

Početak rada u programu

KRETANJE KROZ PROGRAM

Strelice na tastaturi pomeraće kursor u željenom pravcu. Kursor je najčešće bele ili roze boje, a nekada može biti i crne (zavisno od boje pozadine, i od tekuće akcije). Brže kretanje na gore i dole postiže se tasterima PageUp i PageDown, respektivno, koji vrše skokove stranu-po-stranu. Skokovi u levu i desnu stranu postižu se tasterima Home i End. Ukoliko želimo da se pozicioniramo na PRVI (skroz gore) ili POSLEDNJI (skroz dole) element nekog spiska (artikli, partneri, dokumenti), koristićemo kombinacije tastera CTRL+PageUp i CTRL+PageDown. Takođe, ako želimo da se pozicioniramo na skroz levi ili skroz desni element (kolonu) u nekom redu, koristićemo kombinacije CTRL+Home i CTRL+End. U spiskovima artikala i partnera moguće je i pretraživanje po NAZIVU (pa čak i po šifri, u slučaju artikala), tako što jednostavno unosimo slovo po slovo naziva, a program postavlja kursor na prvi element koji ispunjava uneti kriterijum (koji počinje unetim slovima). Progres unosa prati se u donjem desnom uglu ekrana. Taster ENTER “ulazi” u opcije, potvrđuje unos podataka i vrši “otvaranje” polja za unos podataka. Taster ESC nas uvek vraća korak unazad, bez ikakvih neželjenih posledica, bez potvrde o unosu (uneti podatak ili izmenjeni podatak neće biti “snimljen”, odn. “sačuvan”)

MAGACINI

Na samom početku rada, potrebno je prvo definisati magacine koje će firma koristiti. Svaki fizički odvojeni prostor na kojem je uskladištena neka roba predstavljaće po jedan magacin u programu. Unos novih magacina i izmena parametara postojećih vrši se u meniju ZALIHE → E-EVIDENCIJA MAGACINA. Kada se unosi novi magacin (sa F2), ili menja postojeći (sa F4), od podataka je OBAVEZNO uneti sledeće:

- Naziv objekta (ime koje dajete magacinu, limit je 30 karaktera)
- Tip magacina (da li je MP ili VP objekat, ili možda magacin sirovina, itd.)
- Šifra (ovo je skraćenica koja će se najčešće koristiti u programu, i treba je tako odabrati da se lako može prepoznati o kom je magacinu reč. Limit je 5 karaktera)

Ostale opcije su manje važne i mogu se preskočiti tasterom ENTER, valuta se bira sa spiska svih valuta u kursnoj listi programa, i najčešće se ovde postavlja DINAR, a sve su opcije detaljnije objašnjene u HELP-u (F1).

VRSTE ARTIKALA

Nakon što su formirani magacini, potrebno je uneti VRSTE ARTIKALA, odn. katalošku podelu po tipovima robe, koja se koristi u raznim izveštajima za jednostavnije odvajanje robe raznih tipova. U meniju ZALIHE → V-VRSTE ARTIKALA formiraju se osnovne vrste (tasterom F2), a od podataka je potrebno uneti SKRAĆENICU i PUN NAZIV. Skraćenica se, isto kao šifra magacina, najčešće koristi i potrebno je odabrati je zgodno, da bismo lako mogli prepoznati o kom tipu robe se radi. Sada će nam pritisak na taster ENTER na nekoj vrsti prikazati spisak artikala koji

pripadaju toj vrsti, u novom prozoru u desnoj polovini ekrana. Pritisak na STRELICU UDESNO na tastaturi na istoj toj vrsti prikazuje spisak njenih PODVRSTA. Ukoliko je potrebno uneti novu podvrstu, tome služi komanda Shift+F2, a postojeće se menjaju ili brišu standardnim komandama F4 i F3, respektivno. Isto tako, i podvrstu neke osnovne vrste možemo dalje da raščlanimo na pod-podvrste (u 3. nivo dubine) i tako u nedogled, dokle god postoji potreba za podelom.

ARTIKLI

Formiranje liste artikala (asortimana), odn. "otvaranje artikala", kao i sve izmene vezane za artikle (promena naziva ili šifre) vrši se u meniju ZALIHE → M-PREGLED ARTIKALA. Ponovo su ključni tasteri F2, F3 i F4 (unos, brisanje, izmena). VAŽNO je da svi artikli imaju različite nazive, a program će nas upozoriti ukoliko unosimo naziv koji već postoji. Na početku unosa je neophodno svrstati artikal u neku od postojećih VRSTA (ili podvrsta, kojima se pristupa strelicom udesno, na tastaturi), tako što izaberemo željenu vrstu sa spiska (taj spisak će nam program ponuditi ako samo pritisnemo taster ENTER u praznom polju), ili ukucamo šifru (skraćenicu) željene vrste, ako smo je već zapamtili. Zatim se unosi NAZIV artikla, koji je ograničen na 35 slovnih mesta (karaktera). Od neophodnih podataka, tu su još JEDINICA MERE i POREZ. Jedinica mere najčešće je komad ("kom"), pa će to program i ponuditi, a mi možemo umesto toga uneti bilo šta što staje u okvir od 3 karaktera (litar, kilogram, metak kvadratni, paket). Porez će se, isto kao i vrsta, birati iz spiska ukoliko samo pritisnemo ENTER, a možemo i ukucati šifru potrebne poreske stope.

Ostale parametre nije neophodno unositi, i možemo ih preskočiti tasterom ENTER, ili u potpunosti isključiti iz maske za unos podataka o artiklu. To se radi u meniju OSTALO → S-SISTEMSKE OPCIJE → P-PODEŠAVANJE PROGRAMA → ARTIKLI. Prva opcija "ELEMENTI ARTIKLA" sadrži sve parametre koje, po želji, možemo uključivati ili isključivati. Ulazak u ovu opciju vrši se pritiskom na taster SPACE (razmak) na tastaturi, ili pritiskom na STRELICU UDESNO, što će otvoriti u novom prozoru spisak svih parametara. Ovi parametri su aktivirani ukoliko je između zagrada upisan "X", a ovaj se znak upisuje u željenu kućicu (između zagrada) pritiskom na taster SPACE (razmak). Nakon obavljene izmene, tasterom ESC se vraćamo u prethodni prozor, pa izmenu "snimamo" ("pamtimo") tako što sve ostale opcije do kraja prozora samo potvrdimo tasterom ENTER (zamena za potvrđivanje ENTEROM svih opcija do kraja je jedan jedini pritisak na taster PAGE DOWN).

Nove artikle je moguće unositi i za vreme ukucavanja dokumenata u program. U unosu stavki svakog dokumenta postoji opcija F2 za kreiranje novog artikla. Izmena podataka o artiklu se može vršiti JEDINO u pregledu zaliha. Ukoliko se izmeni naziv nekog artikla, novi naziv će se prikazivati svuda, pa i u već napravljenim dokumentima.