

MULTI-LAGER

Umsatzstatistik und Inventurverwaltung

Begriffserklärung

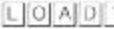
DATEI

Entspricht dem Begriff KARTEI bei z.B. einer Adresskartei. MULTILAGER 64 speichert die Daten eines jeden Artikels auf solche "Karteikarten", den sogenannten DATENSÄTZEN, ab. Die einzelnen Daten wie Artikelnummer, EK, VK etc. werden in getrennten FELDERN abgelegt. Ein FELD entspricht einem Eintrag in einer Karteikarte.

INDEX

Die Datenstruktur von MULTILAGER 64 ist so angelegt, daß die Daten nicht im internen Speicher des C64 abgespeichert werden, sondern auf einer Datendiskette. Nur die Artikelnummern bleiben als INDEX-TABELLE im Speicher. Das hat den Vorteil, daß nach Artikelnummern nicht auf Diskette, sondern schnell im Speicher gesucht wird. Diese Indextabelle wird durch den Modus PROGRAMM BEENDEN auf der Diskette abgespeichert. Wird dieses vergessen, so scheinen die zuletzt eingegebenen Artikel nach einem neuen Programmstart zunächst verloren, da das Programm wegen der mangelnden Indextabelle die Existenz der letzten Artikel nicht erkennen kann. In diesem Fall können Sie über den Modus INDEX GENERIEREN die Indextabelle vervollständigen.

Laden von Diskette:

Vor dem Laden schalten Sie den Computer bitte kurz aus und dann wieder ein. Legen Sie die Programmdiskette in das Laufwerk und geben Sie  gefolgt von RETURN ein.

Allgemeine Informationen:

An dieser Stelle nun einige allgemeine Hinweise zur Behandlung von MULTILAGER 64.

Informationen zur Dateneingabe:

Jedesmal, wenn der Cursor blinkt, erwartet das Programm eine Eingabe mit anschließendem RETURN. Zur Dateneingabe stehen Ihnen die Editorfunktionen des C64 vollständig zur Verfügung. Die Tasten INST/DEL, CRS-RIGHT, CRS-LEFT, HOME und CLR-HOME haben ihre normalen Funktionen beibehalten, sie beziehen sich natürlich nur auf das begrenzte Dateneingabefeld. Die Tasten F1-F8 können Sie ebenfalls zur Dateneingabe benutzen, indem Sie sie zuvor im Dienstmenü mit beliebigen Standardpreisen belegen. Bei der Dateneingabe drücken Sie einfach die entsprechende Funktionstaste und der zuvor definierte Standardpreis erscheint. Der Cursor muß hierbei auf seiner Anfangsposition stehen. Alle Daten können unformatiert eingegeben werden. Zur Eingabe des Preises 45.00 z.B. genügt die Eingabe von 45, denn alle Daten werden vor dem Ausdruck automatisch vom Programm formatiert. Die Eingabe der Daten schließen Sie mit RETURN ab. Es spielt hierbei keine Rolle, bei welcher Position der Cursor steht. Bei einer Abfrage ohne blinkenden Cursor brauchen Sie natürlich kein RETURN eingeben.

Sie gelangen bei beiden Abfrageformen stets durch Druck auf die Taste "E" ins Hauptmenü zurück. Dies ist bei falschen Eingaben sehr hilfreich.

Bedienen der Menüs:

Nach dem Laden befinden Sie sich im Hauptmenü. Von hier aus können alle Funktionen des Programmes aufgerufen werden: Sie steuern mit den folgenden Tasten den roten Pfeil zu dem gewünschten Menüpunkt, entweder mit CRS DOWN/ CRS UP / F1/ F3 oder mit einem Joystick, der mit Port 2 verbunden sein muß. Haben Sie den Menüpunkt erreicht, so drücken Sie RETURN, F5 oder den Feuerknopf des Joysticks.

Das Programm MULTILAGER 64 ist für den Gebrauch mit folgenden Geräten gedacht:

Floppy VC 1541, alle Commodore-Drucker, alle Epson-Drucker mit VC-Interface, GP 100 VC, sowie fast allen Druckern und Schreibmaschinen mit VC-Anschluß.

Allgemeine Übersicht über die Arbeitsweise von MULTILAGER 64:

Im folgenden wird erläutert, welche Arbeitsmodi Sie in welcher Reihenfolge zu Beginn der Arbeit mit MULTILAGER 64 ansteuern müssen. Nachstehend wird dann jeder Menüpunkt detailliert erläutert. Bevor Sie mit MULTILAGER 64 arbeiten können, müssen Sie eine Datendiskette einrichten. Dies geschieht über den Menüpunkt DATEI ERZEUGEN im Dienstmenü.

Danach erfassen Sie die Artikel, die Sie auf Lager haben, über den Menüpunkt WARENZUGANG. Nachträgliche Warenzugänge von neuen Artikeln müssen Sie grundsätzlich über diesen Menüpunkt erfassen. Haben Sie alle Warenzugänge erfaßt, so sortieren Sie die eingegebenen Artikel über den Menüpunkt ARTIKEL SORTIEREN.

Verkaufen Sie einen Artikel, geben Sie über den Modus ARTIKEL VERKAUFEN/ ÄNDERN die Verkaufsmenge ein.

Nachdem Sie von allen verkauften Artikeln die jeweilige Tagesverkaufsmenge eingegeben haben, drucken Sie über den Menüpunkt UMSATZPROTOKOLL Ihre Umsatzstatistik aus.

Ein INVENTURPROTOKOLL können Sie sich jederzeit ausgeben lassen, Sie müssen jedoch beachten, daß zuvor ein UMSATZPROTOKOLL ausgegeben wurde.

Artikel verkaufen/ ändern:

In diesem Modus können Sie Artikel, die über den Modus WARENZUGANG erfaßt wurden, auf dem Bildschirm ausgeben und verändern. Dazu geben Sie die Artikelnummer ein, der Speicher wird auf diese Nummer hin untersucht. Ist die Nummer vorhanden, so wird der Artikel von Diskette geladen und angezeigt. Sie können die Artikeldaten nun ändern, löschen oder ausdrucken lassen. Falls der Artikel nicht vorhanden ist, erscheint die Meldung DATEI ENDE.

Um die Anzahl der verkauften Artikel einzugeben, gehen Sie in den Ändern-Modus und tippen im Feld TAG VERKAUF die verkaufte Stückzahl ein. Felder die nicht geändert werden sollen, übergehen Sie einfach mit RETURN. Haben Sie so die verkaufte Stückzahl angegeben, gelangen Sie entweder durch Druck auf die Leertaste oder durch die 'E'-Taste ins Hauptmenü. Durch Druck auf die Leertaste wird der Speicher nach eventuell gleichen Artikelnummern durchsucht und diese ggf. angezeigt.

Programm starten:

Nachdem MULTILAGER 64 geladen und eine Datendiskette erzeugt wurde, starten Sie hiermit das Programm. Nachdem Sie den Namen der Datei angegeben haben, legen Sie die Datendiskette ein und drücken eine beliebige Taste. Es werden dann der Artikelindex und eventuelle Standardpreisdefinitionen eingelesen.

Programm beenden:

Mit diesem Menüpunkt BEENDEN Sie grundsätzlich das Programm. MULTILAGER 64 erkennt die Existenz von Datensätzen nur anhand des Artikelindex, der durch diesen Modus abgespeichert wird. Des weiteren werden eventuelle Sonderpreisdefinitionen gespeichert.

Warenzugang:

Mit diesem Modus erfassen Sie Artikel, die entweder zu Beginn der Arbeit mit MULTILAGER 64 vorhanden sind oder später neu dazukommen. Zur Erfassung wird eine sogenannte Eingabemaske vorgegeben:

Artikelnummer	Feld 1
Tag Verkauf	Feld 2
EK	Feld 3
VK	Feld 4
SVK	Feld 5
Eink	Feld 6

Die Artikelnummer darf maximal 8 Stellen umfassen, außer Ziffern können auch Buchstaben verwendet werden.

Der 'Tag Verkauf' erfaßt die tägliche Verkaufsmenge des betreffenden Artikels. Ist kein Verkauf getätigt worden oder erfassen Sie einen neuen Artikel, so übergehen Sie dieses Feld mit der RETURN-Taste.

EK ist der Einkaufspreis

VK ist der Verkaufspreis

SVK ist ein Sonderverkaufspreis, der unabhängig vom normalen VK behandelt wird.

Eink ist die Einkaufsmenge des erfaßten Artikels.

Artikel sortieren:

Mit diesem Modus werden die Artikelnummern in die Indextabelle einsortiert. Jedem Artikel wird dabei vorne beginnend eine sogenannte Datensatznummer zugeteilt, die über den Modus ARTIKEL ZEIGEN angewendet werden kann.

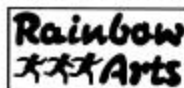
Umsatz-Protokoll:

Über diesen Menüpunkt geben Sie Ihre tägliche Umsatzanalyse auf den Drucker aus. Es werden

nur Artikel ausgegeben, die an diesem Tag auch wirklich verkauft worden sind.

Tritt eine negative Bilanz auf, so wird die Differenz von EK zu VK und SVK ausgewiesen.

Copyright 1991 by Rainbow Arts GmbH.



Inventur-Protokoll:

Hier können Sie eine Inventur Ihres Lagerbestandes vornehmen. Jeder Artikel wird ausgegeben, wobei die Anzahl der Durchläufe eines Artikels durch die Inventur in der Spalte KEN ausgedruckt wird. Ist der Bestand eines Artikels gleich 0, so wird dieser Artikel nach dem Ausdruck automatisch gelöscht.

Zu beachten ist, daß sie vor dem Ausdruck des INVENTUR-PROTOKOLL ein UMSATZ-PROTOKOLL ausgeben müssen, da sonst eventuell eingegebene Tagesverkäufe verlorengehen.

Artikel anzeigen:

Über diesen Modus können Sie direkt auf einen Artikel zurückgreifen, indem Sie die Datensatznummer angeben, die jedem Artikel beim Sortieren zugeordnet wird. Diese Nummer wird beim Ausdrucken der INVENTUR- oder UMSATZPROTOKOLLE in der ersten Spalte ausgegeben.

Standardpreise:

Mit diesem Menüpunkt können Sie die 8 Funktionstasten des C64 mit beliebigen Preisen belegen, um so Tipparbeit beim Erfassen von Warenzugängen zu sparen. Bei der späteren Dateneingabe brauchen Sie nur die Funktionstaste mit dem gewünschten Preis zu drücken und mit RETURN übernehmen.

Datei erzeugen:

Hier richten Sie Ihre Datendiskette ein, die der späteren Abspeicherung von Artikeln dient. Sie geben Ihrer Datei einen Namen und legen dann die neue Diskette ein. Diese Diskette wird nun formatiert und zur Datenaufnahme vorbereitet.

Index generieren:

Diesen Modus wenden Sie an, um den Index zu vervollständigen, falls Sie versehentlich das Programm ohne den entsprechenden Modus beendet haben. Sie geben dazu den Namen der Datei an und legen die entsprechende Datendiskette ein. Das Programm generiert den Index und springt dann ins Hauptmenü. Sie brauchen das Programm natürlich nun nicht mehr zu starten.

Fehlerkanal lesen:

Hiermit können Sie jederzeit den Fehlerkanal des Diskettenlaufwerks überprüfen.

Sonstige Fragen:

Nachträgliche Warenzugänge beim gleichen Artikel:

Sie begeben sich in den Modus ARTIKEL VERKAUFEN/ÄNDERN und geben die entsprechende Artikelnummer ein. Nachdem der Artikel auf dem Bildschirm angezeigt wird, gehen Sie in den ÄNDERUNGS-Modus und übergehen die ersten fünf Felder mit RETURN. Im sechsten Feld addieren Sie zu der dortigen Einkaufsmenge die neu dazukommende Stückzahl und überschreiben die alte Anzahl.

Gutschreiben von bereits verkauften Artikeln:

Sie geben im ÄNDERUNGS-Modus im Feld TAG VERKAUF die gutgeschriebene Stückzahl mit negativem Vorzeichen (-) ein.