Veranstaltungs Kennzeichen:	N
Profitcenter / Zone:	
	Folgespartentaste: 3
<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 5px;"> <span>Suche nach ...</span> <span>Lösche Fix-tastenzuor</span> <span>Tischzuordnung</span> <span>Suche nach Gast</span> </div>	
Profitcenter: Bereich für eine Statistische Auswertung / ZONE	

Die Programmierung der Tischtaste funktioniert genau gleich wie im „alten“ Standard-Tischeplan (siehe Kapitel „Standard-Tischeplan“)

Tischplanbuttons – Stühle u. Barhocker (Untertische) programmieren:

Stühle und Barhocker haben im grafischen Tischeplan die selbe Funktion wie Untertische im Standard-Tischeplan. Im Grafikmodus stehen Ihnen 2 verschiedene Typen zur Verfügung:



Die Buttons erzeugen Sie auf die selbe Weise wie die „normalen“ Tischbuttons. Mit einem Doppelklick kommen Sie wieder in die Programmiermaske, um den Stuhl zu definieren:

WARTUNG TISCHESTAMM

Tischnummer:

Tisch wird Zimmer (J/N):

Volle Bezeichnung:

Bezeichnung Tastenzeile 1:

Bezeichnung Tastenzeile 2:

Hintergrundfarbe Taste:

Zimmereingabe ohne Tisch:

Kellner für diesen Tisch:

Veranstaltungs Kennzeichen:

Profitcenter / Zone:

Folgespartentaste:

Suche nach... Lösche Fix-tastenzuor Tischzuordnung Suche nach Gast

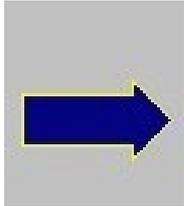
ESC = Ausstieg F5 = Matchcode (suche) Tisch

Der Unterschied zu einem normalen Tisch besteht darin, dass der Stuhl quasi an den Haupttisch gekoppelt ist (bei dem er steht).

Um den Stuhl zu definieren geben Sie bei Tischnummer einfach die Nummer des Haupttisches ein (z.B. 203) und dann mit einem Bindestrich die Nummer des Stuhls (z.B. 203-1 für den 1ten Stuhl dieses Tisches). Für den nächsten dann einfach 203-2, 203-3 usw...

Tischplanbuttons – Ebenenschalter:

Im grafischen Tischeplan gibt es die Möglichkeit, von jeder Tischplanseite in jede andere beliebige Tischplanebene zu springen. Dazu gibt es sogenannte Ebenenschalter:



Klicken Sie im Programmiermenü auf diese Taste, dann erhalten Sie folgenden Button am Bildschirm:



Dieser kann wiederum frei am Bildschirm positioniert werden (Drag & Drop wie die Tischplanbuttons). Auch kann der Pfeil entweder nach links oder nach rechts zeigen. Klicken Sie dazu einfach 1x den Button an und klicken Sie unten im Programmiermenü auf den X-Achse Button. Nun können Sie mit + / - die Richtung des Pfeils bestimmen.

Mit einem Doppelklick auf den Pfeilbutton kommen Sie in das Menü für die Buttoneffinition:

WARTUNG TISCHSTAMM															
Springe auf Tischplanseite/Raumnummer (1-10):											<input type="text" value="3"/>				
Bezeichnung Tastenzeile 1:											<input type="text" value="Saal"/>				
Bezeichnung Tastenzeile 2:											<input type="text"/>				
q	w	e	r	t	z	u	i	o	p	7	8	9	✓	↑↑	×
a	s	d	f	g	h	j	k	l	ö	4	5	6	S	-	,
y	x	c	v	b	n	m	,	.	-	1	2	3	↑	↑	↓
ü	ä	ß	+	Leer	Umsch.	Groß	0	OK		←	↓	→			

Im ersten Feld geben Sie die Tischplanseite ein, in die das Programm springen soll, wenn der Button gedrückt wird. In Die 2 nächsten Felder können Sie einen beliebigen Text für den Ebenebutton schreiben.

Die Farben für Text, Rahmen und Button können gleich wie bei den Tischbuttons definiert werden.