

**Le manuel
Switch génie
Scoring automatique**



Manuel de l'utilisateur
Document version 6.6.2 FR
Génie version 3.0.2
Dernière actualisation : 02/01/2019

Table des matières

1. But du logiciel

2. Informations au préalable

- 2.1. Clavier virtuel
- 2.2. Bouton d'urgence
- 2.3. Ecran d'accès

3. Bureau de l'ordinateur

- 3.1. Naviguer dans Génie
- 3.2. Barre de navigation

4. Personnalisation du bureau

- 4.1. Actions disponibles

5. Messages

6. Gestion des pistes

- 6.1. Symboles des icônes
- 6.2. Options disponibles
- 6.3. Ouverture d'une nouvelle partie
 - 6.3.1. Case pour les joueurs
 - 6.3.2. Ajout de joueurs en utilisant les cartes magnétiques de membres
 - 6.3.3. Actions disponibles
 - 6.3.4. Activation du temps d'entraînement
 - 6.3.5. Ouverture multiple
- 6.4. Modification des parties
 - 6.4.1. Détails
 - 6.4.2. Détails du joueur
 - 6.4.3. Détails de la partie
 - 6.4.4. Actions disponibles
 - 6.4.5. Modification de la partie
 - 6.4.6. Actions disponibles
- 6.5. Paramètres des parties
 - 6.5.1. Affichage des scores
 - 6.5.2. Plus de paramètres
 - 6.5.3. Fonctions de la console du joueur
 - 6.5.4. Choix du thème graphique
 - 6.5.5. Attribution de préférences pour les thèmes graphiques
- 6.6. Scores
 - 6.6.1. Filtres pour les scores
 - 6.6.2. Fonctions
 - 6.6.3. Commandes de la machine
 - 6.6.4. Correction du score
- 6.7. Déplacer joueurs
- 6.8. Activer NO-TAP
- 6.9. Statut du joueur
- 6.10. Sélectionner un joueur

- 6.11. Ajouter et répartir les crédits de joueurs
 - 6.11.1. Ajouter de nouvelles frames aux joueurs
 - 6.11.2. Répartition des frames actuelles
 - 6.11.3. Ajouter un temps supplémentaire aux joueurs
 - 6.11.4. Répartition du temps actuel

7. Gestion des jeux

- 7.1. Symboles des icônes
- 7.2. Fonctions disponibles
- 7.3. Ouverture d'un nouveau jeu
 - 7.3.1. Case du joueur
 - 7.3.2. Ajouter des joueurs avec une carte magnétique
 - 7.3.3. Options du joueur
 - 7.3.4. Actions disponibles
 - 7.3.5. Paramètres des jeux
 - 7.3.6. Ouverture multiple
- 7.4. Modification du jeu - Détails
 - 7.4.1. Détails des joueurs
 - 7.4.2. Actions disponibles
 - 7.4.3. Option ajout/suppression de temps
 - 7.4.4. Détails du jeu
 - 7.4.5. Actions disponibles
- 7.5. Statut du joueur pour les jeux

8. Gestion des commandes

- 8.1. Gestion des commandes
 - 8.1.1. Destination de la commande
 - 8.1.2. Secteurs et articles
 - 8.1.3. Passer une commande
- 8.2. Remboursement
- 8.3. Tableau des revenus
 - 8.3.1. Evènements à encaisser
 - 8.3.2. Evènements encaissés
 - 8.3.3. Options disponibles
- 8.4. Revenu
 - 8.4.1. Autres types de paiement
 - 8.4.2. Rendu de monnaie
 - 8.4.3. Combinaison de différents types de paiement
 - 8.4.4. Clavier numérique
 - 8.4.5. Options disponibles
- 8.5. L'avoir

9. Casiers

- 9.0.1. Options disponibles

10. Archive des activités

- 10.1. Archive des activités
 - 10.1.1. Icônes et couleurs

- 10.1.2. Filtres
- 10.1.3. Options disponibles

11. Liste d'attente

- 11.1. Liste d'attente
 - 11.1.1. Le secteur
 - 11.1.2. Visualisation des activités en attente
 - 11.1.3. Options disponibles
- 11.2. Ajouter à la liste
- 11.3. Modifier/ Démarrer

12. Gestion des réservations

- 12.1. Gestion des réservations
 - 12.1.1. Le secteur
 - 12.1.2. Le calendrier
 - 12.1.3. La grille
 - 12.1.4. Visualisation des réservations et des activités de jeu
 - 12.1.5. Options disponibles
 - 12.1.6. Créer une nouvelle réservation
 - 12.1.7. Déplacer une réservation
 - 12.1.8. Déplacer une activité de jeu
 - 12.1.9. Réservations, plus d'options
- 12.2. Modifier la réservation
 - 12.2.1. Informations requises
 - 12.2.2. Options disponibles
- 12.3. Préparer Parties
 - 12.3.1. Options disponibles
 - 12.3.2. Case du joueur
 - 12.3.3. Ajouter des joueurs utilisant les cartes de membres magnétiques
 - 12.3.4. Actions disponibles
 - 12.3.5. Activer les boules d'entraînement

13. Gestion des rapports

- 13.1. Gestion des rapports
- 13.2. Nouveau rapport
 - 13.2.1. Revenu – Détaillé
 - 13.2.2. Revenu – Groupé
 - 13.2.3. Revenu – En bref
 - 13.2.4. Revenu – Pistes
 - 13.2.5. Score
 - 13.2.6. Rapport Employé détaillé
 - 13.2.7. Rapport Employé groupé
 - 13.2.8. Rapport Poste de travail détaillé
 - 13.2.9. Rapport Poste de travail groupé
 - 13.2.10. Membres – Carte
 - 13.2.11. Membres – Liste
 - 13.2.12. Statistiques économiques des membres
 - 13.2.13. Statistiques économiques du bowling

- 13.2.14. Statistiques économiques périodiques
 - 13.3. Générer un rapport
 - 13.4. Archive des rapports
 - 13.4.1. Options disponibles
- 14. Archive des membres
 - 14.1. Tarifs
 - 14.2. Statistiques
 - 14.3. Cartes de membre
 - 14.4. Empreintes digitales
 - 14.5. Comptes
 - 14.6. Photo personnelle
 - 14.6.1. Plus d'options disponibles
 - 14.7. Groupes de membres
 - 14.7.1. Options disponibles
 - 14.8. Catégories de joueurs
 - 14.8.1. Options disponibles
- 15. Gestion des tournois
 - 15.1. Gestion des tournois
 - 15.1.1. Paramètres généraux
 - 15.2. Définition du tournoi
 - 15.2.1. Paramètres pour le mouvement de piste
 - 15.2.2. Paramètres de tournoi supplémentaires
 - 15.3. Définition du tour
 - 15.3.1. Joueurs issus de l'archive
 - 15.3.2. Joueurs provenant d'autres tournois
 - 15.3.3. Création d'équipes et de joueurs
 - 15.3.4. Options disponibles
 - 15.4. Contrôle du tour
 - 15.4.1. Grilles de jeu
 - 15.4.2. Liste des équipes en jeu
 - 15.4.3. Options disponibles
 - 15.5. Classement du tournoi
 - 15.5.1. Options disponibles
 - 15.6. Envoyer le classement aux pistes
- 16. Archives
 - 16.1. Archives
 - 16.2. Archive des messages
 - 16.2.1. Listes des messages
 - 16.2.2. Types de message
 - 16.2.3. Détails
 - 16.2.4. Filtre générique pour les messages
 - 16.2.5. Filtre spécifique pour les messages
 - 16.3. Archive des évènements
 - 16.3.1. Liste des évènements
 - 16.3.2. Types d'évènement

- 16.3.3. Détails
- 16.3.4. Filtre générique pour les évènements
- 16.3.5. Filtre spécifique pour les évènements
- 16.4. Archive des coupons
 - 16.4.1. Liste des coupons
 - 16.4.2. Type de coupon
 - 16.4.3. Détails
 - 16.4.4. Filtre générique pour les coupons
 - 16.4.5. Filtre spécifique pour les coupons
- 16.5. Archive des cartes
 - 16.5.1. Liste des cartes de membre
 - 16.5.2. Détails
 - 16.5.3. Filtre générique pour les cartes de membre
 - 16.5.4. Filtre spécifique pour les cartes de membre
- 16.6. Archive des reçus
 - 16.6.1. Liste des reçus
 - 16.6.2. Détails
 - 16.6.3. Filtre générique pour les reçus
 - 16.6.4. Filtre utilisateur pour les reçus

17. Partage de photos

- 17.0.1. Options disponibles

18. Préférences

- 18.1. Préférences
- 18.2. Renseignements sur le centre de bowling
- 18.3. Définition des employés
 - 18.3.1. Renseignements sur l'employé
 - 18.3.2. Paramètres de sécurité pour l'accès
 - 18.3.3. Cartes
 - 18.3.4. Empreintes digitales
 - 18.3.5. Photo personnelle
 - 18.3.6. Options disponibles
- 18.4. Définition des groupes d'employés
 - 18.4.1. Options disponibles
- 18.5. Paramètres internationaux
- 18.6. Définition des articles du bar
 - 18.6.1. Options disponibles
- 18.7. Définition des catégories d'articles du bar
 - 18.7.1. Options disponibles
- 18.8. Définition des articles du restaurant
 - 18.8.1. Options disponibles
- 18.9. Définition des catégories d'articles du restaurant
 - 18.9.1. Options disponibles
- 18.10. Définition des articles génériques
 - 18.10.1. Options disponibles
- 18.11. Définition des catégories d'articles génériques
 - 18.11.1. Options disponibles

- 18.12. Définition des jours fériés supplémentaires
 - 18.12.1. Options disponibles
- 18.13. Définition des tarifs
 - 18.13.1. Paramètres principaux
 - 18.13.2. Prix standard
 - 18.13.3. Prix incrémental
 - 18.13.4. Options disponibles
- 18.14. Réglages du tarif par défaut
 - 18.14.1. Options disponibles
- 18.15. Définition de l'achat de forfaits
 - 18.15.1. Options disponibles
- 18.16. Définition des catégories d'achat de forfaits
 - 18.16.1. Options disponibles
- 18.17. Paramètres des pistes
 - 18.17.1. Paramètres généraux
 - 18.17.2. Paramètres avancés
 - 18.17.3. Commandes du Pinsetter
 - 18.17.4. Calibrage de la caméra
 - 18.17.5. Etape 1 :
 - 18.17.6. Etape 2 :
 - 18.17.7. Etape 3 :
 - 18.17.8. Etape 4 :
 - 18.17.9. Options disponibles
 - 18.17.10. Diagnostic du matériel informatique
- 18.18. Définition de la séquence d'images
 - 18.18.1. Paramètres
 - 18.18.2. Options disponibles
 - 18.18.3. Attribuer une séquence d'images aux pistes
- 18.19. Messages sur les pistes
 - 18.19.1. Barre de format
 - 18.19.2. Options disponibles
 - 18.19.3. Envoyer des messages aux pistes
- 18.20. Définition des jeux
 - 18.20.1. Ajouter de nouveaux jeux
 - 18.20.2. Définir l'ordre des jeux
 - 18.20.3. Options disponibles
- 18.21. Définition des catégories de jeu
- 18.22. Fonction SocialBowl (FACULTATIVE)
 - 18.22.1. Options disponibles
 - 18.22.2. Application SocialBowl (FACULTATIVE)
- 18.23. Nettoyage de la base de données
 - 18.23.1. Base de données
 - 18.23.2. Rapport
 - 18.23.3. Progressif
- 18.24. Gestion des mises à jour
 - 18.24.1. Options disponibles
- 18.25. Gestion des sauvegardes
 - 18.25.1. Options disponibles

- 18.26. Paramètres avancés
 - 18.26.1. Dispositif POS
 - 18.26.2. Calcul des coûts
 - 18.26.3. Paramètres du jeu de bowling
 - 18.26.4. Interface BLS
 - 18.26.5. Interface R-Keeper
 - 18.26.6. Interface Intercard
 - 18.26.7. Interface Sacoa
 - 18.26.8. Interface Mercury
 - 18.26.9. Interface Ideal
 - 18.26.10. Interface Micros
 - 18.26.11. Autres paramètres
- 18.27. Contrôle des images
 - 18.27.1. Options disponibles
 - 18.27.2. Recherche d'images sur Internet

19. Quitter

- 19.1. Quitter
 - 19.1.1. Fonctions des pistes
 - 19.1.2. Plus d'options

20. Annexes

21. Console

- 21.1. Écran principal
 - 21.1.1. Options disponibles
- 21.2. Menu
 - 21.2.1. Démarrage de la partie
 - 21.2.2. Correction du score
 - 21.2.3. Gestion des joueurs
 - 21.2.4. Statistiques
 - 21.2.5. Commandes
 - 21.2.6. Modification du thème graphique
 - 21.2.7. Changement de langue
 - 21.2.8. Appel vidéo vers le poste d'accueil (FACULTATIF)
 - 21.2.9. Appeler le serveur
 - 21.2.10. Appeler le mécanicien
 - 21.2.11. Arrêt du système

1. But du logiciel

Ce manuel contient des informations détaillées concernant l'utilisation et la configuration du logiciel **Génie**.

Génie est le logiciel utilisé pour gérer les pistes de bowling ainsi que les scores et toutes autres activités au sein du centre.

Ce manuel a été élaboré à l'intention des gérants et des employés du centre.

2. Informations au préalable

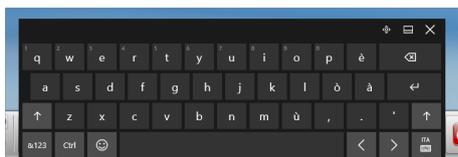
Terminologie et Définitions :

- Par **ÉCRAN**, nous entendons toute chose qui est visible sur l'écran des moniteurs.
- Par **FENÊTRE**, nous entendons la vue partielle d'un petit écran en haut de l'écran principal ou d'une partie de l'écran qui peut être visualisée séparément de l'écran principal.
- Par **ICÔNE**, nous entendons une image très petite (généralement un graphique stylisé) qui sert à illustrer une zone spécifique au sein du logiciel.
- Par **MENU**, nous entendons une fenêtre dans laquelle il y a une liste d'options pouvant être ouvertes et fermées dans une autre fenêtre.
- Par **CLIC**, nous entendons le fait d'appuyer sur le bouton gauche de la souris d'ordinateur lorsque celle-ci est positionnée sur un point particulier de l'écran, ou aussi le fait de toucher avec le doigt une zone particulière de l'écran tactile.
- Par **BUREAU**, nous entendons l'écran principal Génie qui s'affiche dès que l'employé se connecte au système.
- Par **FAIRE GLISSER**, nous entendons faire défiler l'écran à l'aide d'un doigt afin de passer d'une page à une autre.

2.1. Clavier virtuel

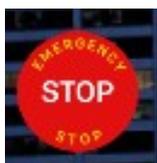
Dans le coin en bas à droite de l'ÉCRAN principal, il y a l'icône d'un clavier.

Cliquez sur l'icône pour ouvrir un clavier virtuel.



Cette option n'est pas disponible sur les ordinateurs portables.

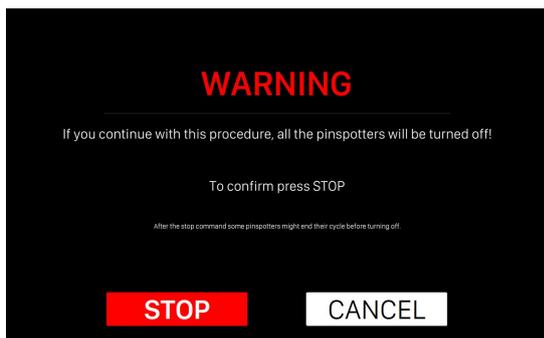
2.2. Bouton d'urgence



En bas à droite de l'écran principal, il y a un bouton d'urgence.

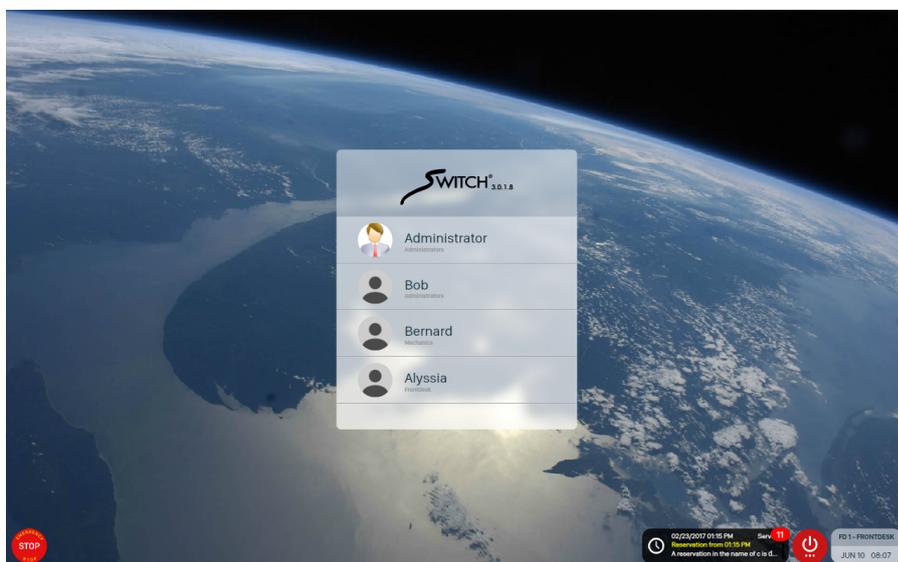
Cliquez sur le **BOUTON D'URGENCE** pour couper l'alimentation électrique des pistes en cas d'urgence.

Un écran d'avertissement s'affichera :



Appuyez sur ARRÊT pour poursuivre ou sur ANNULER pour revenir à l'écran précédent.
ATTENTION : En appuyant sur ARRÊT vous éteindrez immédiatement toutes les machines !

2.3. Écran d'accès



Cet écran apparaît lorsque le programme GENIE démarre et permet à l'employé de se connecter. Les icônes des employés sont affichées au centre de l'écran.

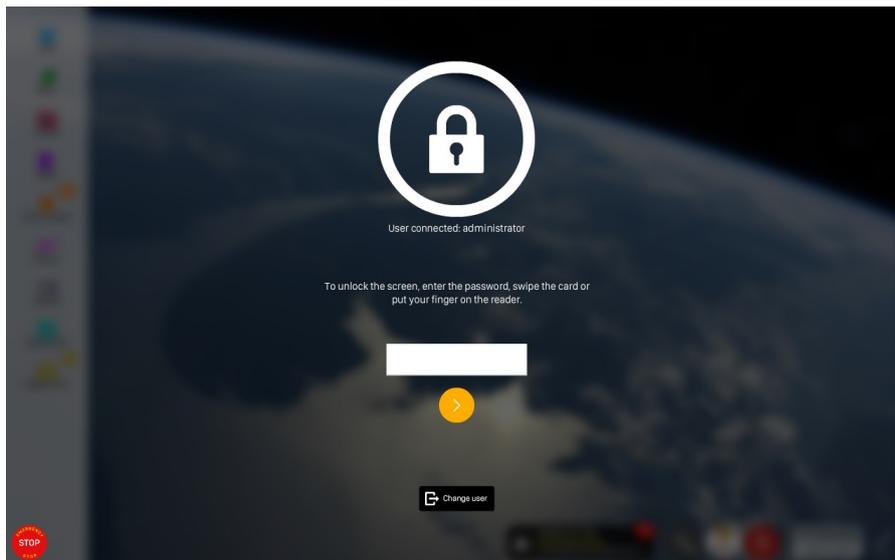
Pour vous connecter, cliquez sur une icône et entrez le mot de passe.

Pour plus d'informations sur la façon d'ajouter ou de modifier des employés, voir DÉFINITION DES EMPLOYÉS.

Il est également possible de faire glisser votre carte d'employé pour vous connecter au système, dans ce cas aucun mot de passe n'est requis.

Si un lecteur d'empreintes digitales est disponible, les employés peuvent l'utiliser pour se connecter.

Le bouton **QUITTER** en bas à droite de l'écran vous permet de fermer le programme, voir Quitter.

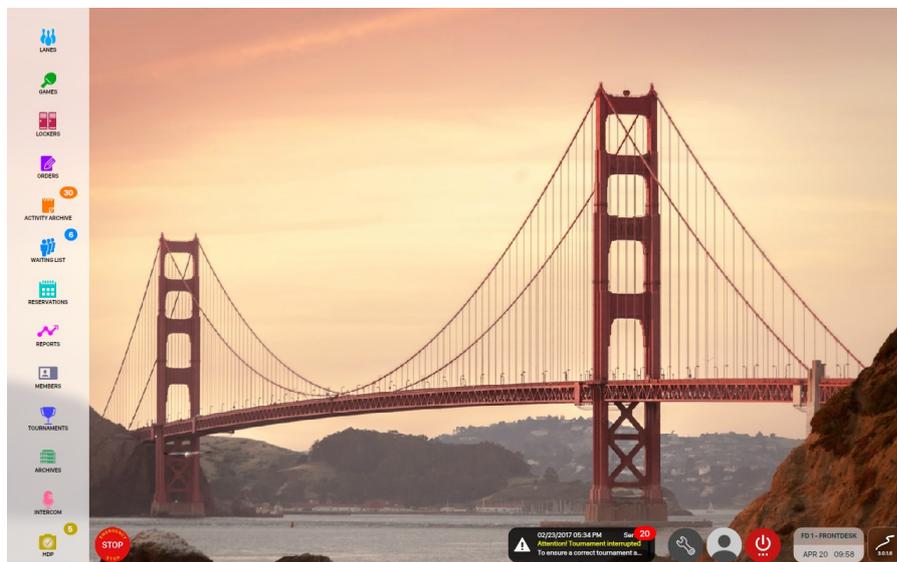


Lorsqu'un employé n'utilise pas le logiciel pendant une période préétablie ou quitte le poste de travail sans se déconnecter, l'écran se verrouille automatiquement.

Il est nécessaire de faire glisser une carte, d'utiliser le lecteur d'empreintes digitales ou d'appuyer sur le bouton **CHANGER D'UTILISATEUR** en bas de l'écran et d'entrer le nom d'utilisateur et le mot de passe pour se connecter.

La durée pendant laquelle l'écran de verrouillage automatique démarre, peut être réglée dans PRÉFÉRENCES -> PARAMETRES AVANCÉS -> Dispositif POS.

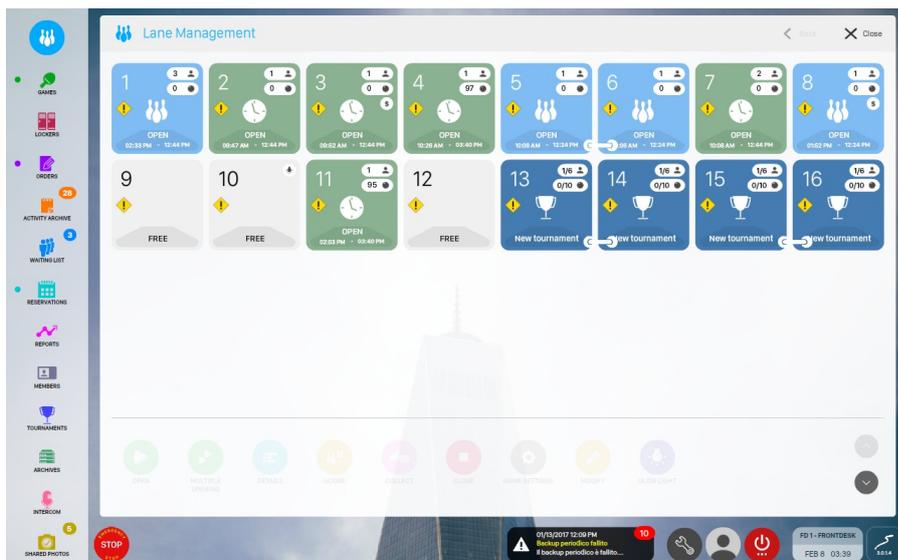
3. Bureau de l'ordinateur



Le bureau est l'écran qui s'ouvre chaque fois qu'un employé se connecte au programme. Cliquez sur n'importe quelle icône à gauche pour ouvrir les fonctions du système GENIE.

3.1. Naviguer dans Génie

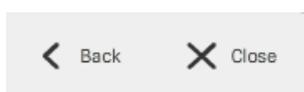
Un clic sur une icône ouvre la fenêtre correspondante.



Les fenêtres déjà ouvertes sont en arrière-plan et les icônes affichent à gauche un petit point de couleurs.



Pour fermer une fenêtre, cliquez sur le bouton **FERMER** situé dans le coin en haut à droite de la fenêtre (si disponible). Dans le cas où plusieurs fenêtres sont ouvertes (superposées), il est possible de revenir à l'écran précédent en cliquant sur le bouton **RETOUR** situé à gauche du bouton **FERMER**.



3.2. Barre de navigation

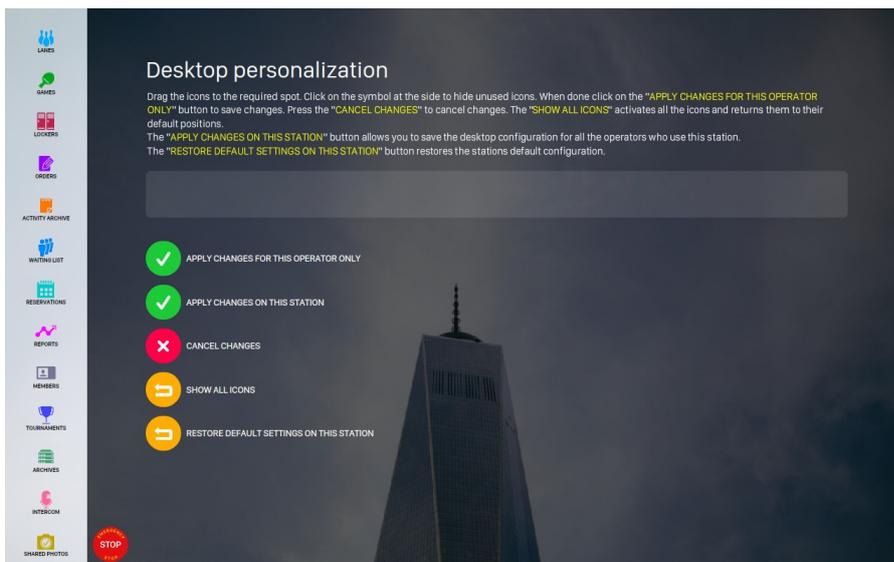
La barre de navigation se trouve au bas de l'écran principal et elle indique des informations et fonctions utiles pour l'employé.



- Le bouton **ARRÊT** : il vous permet d'arrêter toutes les machines.
- Le bouton **MESSAGES** : il vous permet d'ouvrir les MESSAGES
- Le bouton **CLE DE SERRAGE** : il vous permet d'accéder à l'écran des PREFERENCES

- Le bouton **UTILISATEUR** : il indique l'employé actuellement connecté au système. Cliquez sur cette icône pour déconnecter l'utilisateur actuel, ainsi le système retournera à l'écran de verrouillage dans ECRAN D'ACCES.
- Le bouton **Quitter** : il vous permet d'ouvrir l'écran **Quitter**.
- Le logo **SWITCH** : il affiche le logo SWITCH et le numéro de version du logiciel GENIE actuellement installé. Lorsqu'on appuie sur cette touche, une fenêtre s'ouvre avec toutes les fonctions du programme mises à jour.

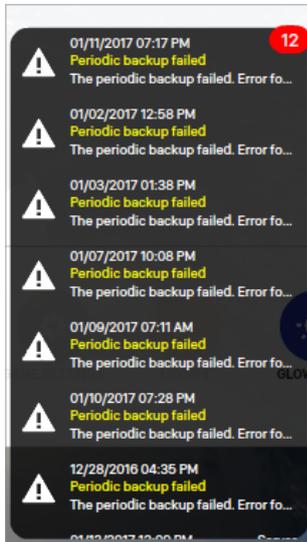
4. Personnalisation du bureau



Il est possible de personnaliser le bureau. Glissez-déposez n'importe quelle icône sur l'écran principal pour la cacher ou à partir du bureau vers la barre de gauche pour la rendre disponible. Pour modifier l'ordre des icônes, cliquez et restez appuyé sur une icône, puis déplacez-la vers la position souhaitée. Ces paramètres peuvent être sauvegardés pour un poste de travail, pour un employé ou pour tous les postes de travail.

4.1. Actions disponibles

- **APPLIQUER DES CHANGEMENTS UNIQUEMENT POUR CET EMPLOYE** : il assigne des paramètres propres à un employé spécifique sur n'importe quel poste de travail auquel cet employé se connecte.
- **APPLIQUER DES CHANGEMENTS SUR CE POSTE D'ACCUEIL** : il assigne des paramètres uniquement à ce poste de travail, peu importe l'employé qui s'y connecte.
- **ANNULER LES CHANGEMENTS** : il annule tous les changements avant qu'ils ne soient sauvegardés.
- **AFFICHER TOUTES LES ICÔNES** : il affiche toutes les icônes du programme et restaure leur position initiale.
- **RESTAURER LES PARAMETRES PAR DEFAUT SUR CE POSTE D'ACCUEIL** : il restaure les paramètres par défaut.



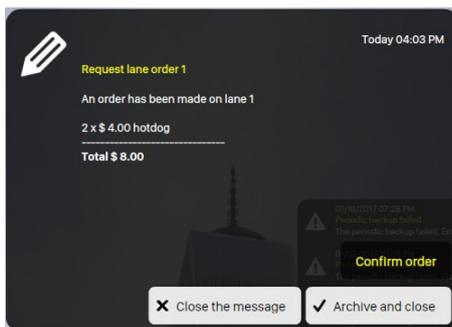
5. Messages

Les messages vous permettent d'envoyer des nouvelles et des avertissements aux employés ; les messages sont générés automatiquement par le logiciel ou par les pistes.

La liste des messages se trouve en bas au centre de l'écran et affiche tous les messages qui n'ont pas encore été archivés.

Pour plus d'informations sur la visualisation des messages, voir ARCHIVE DES MESSAGES dans ARCHIVES.

Pour lire un message, cliquez dessus, la messagerie électronique s'agrandit pour afficher le contenu.



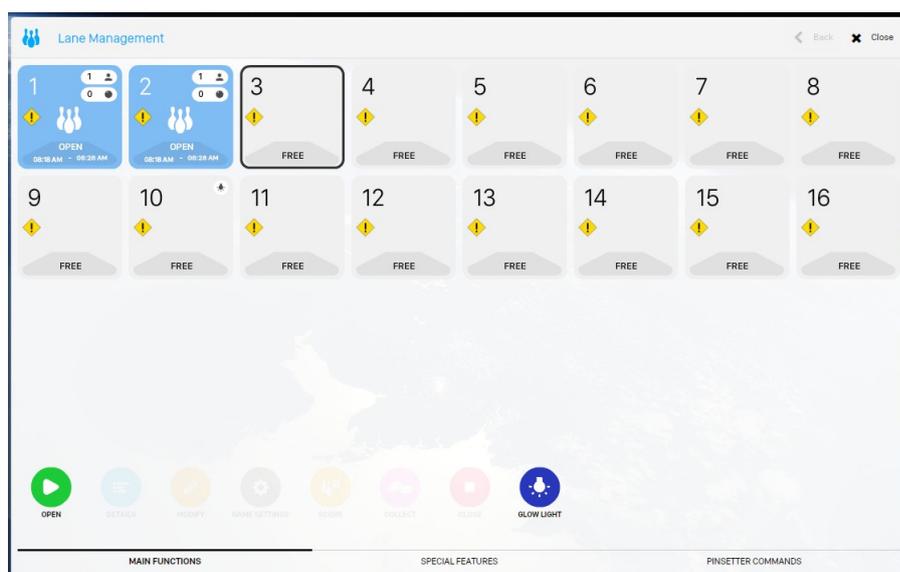
Pour chaque message, il est affiché :

- L'icône relative au type de message. Pour plus d'informations sur les types de message, voir TYPES DE MESSAGE dans ARCHIVE DES MESSAGES.
- La date et l'heure du message
- Le titre du message
- Le texte du message
- **FERMER MESSAGE** : le bouton ferme la messagerie actuelle. Le message reste dans la liste.

- **ARCHIVER ET FERMER** : le bouton ferme la messagerie et archive le message.
- Pour certains types de messages, il est possible d'exécuter certaines opérations avec un bouton approprié : par exemple, pour des articles commandés à partir d'une piste, il est possible de confirmer la commande.
Remarque : certains messages exigent d'exécuter certaines opérations avant de pouvoir les fermer.

6. Gestion des pistes

Pour accéder : **Gestion des pistes**



Ceci est la fenêtre principale de gestion des pistes.

Les pistes sont indiquées sur une grille.

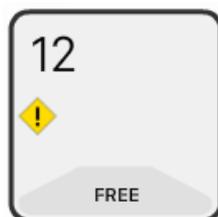
Cliquez sur les icônes des pistes pour sélectionner une des pistes.

Pour sélectionner plusieurs pistes, cliquez et restez appuyé sur l'icône de la piste choisie et déplacez la souris sur les icônes des pistes que vous voulez y rajouter. Utilisez la touche CTRL ou SHIFT pour sélectionner des pistes non successives.

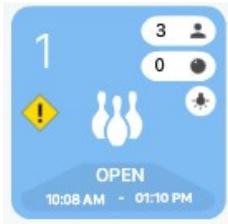
Les pistes sélectionnées sont entourées d'un cadre noir.

6.1. Symboles des icônes

Il y a plusieurs graphiques dans chaque icône de piste. Chacun a une signification particulière.



Cette icône montre que la piste est disponible.



Cette icône montre que la piste est utilisée en Jeu ouvert et mode JEU, mais elle montre aussi le nombre de joueurs sur la piste, le nombre de frames jouées et l'heure de début et de fin de la partie.



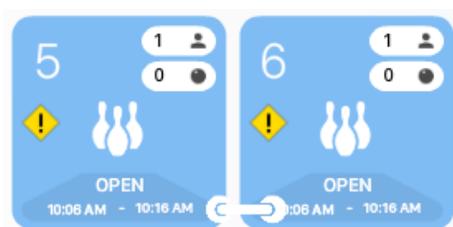
Cette icône montre que la piste est en cours d'utilisation en Jeu ouvert et mode TEMPS.

Dans ce cas, il y a le nombre de joueurs sur la piste, le nombre de frames jouées et l'heure de début de la partie.

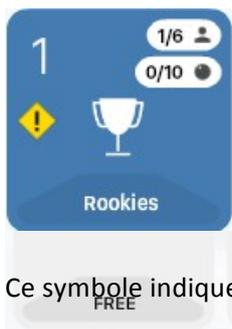
Cette icône montre une piste qui est disponible, mais il y a une réservation en attente.

L'étiquette indique l'heure de début de la réservation de I.E.'James', qui doit commencer à 19h45.

Cliquez sur l'étiquette pour ouvrir l'écran des réservations ou pour commencer la réservation.



Le symbole du lien indique que les pistes sont utilisées en mode LIGUE. Les joueurs joueront un frame sur la piste de gauche et le prochain frame sur la piste de droite de la paire de pistes.



Ce symbole indique qu'il y a un TOURNOI sur les pistes sélectionnées.



Ce symbole indique que la piste est en cours d'utilisation en mode 'JEU', mais que le crédit est terminé.

Dans ce cas, les joueurs ne peuvent plus jouer jusqu'à ce qu'ils achètent du temps supplémentaire et le message "DEMANDER AU POSTE D'ACCUEIL POUR CONTINUER" apparaîtra sur le moniteur de la piste.

Ce symbole indique que la piste est en train d'être ouverte par un autre employé à partir d'un autre poste de travail.

Symboles sur les icônes des pistes



Symbole qui montre que la piste est en mode '**JEU**' de sorte que lorsque les joueurs vont payer, le système comptera le nombre de parties jouées afin de calculer le montant dû.



Symbole qui montre que la piste est en mode '**TEMPS**' de sorte que lorsque les joueurs vont payer, le système comptera les minutes jouées afin de calculer le montant dû.



Symbole qui indique que la piste est en mode **PREPAYE**, le système calcule le montant dû et les joueurs doivent payer avant de commencer à jouer.



Symbole qui indique qu'il y a des problèmes de communication entre le serveur/les postes de travail et le matériel informatique de la piste.

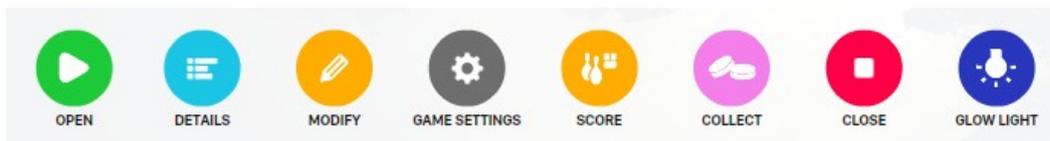
Déplacez la souris sur le point d'exclamation et l'écran affichera les détails du problème.

6.2. Options disponibles

Au bas de l'écran, il y a des boutons qui peuvent être utilisés pour les pistes sélectionnées.

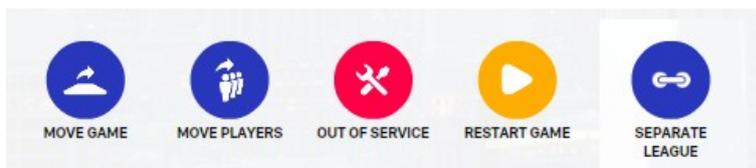
La disponibilité des boutons et des fonctions dépend de « l'état » des pistes sélectionnées ; si un bouton ou une fonction est désactivé, cela signifie que le système a établi que la fonction ne peut pas être utilisée sur les pistes sélectionnées. Les fonctions sont divisées en trois (3) groupes. Cliquez sur les étiquettes situées en bas pour modifier les groupes.

Les fonctions habituelles



- **OUVRIR** : permet d'accéder à l'écran OUVRIR UNE NOUVELLE PARTIE.
- **DETAILS** : permet d'accéder à l'écran MODIFIER PARTIE.
- **SCORE** : permet d'accéder à l'écran SCORE.
- **PAIEMENT** : permet d'accéder à l'écran TABLEAU DES REVENUS.
- **FERMER** : ferme le(s) partie(s) jouée(s). En mode Post-paiement, cela permet d'accéder à l'écran TABLEAU DES REVENUS
- **PARAMETRES DE LA PARTIE** : permet d'accéder à l'écran PARAMETRES DE LA PARTIE
- **MODIFIER** : permet d'accéder à l'écran MODIFIER LA PARTIE
- **LUMIERE NOIRE** : change la lumière de la piste entre PHOSPHORESCENT et BLANC. La disponibilité de cette fonction dépend de l'installation du matériel informatique dans le centre.

Les fonctions spéciales



- **DEPLACER PARTIE** : il permet de déplacer une partie d'une piste à une autre. Cette fonction est utile lorsqu'il y a des problèmes techniques sur la piste.

Pour déplacer une partie :

1. Cliquez sur la piste que vous souhaitez déplacer
2. Cliquez sur le bouton **DEPLACER PARTIE**
3. Cliquez sur la piste où vous souhaitez déplacer le jeu. Si la piste est en cours d'utilisation, on vous demandera de confirmer le déplacement de piste ; si vous le confirmez, les pistes seront interverties.

- **DEPLACER JOUEURS** : il vous permet de déplacer des joueurs d'une piste à une autre, voir DEPLACER JOUEURS.
- **HORS SERVICE** : il met la piste « hors service ». Lorsque la piste est « hors service », cette fonction va remettre la piste en service. Une piste qui est hors service ne peut pas être utilisée tant que le message « hors service » est activé. Lorsqu'une piste est « hors service », les moniteurs de la piste affichent le message d'avertissement « hors service ».
- **REDEMARRER UNE PARTIE** : il vous permet de fermer une partie (même si elle n'est pas finie) et de redémarrer une nouvelle partie.
- **GROUPER/SEPARER LIGUE** : ce bouton vous permet de regrouper en mode LIGUE, deux pistes côte à côte qui sont en mode Ouvert. Les joueurs devront se déplacer sur la piste d'à côté pour jouer une nouvelle frame. Lorsque deux pistes sont en mode LIGUE, ce bouton vous permet de les séparer et de remettre le mode Ouvert.

Commandes du Pinsetter



- **ALLUMER MACHINE** : permet d'allumer la piste/machine sélectionnée
- **ETEINDRE MACHINE** : permet d'éteindre la piste/machine sélectionnée
- **REINITIALISER PINSETTER** : permet d'envoyer la commande pour requiller un jeu complet de quilles sur la piste sélectionnée.
- **COMMANDE CYCLE** : permet de faire le cycle de la machine sélectionnée
- **COMMANDE CHANGEMENT DE BOULE** : permet de passer de la 1^{re} à la 2nde boule ou inversement.
- **COMMANDE STRIKE** : permet d'envoyer une commande de cycle après strike à la machine sélectionnée.

Il est **TRES** important de s'assurer que personne n'est proche ou sur les machines **AVANT** que n'importe laquelle de ces commandes ne soit envoyée à la piste.

6.3. Ouverture d'une nouvelle partie

Pour accéder : GESTION DES PISTES -> **OUVERTURE D'UNE NOUVELLE PARTIE**

Cette fenêtre vous permet de démarrer une nouvelle partie de bowling.

Sur le côté gauche de la fenêtre, vous pouvez entrer les noms des joueurs. Sur le côté droit de la fenêtre, il y a des boutons et des options qui vous permettent de définir tous les paramètres de la partie.

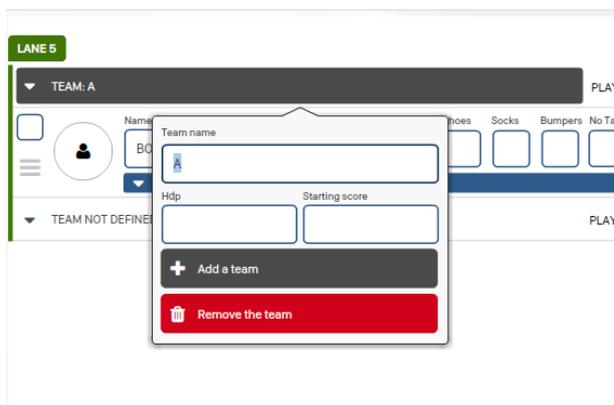
En haut à gauche se trouve le numéro d'identification de la piste. Dans le cas du mode LIGUE, la deuxième piste se trouve en bas de la fenêtre, il vous suffit de cliquer dessus pour régler les paramètres de la piste.

Chaque piste acceptera un maximum de 12 joueurs qui peuvent être divisés en un maximum de 5 équipes.

Pour ajouter de nouveaux joueurs, cliquez sur le bouton **(+)** à droite de la case de l'équipe. Il est également possible d'ajouter des joueurs en cliquant simplement sur la touche **ENTRER** du clavier.

Pour enlever des joueurs, cliquez sur le bouton **(-)**.

Pour ajouter ou supprimer une équipe, cliquez sur **EQUIPE NON DEFINIE** et entrez le nouveau nom de l'équipe.



Il est impossible de supprimer la première équipe

6.3.1. Case pour les joueurs

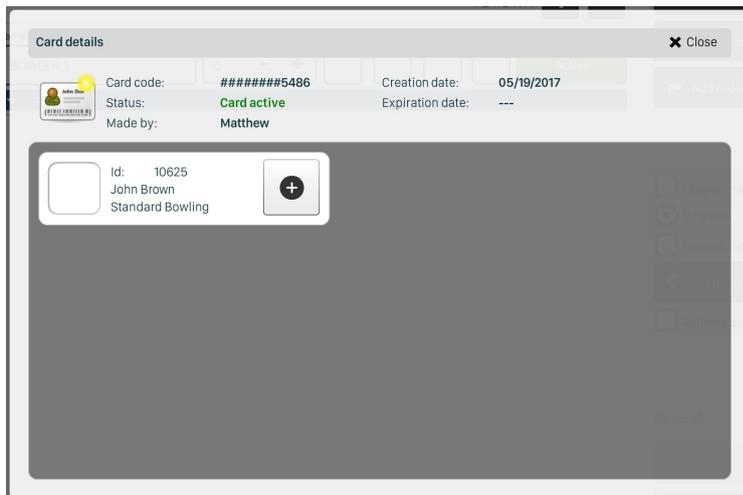
Chaque joueur est entré dans sa case, qui lui est propre. Dans cette case, vous pouvez définir diverses options pour chaque joueur.



- La case à cocher en haut à gauche vous permet de sélectionner un joueur.
- Les 3 barres vous permettent de déplacer le joueur de position ou d'équipe.
- L'icône circulaire **MEMBRE** vous permet d'intégrer un joueur de l'archive des joueurs grâce à la fenêtre SELECTIONNER UN JOUEUR.
- Le champ **NOM DU JOUEUR** vous permet d'entrer le nom ou le surnom du joueur.
- Le champ **HDP** vous permet de préciser le handicap du joueur.
- Le menu sous le nom du joueur vous permet de préciser le tarif à appliquer pour ce joueur. Le tarif affiché par le système est celui défini par défaut dans la section définition des tarifs. Voir REGLAGES DU TARIF PAR DEFAULT.
- Le bouton **CHAUSSURES** vous permet de préciser si le joueur a besoin de chaussures de location ou non. Cette action peut être réglée sur automatique dans la section PARAMETRES AVANCES.
- Le bouton **CHAUSSETTES** vous permet de préciser si le joueur a besoin de chaussettes ou non. Cette action peut être réglée sur automatique dans la section PARAMETRES AVANCES.
- Le bouton **RIGOLES** vous permet d'activer la fonction des rigoles pour ces joueurs.
- Le bouton **NO-TAP** vous permet de revenir à la fenêtre SELECTION NO-TAP.
- Le **STATUT DU JOUEUR** vous permet de revenir à la fenêtre STATUT DU JOUEUR.
- Dans la case blanche, il est possible d'inscrire la pointure de chaussures du joueur. Cette fonction est utile pour gagner du temps lorsque le joueur est dans la LISTE D'ATTENTE, afin que les joueurs soient prêts lorsqu'une piste est disponible.

6.3.2. Ajout de joueurs en utilisant les cartes magnétiques de membres

Glissez une carte magnétique assignée à un ou plusieurs joueurs pour avoir accès à l'écran correspondant.



Cette fenêtre montre la liste des joueurs auxquels la carte a été assignée. Cliquez simplement sur la touche (+), située à côté des joueurs que vous voulez ajouter. Toute carte peut être assignée à un ou plusieurs clients.

6.3.3. Actions disponibles

Chaque joueur est entré dans sa case, qui lui est propre. Dans cette case, vous pouvez définir diverses options pour chaque joueur.

- **OUVRIR** : ouvre une partie et ferme l'écran. Si le mode Prépayé a été sélectionné, le TABLEAU DES REVENUS va s'ouvrir.
- **PISTE...** : ouvre une fenêtre qui permet d'ajouter des pistes au jeu.



- **PARAMETRES DE LA PARTIE** : vous amène à la fenêtre PARAMETRES DE LA PARTIE.
- **AJOUTER EQUIPE** : ajoute une nouvelle équipe à la partie.
- **ENLEVER LES JOUEURS SELECTIONNES** : cliquez à gauche de la case des joueurs pour le sélectionner, puis enlevez les joueurs sélectionnés de la partie.
- **AJOUTER COMMANDE** : ouvre la fenêtre GESTION DES COMMANDES qui vous permet d'ajouter des articles à la partie.
- **MODE LIGUE** : active le mode ligue, mode dans lequel les joueurs utilisent une paire de pistes jouant une frame sur une piste et la suivante sur l'autre piste. Pour ouvrir la deuxième piste et ajouter des équipes ou des joueurs, cliquez sur la barre en bas ou en haut de la fenêtre.

- **MODE DE PAIEMENT** : il vous permet de sélectionner la méthode pour le paiement du jeu, soit par partie jouée, soit par durée de jeu.
- Par le mode Partie :

Durée fixe : indique que le nombre de parties à jouer est défini avant le début de la partie.

Nombre de parties : nombre de parties à jouer.

- Par le mode Temps :

Durée fixe : indique que la durée du temps à jouer est établie avant le début de la partie.

Définir Durée : active le calcul automatique du temps en fonction du nombre de parties et de joueurs.

Le calcul est basé sur les paramètres réglés dans **DUREE DE LA PARTIE EN MINUTES** définis dans la fenêtre PARAMETRES AVANCES.

Parties : nombre de parties à jouer. Cette option est activée lorsque la DUREE DETERMINEE est activée.

Minutes : durée de la partie en minutes pour chaque joueur ou pour chaque piste.

- **ACTIVER LE MODE PREPAIEMENT** : active le mode Prépayé qui vous permet d'encaisser avant le début de la partie. Chaque article ajouté à une piste en mode prépayé sera encaissé au moment de la vente.
Note : il est possible de changer le mode de paiement sur chaque piste lorsqu'elle est ouverte. Pour ce faire, voir **OUVERTURE DE LA PARTIE EN MODE PREDEFINI** dans PARAMETRES AVANCES.
- **ENTRAÎNEMENT DESACTIVE** : cela vous permet d'activer un temps d'entraînement.

6.3.4. Activation du temps d'entraînement

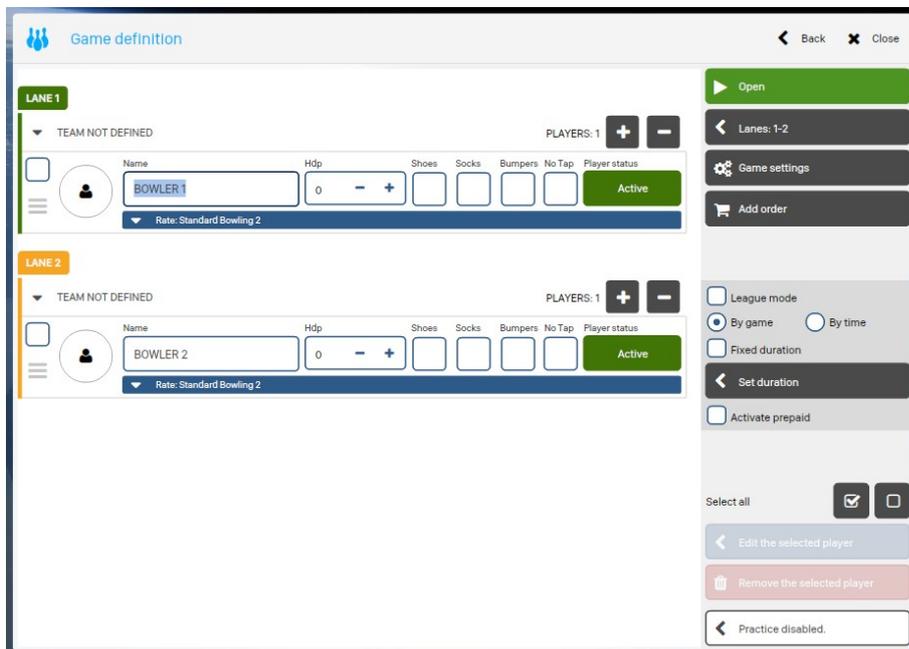


Ceci vous permet d'activer un temps d'entraînement pour la partie.

- **MINUTES** : définit les minutes d'entraînement.
- **ATTENDRE LA PREMIERE BOULE** : indique au système si le temps d'entraînement débute lorsque la piste est ouverte ou s'il faut attendre que la première boule soit lancée.
- **TYPE DE MOUVEMENT DU PINSETTER** : indique le type de temps d'entraînement, les options sont :
 - **Cycle Strike** : la machine place 10 quilles après chaque lancer.
 - **Cycle normal** : la machine fait le cycle après chaque boule.
 - **Pas de cycle** : la machine ne fait pas de cycle, pas de quilles sur le Pin Deck
- **TOUT SELECTIONNER** : cela vous permet de sélectionner/désélectionner les joueurs.
- **MODIFIER LE JOUEUR SELECTIONNE** : cela vous permet de modifier les paramètres du joueur.
- **SUPPRIMER LE JOUEUR SELECTIONNE** : cela vous permet de supprimer le joueur sélectionné.

6.3.5. Ouverture multiple

Pour ouvrir plus d'une piste en même temps, sélectionnez les pistes en faisant glisser la souris sur les icônes des pistes ou appuyez sur la touche SHIFT et cliquez sur chaque piste pour sélectionner les pistes qui ne sont pas côte à côte.



Cette fenêtre montre les pistes multiples qui sont ouvertes.

Sur le côté gauche de la fenêtre, il y a les pistes et joueurs. Sur le côté droit de la fenêtre, il y a les boutons et options qui vous permettent de définir tous les paramètres de la partie.

Chaque piste acceptera un maximum de 12 joueurs.

Pour ajouter ou supprimer des pistes, cliquez sur la case Pistes.

Pour ajouter de nouveaux joueurs, cliquez sur le bouton (+) dans Nombre de joueurs.

Les joueurs seront automatiquement assignés aux pistes. Il est possible de changer la position des joueurs.

Pour enlever des joueurs, cliquez sur le bouton (-).

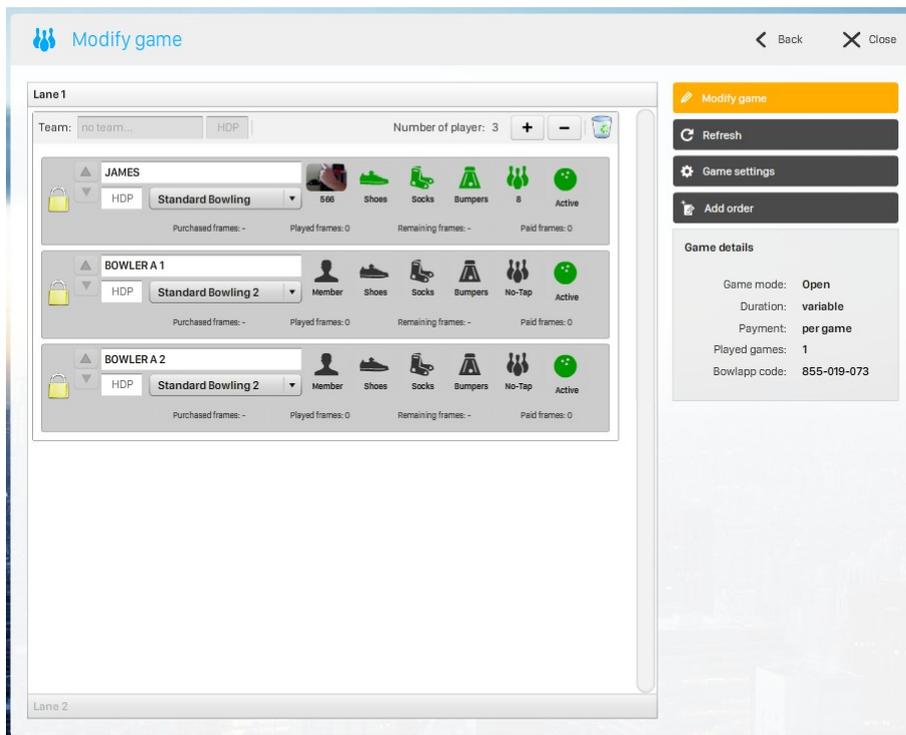
TOUT SÉLECTIONNER : cela vous permet de sélectionner tous les joueurs listés.

6.4. Modification des parties

Pour accéder : GESTION DES PISTES -> **Modification des parties**

Il y a 2 façons de modifier une partie, soit par le bouton **DETAILS**, soit par le bouton **MODIFIER PARTIE**.

6.4.1. Détails



Cette fenêtre vous permet de modifier une partie de bowling déjà commencée.

Sur la gauche, il y a les équipes et les joueurs jouant sur la piste. Sur la droite, il y a les options disponibles et un résumé du mode de jeu.

Dans cette fenêtre, les données de jeu ne peuvent pas être modifiées et le jeu sur la piste est toujours en cours. Pour apporter un changement aux données de jeu, vous avez besoin d'appuyer sur le bouton **MODIFIER**.

6.4.2. Détails du joueur



Les informations sur le statut du joueur sont affichées au bas de la case du joueur :

Pour le paiement **A LA PARTIE** :

- **Pointure chaussures** : indique la pointure des chaussures et peut être modifiée
- **Frames achetées** : nombre de frames attribuées au joueur lorsque la piste a été ouverte.
- **Frames jouées** : nombre de frames réellement utilisées par le joueur.
- **Frames restantes** : différence entre le nombre de frames achetées et celles utilisées.
- **Frames payées** : frames payées par le joueur.

Pour le paiement **AU TEMPS** :

- **Pointure chaussures** : indique la pointure des chaussures et peut être modifiée
- **Minutes achetées** : minutes attribuées au joueur lorsque la piste a été ouverte.

- **Minutes jouées** : nombre de minutes écoulées.
- **Minutes restantes** : différence entre les minutes achetées et celles écoulées.
- **Minutes payées** : minutes payées par le joueur.

6.4.3. Détails de la partie

Game details	
Game mode:	Open
Duration:	variable
Payment:	per game
Played games:	1
Bowlapp code:	855-019-073

La case Détails de la partie donne des informations sur l'état actuel de la partie.

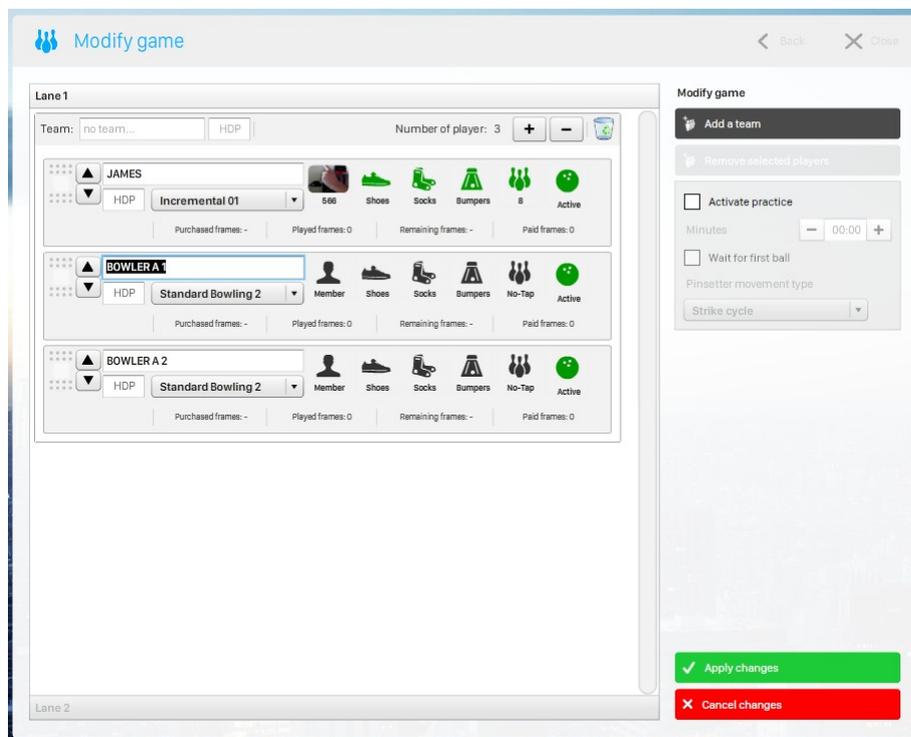
- **Mode de jeu** : Ouvert ou Ligue.
- **Durée** : indique si la partie est à durée fixe ou variable.
- **Paiement** : indique le mode de paiement, **AU TEMPS ou A LA PARTIE et en mode PREPAYE ou POSTPAYE.**
- **Parties jouées** : indique le nombre de parties jouées.
- **Code Bowl App** : indique le code assigné à la piste pour activer l'application mobile pour les joueurs. SOCIALBOWL.

6.4.4. Actions disponibles

- **MODIFIER PARTIE** : donne accès à l'écran pour les modifications et vous permet de modifier la partie. Durant cette opération, la partie sur la piste est interrompue.
- **ACTUALISER** : met à jour les données de la piste
- **PARAMETRES DE LA PISTE** : vous amène à la fenêtre PARAMETRES DES PISTES
- **AJOUTER COMMANDE** : ouvre la fenêtre GESTION DES COMMANDES qui vous permet d'ajouter des commandes à la partie.

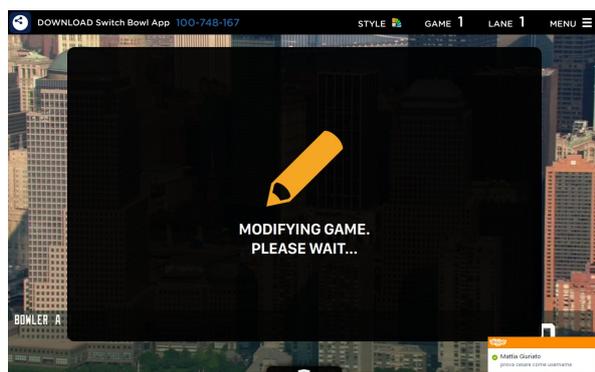
6.4.5. Modification de la partie

Une fois que vous avez appuyé sur le bouton **MODIFIER PARTIE**, il est possible de procéder aux changements demandés.



Il est important de mentionner que la piste sera temporairement interrompue jusqu'à ce que les changements soient terminés.

L'image ci-dessous vous montre l'avertissement affiché sur les moniteurs de la piste.



Dans ce cas, il est possible d'ajouter des joueurs aux équipes, de modifier les noms et les paramètres des joueurs. Pour plus d'informations sur la façon de modifier des joueurs et des équipes, consultez la section **OUVERTURE D'UNE NOUVELLE PARTIE**.

6.4.6. Actions disponibles

- **AJOUTER EQUIPE** : ajoute une nouvelle équipe à la partie
- **ENLEVER LES JOUEURS SELECTIONNES** : enlève les joueurs sélectionnés de la partie sélectionnée.
- **ATTENTION** : Il n'est pas possible d'enlever des joueurs qui ont déjà joué ; ce bouton est utilisé pour enlever des joueurs qui ont seulement été ajoutés.
- Si vous avez besoin d'enlever un joueur d'une partie, vous devriez utiliser l'option **JOUEUR EXCLU DU JEU** dans la fenêtre STATUT DU JOUEUR.
- **ACTIVER L'ENTRAINEMENT** : cela vous permet d'activer le temps d'entraînement. Pour plus d'informations sur les paramètres concernant le temps d'entraînement, voir **ACTIVER L'ENTRAINEMENT**.
- **APPLIQUER LES CHANGEMENTS** : confirme les changements apportés. Si des joueurs ont été ajoutés, en mode Prépayé, le **TABLEAU DES REVENUS** va s'ouvrir.
- **ANNULER LES CHANGEMENTS** : annule les changements apportés.

6.5. Paramètres des parties

Pour accéder : **GESTION DES PISTES** -> **Paramètres des parties**

Game settings | Selected lanes: 5 Back Close

Score appearance

Score graphic theme: Professional+Standard

Select

Magnified view:

View 5 frames to the active player:

Show the animations:

Exclude point games:

Images sequence: - No sequence -

Show Numbers instead of Pins:

Show Bowlapp code:

Use shared photos as background:

More settings

Score language: English

Foul On/Off:

Show cumulative totals:

Show the player picture:

Show ball speed:

Auto strike on 3-6-9 frames:

Ball speed unit: Kmh

Start Lanelight:

Game type: Duckpin

Olympic Bowling, min frames: 4

Olympic Bowling, max frames: 8

Console features

Set console interface on:

Allow to insert names on start:

Allow to access the players menu:

Allow to add players:

Allow name editing:

Allow hdp editing:

Allow player photo editing:

Allow player status editing:

Allow to delete a player:

Allow to modify Bumpers and No-Tap:

Allow to include/exclude players:

Allow to tidy up players:

Allow score correction:

Activate the quick correction of the score:

Allow adding frames:

Allow removing frames:

Allow game restart:

Allow mechanic call:

Allow service call:

Allow bar order:

Allow graphic theme change:

Allow use of intercom:

Allow Bowlapp guide:

Allow to change languages:

Set these parameters as defaults

Cette fenêtre vous permet de modifier les thèmes graphiques et d'autres paramètres. Sur la section de droite, il est possible de modifier les réglages de la console du joueur lorsque cette fonction est disponible.

La ou les voies sélectionnées sont affichées en haut de l'écran et seront affectées par les changements.

Lorsque vous modifiez plusieurs pistes, certains paramètres peuvent être différents pour certaines pistes, ces paramètres seront surlignés en orange.

6.5.1. Affichage des scores

Il vous permet de modifier l'affichage des grilles de scores ainsi que les graphiques sur les pistes.

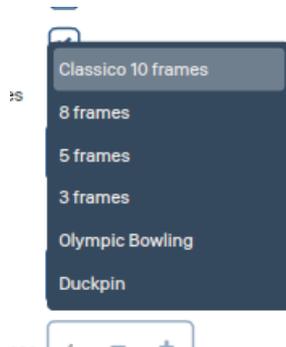
- **THEME GRAPHIQUE SCORE** : il vous permet de sélectionner un thème graphique, sa couleur et son style, à utiliser sur les pistes. Pour plus d'informations sur les thèmes disponibles, voir CHOIX DU THEME GRAPHIQUE.
- **SELECTIONNER** : il vous permet d'accéder à l'écran de Choix du thème graphique
- **ZOOM** : cela vous permet d'agrandir les scores sur les moniteurs.
- **AFFICHER 5 FRAMES...** : cela vous permet d'afficher uniquement les 5 dernières frames jouées sur les moniteurs.
- **AFFICHER LES ANIMATIONS** : cela vous permet d'activer les animations
- **EXCLURE PARTIES A POINTS** : cela vous permet d'exclure les parties à points.
- **SEQUENCE D'IMAGES** : cela vous permet de choisir une séquence d'images à afficher sur les moniteurs des pistes.
- **AFFICHER LES NUMEROS AU LIEU DES QUILLES** : remplace l'image des quilles par des numéros sur les moniteurs au-dessus.
- **AFFICHER LE CODE BOWLAPP** : cela vous permet d'afficher le code de l'application Bowl sur les moniteurs.
- **UTILISER DES PHOTOS PARTAGEES EN FOND D'ECRAN** : cela vous permet d'utiliser, en fond d'écran, les photos prises sur les pistes par les clients après l'approbation de l'employé.

6.5.2. Plus de paramètres

Il vous permet de définir d'autres paramètres liés à la visualisation sur les moniteurs de pistes.

- **Langue pour le score** : il vous permet de choisir la langue à utiliser sur l'écran du menu des pistes.
- **Faute ON/OFF** : active la ligne servant de détecteur de faute.
- **Afficher les totaux cumulatifs** : active ou désactive la visualisation des totaux cumulatifs pour les pistes en ouverture multiple.
- **Afficher la photo du joueur** : active ou désactive la visualisation de la photo du joueur sur les moniteurs de piste. Pour prendre une photo du joueur, voir ARCHIVE DES MEMBRES.
- **Afficher la vitesse de la boule** : active ou désactive la visualisation de la vitesse de la boule sur les moniteurs de piste.
- **Strike automatique sur les frames 3-6-9** : cela vous permet de convertir n'importe quel score fait lors des frames 3, 6 et 9 en un Strike.
- **Unité de vitesse de la boule** : cela vous permet de sélectionner miles par heure (mph) ou kilomètres par heure (km/h).
- **Allumer les lumières des pistes** : active ou désactive les effets de lumière sur les divisions simples de la piste.

- **Type de jeu** : cela vous permet de sélectionner le type de jeu.



- **Bowling Olympique, frames minimum** : définit le nombre minimum de frames pour le mode Olympique
- **Bowling Olympique, frames maximum** : définit le nombre maximum de frames pour le mode Olympique

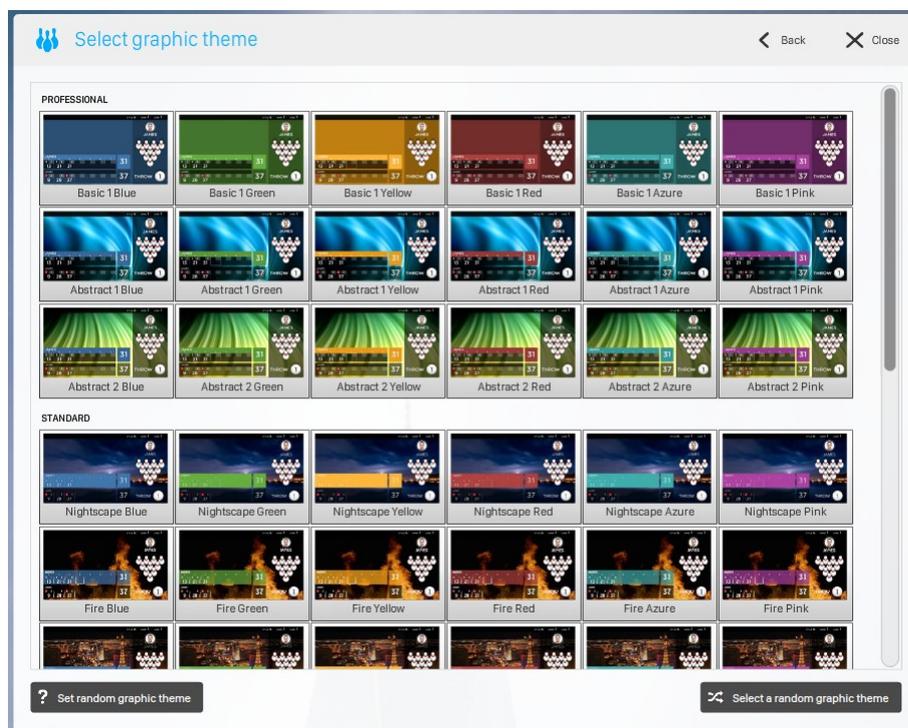
6.5.3. Fonctions de la console du joueur

- **Activer l'interface de la console** : active ou désactive les fonctions de la console. Si cette option n'est pas activée, aucune des autres fonctions ne sera disponible.
- **Activer l'interface de la console** : cela vous permet de visualiser et d'utiliser l'interface de la console.
- **Permettre l'entrée des noms au début** : les joueurs peuvent taper les noms avant de commencer à jouer.
- **Permettre l'accès au menu des joueurs** : cela vous permet d'activer ou de désactiver le menu de la console.
- **Permettre l'ajout de joueurs** : cela vous permet d'ajouter des joueurs.
- **Permettre la modification des noms** : cela vous permet de modifier les noms des joueurs.
- **Permettre la modification du handicap (HDP)** : cela vous permet de modifier les handicaps.
- **Autoriser la modification de la photo du joueur** : cela vous permet de modifier la photo avec la console.
- **Autoriser la modification du statut du joueur** : cela vous permet de modifier le statut, par exemple, actif, absent, etc...
- **Permettre la suppression d'un joueur** : cela vous permet d'annuler des joueurs.
- **Permettre la modification des Rigoles et NO-Tap** : cela vous permet d'ajouter/ de supprimer l'option Rigoles et l'option No-Tap
- **Permettre l'inclusion/l'exclusion de joueurs** : active ou désactive l'écran Modification du joueur.
- **Permettre le changement d'ordre des joueurs** : cela vous permet de changer l'ordre des joueurs.
- **Autoriser la correction de score** : active ou désactive la correction de score.
- **Activer la correction rapide du score** : active ou désactive la correction rapide du score.

- **Autoriser l'ajout de frames** : cela vous permet d'ajouter des frames.
- **Autoriser la suppression de frames** : cela vous permet de supprimer des frames.
- **Autoriser le redémarrage du jeu** : active ou désactive la fonction de redémarrage du jeu.
- **Permettre l'appel mécanicien** : active ou désactive la fonction appel mécanicien.
- **Permettre l'appel service** : active ou désactive la fonction d'appel d'un serveur pour le service.
- **Permettre les commandes pour le bar** : active ou désactive la fenêtre pour commander des articles du bar, directement à partir de la console.
- **Permettre le changement du thème graphique** : active ou désactive la fenêtre pour choisir le thème graphique.
- **Autoriser l'utilisation de l'Intercom** : il vous permet d'activer la fonction Intercom.
- **Permettre le guide BowlApp** : cela vous permet d'afficher le guide de BowlApp sur la console.
- **Permettre le changement de langue** : cela vous permet de changer la langue des menus.
- **APPLIQUER CES PARAMETRES COMME PAR DEFAUT** sauvegarde les paramètres de sorte que la prochaine fois que les pistes seront ouvertes, elles utiliseront ces mêmes paramètres.
- Le bouton **APPLIQUER** confirme les changements et ferme la fenêtre.
- Le bouton **ANNULER** ferme la fenêtre sans enregistrer les changements apportés.

6.5.4. Choix du thème graphique

Pour accéder : Gestion des pistes -> Paramètres des parties -> **Choix du thème graphique**



Cette fenêtre vous permet de sélectionner le thème graphique à utiliser sur les moniteurs de piste lorsque les pistes sont ouvertes, le même thème sera utilisé sur les moniteurs de la console des joueurs si disponible.

Les différents thèmes graphiques sont divisés en groupe.

Pour avoir un aperçu de tous les thèmes, utilisez la barre de défilement.

Pour sélectionner un thème, cliquez sur l'image.

Le bouton **SELECTIONNER UN THEME GRAPHIQUE ALEATOIRE**, en bas à droite, permet à l'ordinateur de sélectionner aléatoirement des thèmes.

6.5.5. Attribution de préférences pour les thèmes graphiques

Le bouton **METTRE UN THEME GRAPHIQUE ALEATOIRE**, en bas à gauche, vous permet d'indiquer à l'ordinateur d'utiliser plus souvent certains thèmes plutôt que d'autres.



Lorsque vous cliquez sur le bouton, une ligne avec des étoiles apparaît sous chaque thème.

Cliquez sur les étoiles pour afficher votre préférence pour les thèmes. Plus il y a d'étoiles, plus souvent le système utilisera ce thème.

5 étoiles signifient que le thème est très apprécié, de ce fait le système l'utilisera plus souvent que les autres thèmes.

1 étoile signifie que le thème n'est pas très populaire et donc le système l'utilisera rarement.

Si vous n'aimez pas un thème, cliquez pour désactiver toutes les étoiles (en couleur grise).

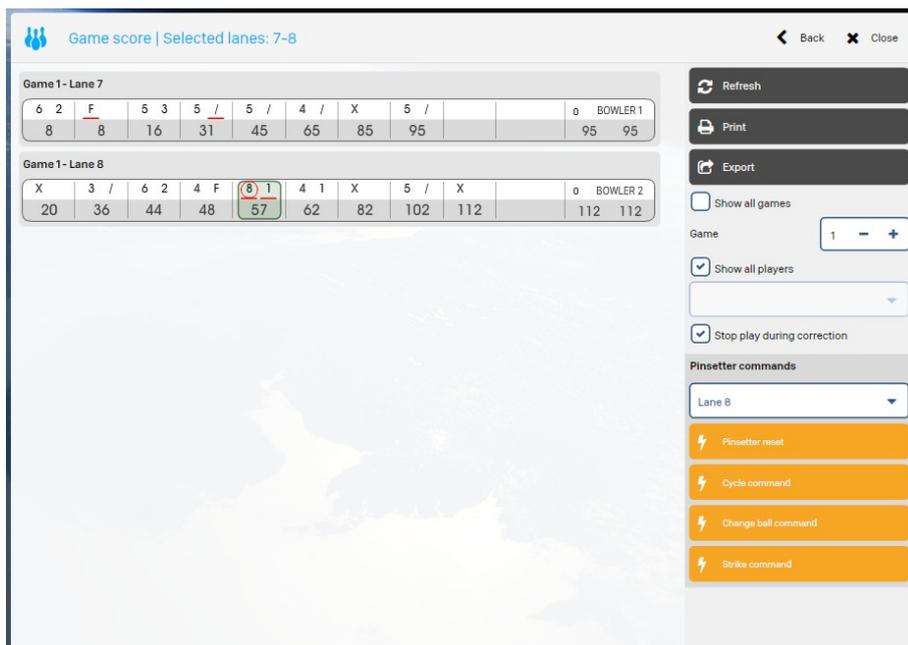
Le bouton **REINITIALISATION DES PREFERENCES** remettra les étoiles aux valeurs par défaut prédéfinies en usine (3 étoiles pour tous les thèmes).

Le bouton **APPLIQUER** confirme les changements et ferme la fenêtre.

Le bouton **ANNULER** ferme la fenêtre sans enregistrer les changements apportés.

6.6. Scores

Pour accéder : Gestion des pistes -> **Scores**



Cette fenêtre vous permet d'effectuer des corrections de score.

La fenêtre affiche les scores actuels sur la gauche et un certain nombre d'options et de boutons de commande sur la droite.

6.6.1. Filtres pour les scores

- **AFFICHER TOUTES LES PARTIES** : cela vous permet de visualiser toutes les parties jouées. Faites défiler vers le bas pour visualiser toutes les parties.
- **PARTIE** : cela vous permet de sélectionner la partie à visualiser. Le système affichera la dernière partie jouée, mais il est possible de corriger les scores des précédentes parties jouées.
- **AFFICHER TOUS LES JOUEURS** : cela vous permet de voir les scores de tous les joueurs.
- **NOM DU JOUEUR** : cela vous permet de sélectionner les scores du joueur sélectionné.

6.6.2. Fonctions

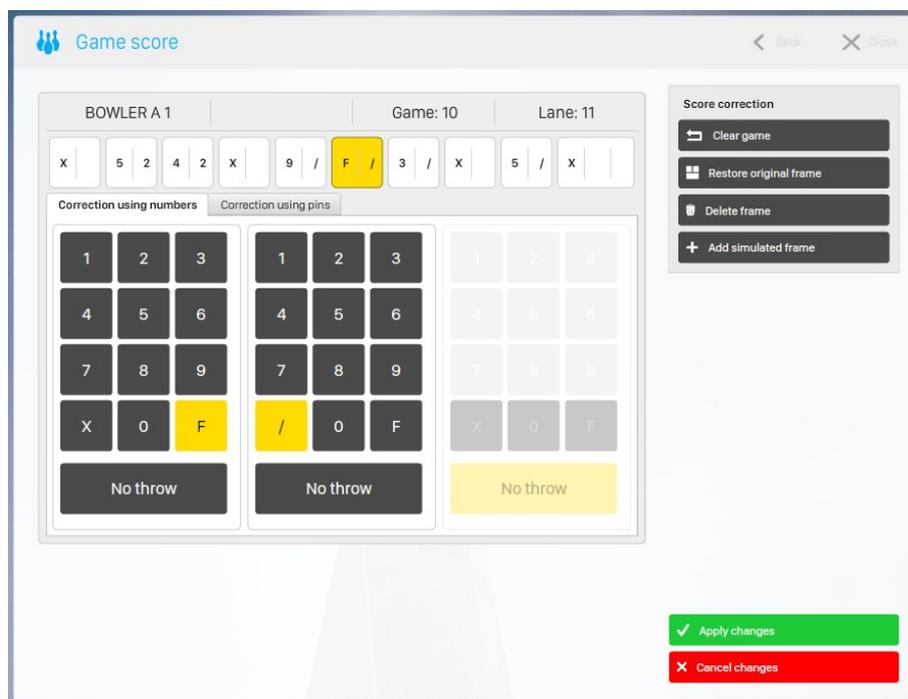
- **ARRÊTER LA PARTIE PENDANT LA CORRECTION** : définit si la partie doit être arrêtée pendant la correction. Cette fonction vous permet d'afficher le message « partie arrêtée » sur la piste des joueurs, durant la correction. Il est possible de désactiver cette fonction, dans ce cas la partie sur la piste concernée continue durant le processus de correction. Si le système détecte qu'au cours de la correction, les scores sur les pistes ont changé, le système demandera d'écraser les scores avec les données les plus récentes.
- **ACTUALISER** : réactualise les données lorsque les scores changent.
- **IMPRIMER** : appelle l'écran NOUVEAU RAPPORT pour vous permettre d'imprimer les scores.
- **EXPORTER** : exporte les scores sur un disque ou copie les scores dans le presse-papiers.

6.6.3. Commandes de la machine

Cette section montre les commandes de la machine. Voir la section **COMMANDES PINSETTER** dans **OPTIONS DISPONIBLES**.

6.6.4. Correction du score

Pour corriger un score, cliquez sur la frame désirée.



Une fenêtre de correction de score apparaît, affichant la grille de score avec la frame à corriger surlignée en jaune.

En-dessous de la grille de score, il y a des tableaux de points afin de corriger la frame sélectionnée.

Il est possible de corriger les scores de deux (2) façons différentes : une méthode rapide en utilisant les chiffres et une autre méthode plus lente mais plus précise en utilisant les quilles.

CORRECTION EN UTILISANT LES CHIFFRES

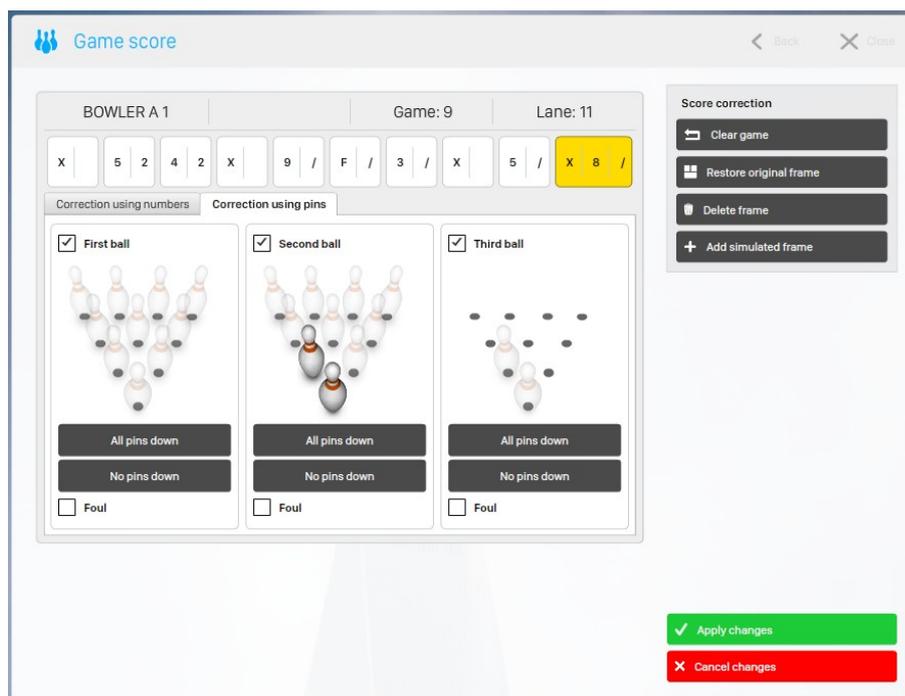
C'est la plus rapide des deux méthodes (voir l'image ci-dessus).

La frame peut être corrigée par 2 petits claviers numériques (3 claviers pour la correction de la 10^e frame), un pour la 1^{re} boule et un pour la 2^e boule.

Pour corriger le score, cliquez simplement sur le nombre de quilles pour chaque boule.

Le bouton **NE PAS LANCER** vous permet de supprimer la frame pour qu'elle puisse être rejouée. Cette option est uniquement disponible pour la dernière frame jouée.

CORRECTION EN UTILISANT LES QUILLES



Cette seconde méthode exige que les scores soient corrigés en utilisant les quilles renversées ou debout.

La frame est divisée en 2 Pin decks (3 pour la correction de la 10^e frame), une pour la 1^{re} boule et une pour la 2nde boule.

Pour corriger un score, cliquez sur les quilles pour savoir si elles sont encore debout ou si elles sont renversées.

Les options Première Boule et Seconde Boule vous permettent d'ajouter ou d'enlever un lancer.

Le bouton **TOUTES LES QUILLES RENVERSEES** vous permet de renverser toutes les quilles.

Le bouton **AUCUNE QUILLE RENVERSEE** vous permet de mettre toutes les quilles.

L'option **FAUTE** indique qu'une faute a été commise lors de ce lancer de boule.

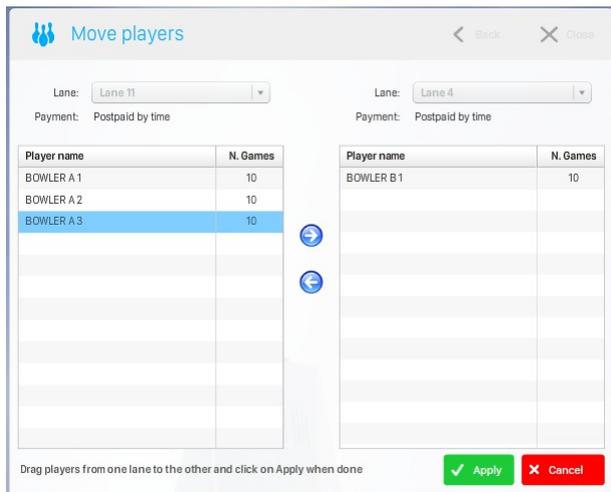
AUTRES FONCTIONS DE CORRECTION :

- **EFFACER PARTIE** : cela vous permet de supprimer toutes les frames jouées et tous les scores obtenus lors de la partie.
- **RESTAURER FRAME ORIGINALE** : cela vous permet de supprimer les corrections apportées à la frame sélectionnée et d'afficher les véritables scores.
- **SUPPRIMER FRAME** : cela vous permet d'effacer la frame sélectionnée.
- **AJOUTER UNE FAUSSE FRAME** : cela vous permet d'ajouter une frame avec des scores aléatoires. Cette fonction peut être utile lorsque vous effectuez des tests sur la piste.

ATTENTION : lorsque, durant le processus de correction de score, une ou plusieurs frames sont supprimées, le système demandera une explication, cette explication sera enregistrée et affichée dans les rapports de l'employé ayant réalisé la tâche.

6.7. Déplacer joueurs

Pour accéder : Gestion des pistes -> Les fonctions spéciales -> **Déplacer joueurs**



Cette fenêtre vous permet de déplacer des joueurs d'une piste vers une autre.

A gauche se trouvent les joueurs qui sont sur une piste de départ et à droite une piste sur laquelle ils seront déplacés (piste de destination).

Pour déplacer les joueurs, sélectionnez la piste sur laquelle vous voulez les déplacer en utilisant le menu **PISTE** à droite.

Chaque piste affiche le statut et le mode de paiement (Prépayé/Postpayé, par partie/au temps).

Il est possible de transférer des joueurs d'une partie à une autre avec le même statut. Il n'est pas permis de déplacer un joueur d'une partie POSTPAYEE à une partie PREPAYEE.

Il est possible de déplacer des joueurs sur une piste fermée, lorsque cela est fait, la piste sera automatiquement ouverte.

Lorsque tous les joueurs sont transférés sur une autre piste, la piste sans joueurs sera automatiquement fermée.

Pour déplacer un joueur :

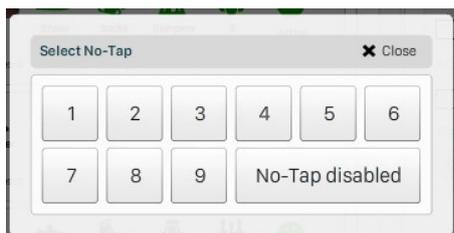
- Sélectionnez le joueur
- Appuyez sur la touche (->) ou (<-) pour déplacer le joueur vers la piste à droite ou vers la piste à gauche, ou glissez-déposez le joueur, il est possible de changer la position des joueurs.

Le bouton **APPLIQUER** confirme les changements et ferme la fenêtre.

Le bouton **ANNULER** annule tous les changements et ferme la fenêtre.

6.8. Activer NO-TAP

Cette fenêtre vous permet d'activer la fonction **NO-TAP** pour le joueur sélectionné dans les fenêtres **OUVERTURE D'UNE NOUVELLE PARTIE** et **MODIFICATION DES PARTIES**.



Dans le mode NO-TAP, les strikes sont attribués pour tout nombre de quilles égal ou supérieur à un certain score.

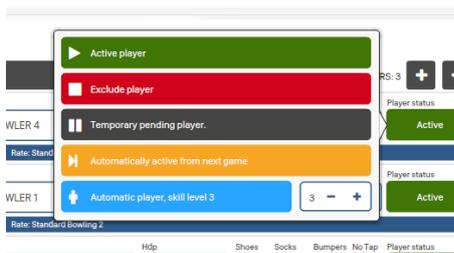
Pour définir la valeur NO-TAP, cliquez sur le nombre désiré.

Le bouton **NO-TAP DESACTIVE** désactive cette option.

6.9. Statut du joueur

Cette fenêtre vous permet de sélectionner certaines options pour le statut du joueur sur une piste.

Cette fenêtre peut être ouverte à partir de CHANGER LE STATUT DU JOUEUR qui se situe dans la case du joueur ou à partir des fenêtres OUVERTURE D'UNE NOUVELLE PARTIE ou MODIFICATION DES PARTIES.



Options disponibles :

- **JOUEUR ACTIF** : cette option est sélectionnée par défaut, le joueur commencera à jouer immédiatement.
- **JOUEUR EXCLU** : le joueur est présent mais il ne joue pas. Le joueur jouera peut-être plus tard.
- **JOUEUR TEMPORAIREMENT EN ATTENTE** : le joueur est en attente temporairement et ne joue pas pour l'instant.
- **ACTIVER AUTOMATIQUEMENT A LA PROCHAINE PARTIE** : le joueur sera automatiquement actif au début de la prochaine partie.
- **NIVEAU DE JEU DU JOUEUR AUTOMATIQUE** : le joueur n'est pas une personne réelle mais il est contrôlé par l'ordinateur, cette fonction est appelée **ROBOT**.

La fonction **ROBOT** est utile lorsqu'un joueur souhaite s'entraîner mais n'a personne avec qui jouer.

Le niveau de compétences vous permet de sélectionner le niveau d'habilité de ROBOT.

Chaque niveau correspond à une partie avec un nombre moyen de quilles qui commence à partir de 80/90 pour le niveau 1 et va jusqu'à 200/220 pour le niveau 5.

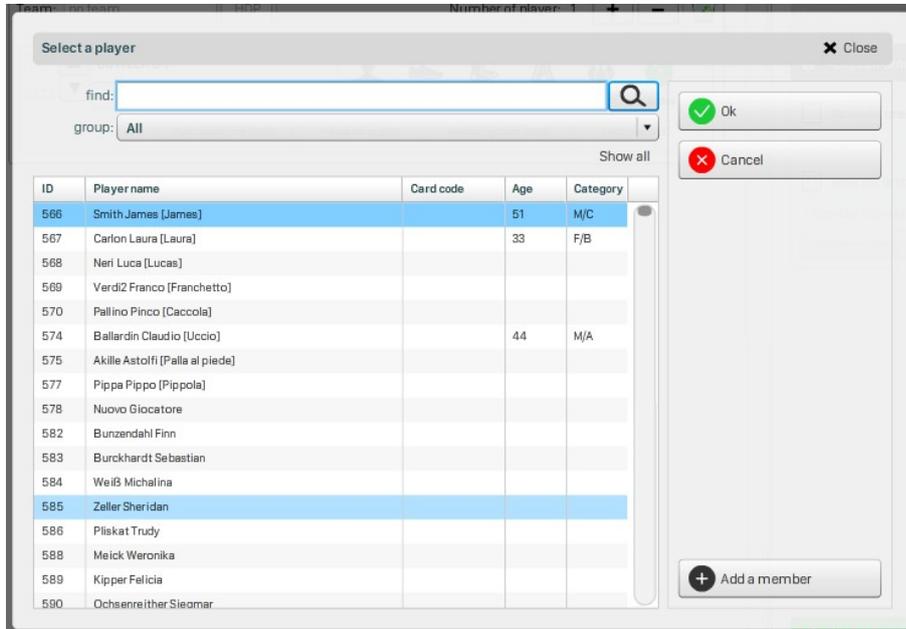
Chaque niveau est représenté par une image de joueur ROBOT et chaque niveau montre une image différente.

Les joueurs ROBOT ne sont pas calculés dans le montant total à payer.

6.10. Sélectionner un joueur

Cette fenêtre vous permet de rappeler un joueur de l'ARCHIVE DES MEMBRES.

Cette fenêtre peut être ouverte en cliquant sur l'icône **SELECTIONNER UN JOUEUR ISSU DES ARCHIVES** dans la case du joueur ou à partir des fenêtres **OUVERTURE D'UNE NOUVELLE PARTIE** ou **MODIFICATION DES PARTIES**.



La fenêtre affiche la liste de tous les joueurs enregistrés dans l'archive et vous permet de trouver rapidement un joueur en tapant le prénom, le nom, le surnom, l'**identifiant** ou les initiales dans le champ **TROUVER**.

Tous les membres peuvent être filtrés par le bouton Groupe.

Le bouton **AFFICHER TOUT** supprime les filtres et affiche tous les joueurs. Une fois le joueur trouvé, il suffit de le sélectionner et d'appuyer sur le bouton **OK**.

Le bouton **AJOUTER UN MEMBRE** vous permet d'ajouter rapidement un nouveau membre à la liste des membres avec peu d'informations. Ces informations peuvent être complétées ultérieurement dans l'ARCHIVE DES MEMBRES.

6.11. Ajouter et répartir les crédits de joueurs

Cette fenêtre vous permet d'ajouter et de répartir des frames ou des minutes entre les joueurs lorsque la partie est ouverte en durée fixe.

Cette fenêtre peut être ouverte en cliquant sur le bouton **AJOUTER/ SUPPRIMER TEMPS/FRAMES** à partir de la fenêtre **MODIFICATION DES PARTIES**.

Il est possible d'identifier quatre situations différentes selon le mode de paiement ou une préférence en particulier.

6.11.1. Ajouter de nouvelles frames aux joueurs

The screenshot shows a window titled "Add and distribute player credits" with a "Close" button. The "Buy new frames" tab is active. It contains a table with the following data:

Player name	Frames available from before	Frames available after	Added frames	Remaining games
BOWLER B 1	80	-10 - 80 + +10	0	8
BOWLER B 2	80	-10 - 80 + +10	0	8
BOWLER B 3	80	-10 - 80 + +10	0	8
BOWLER B 4	80	-10 - 80 + +10	0	8

Below the table, it says "Total frames added: 0". At the bottom, there is a button "Add frames to allow players to finish together" and two buttons: "Apply changes" and "Cancel changes".

La fenêtre suivante affiche pour chaque joueur :

- Le nom du joueur ;
- Les frames disponibles avant toute modification ;
- Les frames disponibles après la modification. Il est possible d'utiliser les boutons -, +, -10 et +10, d'ajouter ou de supprimer une seule frame ou la partie complète ;
- Frames ajoutées ;
- Partie restante pour chaque joueur.

Le nombre total des frames ajoutées apparaît au bas de la fenêtre.

Le bouton **AJOUTER UNE FRAME POUR PERMETTRE AUX JOUEURS DE FINIR ENSEMBLE** exécute un calcul automatique et attribue aux joueurs un nombre approprié de frames qui permet aux joueurs de terminer la partie tous ensemble. Ce bouton est utile lorsqu'un nouveau joueur souhaite terminer les parties avec les autres joueurs.

6.11.2. Répartition des frames actuelles

The screenshot shows the same window as above, but with the "Distribute current frames" tab active. The table now includes a "Frames bowled in game" column. The data is as follows:

Player name	Frames bowled in game	Frames available from before	Frames available after	Remaining games
BOWLER B 1	0	80	- 80 +	8
BOWLER B 2	0	80	- 80 +	8
BOWLER B 3	0	80	- 80 +	8
BOWLER B 4	0	80	- 80 +	8

At the bottom, it says "Total frames to distribute: 320" and "Remaining frames: 0". There are two distribution buttons: "Distribute equally using all frames" and "Distribute equally without splitting games", along with "Apply changes" and "Cancel changes" buttons.

Cette fenêtre affiche pour chaque joueur :

- Le nom du joueur ;
- Les frames déjà jouées ;
- Les frames disponibles avant toute modification ;
- Les frames disponibles après les modifications. Il est possible d'utiliser les boutons (-) et (+) pour ajouter ou supprimer des frames ;
- Les parties restantes pour chaque joueur.

En bas des fenêtres, il est possible de voir le nombre total de frames à répartir et les frames restantes non attribuées.

Pendant cette opération, il n'est pas possible d'ajouter de nouvelles frames aux joueurs, il est quand même possible de supprimer des frames à un joueur pour les ajouter à un autre joueur.

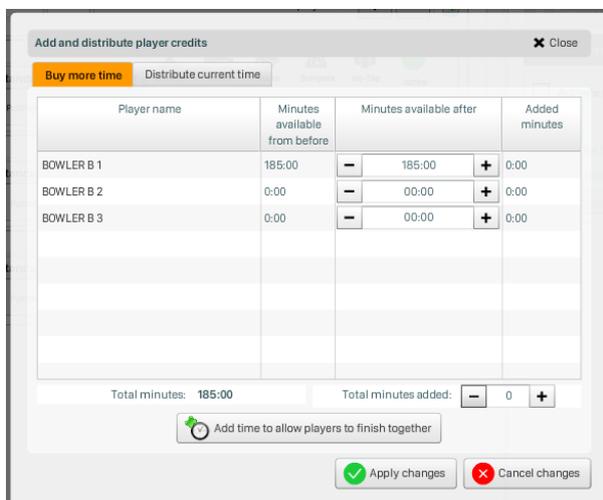
Pour attribuer des frames, deux (2) boutons sont disponibles :

Le bouton **REPARTIR EQUITABLEMENT EN UTILISANT TOUTES LES FRAMES** calcule et répartit automatiquement les frames disponibles entre tous les joueurs pour leur permettre de finir les parties tous ensemble. Ce bouton est utile lorsqu'un nouveau joueur est ajouté sans avoir acheté plus de parties (frames).

Le bouton **REPARTIR EQUITABLEMENT SANS DIVISER LES PARTIES** : sa fonction est similaire à celle du bouton précédent, la différence est qu'il ne divise pas les parties.

Attention : il est possible que certaines frames ne soient pas attribuées après avoir utilisé ce bouton.

6.11.3. Ajouter un temps supplémentaire aux joueurs



Player name	Minutes available from before	Minutes available after	Added minutes
BOWLER B 1	185:00	185:00	0:00
BOWLER B 2	0:00	00:00	0:00
BOWLER B 3	0:00	00:00	0:00

Total minutes: 185:00 Total minutes added: 0

Add time to allow players to finish together

Apply changes Cancel changes

La fenêtre suivante affiche pour chaque joueur :

- Le nom du joueur ;
- Les minutes disponibles avant toute modification ;
- Les minutes disponibles après la modification. Il est possible d'utiliser les boutons (-) et (+) pour ajouter ou supprimer des minutes.
- Minutes ajoutées.

Dans la partie inférieure de la fenêtre, il est possible de voir le temps total qu'il reste à jouer et les minutes ajoutées.

Lorsque le temps est ajouté équitablement à tous les joueurs, il est possible d'utiliser les boutons (-) et (+) de l'option **MINUTES TOTALES AJOUTEES**, toutes les minutes seront alors réparties équitablement entre tous les joueurs.

Le bouton **AJOUTER DU TEMPS POUR PERMETTRE AUX JOUEURS DE FINIR ENSEMBLE** calcule et attribue automatiquement à tous les joueurs du temps afin de permettre à tous de finir ensemble. Ce bouton est utile lorsqu'un nouveau joueur souhaite jouer lorsque tous les joueurs ont terminé.

6.11.4. Répartition du temps actuel

The screenshot shows a window titled "Add and distribute player credits" with a "Close" button. It features two buttons: "Buy more time" and "Distribute current time". Below these is a table with three columns: "Player name", "Minutes available from before", and "Minutes available after". The table lists three bowlers: BOWLER B 1 (185:00), BOWLER B 2 (0:00), and BOWLER B 3 (0:00). Each row has minus and plus buttons to adjust the "Minutes available after" value. At the bottom, it shows "Total minutes: 185:00" and "Total remaining minutes: 0:00". There is a button "Distribute minutes equally to allow players to finish together" and two buttons: "Apply changes" and "Cancel changes".

Player name	Minutes available from before	Minutes available after
BOWLER B 1	185:00	185:00
BOWLER B 2	0:00	00:00
BOWLER B 3	0:00	00:00

Total minutes: 185:00 Total remaining minutes: 0:00

Distribute minutes equally to allow players to finish together

Apply changes Cancel changes

Cette fenêtre affiche pour chaque joueur :

- Le nom du joueur ;
- Les minutes disponibles avant toute modification ;
- Les minutes disponibles après modification. Il est possible d'utiliser les boutons (-) et (+) pour ajouter ou supprimer des minutes.

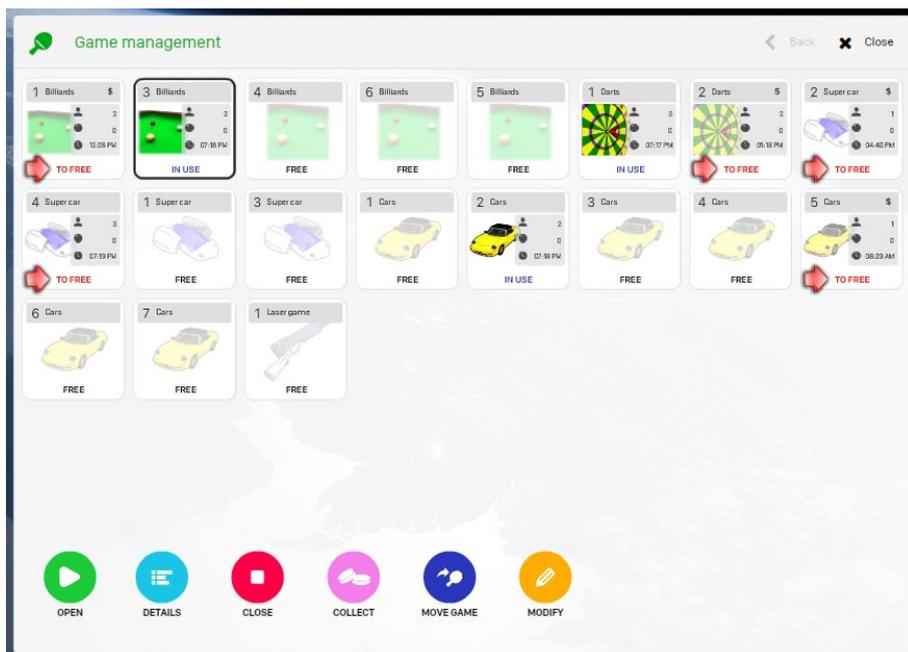
En bas des fenêtres, il est possible de lire le temps total à répartir et le temps pas encore attribué aux joueurs.

Pendant cette opération, il n'est pas possible d'ajouter du temps supplémentaire aux joueurs, il est quand même possible d'enlever du temps d'un joueur et de l'ajouter aux autres joueurs.

Le bouton **REPARTIR LES MINUTES EQUITABLEMENT POUR PERMETTRE AUX JOUEURS DE FINIR ENSEMBLE** calcule et répartit automatiquement le temps disponible entre tous les joueurs pour leur permettre de terminer les parties ensemble. Ce bouton est utile lorsqu'un nouveau joueur est ajouté sans que celui-ci ait acheté de temps de jeu supplémentaire.

7. Gestion des jeux

Pour accéder : **Gestion des jeux**



Cette fenêtre vous permet d'effectuer des opérations sur les jeux au temps. Tous les jeux de temps sont affichés dans une grille sous forme d'icônes. Cliquez sur une icône pour sélectionner un jeu. Cliquez et faites glisser la souris pour sélectionner plusieurs jeux. Utilisez les touches CTRL ou SHIFT pour sélectionner des jeux non côte à côte. Les jeux sélectionnés sont entourés d'un cadre noir.

7.1. Symboles des icônes

Chaque icône affiche le nom et la durée de jeu, et une image du jeu. Sur les icônes se trouvent les symboles suivants avec la signification suivante :



- Cette icône montre qu'un jeu est disponible (libre).

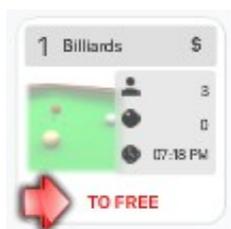


- Cette icône montre un jeu en cours d'utilisation, le nombre de joueurs et l'heure à laquelle le jeu a commencé.



- Cette icône montre un jeu libre avec une réservation.

L'étiquette sur l'icône du jeu rappelle à l'employé de ne pas donner ce jeu puisqu'il y a une réservation (I.E. James à 18h40).



- Cette icône montre que le jeu peut être fermé, le temps de location pour ce jeu a expiré.

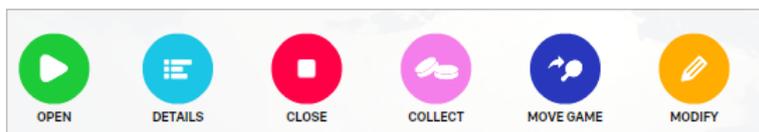


- Ce symbole, situé en haut à droite de l'icône du jeu, indique que le jeu est ouvert en mode **PREPAYE** et que le paiement a été encaissé avant le début du jeu.

7.2. Fonctions disponibles

En bas de la fenêtre, il y a une rangée de boutons qui vous permettent d'intervenir sur les jeux sélectionnés.

La disponibilité de ces boutons est liée au statut du jeu.



- **OUVRIR** : permet d'accéder à la fenêtre OUVERTURE D'UN NOUVEAU JEU.
- **DETAILS** : permet d'accéder à la fenêtre MODIFICATION DU JEU avec les options suivantes :
 - **Réactualiser** : met à jour les données.
 - **Modifier jeu** : permet d'accéder à la fenêtre MODIFICATION DU JEU.
 - **Ajouter commande** : permet d'accéder à la fenêtre COMMANDES.
 - La section **Détails** affiche la durée et le mode de paiement.

- **FERMER** : ferme le jeu en cours et, en mode postpayé, il ouvre la fenêtre TABLEAU DES REVENUS.
- **ENCAISSER** : permet d'accéder à la fenêtre TABLEAU DES REVENUS.
- **DEPLACER JEU** : permet de déplacer un jeu d'une position à une autre. Cette fonction est utile lorsqu'un jeu a des problèmes techniques.

Pour déplacer un jeu :

1. Cliquez sur le jeu que vous souhaitez déplacer.
2. Cliquez sur le bouton **DEPLACER JEU**.
3. Cliquez sur la nouvelle position (jeu).

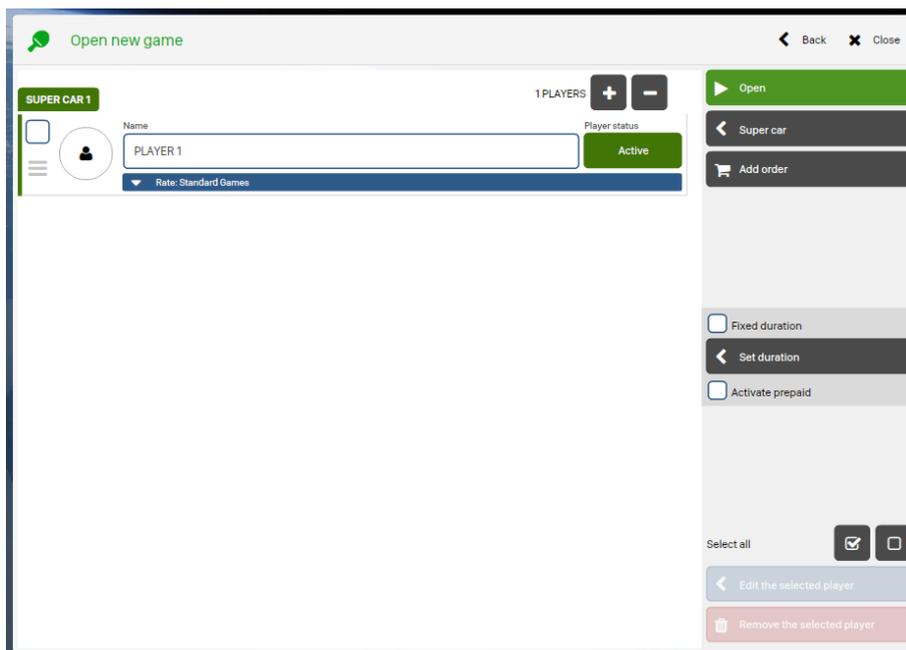
Le nouveau jeu doit appartenir au même groupe de jeu que le jeu déplacé.

Si le nouveau jeu est déjà en cours d'utilisation, après une confirmation, les deux jeux seront intervertis.

- **MODIFIER** : permet d'accéder à la fenêtre MODIFICATION DU JEU.

7.3. Ouverture d'un nouveau jeu

Pour accéder : Gestion des jeux -> **Ouverture d'un nouveau jeu**



Cette fenêtre permet d'ouvrir un jeu au temps.

Sur la gauche, il y a une section qui vous permet d'ajouter des joueurs et sur le côté droit il y a une liste de boutons et d'options pour définir le jeu.

En haut à gauche, il y a le nom et le numéro du jeu ouvert.

Pour chaque jeu, il est possible d'ajouter un maximum de 10 joueurs.

Pour ajouter de nouveaux joueurs, cliquez sur le bouton (+). Il est aussi possible d'ajouter un joueur en appuyant sur la touche **ENTRER**.

Pour supprimer des joueurs, cliquez sur le bouton (-).

7.3.1. Case pour les joueurs

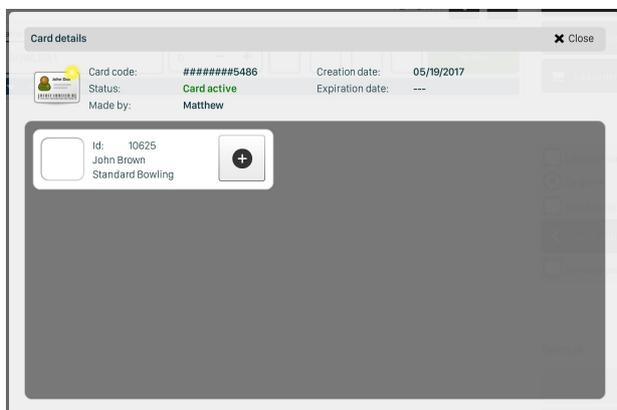
Pour chaque joueur ajouté, il y a une case qui vous permet de définir les options du joueur.



- La zone grise à gauche vous permet de faire glisser un joueur vers n'importe quelle nouvelle position. Pour sélectionner un joueur, cochez la case blanche sur la gauche.
- Les flèches **HAUT** et **BAS** vous permettent d'invertir la position d'un joueur avec la position des joueurs les plus proches.
- Le champ **NOM DU JOUEUR** vous permet d'entre le nom du joueur.
- Le menu situé sous le nom permet de spécifier le tarif à attribuer au joueur. Il affiche le tarif par défaut présent dans le système. Pour plus d'informations sur comment définir le tarif par défaut, voir REGLAGES DU TARIF PAR DEFAUT.
- Le bouton **EXTRAIRE JOUEUR DES ARCHIVES** vous permet d'ouvrir la fenêtre SELECTIONNER UN JOUEUR.
- Le bouton **CHANGER LE STATUT DU JOUEUR** vous permet d'ouvrir la fenêtre STATUT DU JOUEUR.

7.3.2. Ajouter des joueurs avec une carte magnétique

Glissez une carte magnétique assignée à un ou plusieurs joueurs pour ouvrir la fenêtre d'ajout rapide de joueurs.



Cette fenêtre affiche la liste des joueurs associés à cette carte, cliquez sur le bouton (+) à droite de chaque joueur pour ajouter le joueur à la partie en cours.

7.3.3. Options du joueur

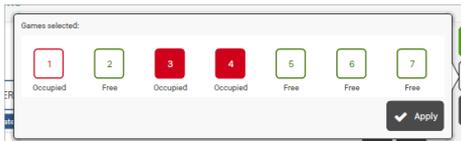
Chaque joueur a sa propre case, dans laquelle vous pouvez définir diverses options pour chaque joueur.

- La case à cocher en haut à gauche vous permet de sélectionner un joueur.
- Les 3 barres vous permettent de faire glisser le joueur vers une autre position.
- L'icône circulaire **MEMBRE** vous permet d'intégrer un joueur de l'archive des joueurs grâce à la fenêtre SELECTIONNER UN JOUEUR.

- Le champ **NOM** vous permet d'entrer le nom du joueur.
- Le menu situé sous le nom du joueur vous permet de spécifier le tarif à attribuer à ce joueur. Le tarif affiché par le système est celui défini par défaut dans la section Définition des tarifs. Voir REGLAGES DU TARIF PAR DEFAUT.
- Le **STATUT DU JOUEUR** vous permet de rappeler la fenêtre STATUT DU JOUEUR.

7.3.4. Actions disponibles

- **OUVRIER** : ouvre les jeux multiples et ferme l'écran. Si le mode Activer Préparation a été sélectionné, le TABLEAU DES REVENUS sera ouvert.
- **TYPE DE JEU** : ouvre la fenêtre suivante



Cette fenêtre vous permet d'ajouter des jeux et affiche les jeux disponibles.

- **AJOUTER COMMANDES** : ouvre la fenêtre GESTION DES COMMANDES qui vous permet d'ajouter des commandes au jeu.
- **DUREE FIXE** : indique que la durée de jeu est définie avant le début du jeu.
- **DEFINIR DUREE** : permet de régler la durée en minutes pour le jeu.



- Nombre de joueurs sélectionnés/total.
- Nombre de parties sélectionnées/ total.
- **APPLIQUER A TOUS LES JOUEURS** : ceci est activé si tous les joueurs sont sélectionnés.
- **APPLIQUER AUX JOUEURS SELECTIONNES** : ceci est activé si pas tous les joueurs sont sélectionnés.
- **NOMBRE DE MINUTES PAR JOUEUR** : permet de définir combien de minutes les joueurs achètent.
- **NOMBRE DE MINUTES PAR JEU** : permet de définir combien de minutes pour chaque jeu.
- Le calcul est basé sur les paramètres dans **DUREE DE JEU EN MINUTES** : définis dans la fenêtre PARAMETRES AVANCES.
- **NOMBRE DE PARTIES** : nombres de parties à jouer. Cette option est active si le **CALCUL DU TEMPS** est actif.
- **MINUTES** : durée de jeu en minutes.
- **ACTIVER PREPAIEMENT** : active le mode Prépayé qui permet d'encaisser avant le début du jeu. Chaque article ajouté à un jeu ouvert en mode Prépayé sera encaissé au moment de la vente.

- **MODIFIER LE JOUEUR SELECTIONNE** vous permet de sélectionner le tarif pour ce joueur.
- **SUPPRIMER LE JOUEUR SELECTIONNE** vous permet de supprimer un joueur.

Note : il est possible de changer le mode de paiement sur chaque jeu lorsqu'il est ouvert. Pour ce faire, voir **OUVERTURE DU JEU EN MODE PREDEFINI** dans PARAMETRES AVANCES.

7.3.5. Paramètres des jeux

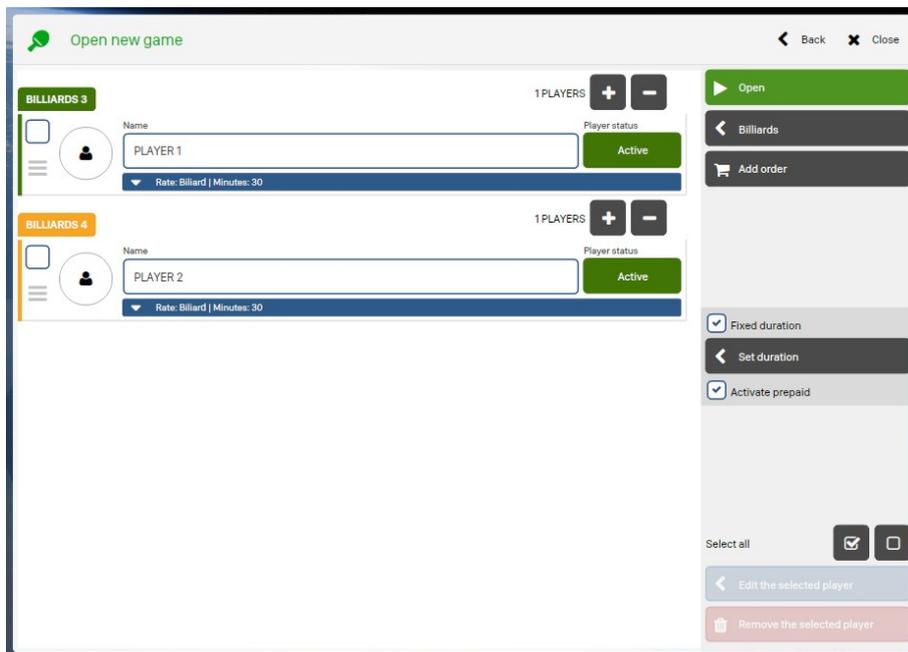
- **DUREE FIXE** : quand activé, cela indique le nombre de minutes par défaut à jouer
- **MINUTES** : durée du jeu en minutes. Cette option n'est activée que lorsque l'option **DUREE** est active.
- **PREPAYE** : active le mode PREPAYE qui permet d'encaisser le revenu total avant le début du jeu. Pour les jeux ouverts en mode PREPAYE, tout article ajouté ultérieurement sera encaissé au moment de la vente.

Note : il est possible de modifier le mode d'ouverture par défaut de toutes les nouvelles parties dans chaque catégorie de jeu. Pour le modifier, voir DEFINITION DES CATEGORIES DE JEU dans PREFERENCES -> DEFINITION DE JEU.

7.3.6. Ouverture multiple

Pour ouvrir plus d'un jeu en même temps, sélectionnez les jeux en faisant glisser la souris sur les icônes de jeu ou appuyez sur la touche CTRL et cliquez pour sélectionner des jeux qui ne sont pas côte à côte.

Cette fenêtre montre les jeux ouverts en ouverture multiple.



Sur le côté gauche de la fenêtre, il y a les jeux et les joueurs, sur le côté droit de la fenêtre, il y les boutons et options qui permettent de définir tous les paramètres du jeu.

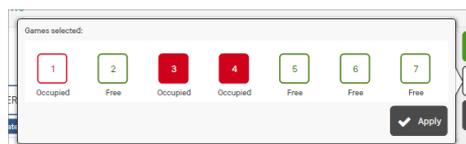
Chaque jeu vous permet d'ajouter un maximum de 10 joueurs.

Pour ajouter/supprimer de nouveaux joueurs, cliquez sur les boutons (+) et (-).

Les joueurs seront automatiquement affectés aux jeux. Il est possible de changer la position des joueurs.

- **OUVRIR** : ouvre les jeux en ouverture multiple et ferme l'écran. Si le mode Activer Prépaiement a été sélectionné, le TABLEAU DES REVENUS sera ouvert.

- **TYPE DE JEU** : ouvre la fenêtre suivante :

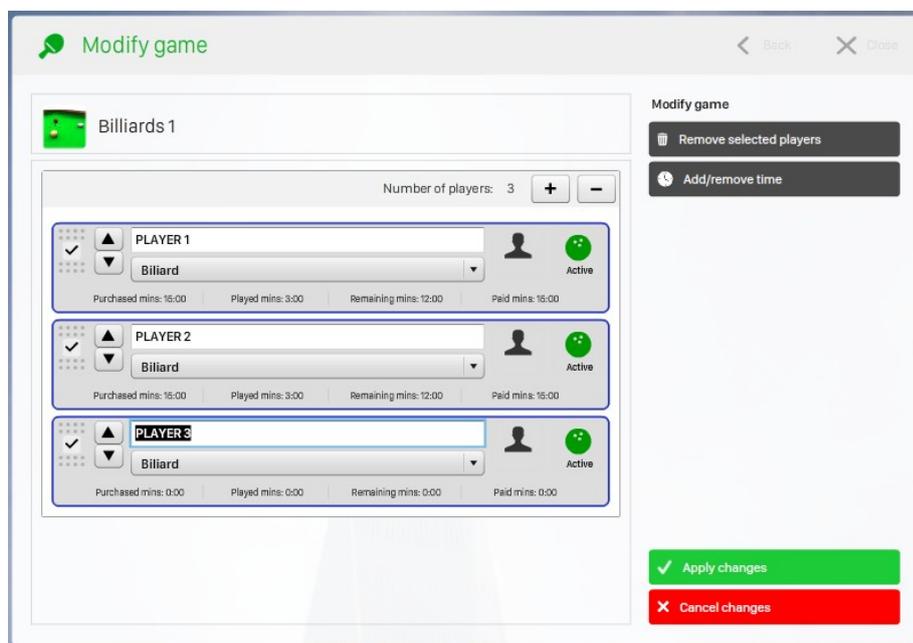


Cette fenêtre vous permet d'ajouter des jeux et affiche les jeux disponibles.

7.4. Modification du jeu – Détails

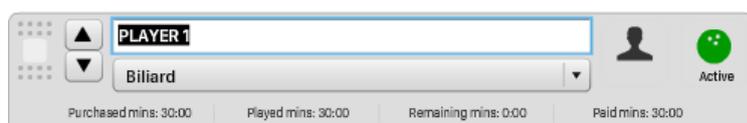
Pour accéder : Gestion des jeux -> **MODIFICATION DU JEU – DETAILS**

Il y a deux (2) boutons utilisés pour modifier un jeu : MODIFIER et DETAILS. Les deux boutons permettent de modifier un jeu au temps déjà commencé. Appuyez sur **MODIFIER**



Cette fenêtre vous permet de modifier un jeu au temps déjà commencé. Sur la gauche, il y a les joueurs et sur la droite, il y a les options disponibles.

7.4.1. Détails des joueurs



Au bas de la case, il y a certaines informations sur le statut actuel des joueurs :

- **Minutes achetées** : nombre de minutes achetées par le joueur au début du jeu.
- **Minutes jouées** : nombre de minutes jouées.
- **Minutes restantes** : Reste entre les minutes achetées et les minutes jouées.

- **Minutes payées** : minutes déjà payées par le joueur.

7.4.2. Actions disponibles

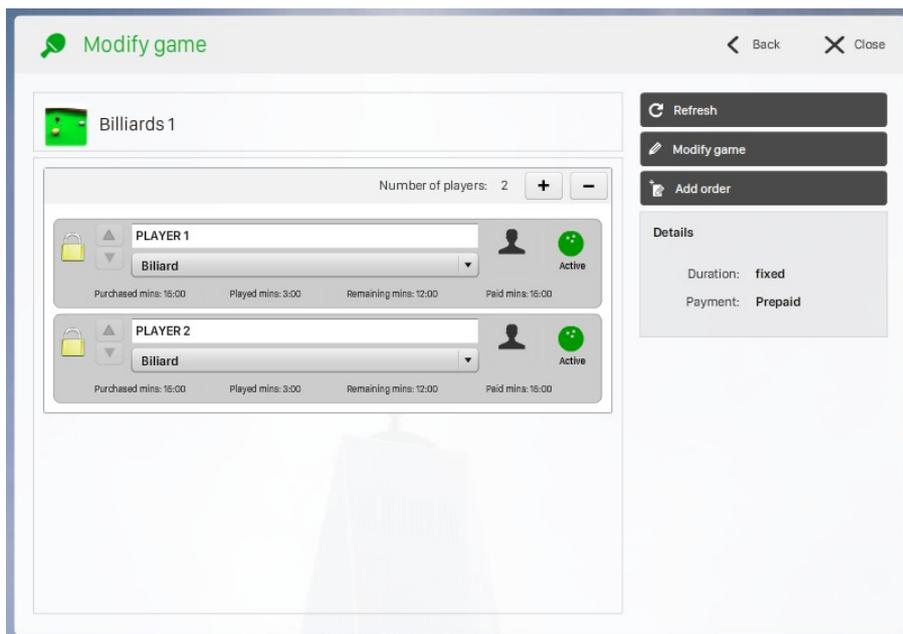
- **SUPPRIMER LES JOUEURS SELECTIONNES** : supprime du jeu les joueurs sélectionnés.
Attention : il n'est pas possible de supprimer un joueur qui a déjà joué, ce bouton peut être utilisé uniquement pour supprimer des joueurs ajoutés à ce stade.
S'il est nécessaire de supprimer un joueur du jeu, il est recommandé d'utiliser l'option JOUEUR EXCLU de la fenêtre STATUT DU JOUEUR.
- **AJOUT/SUPPRESSION DE TEMPS** : ce bouton n'est disponible que pour une durée fixe. Voir ci-dessous l'option pour ajout/suppression de temps.
- **APPLIQUER LES CHANGEMENTS** : confirme les modifications effectuées. Si un joueur a été ajouté, en mode Prépayé, la fenêtre TABLEAU DES REVENUS va s'ouvrir.
- **ANNULER LES CHANGEMENTS** : annule tous les changements effectués et restaure l'état précédent du jeu.

7.4.3. Option ajout/suppression de temps

En mode Durée fixe, il est possible d'ajouter des minutes ou de répartir les minutes entre les joueurs :

- **DIVISER ENTRE LES JOUEURS SELECTIONNES** : cette option est activée si un ou plusieurs joueurs sont sélectionnés. Cela ajoute du temps en MINUTES qui est réparti équitablement entre les joueurs sélectionnés.
- **DIVISER ENTRE TOUS LES JOUEURS** : ajoute du temps en MINUTES qui est réparti équitablement entre tous les joueurs du jeu.
- **AJOUTER AUX JOUEURS SELECTIONNES** : cette option est activée si un ou plusieurs joueurs sont sélectionnés. Cela ajoute à chaque joueur sélectionné du temps en MINUTES.
- **AJOUTER A TOUS LES JOUEURS** : Cela ajoute à chaque joueur du temps en MINUTES.
- **OK** : confirme pour ajouter des minutes.
- **ANNULER** : annule l'ajout de minutes.

Appuyez sur **DETAILS**

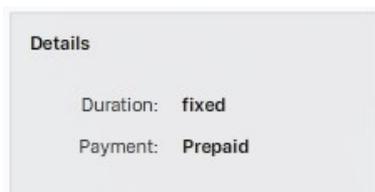


Dans cette fenêtre se trouve une liste d'informations sur l'état du jeu. Sur le côté droit, vous disposez d'une liste de boutons et d'informations sur le mode de jeu.

Une fois le bouton **MODIFIER JEU** appuyé, il est possible d'effectuer les modifications nécessaires. A ce stade, il est possible d'ajouter des joueurs et de modifier le nom et les données des joueurs entrés.

Pour plus de détails sur comment modifier les données des joueurs, voir **OUVERTURE D'UN NOUVEAU JEU**.

7.4.4. Détails du jeu



La case DETAILS DU JEU fournit certaines informations sur l'état actuel du jeu.

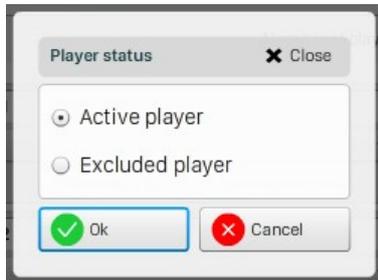
- DUREE : indique si la durée du jeu est fixe ou variable.
- PAIEMENT : indique le mode de paiement, PREPAYE ou POSTPAYE.

7.4.5. Actions disponibles

- **REACTUALISER** : met à jour les données.
- **MODIFIER JEU** : permet d'accéder à la fenêtre MODIFICATION DU JEU.
- **AJOUTER COMMANDE** : permet d'ajouter une commande et d'accéder à la fenêtre COMMANDE.

7.5. Statut du joueur pour les jeux

Cette fenêtre permet de sélectionner certaines options pour un joueur dans les jeux au temps. Cliquez sur le bouton **STATUT DU JOUEUR** dans la case du joueur pour ouvrir les fenêtres **OUVERTURE D'UN NOUVEAU JEU** et **MODIFICATION DU JEU**.

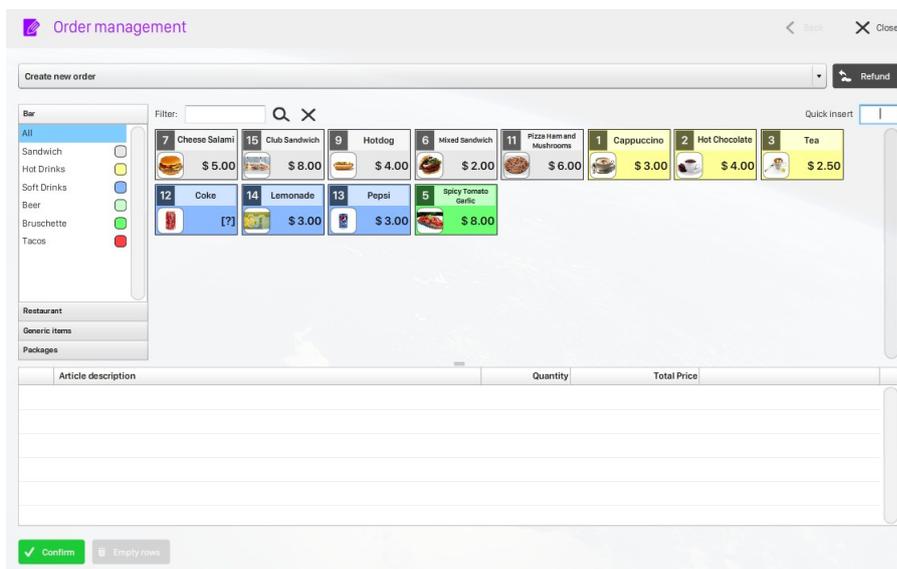


- **JOUEUR ACTIF** : cette option est activée par défaut, elle indique que le joueur est actif.
- **JOUEUR EXCLU** : cela indique qu'un joueur a été ajouté, mais ce dernier est en attente. Le joueur peut être activé plus tard.

8. Gestion des commandes

8.1. Gestion des commandes

Pour accéder : **Gestion des commandes**



Cette fenêtre permet de créer une commande à débiter sur les parties ou à encaisser immédiatement.

8.1.1. Destination de la commande

En haut de l'écran, il est possible de choisir la destination de la commande, lorsqu'aucune piste n'est sélectionnée, la commande peut être attribuée à **VENTE AU COMPTOIR** (les articles sont encaissés immédiatement) ou elle peut être envoyée à une session de jeu ouverte.

Dans le cas d'une **VENTE AU COMPTOIR** (Créez une nouvelle commande et appuyez sur **CONFIRMER**) une nouvelle fenêtre s'ouvre avec les options suivantes :

- **NOM DE COMMANDE** : cela vous permet de changer le nom de la commande.
- **TYPE DE PAIEMENT** : cela vous permet de sélectionner un type de paiement.
 - **Payer et fermer commande** : encaisser la commande et la fermer.
 - **Payer maintenant et garder la commande ouverte** : encaisser la commande et la laisser ouverte pour d'autres ajouts.
 - **Payer plus tard et garder la commande ouverte** : la laisser ouverte pour d'autres ajouts et encaisser la commande plus tard.
 - **Bloquer un montant par carte de crédit** : (lorsque disponible) vous permet d'encaisser plus tard, mais cela bloque un montant sur la carte de crédit du client. Le montant de la caution sera remboursé après le paiement.
 - **Montant à bloquer** : cela vous permet de fixer une somme d'argent à bloquer et servant de caution.

8.1.2. Secteurs et articles

Tous les articles sont organisés par secteurs (BAR/ RESTAURANT/ ARTICLES GENERIQUES/FORFAITS) et par catégories qui peuvent être définis par l'employé (BOISSONS/ BIERES/ COCKTAILS, etc.)

Pour plus d'informations sur la définition des catégories et des articles, voir DEFINITION DES ARTICLES DU BAR, DEFINITION DES ARTICLES DU RESTAURANT et DEFINITION DES ARTICLES GENERIQUES.

Pour afficher tous les articles disponibles, cliquez sur **TOUT**.

Pour sélectionner uniquement les articles d'une catégorie spécifique, cliquez sur le nom de catégorie de l'article.

Tous les articles d'une catégorie sélectionné apparaissent dans la case en haut à droite.

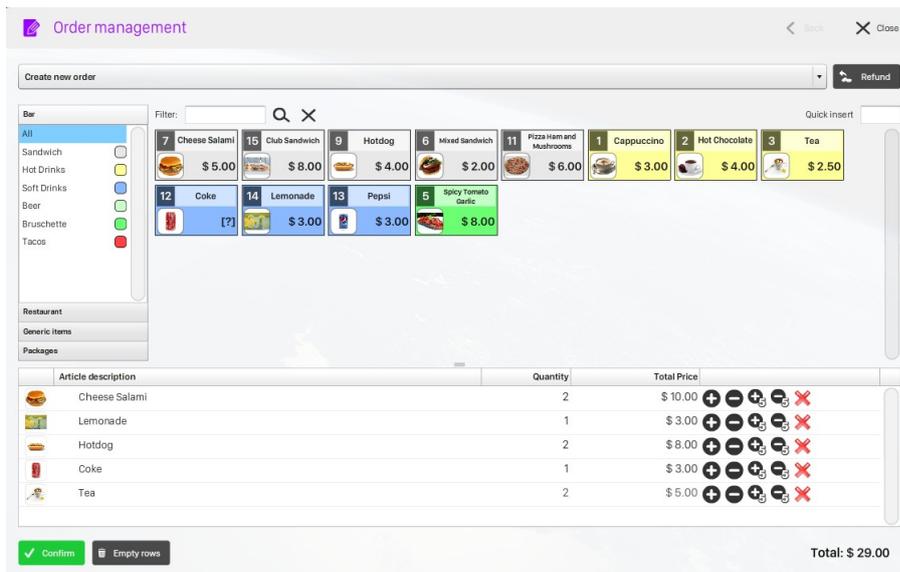
Pour chaque article, il est indiqué le nom, le prix et l'image de l'article.

Lorsque le symbole (?) apparaît à la place du prix, le prix devra être entré au moment de la vente.

Lorsque cela se produit, une fenêtre apparaît avec un champ de texte qui vous permet d'entrer le prix et la description de l'article.

Cette procédure est utile lorsqu'il est nécessaire de se charger d'une somme d'argent qui n'est pas liée à une vente d'articles (ex. : remboursement, produits ou services à usage unique, etc.)

8.1.3. Passer une commande



Pour créer une commande, cliquez sur les articles, un article sera ajouté à chaque clic.

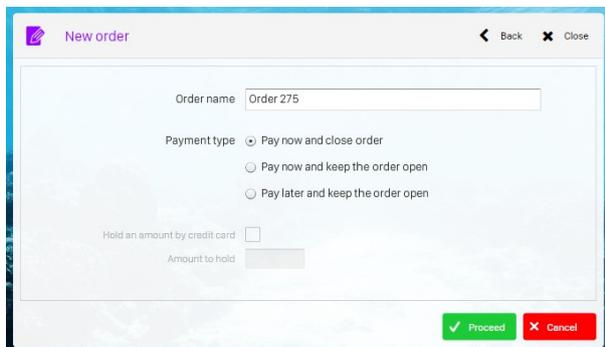
Chaque article ajouté est affiché sur une grille en bas de l'écran.

Les boutons (+) (-) (+5) (-5) vous permet d'ajouter ou supprimer un article ou des groupes de 5 articles.

L'icône X supprime la ligne des articles.

Sur la ligne du bas, il y a le prix total de la commande.

Le bouton **CONFIRMER COMMANDE** confirme la commande et vous permet de procéder au



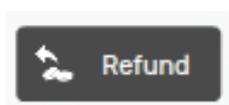
paiement.

PROCEDER donne accès au TABLEAU DES REVENUS.

Pour plus de détails sur les procédures de paiement, voir TABLEAU DES REVENUS.

VIDER COMMANDE supprime la commande.

8.2. Remboursement



Pour effectuer un remboursement, il est nécessaire de préciser le secteur, le montant du remboursement and la raison du remboursement. Ces informations apparaitront dans les rapports détaillés.

8.3. Tableau des revenus

Description	Rate	Single price	Quantity	Tax	Price
BOWLER A 1 shoe rental		\$ 2.00	1 pcs.	\$ 0.33	\$ 2.00
BOWLER A 2 rent socks		\$ 0.00	1 pcs.	\$ 0.00	\$ 0.00
BOWLER A 3 shoe rental		\$ 2.00	1 pcs.	\$ 0.33	\$ 2.00
BOWLER A 3 rent socks		\$ 0.00	1 pcs.	\$ 0.00	\$ 0.00
hotdog		\$ 4.00	1 pcs.	\$ 0.67	\$ 4.00
Te al limone		\$ 2.50	1 pcs.	\$ 0.42	\$ 2.50
Tramezzino 1		\$ 2.00	1 pcs.	\$ 0.33	\$ 2.00
Pizza prosciutto funghi		\$ 6.00	1 pcs.	\$ 1.00	\$ 6.00
Total		\$ 15.41	\$ 3.09	\$ 18.50	
Selected		\$ 15.41	\$ 3.09	\$ 18.50	
Rounded amount to collect				\$ 18.50	

Cette fenêtre permet d'encaisser une liste d'articles.

Sur la gauche, il y a les articles à encaisser, sur la droite, il y a la liste des boutons qui permet d'influer sur les articles à encaisser.

8.3.1. Evènements à encaisser

Pour chaque article, il est indiqué :

Les évènements à encaisser : la liste de tous les évènements à encaisser.

Les évènements encaissés : la liste de tous les évènements déjà encaissés.

Piste/ Jeu : le numéro de la piste ou du jeu minuté.

- Description de l'article
- Le tarif associé
- Le prix de l'article

- La quantité, en pièces, parties ou temps.
- La taxe si applicable
- Le prix total

En bas est affiché la quantité totale de tous les articles sans et avec les taxes, et le montant total de tous les articles sélectionnés.

Par défaut, tous les articles sont sélectionnés. Pour sélectionner ou désélectionner un article, cliquez sur la ligne de l'article.

8.3.2. Evènements encaissés

Cliquez sur l'étiquette Evènements encaissés pour voir les articles déjà encaissés.

The screenshot shows the 'Income table' interface. At the top, there are tabs for 'Events to collect' and 'Events collected', with 'Events collected' selected. The table has columns for Description, Rate, Single price, Quantity, Tax, and Price. Two items are listed: 'BOWLER A 1 shoe rental' and 'Te al firmone'. A summary row at the bottom shows 'Total' with 'Pre-tax' of \$3.75, 'Tax' of \$0.75, and 'Gross' of \$4.50. On the right side, there is a sidebar with various action buttons: 'Add order', 'Group as a package', 'Divide to items', 'Return', 'Change rate', 'Change tax percentage', 'Score printout', 'Print prerceipt', 'Discount %' (set to 0), 'Select all', and 'Unselect all'. At the bottom right, there are buttons for 'Pay' and 'Receipt'.

Description	Rate	Single price	Quantity	Tax	Price
BOWLER A 1 shoe rental		\$ 2.00	1 pcs.	\$ 0.33	\$ 2.00
Te al firmone		\$ 2.50	1 pcs.	\$ 0.42	\$ 2.50
Total		Pre-tax	Tax	Gross	
		\$ 3.75	\$ 0.75	\$ 4.50	

8.3.3. Options disponibles

- Le bouton **RETOUR** interrompt la procédure d'encaissement et permet de revenir à l'écran précédent.
- **AJOUTER COMMANDE** vous permet d'ajouter des commandes.
- **GROUPEZ COMME UN FORFAIT** vous permet de grouper des articles comme un forfait, les articles regroupés sont affichés dans la liste sous la forme de forfaits. Voir DEFINITION DE L'ACHAT DE FORFAITS.
- **DIVISER EN ARTICLES** vous permet de fractionner les forfaits dans tous leurs composants.
- **REMBOURSEMENT** : Voir la section REMBOURSEMENT.
- Le bouton **CHANGER TARIF** vous permet de changer le tarif des articles sélectionnés. Ce bouton est disponible uniquement après avoir sélectionné les pistes à la partie ou à la durée.
- **CHANGER POURCENTAGE TAXE** vous permet de modifier le pourcentage de la taxe.
- **IMPRESSION SCORE** vous permet d'imprimer les scores du bowling.
- **IMPRIMER RECU A L'AVANCE** vous permet d'imprimer un reçu afin d'encaisser la commande lorsqu'elle est envoyée à la table, piste, etc.
- **POURCENTAGE DE REMISE** vous permet d'appliquer une remise sur les articles sélectionnés.
- Le bouton **SELECTIONNER TOUT** sélectionne toutes les lignes à encaisser.
- Le bouton **DESELECTIONNER TOUT** désélectionne toutes les lignes.
- Le bouton **PAYER** est utilisé pour encaisser les articles sélectionnés. Lorsque vous appuyez sur ce bouton, le programme ouvre la fenêtre REVENUE, à moins que l'option UTILISATION DE L'ECRAN DE PAIEMENT dans l'option PARAMETRES AVANCES soit désactivée.

- Le bouton **NON PAYE** permet de ne pas encaisser les articles sélectionnés, informant le système qu'aucune somme d'argent n'a été encaissée. Lorsque cela se produit, le système demandera le type de justification qui sera enregistrée dans la base de données et indiquée sur les rapports détaillés.

8.4. Revenu

The screenshot shows a payment interface titled 'Income'. At the top left, it says 'Lane 1'. Below that, there are two main input fields: 'Amount to collect' set to \$46.50 and 'Amount taken in cash' set to \$46.00. To the right of these fields is a numeric keypad with buttons for digits 0-9, a decimal point, and a 'CANC' button. Below the keypad is a green 'Collect' button, a green 'Take payment and emit coupon' button, and a red 'Cancel' button. The 'Other payment types' section includes:

- Credit Card**: Amount \$0.00, Tip amount \$0.00, Tip receiver: No user selected, and a 'Manually entry' checkbox.
- Coupon**: Amount \$0.00, with a 'Number/code' input field.
- Check**: Amount \$46.50, with an 'Information' input field.

 At the bottom left, there is a 'Change' field set to \$46.00. Navigation buttons 'Back' and 'Close' are at the top right.

Cette fenêtre permet de préciser comment une somme d'argent est encaissée.

Cette fenêtre met fin à la procédure de la fenêtre TABLEAU DES REVENUS, sauf si l'option UTILISATION DE L'ECRAN DE PAIEMENT dans l'option PARAMETRES AVANCES est désactivée. En haut, il y a le **MONTANT A ENCAISSER** qui indique le montant total à encaisser pour les articles sélectionnés.

MONTANT REGLE EN ESPECES : permet d'entrer le montant que le client paie en espèces. Si ce montant est supérieur au **MONTANT A ENCAISSER**, le **rendu monnaie** est indiqué sur la ligne inférieure de la fenêtre.

Le bouton (>) dans MONTANT REGLE EN ESPECES vous permet d'entrer automatiquement le montant exact à encaisser dans le champ **MONTANT REGLE EN ESPECES**, dans ce cas, le **rendu monnaie** sera de 0 (zéro).

8.4.1. Autres types de paiement

Cette section montre les types de paiement alternatifs. Cela vous permet de préciser que le client a payé avec d'autres modes de paiement, par exemple UN AVOIR.

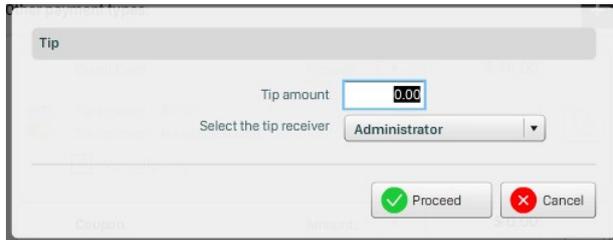
Sélectionnez l'option dans la section **AUTRES TYPES DE PAIEMENT**. Une fois sélectionné, il peut être nécessaire d'entrer plus de détails comme un numéro d'identification.

Le bouton **AJOUTER** vous permet d'ajouter un nouveau type de paiement ; l'icône de la corbeille sur le côté droit de chaque type de paiement, vous permet de le supprimer.

- CARTE DE CREDIT** : cela vous permet de préciser que le client a payé avec une carte de crédit.

NOTE : SAISIE MANUELLE vous permet d'utiliser le logiciel MERCURY, lorsqu'il est disponible, au lieu du système de carte de crédit.

Une fois cette option activée, le **MONTANT A ENCAISSER** sera affiché automatiquement dans le champ correspondant.



- **AJOUTER POURBOIRE** : permet d'ajouter un POURBOIRE.

MONTANT POURBOIRE vous permet de définir le montant du pourboire. **SELECTIONNER LE DESTINATAIRE DU POURBOIRE** vous permet de donner un pourboire à une personne en particulier.

POURSUIVRE met à jour le montant total.

- **CHEQUE** : vous permet de préciser que le client a payé par chèque.
Une fois cette option activée, le **MONTANT A ENCAISSER** sera affiché automatiquement dans le champ correspondant.
INFORMATIONS vous permet d'entrer le numéro de chèque ou une note que vous voulez enregistrer dans la base de données. Ces informations seront imprimées sur les rapports détaillés.

8.4.2. Rendu de monnaie

Le champ Rendu de monnaie indique le montant de rendu de monnaie à donner au client après le paiement. Si le montant encaissé est inférieur au montant total à encaisser, le rendu de monnaie affiche un nombre négatif.

8.4.3. Combinaison de différents types de paiement

Il est possible d'atteindre la somme à encaisser correcte, en combinant différents types de paiements, par exemple il est possible de payer une partie du montant total par un chèque et de régler le reste en espèces.

8.4.4. Clavier numérique

Le clavier numérique à l'écran vous permet de saisir le montant à encaisser.

Sélectionnez le champ où saisir le montant, entrez la valeur nécessaire à l'aide du pavé numérique ; utilisez le symbole décimal si nécessaire.

Le bouton **ANNULER** supprime le montant saisi dans le champ sélectionné.

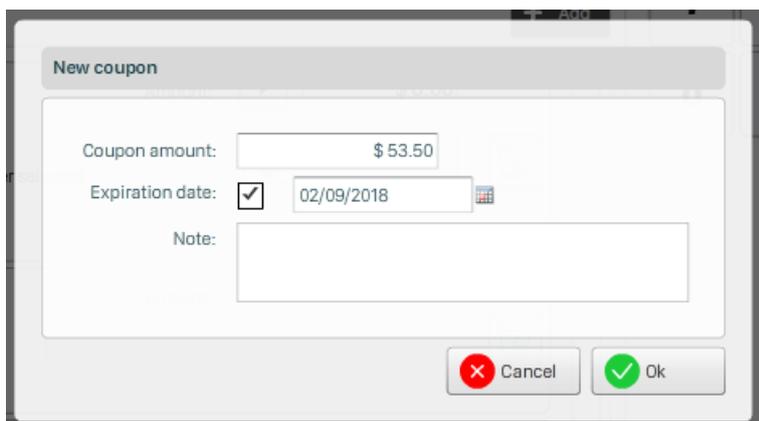
Le bouton **ENTRER** confirme le montant saisi.

8.4.5. Options disponibles

- Le bouton **ENCAISSER** vous permet d'encaisser. Toutes les informations relatives au paiement sont enregistrées dans la base de données ; il est possible d'imprimer ces informations par les rapports détaillés. Après encaissement, un reçu sera imprimé par l'imprimante thermique, du moins si l'option d'impression est activée dans **ACTIVER IMPRESSION RECU** dans les **PARAMETRES AVANCES**.
- Le bouton **ENCAISSER ET EMETTRE UN AVOIR** n'est activé que si l'argent liquide donné est supérieur au montant à encaisser. Il vous permet d'imprimer un **AVOIR** pour le donner comme rendu de monnaie, qui pourra être échangé par la suite.
- Le bouton **ANNULER** ferme la fenêtre et supprime l'opération en cours.

8.5. L'avoir

Chaque employé peut émettre un avoir, comme rendu de monnaie, pour donner un reçu au client. Ce reçu indique le numéro de reçu, le montant, la date d'expiration, le cas échéant, et une note. Appuyez sur **ENCAISSER ET EMETTRE UN AVOIR** à partir de la fenêtre REVENUS. La fenêtre suivante apparaîtra :



The image shows a software dialog box titled "New coupon". It contains the following fields and controls:

- Coupon amount:** A text input field containing the value "\$ 53.50".
- Expiration date:** A checkbox that is checked, followed by a date input field containing "02/09/2018".
- Note:** A large, empty text area for entering a note.
- Buttons:** Two buttons at the bottom right: "Cancel" (with a red 'X' icon) and "Ok" (with a green checkmark icon).

Lorsque vous imprimez l'avoir, il est nécessaire de saisir une note pour expliquer la raison de son impression.

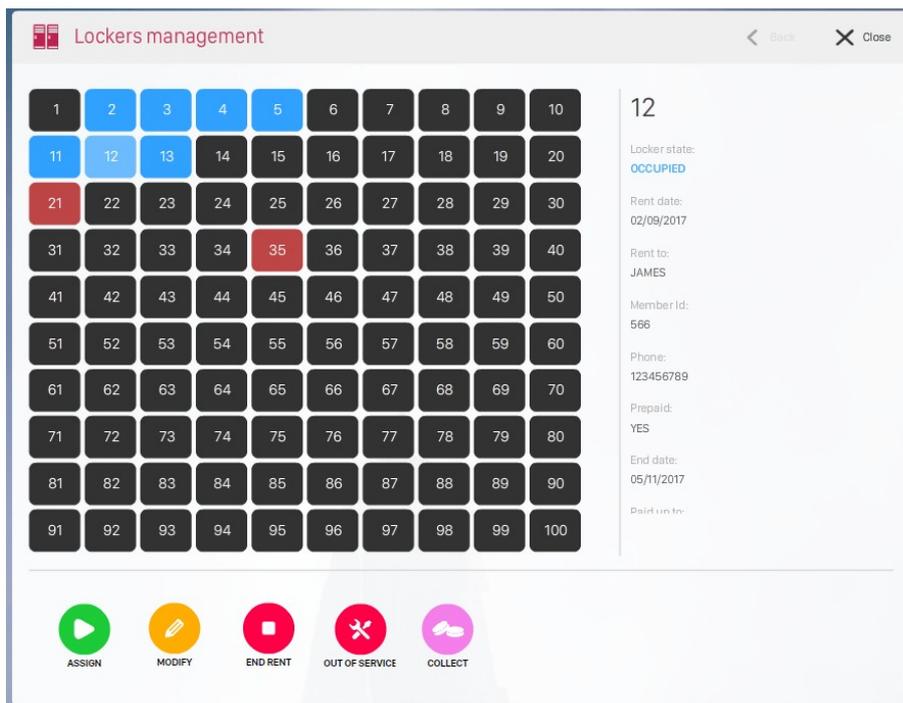
Il est possible de fixer une date d'expiration après laquelle l'avoir ne sera plus considéré comme valable.

Un avoir peut être utilisé comme de l'argent liquide lors de l'encaissement d'un paiement ; pour en savoir plus, consultez la section REVENUS.

Toutes les données relatives à la création et l'utilisation d'un avoir sont enregistrées dans la base de données et peuvent être imprimées dans les rapports détaillés ou visualisées dans la section ARCHIVE DES COUPONS dans **ARCHIVES**.

9. Casiers

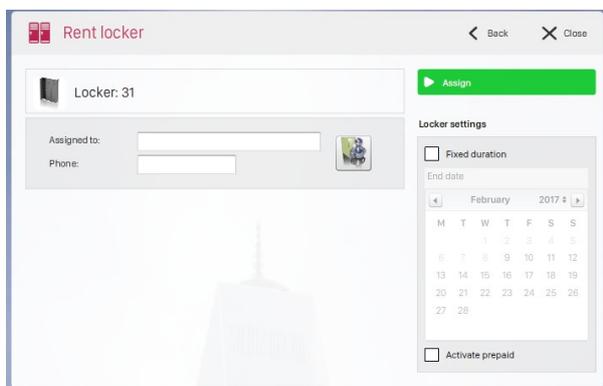
Pour accéder : **Casiers**



Cette section permet de louer des casiers aux clients. Une fois qu'un casier est attribué, il devient bleu et toutes les informations apparaissent sur la droite de l'écran.

9.0.1. Options disponibles

- Le bouton **ASSIGNER** vous permet de louer un casier.



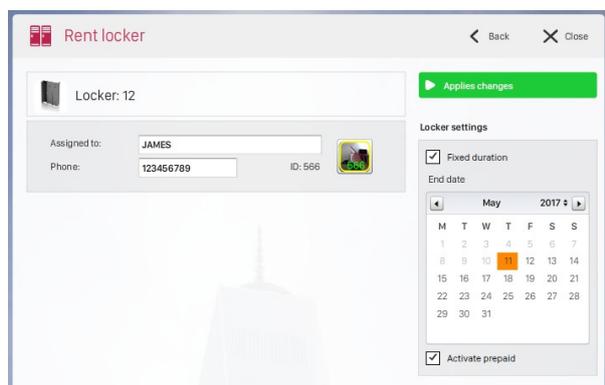
En haut à gauche se trouve le numéro de casier.

- Le champ **ASSIGNE A** vous permet de saisir le nom du client.
- Le champ **TELEPHONE** vous permet de saisir le numéro de téléphone du client.
- **L'ICÔNE DU JOUEUR** permet d'accéder à l'ARCHIVE DES MEMBRES.

Les **paramètres des casiers** vous permettent de définir une période de location ou d'activer la fonction Prépaiement.

- **DUREE FIXE** vous permet de fixer une date d'expiration pour la location.
- **ACTIVER PREPAIEMENT** vous permet d'encaisser à l'avance et ouvre l'ECRAN DES REVENUS.

- Le bouton **MODIFIER** vous permet de modifier les paramètres d'un casier loué.

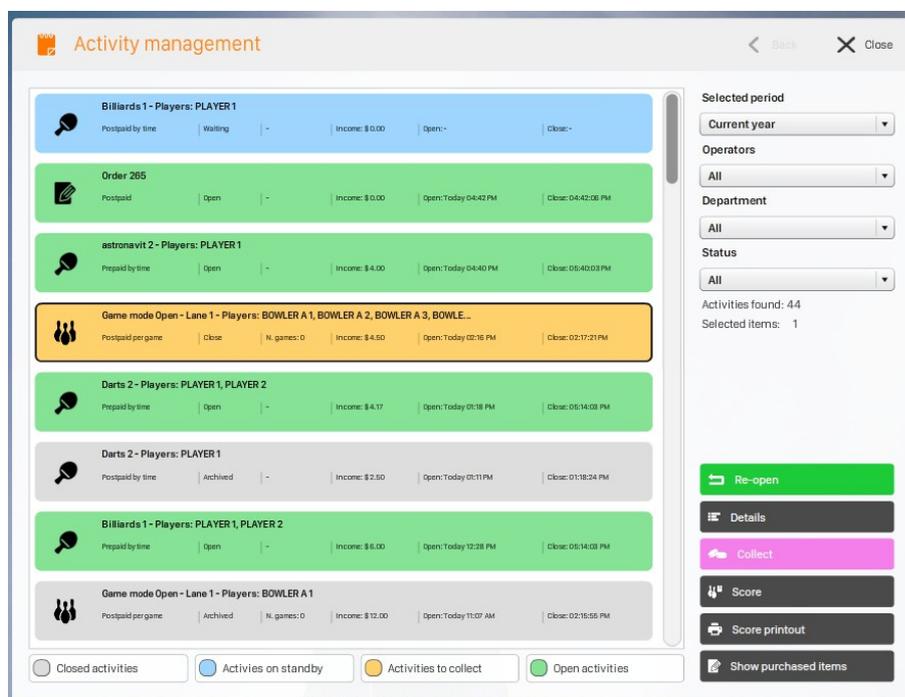


- **FIN DE LOCATION** libère un casier et ouvre l'ECRAN DES REVENUS, dans le cas où le casier n'a pas été payé d'avance.
- **HORS SERVICE** lorsque le casier est hors d'usage, le casier devient couleur marron.
- Le bouton **ENCAISSER** vous permet d'encaisser les frais de location et d'accéder à l'ECRAN DES REVENUS.

10. Archive des activités

10.1. Archive des activités

Pour accéder : **ACTIVITE**



Il s'agit de la fenêtre qui vous permet de gérer toutes les activités relatives au bowling, aux jeux à l'heure et aux commandes d'articles.

Les activités sont affichées sous la forme d'une liste d'éléments, chacun étant associé à une icône qui indique le type d'activité et à une couleur qui indique le statut.

En bas de l'écran se trouve une ligne à code couleur qui décrit les différents statuts de l'activité en fonction d'un code couleur. Cliquez sur un élément pour le sélectionner.

Utilisez les touches CTRL ou SHIFT pour sélectionner plus d'une ligne d'activité.

Les activités sélectionnées sont encadrées en noir.

Une activité peut être :

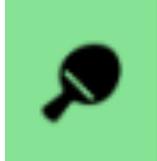
- Pour le bowling : une activité de bowling est un nombre de parties jouées par un groupe de joueurs.
- Pour les jeux au temps : une activité de jeu à l'heure est un nombre de parties, liées au même jeu, joués par un groupe de joueurs.
- Pour les commandes : une activité de commande est un nombre de commande d'articles non liées au bowling ou au jeu au temps.

10.1.1. Icônes et couleurs

L'icône située à gauche de chaque élément identifie le type d'activité :



Cette icône indique une activité de bowling.



Dans le cas d'une activité de jeu au temps, l'icône indique une activité de jeu au temps.



Cette icône indique une activité de commande d'articles.

La couleur de chaque activité indique le statut :

	Darts 2 - Players: PLAYER 1	Postpaid by time	Archived	-	Income: \$ 2.50	Open: Today 01:11 PM	Close: 01:18:24 PM
	Billiards 1 - Players: PLAYER 1	Postpaid by time	Waiting	-	Income: \$ 0.00	Open: -	Close: -
	Game mode Open - Lane 1 - Players: BOWLER A 1, BOWLER A 2, BOWLER A 3, BOWLE...	Postpaid per game	Close	N. games: 0	Income: \$ 4.50	Open: Today 02:16 PM	Close: 02:17:21 PM
	astronavit 2 - Players: PLAYER 1	Prepaid by time	Open	-	Income: \$ 4.00	Open: Today 04:40 PM	Close: 05:40:03 PM

- **GRIS** : le jeu est fermé et archivé.
- **BLEU CLAIR** : le jeu est en cours de lancement
- **JAUNE** : le jeu est fermé mais pas encaissé

- **VERT** : le jeu est actuellement ouvert

Pour chaque élément, certaines informations sont affichées :

- **Description de l'élément** : pour le bowling, il y a les types de jeu (Ouvert ou Ligue), le numéro de piste et le nombre de joueurs ; pour les jeux à l'heure, il y a le nom de la catégorie et le numéro du jeu ; pour les commandes, il y a le numéro de commande.
- **Type de paiement** : ce champ indique le mode de paiement pour l'élément (**PREPAYE ou POSTPAYE, AU TEMPS ou A LA PARTIE**).
- **Statut** : ce champ indique le statut de la piste (**OUVERT, FERME, EN ATTENTE, ARCHIVE**).
- **Nombre de parties** : ce champ indique le nombre de parties jouées.
- **Revenu** : indique le montant total encaissé en lien avec l'activité.
- **Ouvert** : affiche la date et l'heure d'ouverture de l'activité.
- **Fermé** : affiche la date et l'heure de fermeture de l'activité.

10.1.2. Filtres

The image shows a filter panel with the following elements:

- Selected period**: A dropdown menu currently set to "Current year".
- Operators**: A dropdown menu currently set to "All".
- Department**: A dropdown menu currently set to "All".
- Status**: A dropdown menu currently set to "All".
- Below the filters, it displays "Activities found: 44" and "Selected items: 1".

A travers les filtres, il est possible de visualiser uniquement les activités qui correspondent aux paramètres sélectionnés :

- **PERIODE SELECTIONNEE** : cela vous permet de ne sélectionner que les activités sur un laps de temps (ex. : aujourd'hui, hier, semaine dernière, etc.). Il est possible de choisir une période dans la liste : en sélectionnant **AUTRE**, il est possible de sélectionner, dans un calendrier, les dates d'ouverture et de fermeture de la période choisie.
- **EMPLOYES** : cela vous permet de ne sélectionner que les activités liées à un employé en particulier.
- **SECTEUR** : cela vous permet de ne sélectionner que les activités qui sont en lien avec un secteur.
- **STATUT** : cela vous permet de sélectionner les activités selon le statut.

10.1.3. Options disponibles

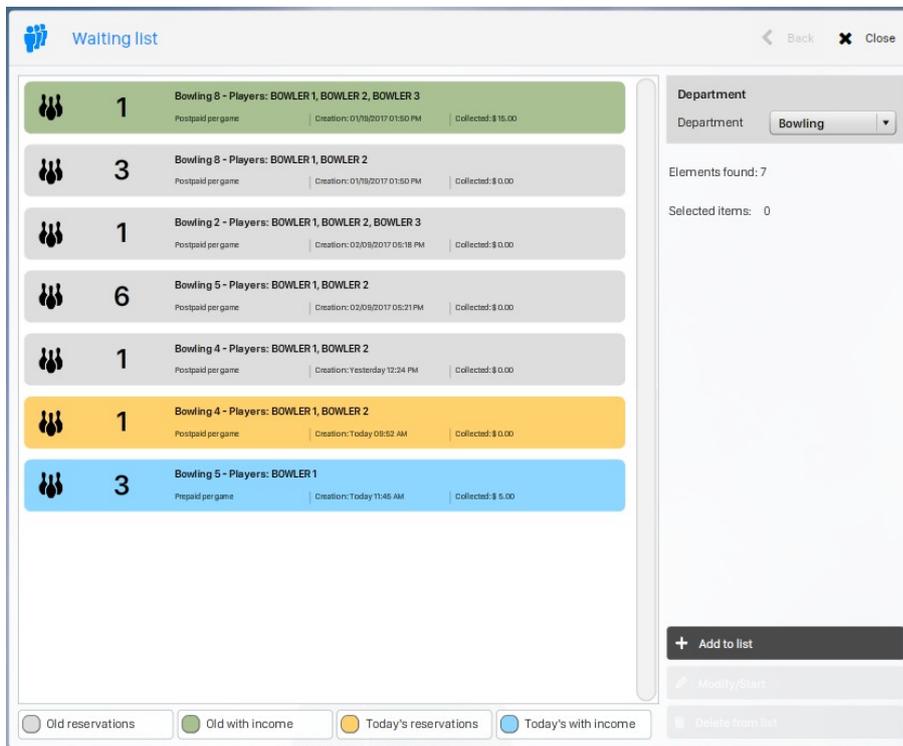
La case dans le coin en bas à droite montre une liste de boutons qui vous permet d'agir sur les activités sélectionnées.

La disponibilité des boutons est liée au type et à l'état des activités sélectionnées.

11. Liste d'attente

11.1. Liste d'attente

Pour accéder : Liste d'attente



Cette fenêtre vous permet de gérer la liste d'attente pour le bowling et les jeux au temps.

La liste est utile, par exemple, lorsque toutes les pistes sont occupées et que les clients veulent réserver une piste/un jeu.

La liste sur le côté gauche indique les activités de jeu qui sont en attente avec un numéro progressif. Sur le côté droit s'affiche le secteur sélectionné et une liste de boutons pour agir sur les jeux sélectionnés.

11.1.1. Le secteur

En haut à droite, il est possible de sélectionner le SECTEUR. Les secteurs disponibles sont : le bowling et les jeux au temps définis dans la fenêtre DEFINITION DES JEUX.

Une fois le secteur sélectionné, les activités en attente correspondantes seront affichées dans la liste.

11.1.2. Visualisation des activités en attente

Sur la liste, on trouve les activités de jeu en attente avec des couleurs différentes.

- **Ancienne réservation** : Couleur **GRIS**. Affiche un jeu saisi antérieurement à hier, il peut être supprimé.
- **Ancienne réservation avec revenu** : Couleur **VERT**. Affiche un jeu saisi antérieurement à hier, avec un revenu, il peut être supprimé.
- **Réservation récente** : Couleur **ORANGE**. Affiche un jeu saisi et en attente pour commencer à jouer.

- **Réservation récente avec un revenu** : Couleur **BLEU**. Affiche un jeu saisi et en attente pour commencer à jouer, et qui a déjà été encaissé.

11.1.3. Options disponibles

- **AJOUTER A LA LISTE** : cela vous permet d'ajouter une réservation.
- **MODIFIER/DEMARRER** : cette fenêtre vous permet de modifier les paramètres de réservation et démarre la partie.
- **SUPPRIMER DE LA LISTE** : annule la réservation sélectionnée.

11.2. Ajouter à la liste

Pour accéder : Liste d'attente -> **AJOUTER A LA LISTE**

The screenshot shows the 'Prepare games' interface. At the top, there's a title bar with 'Prepare games', a back arrow, and a close button. Below the title bar, there's a section for 'LANE 4' with a dropdown menu for 'TEAM NOT DEFINED' and a 'PLAYERS: 1' indicator with plus and minus buttons. The main area contains a player entry for 'BOWLER 1' with fields for 'Name', 'Hdp' (0), 'Shoes', 'Socks', 'Bumpers', 'No Tap', and 'Player status' (Active). Below the player entry, there's a dropdown for 'Rate: Standard Bowling 2'. On the right side, there's a sidebar with several buttons and options: 'Open', 'Save', 'Lane: 4', 'Game settings', 'Add order', 'Collect', 'League mode' (with radio buttons for 'By game' and 'By time'), 'Fixed duration', 'Set duration', 'Activate prepaid', 'Select all', 'Edit the selected player', 'Remove the selected player', and 'Practice disabled'.

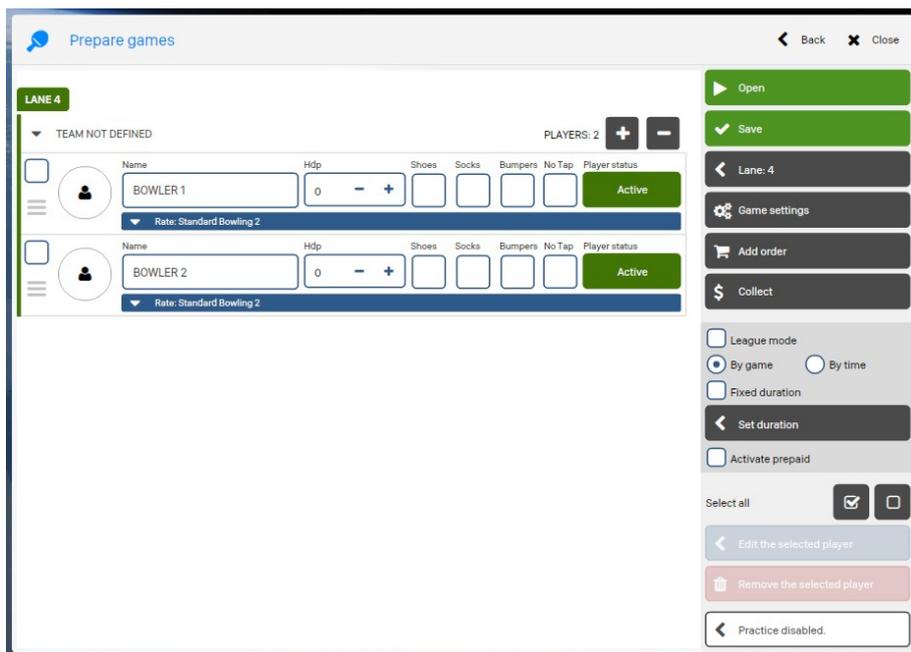
La fenêtre vous permet de modifier les paramètres de la réservation et de les enregistrer. Appuyez sur le bouton **SAUVEGARDER**.

Lorsque l'option ACTIVER PREPAIEMENT est activée, il est possible d'encaisser en appuyant sur le bouton **ENCAISSER**.

Pour plus de détails sur la modification des différents aspects d'une partie, voir Gestion des pistes OUVERTURE MULTIPLE.

11.3. Modifier/ Démarrer

Pour accéder : Liste d'attente -> **MODIFIER/ DEMARRER**



Cette fenêtre vous permet de modifier les paramètres de la partie, les détails des joueurs qui y sont associés et d'ouvrir la partie.

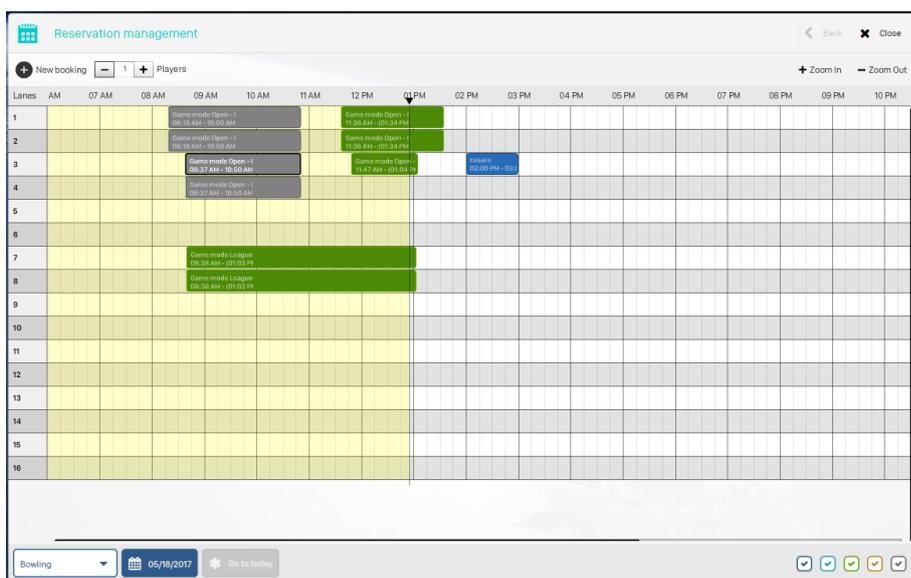
Il est possible de modifier les noms et paramètres des joueurs, d'ajouter ou de supprimer des joueurs et des équipes, de changer le mode de paiement et plus encore.

Pour plus de détails sur la modification des différents d'une partie, voir Gestion des pistes OUVERTURE MULTIPLE.

12. Gestion des réservations

12.1. Gestion des réservations

Pour accéder : **Gestion des réservations**

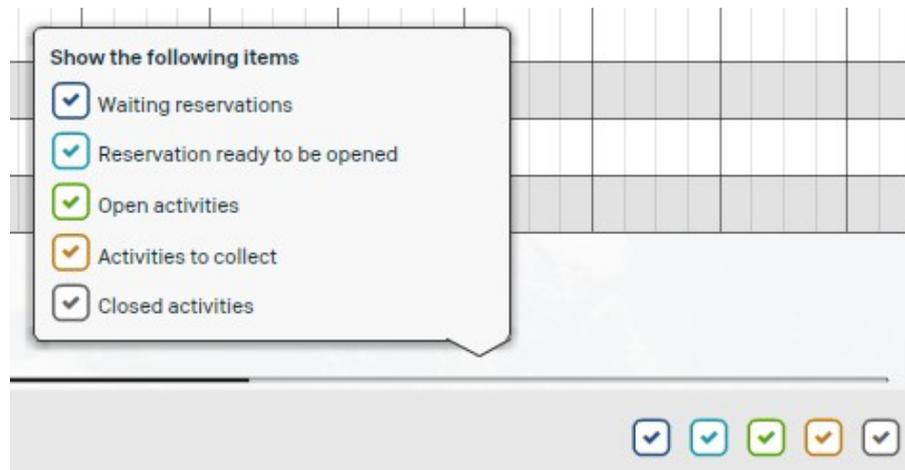


Cette fenêtre vous permet de créer et gérer les réservations pour le bowling et les jeux au temps.

La section principale de la fenêtre affiche une grille dans laquelle se trouve, sous forme de rectangles colorés, toutes les réservations.

La partie supérieure montre un bouton utilisé pour ajouter une nouvelle réservation, un pour déplacer les réservations sur la grille et deux boutons pour zoomer en avant et en arrière.

En cliquant sur une réservation, cela ouvre la fenêtre avec les informations de réservation et avec plusieurs options selon le type de réservation. Il y a également une liste de code couleur qui permet d'identifier le statut de la réservation.



Sur le côté inférieur, il est possible de sélectionner le secteur et le calendrier afin de choisir une date pour la réservation.

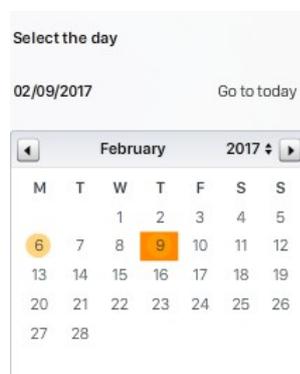
NOTE : il est important de mentionner que cette fenêtre affiche, en plus des réservations, toutes les activités de jeux du centre, c'est alors un outil parfait à utiliser pour effectuer des opérations de gestion régulières.

12.1.1. Le secteur

En bas à gauche, il est possible de sélectionner le SECTEUR. Les secteurs sont : bowling et tous les jeux au temps, qui sont définis dans DEFINITION DES JEUX. Une fois le secteur sélectionné, les jeux correspondants apparaîtront sur la grille, c'est-à-dire les pistes du secteur BOWLING.

12.1.2. Le calendrier

Le calendrier



En bas, il y a le calendrier qui affiche le mois en cours. Les flèches vous permettent de changer le mois et l'année en cours.

Pour sélectionner un jour, cliquez sur le numéro de jour.

Le cercle jaune autour d'un numéro de jour indique qu'il y a des réservations en attente pour jouer ce jour-là. Le rectangle orange autour du numéro de jour indique la date du jour ou une date sélectionnée.

Pour revenir rapidement sur le jour actuel, cliquez sur le bouton **ALLER A AUJOURD'HUI**, situé en haut du calendrier.

12.1.3. La grille

Sur l'axe **X** se trouve l'heure sélectionnée qui indique l'heure de début et de fin définie dans HEURE D'OUVERTURE JOURNALIERE dans la fenêtre PARAMETRES AVANCES.

Sur l'axe **Y**, se trouve les secteurs de jeux sélectionnés, c'est-à-dire les pistes pour le Bowling.

Pour faire défiler la liste, utilisez la roulette de la souris pour faire défiler horizontalement. Pour faire défiler verticalement, appuyez et maintenez la touche CTRL et déplacez la roulette de la souris.

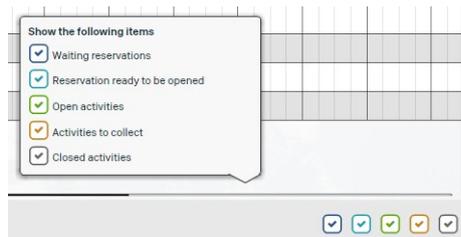
Pour zoomer en avant ou en arrière, utilisez les boutons **ZOOM AVANT** et **ZOOM ARRIERE**, situés en haut de la fenêtre.

La zone jaune de la grille indique le temps écoulé. Le triangle noir situé en haut de la zone jaune du reste de la grille indique l'heure actuelle.

12.1.4. Visualisation des réservations et des activités de jeu



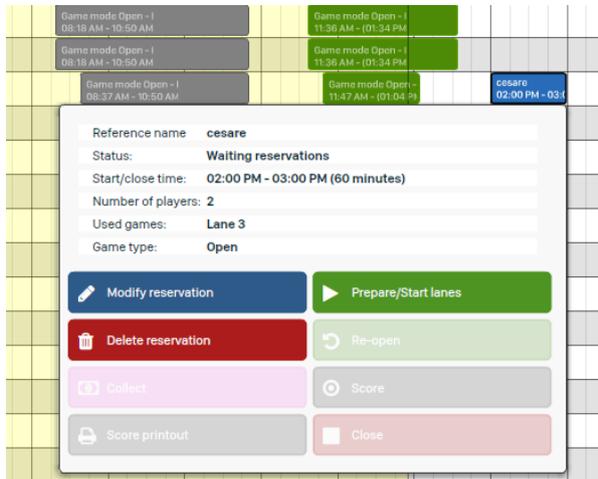
Sur la grille, les réservations et les activités de jeu sont affichées sous la forme d'un rectangle de différentes couleurs. La liste de code couleur indique le statut des réservations.



- **RESERVATION EN ATTENTE** : Couleur - **BLEU**. Indique une réservation saisie mais pas encore configurée pour être ouverte.
- **RESERVATION PRETE A ETRE OUVERTE** : Couleur – **BLEU CLAIR**. Indique une réservation saisie et configurée pour être ouverte. L'opération de réglage vous permet de saisir les détails du jeu, comme le nom des joueurs.
- **ACTIVITES OUVERTES** : Couleur – **VERT**. Indique une partie en cours d'utilisation.
- **ACTIVITES A ENCAISSER** : Couleur – **ORANGE**. Indique un jeu fermé qui n'est que partiellement encaissé.
- **ACTIVITES FERMEES** : Couleur – **GRIS**. Indique un jeu fermé et encaissé.

En bas de la fenêtre se trouve la liste de couleurs. Chaque case peut activer/désactiver la visualisation des activités associées.

Pour sélectionner une réservation ou une activité de jeu, il suffit de cliquer dessus. Cela ouvre une fenêtre avec les informations relatives à la réservation ou à l'activité de jeu sélectionnée, et certaines options.



12.1.5. Options disponibles

- **Modifier Réservation** : Il vous permet de modifier la réservation.
- **Supprimer Réservation** : Il vous permet de supprimer la réservation.
- **Encaisser** : Il vous permet d'accéder à l'écran REVENUS.
- **Impression des scores** : Il génère un rapport de score.
- **Préparer – Démarrer** : Il vous permet de définir toutes les options pour la réservation et de démarrer la piste ou le jeu.
- **Réouvrir** : Il vous permet d'ouvrir une partie fermée.
- **Score** : Il affiche la grille des scores.
- **Fermer** : il ferme une partie en cours d'utilisation.

12.1.6. Créer une nouvelle réservation

Pour créer une nouvelle réservation :

- Entrez le nombre de joueurs avec les boutons (+) et (-) situés en haut à gauche.
- Appuyez sur le bouton **NOUVELLE RESERVATION**.
- Cliquez sur la grille pour choisir l'heure de début et le jeu ou la piste où la réservation est faite.
- Maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites-la glisser jusqu'à ce que la durée et le nombre de parties (ou de pistes) qui doivent être réservés soient définis, puis relâchez le bouton de la souris.
- Régler les paramètres de réservation dans la section MODIFIER LA RESERVATION.

12.1.7. Déplacer une réservation

Il est possible de modifier « graphiquement » le temps et le jeu d'une réservation.

Pour ce faire :

- Sélectionner une réservation que vous voulez déplacer.
- Appuyez sur le bouton **DEPLACER**.
- Faites glisser la réservation vers sa nouvelle position.
- Appuyez sur **CONFIRMER**.

- **ANNULER** vous permet de replacer la réservation à sa position précédente.

Lorsqu'une réservation chevauche une autre activité, le conflit est mis en évidence par un rectangle rouge.



12.1.8. Déplacer une activité de jeu

Il est possible d'utiliser le bouton **DEPLACER** pour faire glisser également des activités de jeu ouvertes. Ceci est utile, par exemple, pour déplacer une partie de bowling d'une piste à une autre.

Pour ce faire :

- Sélectionnez l'activité de jeu à déplacer.
- Appuyez sur le bouton **DEPLACER**.
- Faites glisser l'activité de jeu vers le haut ou vers le bas jusqu'à ce qu'elle soit dans la nouvelle position (ou sur une nouvelle piste).
- Appuyez sur **CONFIRMER**.
- **ANNULER** vous permet de replacer une activité à sa position précédente.

12.1.9. Réservations, plus d'options

- **MODIFIER RESERVATION** : il vous permet de revenir à la fenêtre MODIFIER RESERVATION.
- **PREPARER/ DEMARRER PISTES** : il vous permet de rappeler la fenêtre PREPARER PARTIES à partir de laquelle il est possible d'ajouter des détails à la réservation, ainsi que les noms des joueurs et plus encore. Il est aussi possible de démarrer une réservation à partir de cette fenêtre.
- **SUPPRIMER RESERVATION** : il vous permet d'annuler une réservation.

12.2. Modifier la réservation

Pour accéder : Gestion des réservations -> **Créer une nouvelle réservation** ou **Modifier la réservation**

The screenshot shows a web interface for modifying a reservation. The title is "Modify reservation". The form contains the following fields and options:

- Department: Bowling
- Lead name: * Bob
- Telefono di riferimento: [empty]
- Date and time: * 02/09/2017 08:30 PM
- Reservation by time:
- Duration (minutes): 100
- Number of players: 4
- Game mode: Open
- Lane number: 2
- Total used lanes: 2
- First warning: Show 30 minutes before
- Second warning: Do not show
- Notes: [empty text area]
- Deposit: \$ 0.00 Select a member to add a deposit.

At the bottom right, there are two buttons: "Save reservation" (green) and "Cancel" (red).

Cette fenêtre vous permet de modifier certaines informations relatives à la réservation.

12.2.1. Informations requises

- **SECTEUR** : affiche le secteur (BOWLING ou JEU AU TEMPS)
- **NOM PRINCIPAL** : il vous permet de saisir/changer le nom de la personne qui a fait la réservation.
- **ARCHIVE DES MEMBRES** : l'icône vous permet de sélectionner un joueur de l'ARCHIVE DES MEMBRES.
- **DATE ET HEURE** : il vous permet de définir la date et l'heure d'une réservation.
- **RESERVATION AU TEMPS** : il vous permet d'activer le champ DUREE.
- **DUREE** : il vous permet de définir combien de minutes durera la réservation. Lorsque cette option est désactivée, le champ DUREE devient NOMBRE DE PARTIES et sur la droite apparaît un aperçu du temps nécessaire pour cette réservation.
- **NOMBRE DE PARTIES** : il vous permet de définir le nombre de parties que les joueurs peuvent jouer. Ce paramètre n'est disponible que pour le secteur BOWLING.
- **NOMBRE DE JOUEURS** : il vous permet de définir le nombre de joueurs.
- **MODE DE JEU** : il vous permet de définir si le jeu est en mode OUVERT ou en mode LIGUE.
- **NUMERO DE PISTE** : il vous permet de choisir une piste. Ce paramètre n'est disponible que pour le BOWLING.
- **NUMERO DE JEU** : il vous permet de choisir le numéro des jeux au temps.
- **TOTAL DES PISTES UTILISEES** : il vous permet de définir combien de pistes sont utilisées par la réservation. Ce paramètre n'est disponible que pour le secteur BOWLING.

- **TOTAL DES JEUX UTILISES** : il vous permet de définir combien de jeux sont utilisés par la réservation. Ce paramètre n'est disponible que pour les jeux au temps.
- **PREMIER AVERTISSEMENT/ SECOND AVERTISSEMENT** : il vous permet de définir à quel moment les messages mémo relatifs à la réservation doivent apparaître sur l'icône de la piste/du jeu. Il est possible de configurer jusqu'à deux (2) mémos pour chaque réservation.

Une fois la réservation enregistrée, il est possible d'ajouter des informations supplémentaires, comme le nom des joueurs et les paramètres, dans la fenêtre PREPARER PARTIES.

12.2.2. Options disponibles

- **SAUVEGARDER LES CHANGEMENTS** : enregistre tous les changements apportés et revient à la fenêtre GESTION DES RESERVATIONS.
- **ANNULER** : annule tous les changements et retourne à la fenêtre GESTION DES RESERVATIONS.

12.3. Préparer Parties

Pour accéder : Gestion des réservations -> **PREPARER/ DEMARRER PISTES**

The screenshot shows the 'Prepare games' interface. At the top, it says 'LANE 3' and 'TEAM NOT DEFINED'. There are two player entries, 'PLAYER 1' and 'PLAYER 2', each with a name field, a 'Hdp' field with a numeric value of 0 and +/- buttons, and checkboxes for 'Shoes', 'Socks', 'Bumpers', and 'No Tap'. A 'Player status' dropdown is set to 'Active'. Below the player entries, there are game settings: 'Rate: Standard Bowling 2 | Minutes: 30'. On the right side, there is a vertical menu with buttons: 'Open', 'Save', 'Lane: 3', 'Game settings', 'Add order', 'Collect', 'League mode' (with radio buttons for 'By game' and 'By time'), 'Fixed duration' (checked), 'Set duration', 'Activate prepaid', 'Select all' (with checkboxes), 'Edit the selected player', 'Remove the selected player', and 'Practice: 5 minutes'. At the top right of the interface, there are 'Back' and 'Close' buttons.

Cette fenêtre vous permet de modifier les détails d'une partie et des joueurs liés à une réservation, avant que la partie ne commence. Cette fenêtre vous permet aussi de démarrer la partie.

Il est possible de changer le nom des joueurs et les paramètres, d'ajouter ou de supprimer des joueurs et des équipes, de changer le mode de paiement et plus encore.

Pour plus d'informations sur la façon de changer une partie, voir DEMARRER UNE NOUVELLE PARTIE.

12.3.1. Options disponibles

Sur le côté gauche de la fenêtre, vous pouvez entrer le nom des joueurs, sur le côté droit de la fenêtre, il y a des boutons et des options qui vous permettent de préciser tous les paramètres de la partie.

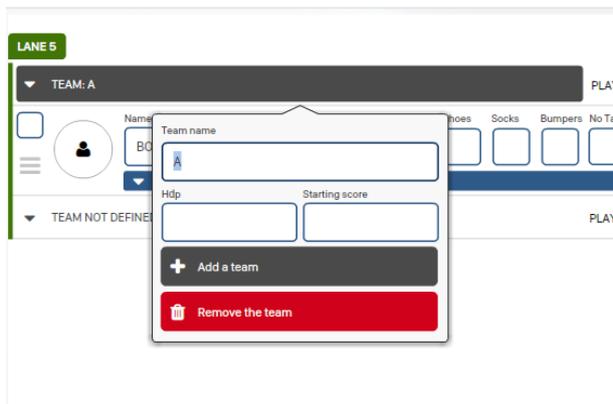
En haut à gauche se trouve le numéro d'identification de la piste, en cas de mode LIGUE, la seconde piste est sous la première piste de la paire.

Chaque piste acceptera un maximum de 12 joueurs, qui peuvent être séparés en un maximum de 5 équipes.

Pour ajouter de nouveaux joueurs, cliquez sur le bouton (+) à droite, dans la case équipe. Il est aussi possible d'ajouter des joueurs en cliquant simplement sur la touche **ENTRER** du clavier.

Pour enlever des joueurs, cliquez sur le bouton (-).

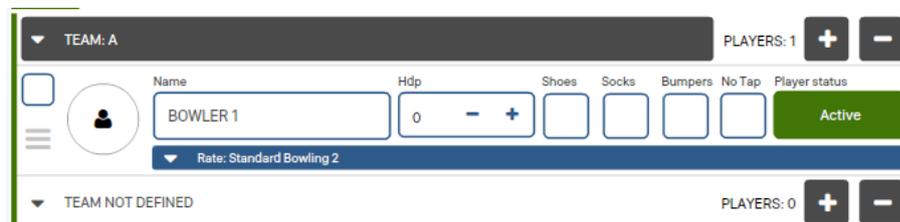
Pour ajouter ou supprimer une équipe, cliquez sur **EQUIPE NON DEFINIE** and entrez le nouveau nom de l'équipe.



NOTE : il n'est pas possible de supprimer la première équipe.

12.3.2. Case du joueur

Chaque joueur a sa propre case. Dans cette case, vous pouvez régler différentes options.

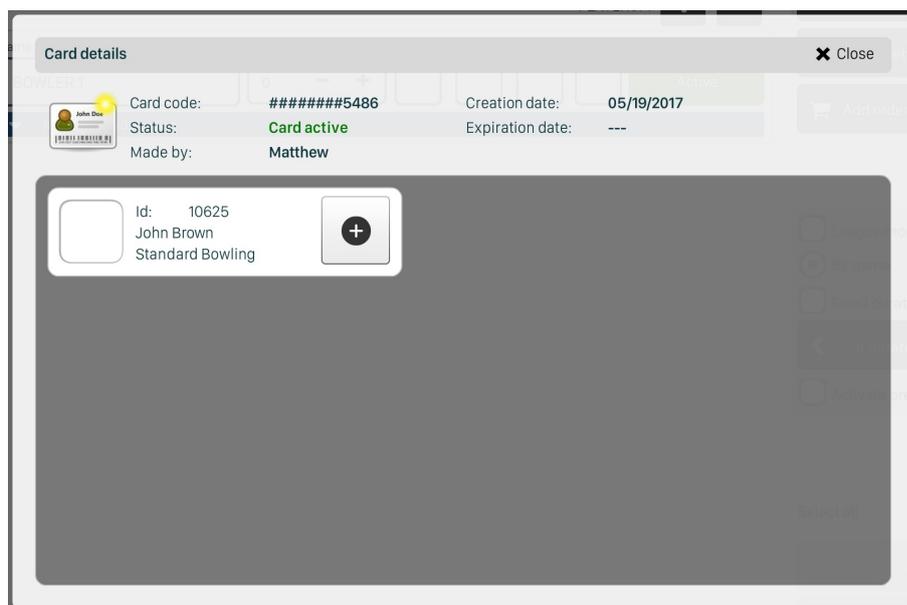


- La case à cocher, en haut à gauche, vous permet de sélectionner un joueur.
- Les 3 barres vous permettent de faire glisser le joueur vers une autre position ou vers une autre équipe.
- L'icône circulaire **MEMBRE** vous permet d'entrer un joueur de l'archive des joueurs par le biais de la fenêtre SELECTIONNER UN JOUEUR.
- Le champ **NOM DU JOUEUR** vous permet d'entrer le nom ou le surnom du joueur.
- Le champ **Handicap (HDP)** vous permet de préciser le handicap du joueur.
- Le menu sous le nom du joueur vous permet de préciser le tarif à utiliser pour ce joueur. Le tarif affiché par le système est celui défini par défaut dans la section Définition des tarifs. Voir REGLAGE DU TARIF PAR DEFAULT.
- Le bouton **CHAUSSURES** vous permet préciser si le joueur a besoin de chaussures de location ou non. Cette action peut être réglée automatiquement dans la section PARAMETRES AVANCES.

- Le bouton **CHAUSSETTES** vous permet de préciser si le joueur a besoin de chaussettes ou non. Cette action peut être réglée automatiquement dans la section PARAMETRES AVANCES.
- Le bouton **RIGOLES** vous permet d'activer la fonction barrières pour les joueurs.
- Le bouton **NO-TAP** vous permet de rappeler la fenêtre SELECTION NO-TAP.
- Le **STATUT DU JOUEUR** vous permet de rappeler la fenêtre STATUT DU JOUEUR.
- Dans la case blanche, il est possible d'entrer la pointure chaussure du joueur. Cette fonction est utile pour gagner du temps lorsque le joueur est dans La LISTE D'ATTENTE.

12.3.3. Ajouter des joueurs utilisant les cartes de membres magnétiques

Faites glisser une carte magnétique assignée à un ou plusieurs joueurs pour accéder à l'écran suivant :



Cette fenêtre montre la liste des joueurs auxquels la carte a été assignée. Cliquez simplement sur la touche (+) à côté des joueurs que vous voulez entrer.

12.3.4. Actions disponibles

Chaque joueur a sa propre case, dans laquelle vous pouvez régler diverses options pour le joueur.

- **OUVRIR** : ouvre la partie et ferme l'écran. Si le mode Prépayé est sélectionné, le TABLEAU DES REVENUS sera ouvert.
- **PISTE...** : ouvre une fenêtre qui vous permet d'ajouter des pistes à une partie.



- **PARAMETRES DES PARTIES** : vous amène à la fenêtre PARAMETRES DES PARTIES

- **AJOUTER COMMANDE** : ouvre la fenêtre GESTION DES COMMANDES qui vous permet d'ajouter des articles à la partie.
- **MODE LIGUE** : active le mode ligue, mode dans lequel les joueurs utilisent une paire de pistes jouant une frame sur une piste et la suivante sur l'autre piste. Dans ce cas, il sera possible d'ouvrir la deuxième piste et d'ajouter des équipes ou des joueurs. Cliquez sur la barre en bas ou en haut de la fenêtre.
- **MODE DE PAIEMENT** : il vous permet de sélectionner le mode de paiement du jeu (par partie jouée) ou (par durée de jeu).

- Par le mode Jeu :

DUREE FIXE : indique que le nombre de parties à jouer est défini avant le début de la partie.

NOMBRE DE PARTIES : nombre de parties à jouer.

- Par le mode Temps :

DUREE FIXE : indique que la durée du temps à jouer est établie avant le début de la partie.

DEFINIR DUREE : active le calcul automatique du temps en fonction du nombre de parties et de joueurs.

Le calcul est basé sur les paramètres réglés dans **DUREE DE JEU EN MINUTES** définis dans la fenêtre PARAMETRES AVANCES.

PARTIES : nombre de parties à jouer. Cette option est activée lorsque **DEFINIR DUREE** est activée.

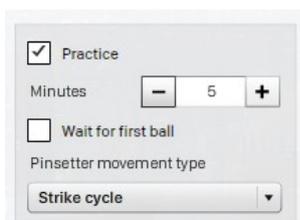
MINUTES : durée de la partie en minutes pour chaque joueur ou pour chaque piste.

- **ACTIVER PREPAIEMENT** : active le mode Prépayé qui vous permet d'encaisser avant le début de la partie. Chaque article ajouté à une piste en mode prépayé sera encaissé au moment de la vente.

NOTE : il est possible de changer le mode de paiement sur chaque piste lorsqu'elle est ouverte. Pour ce faire, voir **OUVERTURE DE LA PARTIE EN MODE PREDEFINI** dans PARAMETRES AVANCES.

- **ENTRAÎNEMENT DESACTIVE** : cela vous permet d'activer un temps d'entraînement.

12.3.5. Activer les boules d'entraînement



Ceci vous permet d'activer un temps d'entraînement pour la partie.

- **MINUTES** : définit les minutes d'entraînement
- **ATTENDRE LA PREMIERE BOULE** : indique au système si le temps d'entraînement débute lorsque la piste est ouverte ou s'il faut attendre que la première boule soit lancée.
- **TYPE DE MOUVEMENT DU PINSETTER** : indique le type de temps d'entraînement, les options sont :
 - Cycle Strike : la machine place 10 quilles après chaque lancer.
 - Cycle normal : la machine fait le cycle après chaque boule.
 - Pas de cycle : la machine ne fait pas de cycle, pas de quilles sur le Pin Deck
- **TOUT SELECTIONNER** : cela vous permet de sélectionner/désélectionner tous les joueurs.
- **MODIFIER LE JOUEUR SELECTIONNE** : cela vous permet de modifier les paramètres du joueur.
- **SUPPRIMER LE JOUEUR SELECTIONNE** : cela vous permet de supprimer le joueur sélectionné.

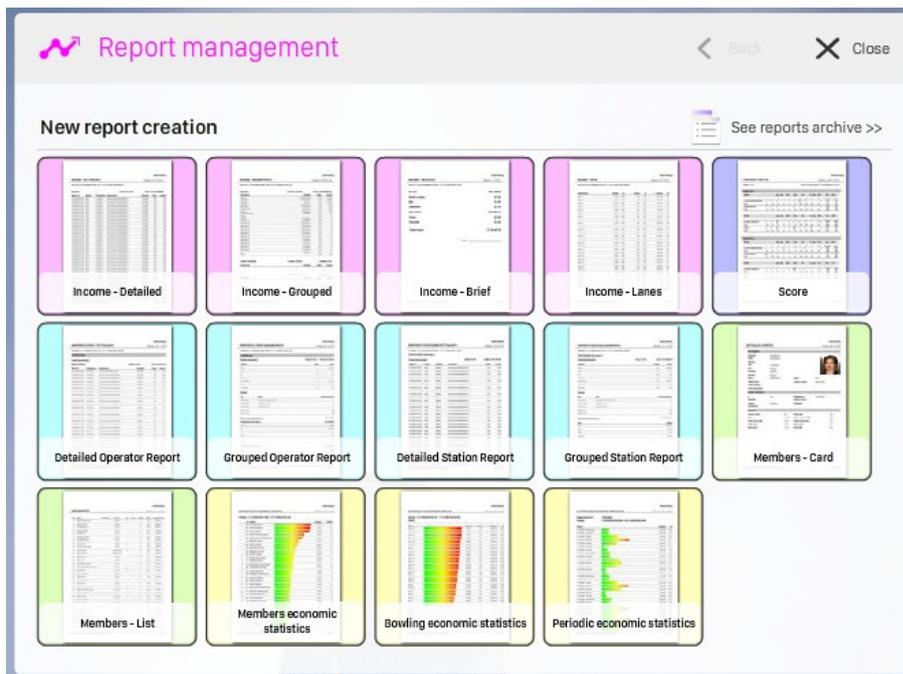
13. Gestion des rapports

13.1. Gestion des rapports

Pour accéder : **Gestion des rapports**

13.2. Nouveau rapport

Pour accéder : Gestion des rapports -> **Création d'un nouveau rapport**



En haut à gauche, le bouton **VOIR ARCHIVES DES RAPPORTS** permet d'accéder à la liste des rapports, voir ARCHIVES DES RAPPORTS.

Cette fenêtre vous permet de créer un nouveau rapport.

Pour sélectionner le type de rapport, cliquez sur les **ICONES** à l'écran.

Pour chaque type de rapport, une série d'options sera représentée pour définir les paramètres du rapport.

Pour créer un rapport, cliquez sur **GENERER**.

Une fois créé, le rapport peut être consulté dans **l'APERCU DU RAPPORT** et il est conservé dans la base de données. Il est possible de le passer en revue plus tard dans le fenêtre **ARCHIVE DES RAPPORTS**.

13.2.1. Revenu – Détaillé

Données requises :

DATE : cela vous permet de définir une tranche horaire pour les rapports.

Ce rapport affiche une liste de tous les revenus uniques du centre de bowling, organisés par secteur (BOWLING, JEUX AU TEMPS, BAR...).

L'impression peut être longue.

13.2.2. Revenu – Groupé

Données requises :

DATE : cela vous permet de définir une tranche horaire pour les rapports.

Ce rapport montre une liste de tous les revenus du centre de bowling, groupés par tarif ou par articles. **GRUPER PAR CATEGORIE** : Cela vous permet de regrouper par catégorie.

13.2.3. Revenu – En bref**Données requises :**

DATE : cela vous permet de définir une tranche horaire pour les rapports.

Ce rapport indique les revenus totaux du centre pour chaque secteur (BOWLING, JEUX AU TEMPS, BAR...).

13.2.4. Revenu – Pistes**Données requises :**

DATE : cela vous permet de définir la période de temps pour le rapport.

Ce rapport indique le nombre de parties ou le temps et le revenu de chaque piste de bowling. Ce rapport est utile pour vérifier si toutes les pistes sont utilisées à la même fréquence ou si certaines pistes sont plus utilisées que d'autres.

13.2.5. Score**Données requises :**

DATE : cela vous permet de filtrer les activités de bowling en fonction de l'intervalle de temps.

DESCRIPTION : cela vous permet de filtrer les activités de bowling par le biais du nom du joueur.

Piste : cela vous permet de filtrer les activités de bowling en fonction du numéro de piste.

LISTE DES ACTIVITES : cela vous permet de choisir quelle activité de bowling doit être imprimée.

Imprimer les parties de – à : cela vous permet de choisir quelles parties doivent être imprimées.

JOUEUR : cela vous permet de sélectionner tous les joueurs ou un joueur en particulier.

IMPRIMER STATISTIQUES : imprime les scores et les classements des parties sélectionnées.

Vous pouvez également imprimer les scores à partir de la section SCORES.

13.2.6. Rapport Employé détaillé**Données requises :**

DATE : cela vous permet de définir la période de temps pour le rapport.

EMPLOYE : cela vous permet de choisir un seul employé ou tous les employés.

Ce rapport indique pour chaque employé :

- Evènements économiques : liste détaillée de tous les événements réalisés par cet employé.
- Evènements : liste des événements réalisés par l'employé. Pour plus d'informations sur le type d'évènement, voir ARCHIVE DES EVENEMENTS.
- Transactions économiques : affiche la liste détaillée de toutes les transactions économiques réalisées par l'employé (espèces, chèques, cartes de crédit).

Cette impression peut durer longtemps.

13.2.7. Rapport Employé groupé**Données requises :**

DATE : cela vous permet de définir la période de temps pour le rapport.

EMPLOYE : cela vous permet de choisir un seul employé ou tous les employés.

Ce rapport indique pour chaque employé :

- Evènements économiques : liste groupée de tous les événements réalisés par cet employé.

- Evènements : liste groupée des événements réalisés par l'employé. Pour plus d'informations sur le type d'événement, voir ARCHIVE DES EVENEMENTS.
- Transactions économiques : affiche la liste groupée de toutes les transactions économiques réalisées par l'employé (espèces, chèques, cartes de crédit).

13.2.8. Rapport Station de travail détaillé

Données requises :

DATE : cela vous permet de définir la période de temps pour le rapport.

STATION DE TRAVAIL : cela vous permet de choisir une ou toutes les stations d'accueil.

INCLURE SERVEUR : cela vous permet d'inclure le serveur.

Ce rapport indique pour chaque employé :

- Evènements économiques : liste détaillé de tous les revenus réalisés sur la station de travail.
- Evènements : liste des événements réalisés par cette station. Pour plus d'informations sur le type d'événement, voir ARCHIVE DES EVENEMENTS.
- Transactions économiques : affiche la liste détaillée de toutes les transactions économiques réalisées par cette station de travail (espèces, chèques, cartes de crédit).

Cette impression peut prendre du temps.

13.2.9. Rapport Station de travail groupé

Données requises :

DATE : cela vous permet de définir la période de temps pour le rapport.

STATION DE TRAVAIL : cela vous permet de choisir une ou toutes les stations d'accueil.

INCLURE SERVEUR : cela vous permet d'inclure le serveur.

Ce rapport indique pour chaque employé :

- Evènements économiques : liste groupée de tous les revenus réalisés sur cet station de travail.
- Evènements : liste groupée des événements réalisés par cette station. Pour plus d'informations sur le type d'événement, voir ARCHIVE DES EVENEMENTS.
- Transactions économiques : affiche la liste groupée de toutes les transactions économiques réalisées par cette station de travail (espèces, chèques, cartes de crédit).

13.2.10. Membres – Carte

Données requises :

ORDRE : cela vous permet de choisir l'ordre d'impression.

MEMBRE : cela vous permet de choisir d'imprimer les données d'un seul membre ou de tous les membres.

DONNEES CONFIDENTIELLES : cela vous permet de choisir d'imprimer des informations classées sur les membres, comme les tarifs ou les notes.

IMPRIMER SCORE : il imprime les scores et lorsqu'il est activé, il vous permet de sélectionner le **NOMBRE MAXIMUM DE PARTIES** et le **LAPS DE TEMPS** à imprimer.

Ce rapport montre les feuilles de données des membres sélectionnés.

Cette impression peut également se faire à partir de l'ARCHIVE DES MEMBRES.

13.2.11. Membres – Liste

Données requises :

ORDRE : cela vous permet de choisir l'ordre d'impression.

Ce rapport montre la liste de tous les membres enregistrés dans la base de données.

Cette impression peut également se faire à partir de l'ARCHIVE DES MEMBRES.

13.2.12. Statistiques économiques des membres

Données requises :

ORDRE : cela vous permet de choisir la section à imprimer.

NOMBRE MAXIMUM D'ELEMENTS : cela vous permet de sélectionner le nombre maximum d'éléments à imprimer.

PERIODE CONSIDEREE : cela vous permet de définir une période de temps.

Ce rapport indique les statistiques graphiques et numériques des membres.

Cette impression peut également se faire à partir de l'ARCHIVE DES MEMBRES.

13.2.13. Statistiques économiques du bowling

Données requises :

SECTEUR A AJOUTER : cela vous permet de choisir la section à imprimer.

PERIODE CONSIDEREE : cela vous permet de définir une période de temps pour le rapport.

Ce rapport indique les statistiques graphiques et numériques du Bowling.

13.2.14. Statistiques économiques périodiques

Données requises :

GROUPE : cela vous permet de regrouper des événements à imprimer par tranche horaire.

PERIODE CONSIDEREE : cela vous permet de définir une période de temps pour le rapport.

INCLURE TOUS LES JOURS : si la **MOYENNE HORAIRE** est fixée dans **GROUPE**, il affiche toutes les moyennes pour chaque heure de ce jour.

Ce rapport imprime les statistiques périodiques, graphiques et numériques.

13.3. Générer un rapport

Appuyez sur le bouton GENERER, en bas à droite, pour créer le rapport.

SWITCH TO 14

SWITCH TO 14 AUTOMATIC SCORING

Income - Detailed Bowling
Print n. 27 of 178

Bowling		Period considered: 02/09/2017 06:00 AM - 02/10/2017 06:00 AM									
Date and time	Operator	Station	Description	games	mins.	frames	pcs.	T20	Net price	Gross income	
02/09/2017 02:23 PM	administrat	Front Desk	BOWLER A 1 shoe rental					1	0.33	1.67	2.00
02/09/2017 05:20 PM	administrat	Front Desk	BOWLER 1 Bowling cost	1.0					0.83	4.17	5.00
02/09/2017 05:21 PM	administrat	Front Desk	BOWLER 1 Bowling cost	1.0					0.83	4.17	5.00
02/09/2017 05:21 PM	administrat	Front Desk	Not paid						-0.83	-4.17	-5.00
02/09/2017 05:39 PM	administrat	Front Desk	BOWLER 1 Bowling cost	1.0					0.83	4.17	5.00
02/09/2017 06:09 PM	administrat	Front Desk	BOW B 1 Bowling cost	40.0					1.33	6.67	8.00
02/09/2017 06:10 PM	administrat	Front Desk	BOW B 2 Bowling cost	40.0					1.33	6.67	8.00
02/09/2017 06:10 PM	administrat	Front Desk	Not paid						-1.33	-6.67	-8.00
				3.0	80.0	0	1	3.33	0.00	16.67	20.00
Games		Period considered: 02/09/2017 06:00 AM - 02/10/2017 06:00 AM									
Date and time	Operator	Station	Description	games	mins.	frames	pcs.	T20	Net price	Gross income	
02/09/2017 09:21 AM	administrat	Front Desk	PLAYER 1 Game cost	15.0					0.50	2.50	3.00
02/09/2017 09:21 AM	administrat	Front Desk	PLAYER 2 Game cost	15.0					0.50	2.50	3.00
02/09/2017 12:28 PM	administrat	Front Desk	PLAYER 1 Game cost	30.0					1.00	5.00	6.00
02/09/2017 01:18 PM	administrat	Front Desk	PLAYER 1 Game cost	15.0					0.42	2.08	2.50
02/09/2017 01:18 PM	administrat	Front Desk	PLAYER 1 Game cost	12.5					0.35	1.74	2.08
02/09/2017 01:18 PM	administrat	Front Desk	PLAYER 2 Game cost	12.5					0.35	1.74	2.08
02/09/2017 04:40 PM	administrat	Front Desk	PLAYER 1 Game cost	60.0					0.67	3.33	4.00
				0.0	180.0	0	0	3.78	0.00	18.89	22.67
Bar		Period considered: 02/09/2017 06:00 AM - 02/10/2017 06:00 AM									
Date and time	Operator	Station	Description	games	mins.	frames	pcs.	T20	Net price	Gross income	
02/09/2017 02:16 PM	administrat	Front Desk	hotdog					1	0.67	3.33	4.00
02/09/2017 02:16 PM	administrat	Front Desk	Tramezzino 1					1	0.33	1.67	2.00
02/09/2017 02:16 PM	administrat	Front Desk	Pizza prosciutto funghi					1	1.00	5.00	6.00
02/09/2017 02:23 PM	administrat	Front Desk	Ta al limone					1	0.42	2.08	2.50
02/09/2017 05:39 PM	administrat	Front Desk	Veganardo					1	0.33	1.67	2.00
02/09/2017 05:39 PM	administrat	Front Desk	Tramezzino 1					1	0.33	1.67	2.00
				0.0	0.0	0	6	3.08	0.00	15.42	18.50
Restaurant		Period considered: 02/09/2017 06:00 AM - 02/10/2017 06:00 AM									
Date and time	Operator	Station	Description	games	mins.	frames	pcs.	T20	Net price	Gross income	
				0.0	0.0	0	0	0.00	0.00	0.00	0.00
Other Items		Period considered: 02/09/2017 06:00 AM - 02/10/2017 06:00 AM									
Date and time	Operator	Station	Description	games	mins.	frames	pcs.	T20	Net price	Gross income	
				0.0	0.0	0	0	0.00	0.00	0.00	0.00
Packages		Period considered: 02/09/2017 06:00 AM - 02/10/2017 06:00 AM									
Date and time	Operator	Station	Description	games	mins.	frames	pcs.	T20	Net price	Gross income	
				0.0	0.0	0	0	0.00	0.00	0.00	0.00
Tournaments		Period considered: 02/09/2017 06:00 AM - 02/10/2017 06:00 AM									
Date and time	Operator	Station	Description	games	mins.	frames	pcs.	T20	Net price	Gross income	
				0.0	0.0	0	0	0.00	0.00	0.00	0.00
Lockers		Period considered: 02/09/2017 06:00 AM - 02/10/2017 06:00 AM									
Date and time	Operator	Station	Description	games	mins.	frames	pcs.	T20	Net price	Gross income	
02/09/2017 03:17 PM	administrat	Front Desk	Rent locker 12 to the client JAMES					4.77		23.83	28.60
02/09/2017 04:37 PM	administrat	Front Desk	Rent locker 13 to the client MARIANNA ZELLER					0.22		1.08	1.30
02/09/2017 02:23 PM	administrat	Front Desk	Ta al limone					1	0.42	2.08	2.50
02/09/2017 04:37 PM	administrat	Front Desk	Not paid					-0.22		-1.08	-1.30
				0.0	0.0	0	0	4.77	0.00	23.83	28.60
Total Income \$								14.96	0.00	89.77	99.77

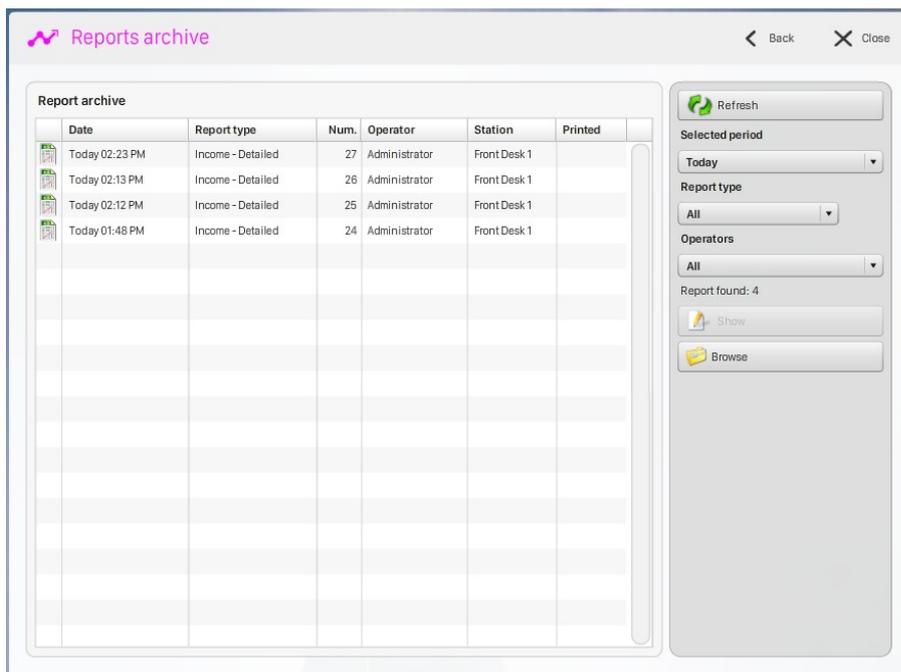
Switch 1.0.1.4 - Income - Detailed
Printed on 02/10/2017 at 02:23 PM by Administrator Print n. 28 of 179
Page 22

Les icônes en haut de l'écran vous permettent d'effectuer certaines opérations sur le rapport :

Déplacez la souris sur les icônes pour voir les fonctions.

13.4. Archive des rapports

Appuyez sur le bouton **ARCHIVE DES RAPPORTS**, en haut à droite, pour afficher la liste des rapports imprimés.



Cette fenêtre vous permet de voir/imprimer les rapports créés par le logiciel SWITCH.

Chaque rapport est un document imprimable, il est conservé dans le serveur SWITCH sous la forme d'un fichier PDF.

La liste de gauche affiche les rapports créés avec les paramètres définis par les filtres présents dans la section de droite.

Lorsqu'un rapport est généré, le programme conserve le fichier PDF et un certain nombre d'informations utiles :

- **DATE** : la date et l'heure de création.
- **TYPE DE RAPPORT** : le type de rapport.
- **NUM.** : le numéro progressif pour ce type de rapport.
- **EMPLOYE** : le nom de l'employé qui l'a créé.
- **STATION** : la station de travail d'où le rapport a été créé.
- **IMPRIME** : cela signifie qu'une copie papier de ce rapport a été imprimée.

Pour plus d'informations sur comment annuler un rapport et sur la gestion des numéros progressifs, voir NETTOYAGE DE LA BASE DE DONNEES.

Sur la droite, il y a certains filtres qui vous permettent de choisir quels rapports doivent apparaître sur la liste :

- **PERIODE SELECTIONNEE** : cela vous permet de choisir l'intervalle de temps à prendre en compte (aujourd'hui, hier, le mois en cours, etc.). Il est aussi possible de choisir AUTRES et de définir une période de temps.
- **TYPE DE RAPPORT** : cela vous permet de voir une catégorie de rapports.
- **EMPLOYES** : cela vous permet de voir les rapports créés par un employé.

13.4.1. Options disponibles

- **REACTUALISER** : réactualise toutes les données de la liste.

- **AFFICHER** : cela vous permet de retrouver un rapport créé précédemment. Après avoir appuyé sur ce bouton, sélectionnez le rapport.
- **PARCOURIR** : cela vous permet de retrouver les fichiers PDF conservés sur l'unité amovible, ou sur une clé USB.

14. Archive des membres

Pour accéder : **Membres**

Cette fenêtre vous permet de gérer les membres du centre de Bowling.

Tous les membres sont organisés en groupes, ce qui vous permet d'attribuer des tarifs spéciaux à chaque groupe.

Sur le côté gauche de la fenêtre se trouve la liste de tous les membres enregistrés. Pour voir et modifier les informations relatives au membre, cliquez sur le nom.

Le champ **TROUVER** vous permet de filtrer la liste, lorsqu'elle est trop longue. Entrez le nom, le prénom, le surnom ou les initiales et appuyez sur **ENTRER** pour réduire la liste. Il est également possible d'entrer l'**ID** numérique attribué au joueur.

Le bouton **AFFICHER TOUT** supprime tous les filtres et affiche tous les membres.

14.1. Tarifs

Rates			
Bowling	Standard Bowling 2	<input checked="" type="checkbox"/>	Inherit from group
Laser game	Standard Games	<input checked="" type="checkbox"/>	Inherit from group
Cars	Standard Games	<input checked="" type="checkbox"/>	Inherit from group
Hockey Table	Standard Games	<input checked="" type="checkbox"/>	Inherit from group
Horses	Darts	<input checked="" type="checkbox"/>	Inherit from group
Video game	Standard Games	<input checked="" type="checkbox"/>	Inherit from group
Billiards	Billiard	<input checked="" type="checkbox"/>	Inherit from group
Darts	Darts	<input checked="" type="checkbox"/>	Inherit from group
Super car	Standard Games	<input checked="" type="checkbox"/>	Inherit from group
Kids	Standard Games	<input checked="" type="checkbox"/>	Inherit from group

Dans cette section, il est possible d'attribuer des tarifs spéciaux aux membres.

Normalement, les tarifs sont hérités par le groupe de membres. Pour plus d'informations sur la définition des groupes de membres, voir GROUPE DE MEMBRES.

Pour chaque secteur, il est possible de préciser un tarif différent. Pour plus d'informations sur la définition des tarifs, voir DEFINITION DES TARIFS.

L'option **HERITER DU GROUPE** à droite de chaque tarif vous permet d'utiliser le tarif du groupe de membres. Tous les tarifs attribués ici seront automatiquement attribués au joueur lorsque le joueur est ajouté à la partie.

14.2. Statistiques

Statistics	
Number of games considered:	2586
Average score per game:	195.828
Average on first ball:	7.079
Average strikes per game:	4.519
Average spares per game:	4.611
Average splits per game:	4.785
Average converted splits per game:	1.917
Average open frames per game:	3.262
Average gutters per game:	2.198
Average fouls per game:	1.415

Cette fenêtre vous permet de voir les statistiques des membres relatives aux parties de Bowling.

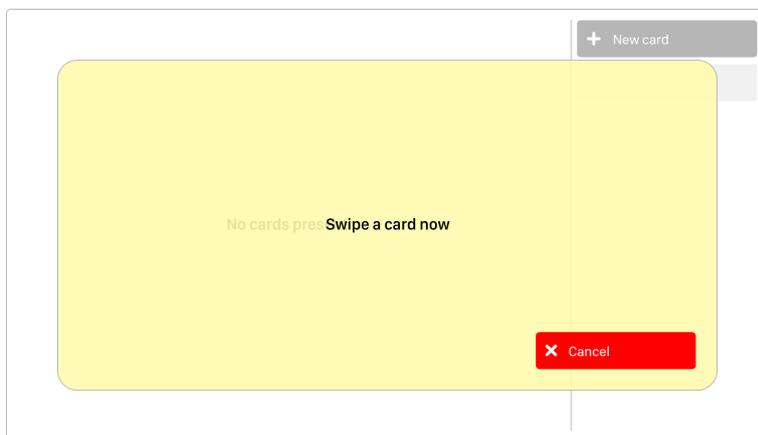
Chaque partie jouée par le membre sera enregistrée dans la base de données et les informations associées seront utilisées pour mettre à jour les statistiques.

Liste des informations :

- **Nombre de parties considérées** : la quantité de parties jouées par ce membre depuis son inscription.
- **Score moyen par partie** : la moyenne du membre.
- **Moyenne sur la première boule** : le score moyen avec la première boule de chaque frame. Cette valeur va de 0 à 10.

- **Moyenne de strikes par partie** : le nombre moyen de strikes marqués au cours de chaque partie. Cette valeur va de 0 à 12.
- **Moyenne de spares par partie** : le nombre moyen de spares marqués au cours de chaque partie. Cette valeur va de 0 à 10.
- **Moyenne de splits par partie** : le nombre moyen de splits marqués au cours de chaque partie. Cette valeur va de 0 à 11.
- **Moyenne des splits convertis par partie** : le nombre moyen de splits convertis au cours de chaque partie. Cette valeur va de 0 à 11.
- **Moyenne des frames ouvertes par partie** : le nombre moyen de frames ouvertes au cours de chaque partie. Cette valeur va de 0 à 10.
- **Moyenne des gouttières par partie** : le nombre moyen de boules dans la gouttière au cours de chaque partie. Cette valeur va de 0 à 20.
- **Moyenne des fautes par partie** : le nombre moyen de fautes commises au cours de chaque partie. Cette valeur va de 0 à 20.

14.3. Cartes de membre



Cette fenêtre vous permet d'attribuer aux membres une ou plusieurs cartes magnétiques.

Les cartes peuvent être utilisées pour ajouter un membre à une partie.

Il est possible d'attribuer plusieurs cartes à un membre et chaque carte peut avoir une date d'expiration différente.

Il est aussi possible d'attribuer une carte à un groupe de membres, ce qui vous permet de regrouper certains membres, qui viennent habituellement jouer tous ensemble en utilisant la même carte.

Lorsqu'une carte est glissée dans le lecteur de cartes, une fenêtre s'ouvre et vous pouvez y choisir les joueurs à ajouter à la partie.

Pour plus d'informations sur l'utilisation des cartes lors de l'ouverture d'une partie, voir AJOUT DE JOUEURS EN UTILISANT LES CARTES MAGNETIQUES DE MEMBRES dans OUVERTURE D'UNE NOUVELLE PISTE.

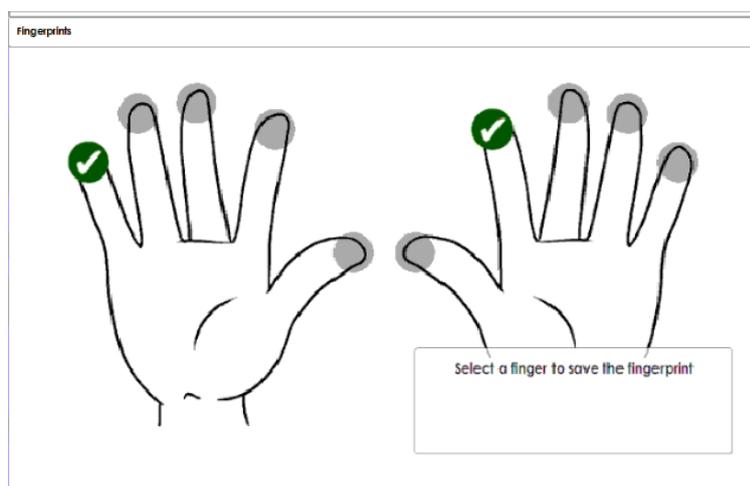
Options disponibles :

- **NOUVELLE CARTE** : cela vous permet d'attribuer une nouvelle carte au membre sélectionné. Un message vous indique GLISSER LA CARTE MAINTENANT, il suffit alors de glisser la nouvelle carte dans le lecteur de cartes pour la voir à l'écran. Si la carte a déjà été utilisée pour un autre membre, le système vous permet de choisir d'interrompre la procédure ou d'attribuer la carte également au nouveau membre.

- **SUPPRIMER UNE CARTE** : cela vous permet de supprimer le lien entre le membre et la carte sélectionnée. Si la carte n'est utilisée que par ce membre, la carte sera également supprimée de la base de données.
- **ACTIVER CARTE** : cela vous permet d'activer la carte sélectionnée, si elle était désactivée auparavant.
- **DESACTIVER CARTE** : cela vous permet de désactiver la carte sélectionnée.
- **DATE D'EXPIRATION** : cela vous permet de fixer une date d'expiration pour la carte.
- **PAS D'EXPIRATION** signifie que la carte n'expirera pas. Une fois la date fixée, cliquez sur **CHANGER EXPIRATION**.

Une carte désactivée ou expirée est considérée comme nulle.

14.4. Empreintes digitales



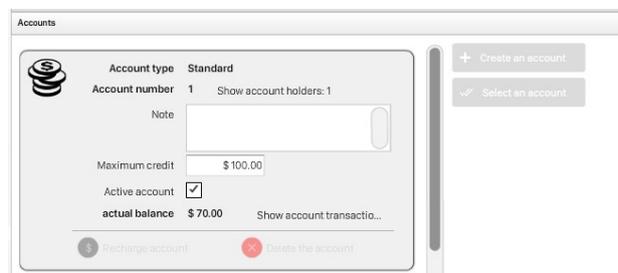
Cette fenêtre vous permet de mémoriser les empreintes des employés pour qu'ils puissent accéder aux postes de travail.

Choisissez le bout du doigt que vous voulez mémoriser et posez le doigt sur le lecteur.

Il est possible de mémoriser plus d'un doigt.

14.5. Comptes

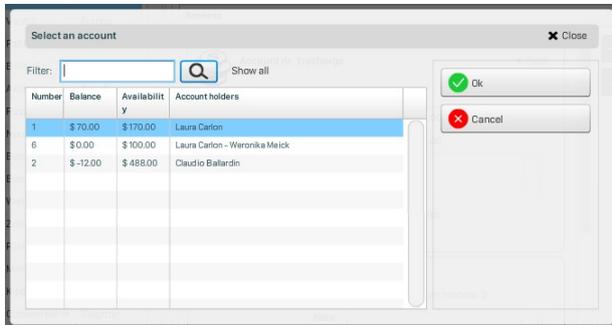
Appuyez sur le bouton CREER COMPTE.



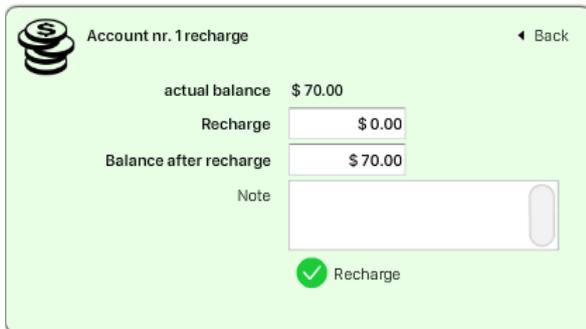
Cette fenêtre vous permet de créer un COMPTE pour un joueur. Ce compte peut être utilisé dans le centre de bowling comme un crédit.

Les comptes peuvent être utilisés pour payer n'importe quel jeu, commande ou article acheté dans le centre de bowling.

- **Créer un compte** : Appuyez sur le bouton **CREER UN COMPTE**.
- **Sélectionner un compte** : Appuyez sur le bouton **SELECTIONNER UN COMPTE** pour afficher tous les comptes.

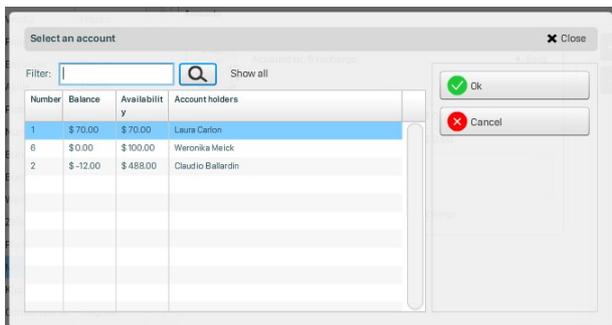


- **Afficher les titulaires du compte** : montre le(s) titulaire(s) actuel(s) et vous permet d'ajouter des titulaires supplémentaires au compte.
- **Crédit maximum** : indique la limite de crédit pour ce client.
- **Compte actif** : vous permet d'Activer ou de Désactiver le compte courant.
- **Afficher les transactions du compte** : cela montre toutes les transactions liées au compte courant.
- **Recharge** : cela permet au client d'ajouter de l'argent sur le compte.



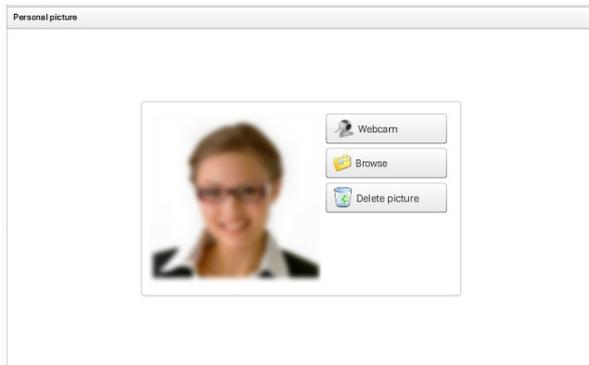
- **Supprimer le compte** : supprime le compte courant.
- **Recharge** : cela vous permet d'encaisser afin de recharger le compte et vous donne accès à l'écran REVENU.

Appuyez sur le bouton **SELECTIONNER UN COMPTE**.



Cette fenêtre vous permet de sélectionner n'importe lequel des comptes existants.

14.6. Photo personnelle



Cette fenêtre vous permet d'ajouter une photo au membre sélectionné.

La photo du membre est utile pour reconnaître le membre lorsqu'il utilise la carte et cela vous permet d'envoyer la photo du membre aux moniteurs des pistes durant la partie.

- **WEBCAM** : ce bouton n'est visible que si une webcam a été correctement installée et configurée. Pour prendre une photo, appuyez sur le bouton **WEBCAM**, puis sur **PRENDRE UNE PHOTO**.
- **PARCOURIR** : cela vous permet de sélectionner une image à partir d'un disque amovible ou d'une clé USB.
- **SUPPRIMER PHOTO** : cela vous permet de supprimer la photo actuelle.

14.6.1. Plus d'options disponibles

- **MODIFIER LES GROUPES DE JOUEURS** : vous permet de modifier les groupes et d'accéder à la fenêtre GROUPES DE MEMBRES
- **IMPRIMER CARTE BASIQUE** : imprime un rapport avec les informations du membre, y compris les statistiques et une photo du membre, mais sans aucune information confidentielle.
- **IMPRIMER CARTE DETAILLEE** : imprime un rapport avec les informations du membre, y compris les statistiques, une photo du membre et les informations classifiées.
- **SUPPRIMER** : supprime le membre sélectionné.
- **NOUVEAU MEMBRE** : vous permet de créer un nouveau membre.
- **SAUVEGARDER** : sauvegarde les changements effectués.
- **ANNULER** : annule toute modification effectuée et restaure les réglages précédents.

14.7. Groupes de membres

Activity	Rate	Use default
Bowling	Standard Bowling 2	<input checked="" type="checkbox"/>
Laser game	Standard Games	<input checked="" type="checkbox"/>
Cars	Standard Games	<input checked="" type="checkbox"/>
Hockey Table	Standard Games	<input checked="" type="checkbox"/>
Horses	Darts	<input checked="" type="checkbox"/>
Video game	Standard Games	<input checked="" type="checkbox"/>
Billiards	Billiard	<input checked="" type="checkbox"/>
Darts	Darts	<input checked="" type="checkbox"/>
Super car	Standard Games	<input checked="" type="checkbox"/>
Kids	Standard Games	<input checked="" type="checkbox"/>

Cette fenêtre vous permet de définir les groupes de membres et de leur attribuer des tarifs spécifiques.

Les groupes de membres sont utilisés pour simplifier l'attribution des tarifs aux membres qui font partie de ces groupes.

Pour chaque groupe, il est possible de définir :

- **NOM** : indique le nom du groupe
- **DESCRIPTION** : cela vous permet d'entrer des notes pour le groupe.
- **TARIF** : il est possible d'attribuer un tarif spécial pour chaque secteur. Pour plus d'informations sur les tarifs, voir DEFINITION DES TARIFS.

L'option UTILISER PAR DEFAULT sur le côté droit de chaque tarif, vous permet de rétablir le tarif par défaut pour ce secteur. Pour plus d'informations sur les tarifs par défaut, voir REGLAGES DU TARIF PAR DEFAULT.

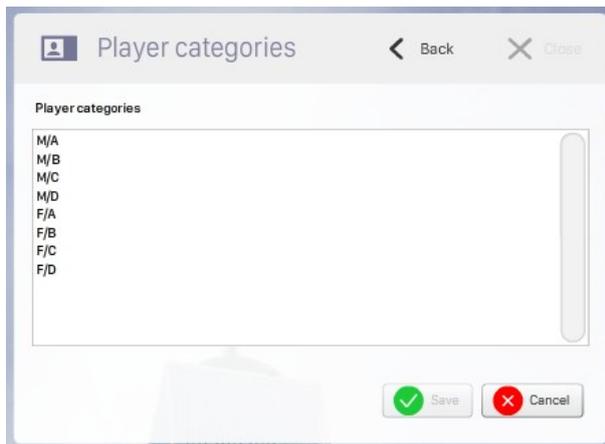
Tous les tarifs attribués ici seront automatiquement utilisés pour tous les membres de ce groupe.

14.7.1. Options disponibles

- **SUPPRIMER** : annule le groupe de membres sélectionné. **NOTE** : il n'est pas possible d'annuler un groupe avec des membres.
- **NOUVEAU GROUPE** : cela vous permet de créer un nouveau groupe de membres.
- **SAUVEGARDER** : sauvegarde les changements effectués.
- **ANNULER** : annule tous les changements effectués et restaure les réglages précédents.

14.8. Catégories de joueurs

Pour accéder : MEMBRES -> **Catégories de joueurs**



Cette fenêtre vous permet de définir les catégories de joueurs.

La catégorie sera ensuite attribuée aux membres dans la fenêtre ARCHIVE DES MEMBRES.

Pour modifier les catégories, cliquez sur la fenêtre et créez/annulez la nouvelle catégorie.

14.8.1. Options disponibles

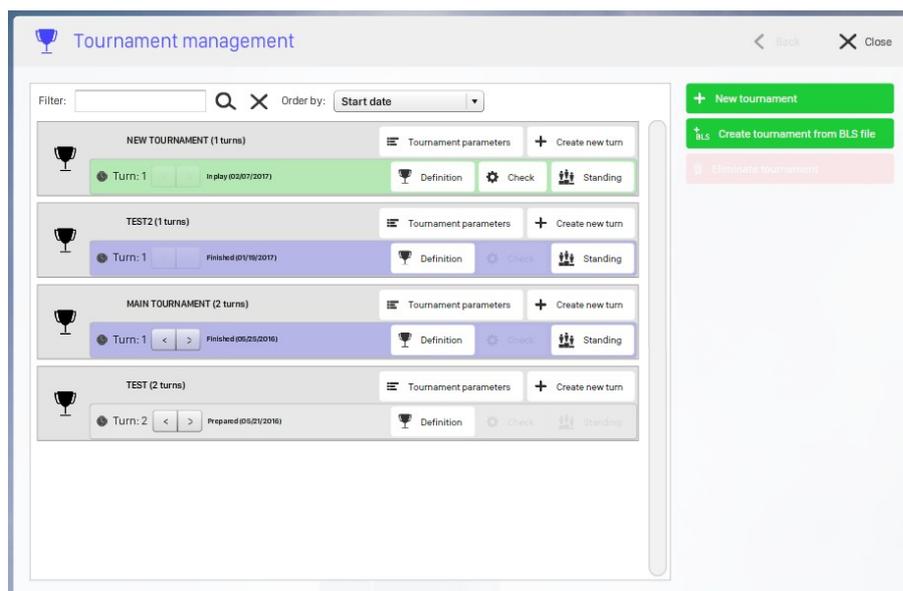
- **SAUVEGARDER** : sauvegarde tous les changements effectués.
- **ANNULER** : annule tous les changements effectués et restaure les réglages précédents.

15. Gestion des tournois

15.1. Gestion des tournois

Pour accéder : **TOURNOIS**

15.1.1. Paramètres généraux



La fenêtre Tournoi vous permet de créer un nouveau tournoi et cela vous permet aussi de gérer les tours, les participants et les classements.

Chaque tournoi est listé sur le côté gauche de la fenêtre.

Il affiche le nom du tournoi et la liste des tours créés. La couleur de l'arrière-plan du numéro du tour indique sa progression comme suit :

- **Bleu clair** : les tours n'ont pas démarré.
- **Vert** : les tours sont en cours.
- **Gris** : les tours ont été joués.

En cliquant sur le nombre de tours, différents écrans s'afficheront en fonction du statut des équipes :

- **Tour encore à jouer** : vous permet d'accéder à la fenêtre DEFINITION DU TOUR.
- **Tour en cours de jeu** : vous permet d'accéder aux fenêtres DEFINITION DU TOUR, CONTROLE DU TOUR et CLASSEMENT DU TOURNOI.
- **Tour terminé** : vous permet d'accéder aux fenêtres DEFINITION DU TOUR et CLASSEMENT DU TOURNOI.

La liste des fonctions disponibles est affichée dans chaque ligne de tournoi et sur le côté droit de la fenêtre :

- **NOUVEAU TOURNOI** : vous permet de créer un nouveau tournoi.
- **PARAMETRES DU TOURNOI** : vous permet de modifier les paramètres du tournoi.
- **CREER NOUVEAU TOUR** : vous permet de créer un nouveau tour.
- **DEFINITION DU TOUR** : vous permet de créer le tour et d'ajouter les équipes et les joueurs sur les pistes.
- **CONTROLE DU TOUR** : vous permet de surveiller le tour en cours de jeu.
- **CLASSEMENT DU TOURNOI** : le classement peut être géré en temps réel. Ici, il est possible d'imprimer et de corriger les scores.
- **ELIMINER TOURNOI** : vous permet de supprimer un tournoi et toutes les données associées (joueurs, scores, etc.)

La création d'un tournoi nécessite deux opérations :

1. Configurer les paramètres du tournoi à l'aide des touches NOUVEAU TOURNOI et PARAMETRES TOURNOI.
2. Créer le premier **TOUR** et ajouter les participants à l'aide de la touche DEFINITION DU TOUR.

15.2. Définition du tournoi

Pour accéder : TOURNOIS -> **NOUVEAU TOURNOI (PARAMETRES TOURNOI)**

Tournament definition

Back Close

General parameters

Tournament name

Notes

Number of lanes used by tournament: 4

Number of players per team: 1

Number of teams per lane: 1

Bring forward previous turn score:

Win bonus: 0

No-Tap: -

Pinfall bonus: Not active

Category	HDP
M/A	0
M/B	0
M/C	0

Lane movement parameters

Additional parameters

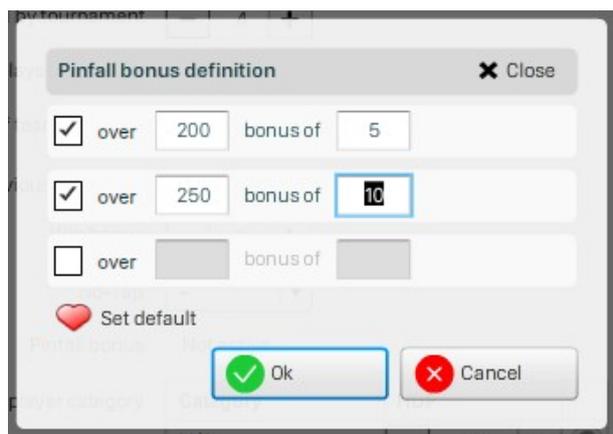
Save

Cancel

Imposta come predefinito

Cette fenêtre est utilisée pour configurer le type de tournoi en ajoutant les paramètres requis.

- **NOM DU TOURNOI** : utilisé pour donner un nom et une identification uniques au tournoi.
- **NOTES** : vous permet d'entrer des informations supplémentaires et des notes à propos du tournoi.
- **NOMBRE DE PISTES UTILISEES PAR LE TOURNOI** : indique le nombre de pistes qui sont utilisées pour le tournoi. Le nombre de pistes peut être modifié avant le début de chaque tour.
- **NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPE** : indique le nombre de joueurs pour chaque équipe participante.
- **NOMBRE D'EQUIPES PAR PISTE** : indique combien d'équipes seront affectées à chaque piste pour le tour.
- **REPORTER LE SCORE DU TOUR PRÉCÉDENT** : indique un tournoi, dans lequel le classement final sera calculé en additionnant les scores de chaque tour précédent.
- **BONUS DE VICTOIRE** : (généralement utilisé lorsque chaque équipe joue contre toutes les autres équipes) permet d'attribuer des quilles bonus au score dans le cas de victoires, d'égalité et de scores élevés.
- **NO-TAP** : permet au format « no-tap » de convertir un nombre de quilles spécifiques renversés en un strike (c'est-à-dire 9 quilles no-tap, 8 quilles no-tap)
- **BONUS DE POINTS** : dans un format tournoi où chaque participant joue une partie contre chacun des autres participants, il est possible d'attribuer un bonus :



Une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre d'attribuer les bonus. Trois niveaux de bonus peuvent être programmés et le nombre de quilles bonus peut être sélectionné pour chaque niveau.

DEFINIR PAR DEFAULT : définir les valeurs par défaut.

- **HANDICAP (HDP) PAR CATEGORIE DE JOUEUR** : permet de calculer le handicap de chaque joueur en fonction de la catégorie qui lui est attribuée dans les CATEGORIES DE JOUEURS.
- **SAUVEGARDER** : sauvegarde les changements effectués.
- **ANNULER** : annule les changements effectués.

15.2.1. Paramètres pour le mouvement de piste

Lane movement parameters

Lane swap active

Lane swap for even games (2, 4, 6...)

Movement type Left-right movement

Lane movement at end of series - 2 +

Number of games per series - 2 +

Number of series - 3 +

Additional parameters

- **ECHANGE DE PISTE ACTIF** : indique que des pistes en alternance seront utilisées pour chaque frame.
- **TYPE DE MOUVEMENT** :
 MOUVEMENT GAUCHE-DROITE : indique la direction du mouvement de chaque équipe/joueur.
 CHAQUE EQUIPE JOUE CONTRE TOUTES LES AUTRES EQUIPES : chaque équipe ou joueur joue une partie contre toutes les autres équipes ou contre tous les autres joueurs. Les bonus sont généralement attribués pour les victoires, les égalités ou les scores élevés.
 EQUIPE SUR LA GAUCHE VA A GAUCHE, EQUIPE SUR LA DROITE VA A DROITE : indique la direction du mouvement de chaque équipe/joueur.
 EQUIPE SUR LA GAUCHE VA A DROITE, EQUIPE SUR LA DROITE VA A GAUCHE : indique la direction du mouvement de chaque équipe/joueur.
- **MOUVEMENT DE PISTE A LA FIN DE CHAQUE SERIE** : indique le nombre de pistes que chaque équipe/joueur devra passer à la fin de chaque série jouée.
Note : Les valeurs NEGATIVES indiquent un déplacement vers la GAUCHE, les valeurs POSITIVES indique un déplacement vers la DROITE.
- **NOMBRE DE PARTIES PAR SERIE** : indique le nombre de parties qui seront jouées dans chaque série.
- **NOMBRE DE SERIES** : indique combien de séries seront jouées.

15.2.2. Paramètres de tournoi supplémentaires

Additional parameters

Game settings

Start in edit players modality

Change the background color for each game

Amount due to participate

Enable automatic game progress

Consent fast progress of the games

Game end delay in seconds 30

Show next game information

Average applied to Vacant players 100

Default average applied to Absent players 100

Automatic standings

Activate standings visualization

Show as table results

Scroll standings during game

Seconds to display at end of turn 300

Practice

Minutes of practice throws at start 5

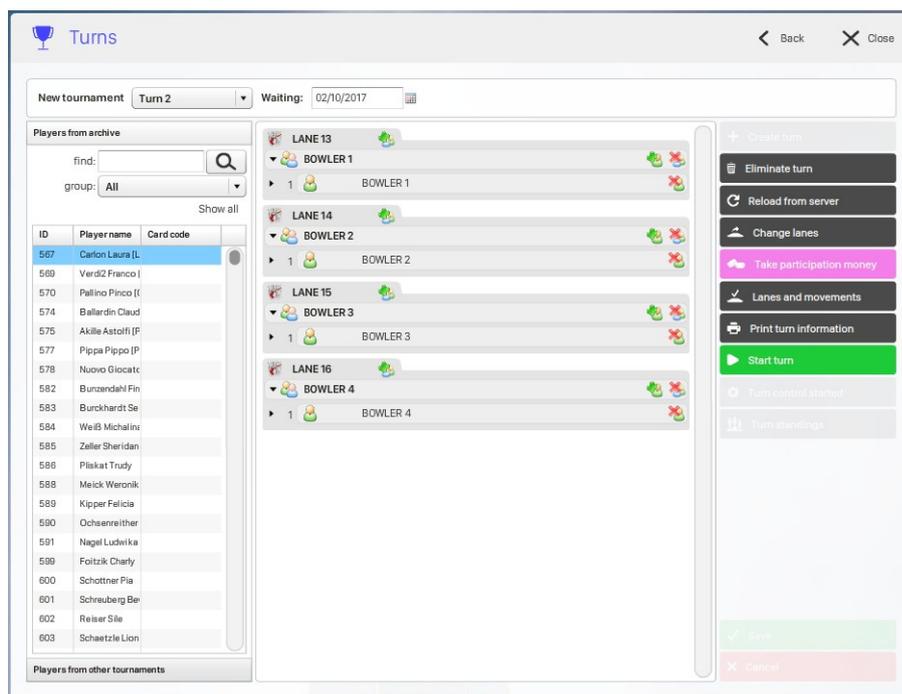
Type of practice ▼

- **PARAMETRES DES PARTIES** : il mène à la fenêtre d'écran PARAMETRES DES PARTIES, de laquelle il est possible de gérer l'affichage du moniteur de piste et d'activer des fonctions spéciales, présentes sur la console des joueurs.
Note : les animations du moniteur de piste sont automatiquement désactivées pendant les tournois et un affichage graphique simplifié est adopté. Cependant, ces paramètres peuvent être modifiés.
- **CHANGER LA COULEUR DE L'ARRIERE-PLAN POUR CHAQUE PARTIE** : cela vous permet d'avoir un arrière-plan différent pour chaque partie jouée.
- **MONTANT LIE A LA PARTICIPATION** : les frais d'inscription au tournoi peuvent être entrés ici.
- **PERMETTRE L'AVANCEMENT AUTOMATIQUE DU JEU** : cette option permet au logiciel de démarrer automatiquement un nouveau jeu à la fin de chaque partie. Si cette option n'est pas sélectionnée, le système ne continuera pas automatiquement avec la prochaine partie du tour ; ceci doit être fait manuellement depuis le poste d'accueil dans la fenêtre CONTROLE DU TOUR.
- **AUTORISER LA PROGRESSION RAPIDE DES PARTIES** : lorsqu'une équipe a terminé une partie, cette option permet à l'équipe de passer à la piste suivante et de commencer à jouer immédiatement, lorsque la piste suivante est libre.
- **DELAI DE FIN DE PARTIE EN SECONDES** : définit la durée durant laquelle les scores des dernières parties jouées restent affichés à l'écran avant le début de la nouvelle partie. Cette fonction permet aux joueurs d'avoir assez de temps pour pouvoir noter leurs scores à la fin de la partie.
- **AFFICHER LES INFORMATIONS DU JEU SUIVANT** : indique le numéro de piste pour la prochaine partie.
- **MOYENNE APPLIQUEE AUX JOUEURS VACANTS** : vous permet d'attribuer un score fixe pour les joueurs VACANTS. Des scores différents peuvent être attribués à chaque joueur.

- **MOYENNE APPLIQUEE AUX JOUEURS ABSENTS** : vous permet d'attribuer un score fixe pour les joueurs ABSENTS.
- **ACTIVER LA VISUALISATION DU CLASSEMENT** : active le calcul pour le classement et l'affiche sur les moniteurs.
- **AFFICHER COMME TABLEAU DES RESULTATS** : affiche les scores sur le moniteur sous forme de tableau.
- **DEFILEMENT DU CLASSEMENT PENDANT LE JEU** : permet de faire défiler les classements actuels sur la partie inférieure des moniteurs pendant le tournoi.
- **TEMPS EN SECONDES POUR L’AFFICHAGE A LA FIN DU TOUR** : indique combien de temps le classement sera affiché sur les moniteurs à la fin de chaque partie.
- **TEMPS D’ENTRAINEMENT AU DEBUT** : vous permet de définir le temps d'entraînement avant le début de chaque partie.
- **TYPE D’ENTRAINEMENT** : vous permet de choisir le type d'entraînement parmi trois options :
 - **Cycle Strike** : la machine remplace 10 quilles après chaque lancer.
 - **Cycle normal** : la machine fait le cycle après chaque boule.
 - **Pinsetter arrêté** : Pas de quille sur la piste.

15.3. Définition du tour

Pour accéder : TOURNOIS -> DEFINITION DU TOUR



Utilisez cet écran pour créer les tours et pour ajouter des joueurs aux pistes.

Le tour qui va être créé ou modifié est affiché dans la partie supérieure de l'écran.

L'archive des joueurs est affichée sur le côté gauche de l'écran et les participants des tournois ou tours précédents sont affichés dans la partie inférieure.

Les pistes utilisées par le tour sont affichées au centre de l'écran avec les équipes et les participants.

Une série de touches qui contrôlent diverses opérations sont affichées sur le côté droit.

Si aucun tour n'est affiché, il sera nécessaire d'utiliser le bouton **CREER NOUVEAU TOUR** dans GESTION DES TOURNOIS pour vous permettre d'ajouter des joueurs.

15.3.1. Joueurs issus de l'archive

Affiche la liste des joueurs présents dans l'ARCHIVE DES MEMBRES.

Un champ de recherche apparaît en haut de l'écran. Utilisez ce champ pour saisir les noms, surnoms en entier ou en partie pour raccourcir la liste. L'identifiant du joueur, s'il est connu, peut être saisi dans le filtre d'affichage pour trouver le joueur.

La touche **AFFICHER TOUT** affiche tous les membres de l'archive.

Il est possible de faire glisser un nom de la liste et de le déposer sur la piste sélectionnée.

15.3.2. Joueurs provenant d'autres tournois

L'écran affiche la liste des tournois déjà créés et la liste des équipes et joueurs participants de tous les tournois précédents.

Il est possible de choisir un tournoi et un tour. Une fois terminé, la **LISTE DES EQUIPES ET JOUEURS** indique les joueurs qui ont participé au tour sélectionné. Les joueurs et les équipes peuvent être glissés et déposés sur une piste dans le nouveau tour.

Note : il est possible, lorsqu'une équipe est exportée de la **LISTE DES TOURNOIS**, d'ajouter au nouveau tour, un pourcentage des quilles des tours précédents.

Pour ce faire, sélectionnez le tour dans la **LISTE DES TOURNOIS** et cliquez sur **CALCULER CLASSEMENT** ; le classement de l'équipe sera affiché avec les scores les plus élevés.

Ce pourcentage du score du tour de qualification précédent est ensuite reporté à l'étape suivante du tournoi.

15.3.3. Création d'équipes et de joueurs

La liste des pistes et des équipes participantes est affichée au centre de l'écran.

Les joueurs peuvent être affectés à leurs équipes de plusieurs façons :

- Entrer le numéro identifiant du joueur ; tous les détails du joueur seront affichés.
- Glisser-déposer le nom du joueur de la liste des membres.
- Glisser-déposer le joueur ou toute l'équipe d'un tournoi précédent.

Les paramètres disponibles pour chaque joueur sont :

- **Identifiant** : Numéro d'identification de l'archive des joueurs.
- **Nom** : Nom du joueur.
- **Catégorie** : Catégorie du joueur.
- **Personnel** : Code de carte personnelle (si disponible)
- **Handicap** : Handicap du joueur.
- **Démarrer** : Une valeur initiale des quilles qui peut être saisie manuellement ou calculée par le système, et qui peut être ajoutée au score final.
- **Blind** : Affiche la moyenne du joueur. Ceci peut être utilisé pour calculer un score « Blind » lorsque le joueur ne vient pas.
- **Vacant** : affiche la moyenne du joueur. Ceci peut être utilisé pour calculer un score « Vacant » lorsque le joueur est absent.
- **Absent** : affiche la moyenne du joueur. Ceci peut être utilisé pour calculer un score « Absent » lorsque le joueur est absent.
- **Meneur** : un joueur agit comme un « Meneur ».
- **Robot** : permet au joueur de jouer contre un « Robot » avec 3 niveaux de compétences différents.
- **Inactif** : un joueur n'est pas actif.

- **Suspendu** : Ceci peut être utilisé lorsqu'un joueur ne joue pas temporairement.
- **Réserve** : Ceci peut être utilisé lorsqu'un joueur est remplacé par une « Réserve ».

15.3.4. Options disponibles

- **CREER TOUR** : vous permet de créer un nouveau tour.
- **ELIMINER TOUR** : vous permet d'annuler le dernier tour à condition qu'il n'ait pas déjà commencé.
- **RECHARGER DEPUIS LE SERVEUR** : vous permet de charger à partir du serveur toute les modifications apportées au tour, qui n'étaient pas visible. En appuyant sur le bouton, il est possible de recharger la situation réelle du tour.
- **CHANGER PISTES** : sélectionner les pistes à utiliser pour le tour.
- **ENCAISSER LA PARTICIPATION** : donne accès à la fenêtre TABLEAU DES REVENUS et affiche les inscriptions à encaisser.
- **PISTES ET MOUVEMENTS** : vous permet d'attribuer les pistes manuellement (CHANGER PISTES), d'assigner aléatoirement les pistes aux équipes (ATTIBUTION PISTES AU HASARD) et de définir les REGLES DE MOUVEMENT.
- **IMPRIMER LES INFORMATIONS SUR LE TOUR** : imprime les détails du tournoi, des équipes et des joueurs. Il imprime également les numéros de piste assignés aux équipes et aux joueurs.
- **DEMARRER TOUR** : vous permet de démarrer le tour en cours. Lorsqu'un tour débute, une série de vérifications est effectuée pour vérifier que les pistes sont disponibles, que les équipes sont complètes et ont été assignées à leurs pistes, et que les frais d'inscription ont été payés. Certaines de ces vérifications peuvent être ignorées par l'employé (réceptionniste, vendeur, caissier, ...). Lorsque le tour démarre, la fenêtre CONTRÔLE DU TOUR s'affichera.
- **CONTRÔLE DU TOUR COMMENCE** : il n'est disponible que lorsque le tour en cours a commencé, il vous permet d'afficher la fenêtre CONTRÔLE DU TOUR.
- **CLASSEMENT DU TOUR** : il n'est disponible qu'au début ou à la fin du tour en cours. Il vous permet d'accéder à la fenêtre CLASSEMENT DU TOURNOI.
- **SAUVEGARDER** : sauvegarde les modifications effectuées.
- **ANNULER** : annule les modifications apportées et restaure les données précédentes.

15.4. Contrôle du tour

Pour accéder : TOURNOIS -> **CONTRÔLE DU TOUR COMMENCE**

The screenshot shows the 'Turn control' interface for a tournament named 'Champ', Turn number 1, starting today. The main area is a 'Games grid' with 5 rows (Games 1-5) and 8 columns (Lanes 1-8). Each cell contains a bowler's name and a progress bar. Lane 1 is green (finished), Lane 2 is yellow (in progress), and Lanes 3-8 are grey (not started). A 'Game list' on the left shows the same data. On the right, there are buttons for 'PRACTICE', 'Tournament standings', and 'Definition'. Below the grid, there are controls for 'Automatic progress activated' (checked) and 'Activate manual progress' (unchecked), along with a 'Force turn progress' button. At the bottom, it shows 'Games finished: 8/48 - frames played: 85/480'. On the far right, there are buttons for 'BOWLER 2' (Modify, Score), 'Pause turn' (Turn will be completed), and 'Abort turn'.

Cette fenêtre vous permet de surveiller la progression du tour en cours grâce à une interface graphique.

La partie supérieure de l'écran affiche des informations sur le tournoi et le tour en cours.

La progression du tour peut être surveillée par les **GRILLES DE JEU** ou par la **LISTE DES EQUIPES EN JEU**.

15.4.1. Grilles de jeu

Le tour est divisé en parties qui sont affichées sous forme de grille.

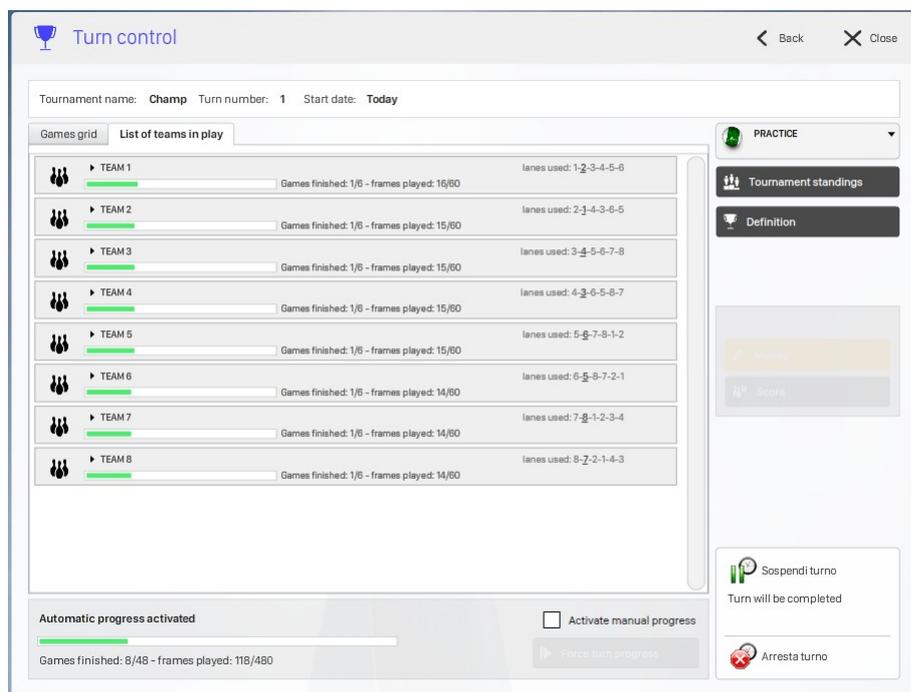
Les colonnes indiquent les numéros de piste et les lignes indiquent le nombre de parties.

Chaque partie est affichée sous la forme d'une fenêtre contenant les noms des équipes et une barre qui indique la progression de la partie.

La couleur de la case/barre indique la progression du jeu :

- **BLEU** : entraînement.
- **JAUNE** : jeu en cours.
- **VERT** : jeu terminé.
- **GRIS** : jeu non démarré.

15.4.2. Liste des équipes en jeu



Cette fenêtre montre la progression du jeu, le nombre de parties jouées et les numéros de pistes attribués à toutes les équipes participantes.

Il montre également la progression de chaque équipe.

Cliquez sur le nom de l'équipe pour accéder aux fonctions suivantes :

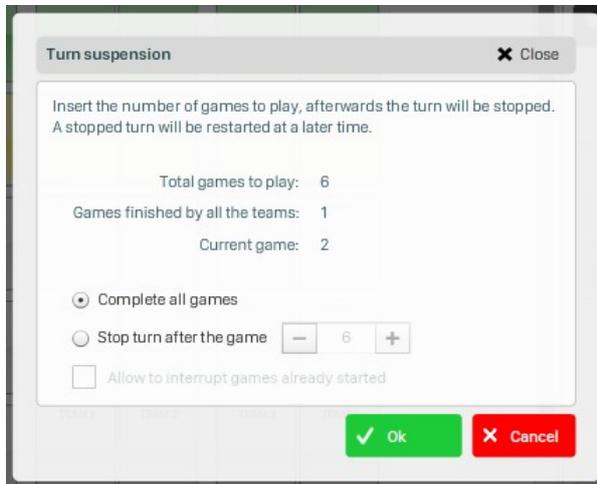
- **MODIFIER** : permet d'accéder à la fenêtre MODIFICATION DES PARTIES. Pendant un tournoi, cette fenêtre ne vous permet que d'effectuer certaines opérations comme changer le nom du joueur et ajouter ou supprimer un score Blind.
- **SCORE** : permet d'accéder à la fenêtre SCORES, de laquelle il est possible de voir, de corriger ou d'imprimer les scores.

La barre de progression se trouve dans la partie inférieure de l'écran. La barre indique le pourcentage du tour qui a déjà été joué et celui qui reste à jouer. Les parties terminées et les frames jouées sont affichées sous la barre.

15.4.3. Options disponibles

- **ACTIVER LA PROGRESSION MANUELLE** : lorsque la PROGRESSION AUTOMATIQUE est activée, cette option vous permet d'utiliser le contrôle manuel.
- **FORCER LA PROGRESSION DU TOUR** : ceci n'est actif que lorsque la progression manuelle a été sélectionnée. Cela vous permet de démarrer une nouvelle partie lorsque la dernière partie jouée est terminée.
- **ENTRAÎNEMENT** : Cette fonction active ou désactive le temps d'entraînement et vous permet de définir la durée. La durée de l'entraînement fixée pour une seule partie peut être gérée dans la fenêtre MODIFICATION DES PARTIES.
- **DEFINITIONS** : permet d'accéder à la fenêtre DEFINITION DU TOUR.
- **CLASSEMENT DU TOURNOI** : vous permet d'accéder à la fenêtre CLASSEMENT DU TOURNOI.

- **ARRÊTER LE TOUR** : vous permet d'arrêter un tour et de le redémarrer ultérieurement. Une fenêtre s'ouvre, dans laquelle il est possible de définir si le tour doit être arrêté après que les joueurs ont **TERMINE TOUTES LES PARTIES** ou **ARRETER LE TOUR APRES LA PARTIE**, après une partie en particulier.



- **INTERROMPRE TOUR** : cette option permet d'interrompre le tour, et toutes les parties et frames jouées seront perdues. Cette option ne doit être utilisée que lorsque le tour doit être redémarré du début.

15.5. Classement du tournoi

Pour accéder : TOURNOI -> **CLASSEMENT DU TOURNOI**

Les classements du tournoi peuvent être consultés et gérés dans les fenêtres suivantes :

Le premier écran affiche la liste des équipes du score le plus élevé au score le moins élevé.

Le second écran affiche le classement sous forme d'un graphique.

Cliquez sur les étiquettes en haut et en bas de la page pour passer d'un écran à un autre.

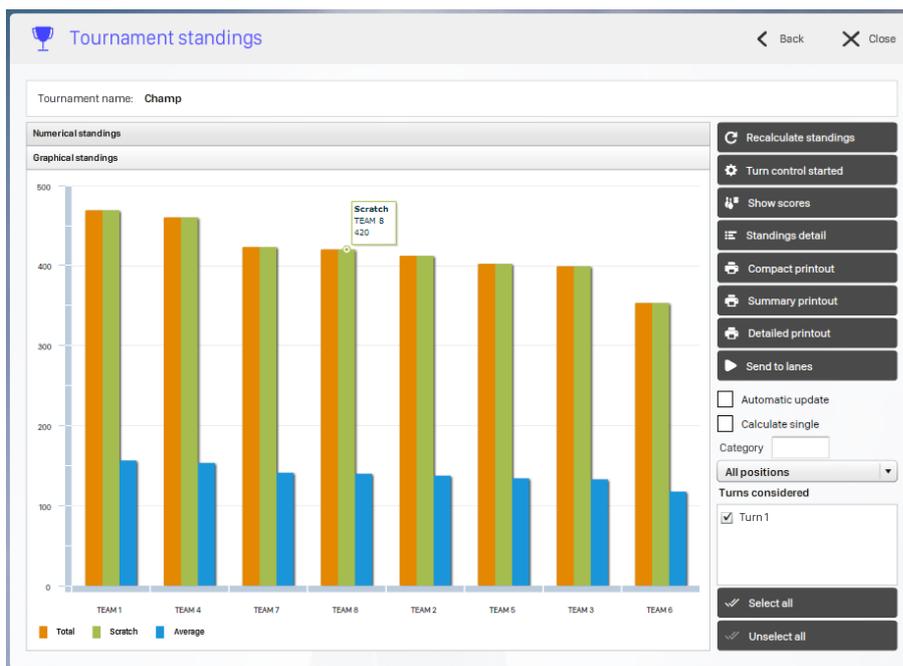
Tournament name: **Champ**

Numerical standings

Pos.	Name	Turn	Categor	Games	Wins	Draws	Bonus	Hdp	Scratch	Average	Total
1	TEAM 1	1		1	1	0	0	0	489	156.33	489
2	TEAM 4	1		1	1	0	0	0	460	153.33	460
3	TEAM 7	1		1	1	0	0	0	423	141.00	423
4	TEAM 8	1		1	0	0	0	0	420	140.00	420
5	TEAM 2	1		1	0	0	0	0	412	137.33	412
6	TEAM 5	1		1	1	0	0	0	402	134.00	402
7	TEAM 3	1		1	0	0	0	0	399	133.00	399
8	TEAM 6	1		1	0	0	0	0	353	117.67	353

Graphical standings

Automatic update
 Calculate single
 Category:
 All positions:
 Turns considered:
 Turn 1



Automatic update
 Calculate single
 Category:
 All positions:
 Turns considered:
 Turn 1

Pour chaque équipe sont affichés les détails suivants :

- Position dans le classement
- Nom de l'équipe
- Tours joués
- Catégorie
- Parties jouées
- Victoires
- Egalités

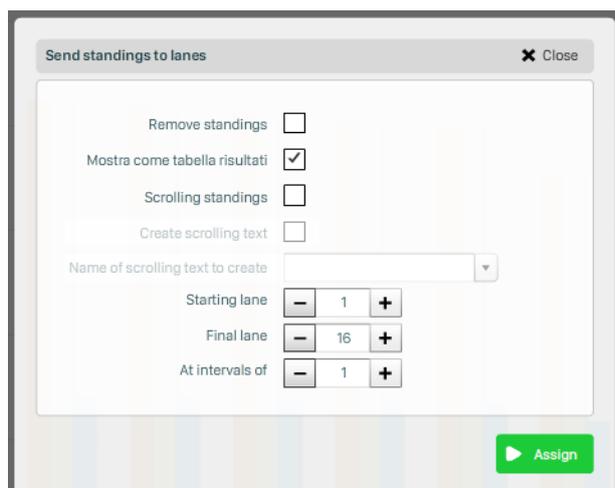
- Bonus
- Handicap
- Scratch
- Moyenne
- Total

15.5.1. Options disponibles

- **RECALCULER CLASSEMENT** : met à jour le classement. Ceci est utile pour mettre à jour le classement pendant que le tour actuel est en cours.
- **CONTROLE DU TOUR COMMENCE** : permet d'accéder à la fenêtre CONTROLE DU TOUR. Cette touche n'est active que lorsque le tour est en cours.
- **AFFICHER LES SCORES** : affiche les SCORES de l'équipe sélectionnée.
- **DETAILS DU CLASSEMENT** : affiche les détails du classement de l'équipe sélectionnée. Cette fonction ouvre un écran qui montre un enregistrement de diverses statistiques relatives aux équipes et aux joueurs. Ces informations peuvent être imprimées. Il est possible d'accéder à cette fonction en cliquant sur le nom de l'équipe.
- **IMPRESSION CONCISE** : indique une impression simple du classement avec seulement les moyennes et les totaux de chaque équipe.
- **IMPRESSION SOMMAIRE** : identique à l'impression de base, mais cela inclut les totaux de chaque partie jouée par chaque joueur.
- **IMPRESSION DETAILLEE** : identique à l'impression de base, mais cela contient également les scores de toutes les parties jouées par chaque joueur.
- **ENVOYER AUX PISTES** : ouvre une fenêtre qui vous permet d'afficher le classement sur les moniteurs des pistes, y compris sur les pistes non utilisées par le tournoi.
Pour plus d'informations sur comment envoyer manuellement le classement aux pistes, voir ENVOYER LE CLASSEMENT AUX PISTES.
- **MISE A JOUR AUTOMATIQUE** : cette option est utile lorsqu'un tournoi est en cours, car cela vous permet de mettre à jour le classement toutes les 30 secondes.
- **CATEGORIE** : permet de classer les joueurs en fonction de leur moyenne (généralement un handicap différent est attribué à chaque catégorie).
- **LIMITE DU CLASSEMENT** : définit le nombre maximum de joueurs/équipes affichés dans le classement (ex : 16 premiers, 12 premiers, etc.)
- **TOUR CONSIDERE** : permet de choisir quels résultats du tour seront utilisés pour déterminer le classement.
- **TOUT SELECTIONNER, TOUT DESELECTIONNER** : vous permet de sélectionner et désélectionner tous les tours.
- **CLASSEMENT GRAPHIQUE** : affiche une diagramme en barres du classement du tour sélectionné.

15.6. Envoyer le classement aux pistes

Pour accéder : TOURNOIS -> CLASSEMENT DU TOURNOI -> **ENVOYER AUX PISTES**



Le classement peut être envoyé ou retiré des moniteurs de pistes grâce à cette fenêtre.

- **SUPPRIMER CLASSEMENT** : vous permet de masquer n'importe quel classement sur les pistes sélectionnées.
- **FAIRE DEFILER LE CLASSEMENT** : lorsque cela est actif, le classement sera affiché sous la forme d'un texte défilant dans la partie inférieure des moniteurs. Il est également possible d'afficher le classement en plein écran.
- **CREER TEXTE DEROULANT** : lorsque cela est actif, le classement peut être enregistré dans MESSAGES SUR LES PISTES et peut être modifié avant d'être envoyé aux moniteurs de pistes.
- **NOM DU TEXTE DEROULANT A CREER** : cela vous permet d'entrer un nom pour les messages défilants.
- **PISTE DE DEBUT, PISTE DE FIN, A INTERVALLES DE** : sélectionner les pistes, sur lesquelles il est possible de visualiser ou de masquer le classement.

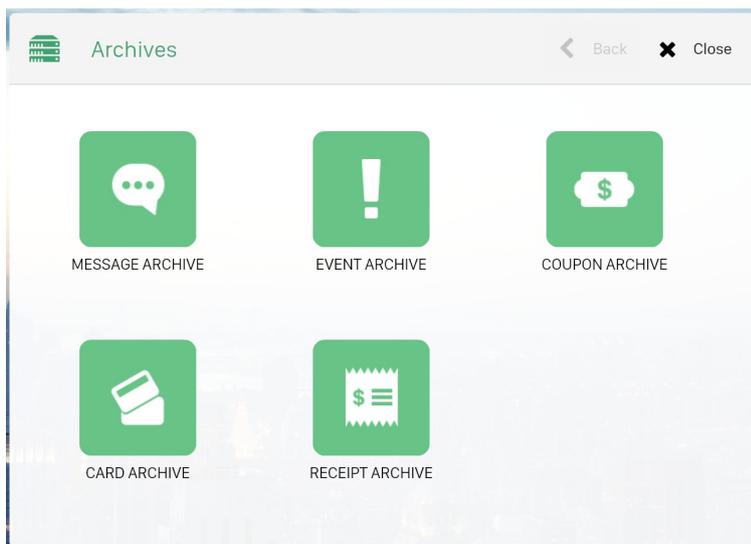
Note : Pendant la progression automatique du tournoi, les classements sont affichés sur les pistes assignées au tournoi, à moins que l'option **ACTIVER LA VISUALISATION DU CLASSEMENT** n'ait été désactivée dans PARAMETRES DE TOURNOI SUPPLEMENTAIRES.

Note : Lorsque cette option est activée, il sera nécessaire de supprimer manuellement les classements des moniteurs de pistes, en utilisant l'option **SUPPRIMER CLASSEMENT**.

16. Archives

16.1. Archives

Pour accéder : **Archives**



Cette fenêtre vous permet d'accéder aux archives de SWITCH.
Cliquez sur n'importe quelle archive pour l'ouvrir.

Les archives disponibles sont :

- Archive des messages
- Archive des évènements
- Archive des coupons
- Archive des cartes
- Archive des reçus

16.2. Archive des messages

Pour accéder : ARCHIVES -> **ARCHIVE DES MESSAGES**

The screenshot displays the 'Message archive' window. At the top, there are navigation buttons for 'Back' and 'Close'. The main area is divided into three sections:

- Message List:** A table with columns for 'Time sent', 'Title', and 'Archived'. The selected message is 'Reservation from 05:30 PM' on '02/09/2017 05:30 PM', which has a green checkmark in the 'Archived' column.
- Message Details:** Located below the list, it shows the title 'Reservation from 05:30 PM', sender 'Server', recipient 'Server', and the message content: 'A reservation in the name of Jhon is due at 05:30 PM. Reservation will use lane 6'.
- Filters and Controls:** On the right, there is a 'Refresh' button, a 'Selected period' dropdown set to 'Current year', a 'First 100 elements' dropdown, a search bar, and three filter sections: 'Filter by station' (All stations), 'Filter by state' (All messages), and 'Filter by type' (All types).

Tous les messages de l'archive sont visibles dans cette fenêtre.

Les messages sont affichés sur le côté gauche. Cliquez sur le message pour le sélectionner. Le contenu du message est affiché en bas.

Le message sélectionné sera surligné.

Cliquez sur **REACTUALISER** pour mettre à jour la liste actuelle.

Pour plus d'informations sur les messages, voir MESSAGES.

16.2.1. Liste des messages

	02/09/2017 05:30 PM	Reservation from 05:30 PM	
--	---------------------	---------------------------	--

Pour chaque message, la liste affiche :

- Le type, identifié par une icône.
- L'heure et la date à laquelle le message a été émis.
- Le titre du message.
- Le statut du message : une marque indique que le message a été archivé.

16.2.2. Types de message

Chaque type de message a une icône différente avec la description suivante :



- indique un message d'alarme générique.



- indique un message d'erreur générique.



- indique un message contenant des informations.



- indique les demandes pour l'intervention d'un mécanicien sur les pistes.



- indique la demande d'un serveur sur les pistes.



- indique les messages relatifs aux réservations.



- indique qu'une mise à jour du logiciel est disponible pour l'installation.

16.2.3. Détails

- L'icône à gauche indique le type de message.
- **TITRE** : le titre du message.
- **DE** : l'expéditeur du message.
- **A** : le destinataire du message.
- **HEURE D'ENVOI** : la date et l'heure d'envoi du message.
- **HEURE DE LECTURE** : la date et l'heure à laquelle le message a été lu pour la première fois.
- **HEURE D'ARCHIVAGE** : la date et l'heure à laquelle le message a été archivé.
- **STATUT** : le statut du message (archivé ou non archivé). Si le message a été archivé, il indique le nom de la personne qui l'a archivé.
- **MESSAGE** : le texte du message.

16.2.4. Filtre générique pour les messages

Le filtre peut être utilisé pour sélectionner le message à afficher :

- **PERIODE SELECTIONNEE** : Les messages peuvent être filtrés par la date et l’heure à laquelle ils ont été envoyés. Un laps de temps peut être choisi dans la liste. En sélectionnant **AUTRE**, il est possible de sélectionner une date et une période horaire spécifiques. Le nombre maximum de messages enregistrés à rappeler de la période sélectionnée peut être limité pour gagner du temps.
- **ELEMENTS TOTAUX** : indique le nombre de messages qui ont été chargés par rapport au nombre total de messages contenus dans la période sélectionnée.
- **TROUVER** : Tapez un mot-clé contenu dans le titre ou dans le texte du message et cliquez sur la loupe pour accélérer la recherche.
TOUT AFFICHER : affiche tous les messages. Il est possible de désactiver la case TROUVER pour afficher tous les messages.

16.2.5. Filtre spécifique pour les messages

Les filtres spécifiques suivants sont également disponibles en plus du filtre générique :

- **FILTRE PAR STATION** : Sélectionne uniquement les messages envoyés par un poste de travail en particulier.
- **FILTRE PAR STATUT** : permet de sélectionner les messages en fonction de leur statut (**TOUS LES MESSAGES, UNIQUEMENT LES MESSAGES NON ARCHIVES, UNIQUEMENT LES MESSAGES ARCHIVES**)
- **FILTRE PAR TYPE** : seul le type de message sélectionné sera affiché.

16.3. Archive des évènements

Pour accéder : Archives -> **Archive des évènements**

The screenshot displays the 'Event archive' window. It features a table of events on the left, a detailed view of the selected event at the bottom, and a control panel on the right.

Type	Creation time	Operator	Station
Operator log in	Today 07:49 AM	administrator	Front Desk 1
Start Server application	Today 06:37 AM	SYSTEM	
Start Server application	Yesterday 07:36 PM	SYSTEM	
Start Server application	02/11/2017 06:41 AM	SYSTEM	
Start Server application	02/10/2017 10:46 PM	SYSTEM	
Close Server application	02/10/2017 04:47 P	SYSTEM	
Operator log out	02/10/2017 04:47 P	administrator	Front Desk 1
Operator log in	02/10/2017 01:40 PM	administrator	Front Desk 1
Start Server application	02/10/2017 01:14 PM	SYSTEM	
Start Server application	02/10/2017 07:54 A	SYSTEM	
Start Server application	02/09/2017 10:52 F	SYSTEM	
Operator log out	02/09/2017 06:27 F	administrator	Front Desk 1
Operator log in	02/09/2017 12:20 P	administrator	Front Desk 1
Start Server application	02/09/2017 12:19 PM	SYSTEM	
Close Server application	02/09/2017 12:12 PM	SYSTEM	
Operator log out	02/09/2017 12:11 PM	administrator	Front Desk 1

Selected event details:

- Generation date: Today 07:49 AM
- Operator: administrator
- Station: Front Desk 1
- Description: Operator log in

Control Panel:

- Refresh button
- Selected period: Current year
- First 100 elements
- Total elements: 100/793
- Warning: not all elements have been loaded
- Find: [input field] [Search icon]
- Show all button
- Filter by type:
 - Operator access
 - Server
 - Frame removal
 - Coupon
 - Special term payments
 - Other
- Filter by user: All

Tous les évènements enregistrés dans le système peuvent être visualisés dans cette fenêtre.

La liste sur le côté gauche affiche les évènements. Cliquez sur un évènement pour le sélectionner. Les détails de l'évènement seront affichés en bas.

L'évènement sélectionné sera mis en évidence.

Cliquez sur **REACTUALISER** pour mettre à jour la liste actuelle.

16.3.1. Liste des évènements

Pour chaque évènement, la liste affiche :

- Le type, identifié par une icône.
- Une description de l'évènement.
- La date et l'heure de création du message.
- L'opérateur : lorsqu'un message a été créé par un employé, le nom de l'employé sera affiché ; pour tout autre évènement, le mot **SYSTEME** sera affiché.
- Le poste de travail duquel le message a été généré.

16.3.2. Types d'évènement

Chaque type d'évènement a une icône différente avec la description suivante :



- Cette icône identifie les évènements liés à la suppression de frames par l'employé. Pour plus d'informations sur la suppression des frames, voir SCORES et GESTION DES PISTES.



- Cette icône identifie les évènements liés à l'émission d'avoirs.

Pour plus d'informations sur les avoirs, voir L'AVOIR dans GESTION DES COMMANDES.

Pour plus d'informations détaillées sur l'archivage des coupons, voir ARCHIVE DES COUPONS.



- Cette icône fait référence à des évènements liés à l'utilisation de coupons.



- Cette icône fait référence à des évènements concernant la connexion d'un employé sur un poste de travail.



- Cette icône fait référence à des événements concernant la déconnexion d'un employé sur un poste de travail.



- Cette icône fait référence à des événements concernant le démarrage du serveur.

16.3.3. Détails

Les détails suivants de l'évènement sont affichés ;

- L'icône liée au type d'évènement.
- **Date de création** : la date et l'heure auxquelles l'évènement a été généré.
- **Employé** : l'employé qui a généré l'évènement.
- **Poste de travail** : le poste de travail duquel l'évènement a été généré.
- **Description** : la description de l'évènement.
- **Montant** : cela n'est affiché que dans le cas d'évènements liés à l'utilisation de coupons. Il indique la valeur de l'avoir.

16.3.4. Filtre générique pour les évènements

Les évènements peuvent être facilement trouvés et visualisés en appliquant des filtres. Pour le filtre générique, voir **FILTRE GÉNÉRIQUE POUR LES MESSAGES**.

16.3.5. Filtre spécifique pour les évènements

En plus du filtre générique, les filtres spécifiques suivants peuvent être appliqués :

A screenshot of a web interface showing a filter menu. The menu is titled 'Filter by type' and contains six items, each with a checked checkbox: 'Operator access', 'Server', 'Frame removal', 'Coupon', 'Special term payments', and 'Other'. Below this is a section titled 'Filter by user' with a dropdown menu currently set to 'All'.

- **FILTRE PAR TYPE** : donne accès aux types d'évènements suivants :
 - **ACCES EMPLOYE** : n'affiche que les évènements liés à la connexion/déconnexion des employés sur les postes de travail.
 - **SERVEUR** : n'affiche que les évènements concernant le démarrage et l'arrêt du serveur.
 - **SUPPRESSION FRAMES** : n'affiche que les évènements liés à la suppression de frames.
 - **COUPON** : n'affiche que les évènements concernant l'émission et l'encaissement de coupons.
 - **CONDITIONS DE PAIEMENT PARTICULIERES** : affiche les paiements « non conventionnels ».
 - **AUTRE** : cela est utilisé pour afficher d'autres types d'évènements.
- **FILTRE PAR UTILISATEUR** : affiche les évènements liés à l'employé qui les a générés.

16.4. Archive des coupons

Pour accéder : ARCHIVES -> **Archive des coupons**

	Operator	Amount	Code	Emission date	Expiry date
	administrator	\$ 14.33		Today 08:29 AM	No expiry
	administrator	\$ 35.00		Today 08:28 AM	04/12/2017 12:00 AM
	administrator	\$ 15.00		Today 08:27 AM	No expiry

Coupon archive Back Close

Refresh

Selected period
Current year
First 100 elements
Total elements: 3/3
Find:
[Show all](#)

Filter by status
 Re-entered
 Expired
 Not Re-entered or expired

Filter by operator
All

Number 3
Status Emittted
Promotional code
Note use before 4/12/17
Amount \$ 35.00
Expiry date 04/12/2017 12:00 AM

Date emitted
Operator administrator
Station Front Desk 1
Date Today 08:28 AM

Operating data
Operator
Station
Date

Cette fenêtre montre les coupons générés à des fins de crédit.

Les coupons sont listés à gauche de l'écran. Cliquez sur une ligne pour ouvrir le coupon. Les détails du coupon sélectionné sont affichés en bas.

Le coupon sélectionné sera mis en évidence.

Cliquez sur **REACTUALISER** pour mettre à jour la liste actuelle.

Pour plus d'informations sur les notes de crédit, voir L'AVOIR dans GESTION DES COMMANDES.

16.4.1. Liste des coupons

	administrator	\$ 35.00		Today 08:28 AM	04/12/2017 12:00 AM
--	---------------	----------	--	----------------	---------------------

Les informations suivantes sont affichées pour chaque coupon :

- L'icône liée au type de coupon.
- Le nom de l'employé qui l'a généré.
- Le montant du coupon.
- Le code promotionnel (si disponible).
- La date et l'heure de délivrance.
- La date et l'heure d'expiration, ou l'absence de délai d'expiration.

16.4.2. Type de coupon



- Affiche un coupon qui a été délivré, qui n'a pas encore été échangé et qui n'a pas de date limite d'expiration.



- Affiche un coupon échangé.



- Affiche un coupon expiré.

16.4.3. Détails

Pour chaque coupon, les détails suivants sont énumérés :

- L'icône qui indique le statut du coupon.
- **NUMERO** : le numéro progressif du coupon.
- **STATUT** : le statut du coupon (**DELIVRE, ECHANGE, EXPIRE**).
- **NOTE** : plus d'informations concernant la délivrance du coupon.
- **VALEUR** : la valeur du coupon.
- **DATE D'EXPIRATION** : date et heure d'expiration, ou aucune date et heure d'expiration fixée.
- **DATE DE DELIVRANCE** : affiche **L'EMPLOYE, LE POSTE DE TRAVAIL** et **LA DATE** de délivrance du coupon.
- **DONNES D'EXPLOITATION** : affiche **L'EMPLOYE, LE POSTE DE TRAVAIL** et **LA DATE** à laquelle le coupon a été échangé.

16.4.4. Filtre générique pour les coupons

Des filtres peuvent être utilisés pour sélectionner et visualiser les coupons. Pour utiliser le filtre générique, voir **FILTRE GENERIQUE POUR LES MESSAGES**.

16.4.5. Filtre spécifique pour les coupons

En plus du filtre générique, les filtres plus spécifiques suivants peuvent être appliqués :

Filter by status

Re-entered

Expired

Not Re-entered or expired

Filter by operator

All ▾

- **FILTRE PAR STATUT** : les coupons sont sélectionnés en fonction de leur statut.
- **FILTRE PAR EMPLOYE** : les coupons sont sélectionnés en fonction de l'employé qui les a émis.
- **IMPRIMER** : vous permet d'imprimer le coupon.
- **NOUVEAU COUPON** : permet d'accéder à la fenêtre L'AVOIR.

16.5. Archive des cartes

Pour accéder : ARCHIVES -> **Archive des cartes**

Card archive
Back Close

Code	Date created	Expiry date	Operator	Status
#####5486	05/19/2017	No expiry	test	Activate

Code: #####5486

Operator: test

Date emitted: 05/19/2017 12.07 PM

Expiry date: No expiry

Card status: ACTIVATE

Account holders: Brown John

Refresh

Total elements: 1

Find:

Show all

Filter by card status

Active Not active

Expired Not expired

Filter by user

All ▾

You can swipe a card PlayCard Sacoe to see its status or to make a recharge.

You can swipe an InterCard card to see its state or to recharge it.

L'archive des cartes s'affiche dans cette fenêtre.

Les cartes sont affichées à gauche. Cliquez sur une carte pour la sélectionner. Les détails de la carte sélectionnée sont affichés en bas. La carte sélectionnée sera mise en évidence.

Pour mettre à jour la liste actuelle, cliquez sur **REACTUALISER**.

Pour plus d'informations sur l'attribution de cartes respectivement aux membres et au personnel, voir CARTES DE MEMBRE dans **ARCHIVES DES MEMBRES** et CARTES dans **DEFINITION DES EMPLOYES**.

16.5.1. Liste des cartes de membre



The screenshot displays a card management interface. On the left, a card details panel is highlighted with a light green background. It contains the following information: a card code '#####5486', a status 'Card active', a creation date '05/19/2017' by 'Matthew', a checked 'Card active' checkbox, an unchecked 'Expiration date' checkbox, and 'Proprietors: Brown John'. On the right, there are two dark grey buttons: '+ New card' and 'Delete card'.

Chaque carte indique les informations suivantes :

- Le numéro progressif
- Le statut de la carte (**activée, inactivée, expirée**)
- La date de délivrance
- Le nom de l'employé qui a délivré la carte
- La date d'expiration ou aucune date d'expiration

16.5.2. Détails

- **EMPLOYE** : le nom de l'employé qui a enregistré la carte.
- **DATE DE DELIVRANCE** : la date à laquelle la carte a été créée.
- **DATE D'EXPIRATION** : la date d'expiration ou aucune date d'expiration.
- **STATUT DE LA CARTE** : le statut de la carte (**activée, inactivée, expirée**).
- **TITULAIRE DE LA CARTE** : les détenteurs d'une carte (personnel et membres). Cliquez sur un nom pour ouvrir un écran montrant les renseignements du détenteur de la carte.

16.5.3. Filtre générique pour les cartes de membre

Des filtres peuvent être utilisés pour sélectionner et visualiser les cartes. Pour utiliser le filtre générique, voir **FILTRE GENERIQUE POUR LES MESSAGES**.

16.5.4. Filtre spécifique pour les cartes de membre

En plus du filtre générique, les filtres spécifiques suivants peuvent être appliqués :

Filter by card status

Active Not active

Expired Not expired

Filter by operator

All

- **FILTRE PAR STATUT DE CARTE** : les cartes sont sélectionnées par leur statut.
- **FILTRE UTILISATEUR** : les cartes sont sélectionnées en fonction du nom de l'employé qui les a délivrées.

16.6. Archive des reçus

Pour accéder : ARCHIVES -> **Archive des reçus**

Nr.	Amount	Operator	Emission date	Station	Type
361	\$ 5.67	administrator	Today 08:30 AM	Front Desk 1	Payment
360	\$ 15.00	administrator	Today 08:29 AM	Front Desk 1	Payment
359	\$ 5.00	administrator	Today 08:28 AM	Front Desk 1	Payment
358	\$ 5.00	administrator	Today 08:26 AM	Front Desk 1	Payment
357	\$ 20.00	administrator	Today 08:05 AM	Front Desk 1	Payment
356	\$ 4.00	administrator	Today 08:03 AM	Front Desk 1	Payment

Receipt details for Nr. 361:

- Receipt number: 361
- Receipt type: Payment
- Operator emission: administrator
- Station emission: Front Desk 1
- Emission date: Today 08:30 AM
- Amount: \$ 5.67

Simulated receipt content:

```
-----  
Bowling  
-----  
SWITCH v. 3.0.1.4  
02/19/2017 08:00:10 AM  
USER: administrator  
Cash 5  
TICKET N.: 361  
-----  
PLAYER 1
```

Affiche les détails de chaque reçu émis.

La liste sur la gauche affiche les reçus. Cliquez sur un reçu pour le visualiser.

Les détails du reçu sélectionné sont affichés en bas.

Le reçu sélectionné sera mis en évidence.

Pour mettre à jour la liste actuelle, cliquez sur **REACTUALISER**.

16.6.1. Liste des reçus

Pour chaque reçu, les informations suivantes sont affichées :

357	\$ 20.00	administrator	Today 08:05 AM	Front Desk 1	Payment
-----	----------	---------------	----------------	--------------	---------

- Le numéro progressif.
- Le montant total.
- Le nom de l'employé qui l'a émis.
- La date et l'heure de délivrance.
- Le poste de travail sur lequel il a été imprimé.
- Le type de reçu.

16.6.2. Détails

- **NUMERO DU RECU** : le numéro progressif du reçu.
- **TYPE DE RECU** : le type de reçu (paiement, remboursement, etc.)
- **EMPLOYE EMETTEUR** : l'employé qui a imprimé le reçu.
- **POSTE DE TRAVAIL EMETTEUR** : le poste de travail duquel le reçu a été imprimé.
- **DATE DE DELIVRANCE** : la date et l'heure à laquelle le reçu a été imprimé.
- **MONTANT** : le montant total.
- **CONTENU** : toutes les informations imprimées sur le reçu.

IMPRIMER : Cliquez sur la touche Imprimer pour imprimer une copie du reçu.

REMBOURSEMENT : rembourse le montant du reçu sélectionné, voir la section REMBOURSEMENT.

AJOUTER POURBOIRE : vous permet d'ajouter un pourboire dans le type de paiement sélectionné.

16.6.3. Filtre générique pour les reçus

Des filtres peuvent être utilisés pour sélectionner ou visualiser les reçus. Pour utiliser le filtre générique, voir **FILTRE GENERIQUE POUR LES MESSAGES**.

16.6.4. Filtre utilisateur pour les reçus



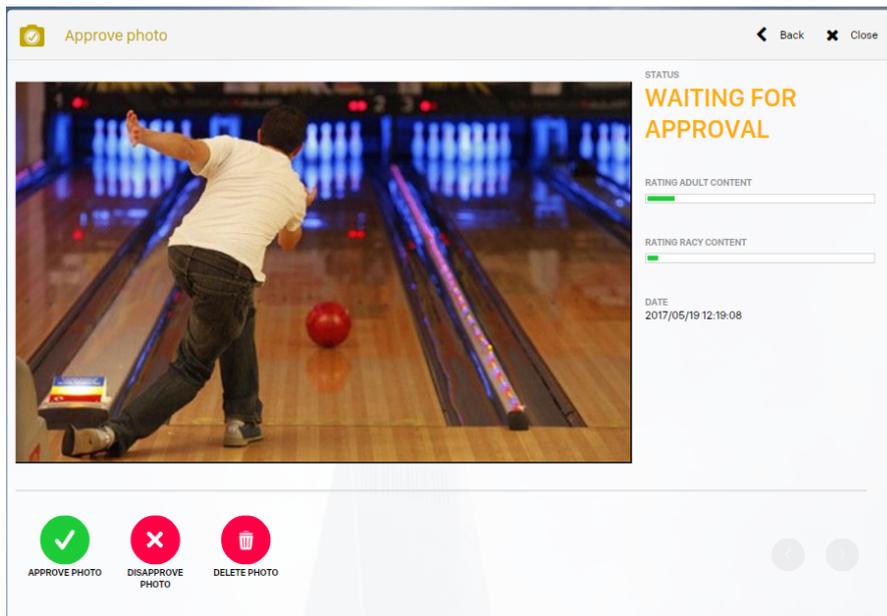
The image shows a user interface element for filtering receipts by operator. It consists of a label 'Operator' followed by a dropdown menu. The dropdown menu is currently set to 'All' and has a small downward-pointing arrow on the right side.

En plus du filtre générique, les reçus émis par un employé peuvent être trouvés et visualisés en entrant le nom de l'employé.

17. Partage de photos

Lorsqu'un client se connecte au système via l'application Social Bowl SOCIALBOWL I.E. avec un Smartphone, le client peut prendre des photos et les envoyer au moniteur de la piste.

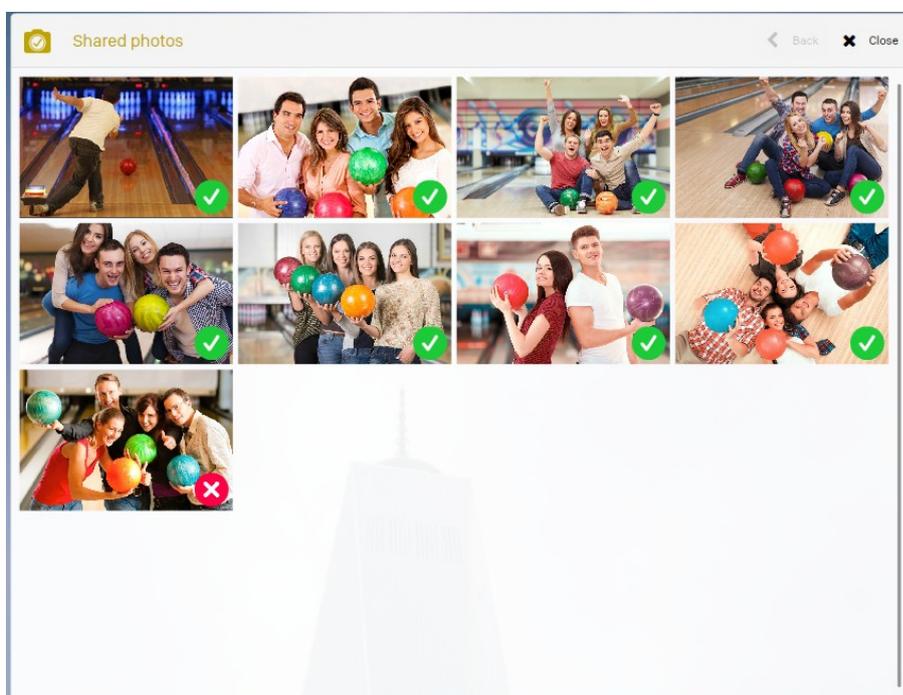
Afin d'éviter que des photos inappropriées ou offensantes puissent être vues sur les moniteurs, elles doivent être approuvées par l'employé du bowling.



17.0.1. Options disponibles

Le statut de la photo, EN ATTENTE D'APPROBATION, est affiché sur la droite de l'écran avec 2 paramètres automatiques qui sont appliqués par le système et qui évaluent les contenus vulgaires et provoquants.

- **Approuver la photo** : cela permet à l'employé d'approuver le contenu de la photo et d'afficher la photo sur les moniteurs.
- **Désapprouver la photo** : cela permet à l'employé de désapprouver le contenu de la photo, qui sera alors enregistrée sur l'écran Partages de Photos, mais la photo ne sera pas affichée sur les moniteurs.



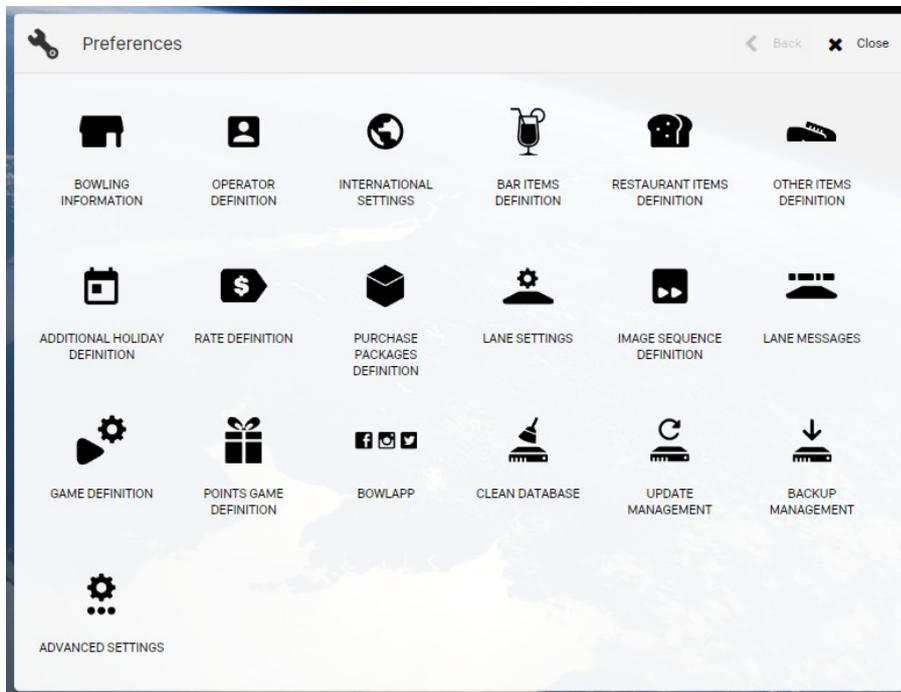
Dans cette fenêtre, il est possible de changer le statut de n'importe quelle photo enregistrée.

- **Supprimer la photo** : cela supprime la photo.

18. Préférences

18.1. Préférences

Pour accéder : **Préférences**



Cette fenêtre donne accès aux fonctions de configuration du logiciel SWITCH.

Les options sont organisées en fenêtres, auxquelles vous pouvez accéder en cliquant sur leurs icônes.

Les fenêtres disponibles sont :

- RENSEIGNEMENTS SUR LE CENTRE DE BOWLING
- DEFINITION DES EMPLOYES
- PARAMETRES INTERNATIONAUX
- DEFINITION DES ARTICLES DU BAR
- DEFINITION DES ARTICLES DU RESTAURANT
- DEFINITION D'AUTRES ARTICLES
- DEFINITION DES JOURS FERIES SUPPLEMENTAIRES
- DEFINITION DES TARIFS
- DEFINITION DE L'ACHAT DE FORFAITS
- PARAMETRES DES PISTES
- DEFINITION DE LA SEQUENCE D'IMAGES
- MESSAGES SUR LES PISTES
- DEFINITION DES JEUX
- FONCTION SOCIALBOWL
- NETTOYAGE DE LA BASE DE DONNEES
- GESTION DES MISES A JOUR
- GESTION DES SAUVEGARDES
- PARAMETRES AVANCES

18.2. Renseignements sur le centre de bowling

Pour accéder : Préférences -> **Renseignements sur le centre de bowling**

Bowling information

Bowling center name * Bowling

Logo

Country * USA

Address * 2345 SW AVE.

ZIP code * 36075

State * xxxxxxx

City * xxxxxx

Telephone * 123456789

Manager * Robert

E-mail * xxxxxx@gmail.com

Fax

Mobile phone 1234567890

Notes

Toutes les informations pertinentes sur le centre de bowling doivent être saisies dans cette fenêtre. Les champs sont remplis lors de l'installation du logiciel ou lorsque des modifications à apporter aux informations existantes sont nécessaires.

Tous les champs doivent être complétés. Les champs marqués d'un astérisque rouge sont obligatoires.

Ces informations seront envoyées au siège de SWITCH pour être utilisées par le service client SWITCH, en cas d'assistance en ligne requise par le client.

Informations requises :

- **Nom du centre de bowling** : il devrait s'agir de la raison sociale de l'entreprise. Ce texte est indiqué dans l'en-tête de toutes les impressions.
- **Logo** : Un logo texte ou symbole qui identifie le centre de bowling. Ce logo apparaîtra également dans l'en-tête de toutes les impressions. Pour charger une image, cliquez sur **TROUVER** et sélectionner un fichier. Pour supprimer une image existante, cliquez sur **SUPPRIMER**.
- **Pays** : Pays dans lequel le centre de bowling est installé.
- **Adresse** : L'adresse du centre de bowling.
- **Code ZIP/postal** : Le code postal du centre de bowling.
- **Etat/ Pays** : Etat (Etats-Unis et Canada) ou pays (ailleurs).

- **Ville** : Nom de la ville.
- **Téléphone** : Numéro de téléphone fixe pour un contact direct avec le centre de bowling.
- **Gérant ou Propriétaire** : Nom complet de la personne responsable de la gestion du centre de bowling.
- **E-mail** : Adresse électronique de la personne responsable de la gestion du centre de bowling.
- **Fax** : Numéro de fax du centre de bowling.
- **Numéro de téléphone portable** : Un numéro de téléphone portable pour contacter le centre de bowling.
- **Notes** : Toute information utile.

18.3. Définition des employés

Pour accéder : Préférences -> **Gestion des employés**

Les employés sont divisés en groupes, ce qui facilite l'attribution des droits d'accès appropriés. Chaque groupe (caissiers, mécaniciens, personnel du bar, etc.) aura la liste appropriée des droits d'accès, et ceux-ci seront hérités par les employés de ce groupe.

Les employés qui ont déjà été affectés à un groupe sont affichés sur le côté gauche de l'écran. Pour visualiser ou modifier les informations d'un employé, cliquez sur le nom de l'employé.

Le champ **TROUVER** vous permet de trouver un employé en entrant les initiales de l'employé et en appuyant sur la touche Entrer. Ceci est utile si la liste est trop longue.

La touche **TOUT AFFICHER** supprime ce filtre et affiche tous les noms listés.

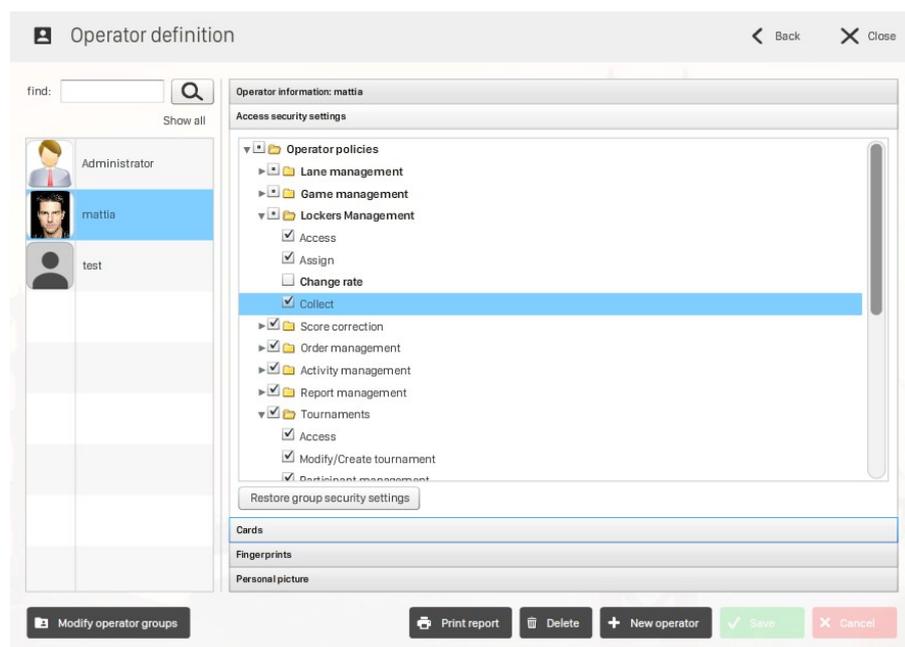
18.3.1. Renseignements sur l'employé

- **GROUPES DE L'EMPLOYE** : affiche le groupe auquel l'employé est affecté.
- **NOM COMPLET** : affiche le nom complet de l'employé.
- **NOM DE L'EMPLOYE** : affiche le nom utilisé par l'employé pour se connecter au système.

- **MOT DE PASSE** : vous permet de saisir le mot de passe utilisé pour se connecter au système (Minimum 3 caractères).
- **POSTE** : affiche le poste occupé par l'employé.
- **TELEPHONE PORTABLE** : affiche le numéro de téléphone portable de l'employé.
- **E-MAIL** : affiche l'adresse e-mail de l'employé.
- **ACTIF** : indique si l'employé est autorisé ou non à accéder au système.

Les champs marqués d'un astérisque rouge sont obligatoires.

18.3.2. Paramètres de sécurité pour l'accès

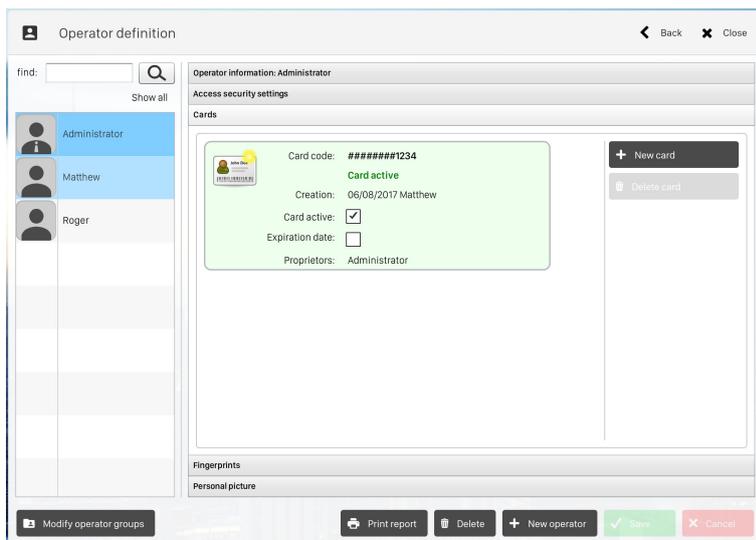


Les différents niveaux d'accès sont organisés en groupes. Ils vous permettent d'accéder ou non à la section du logiciel. Cliquez sur chaque groupe de sections pour l'agrandir.

Les niveaux de droits d'accès peuvent être appliqués à chaque section du système.

Le champ **RESTAURER LES PARAMETRES DE SECURITE DU GROUPE** applique le niveau d'accès attribué au groupe auquel l'employé est affecté.

18.3.3. Cartes

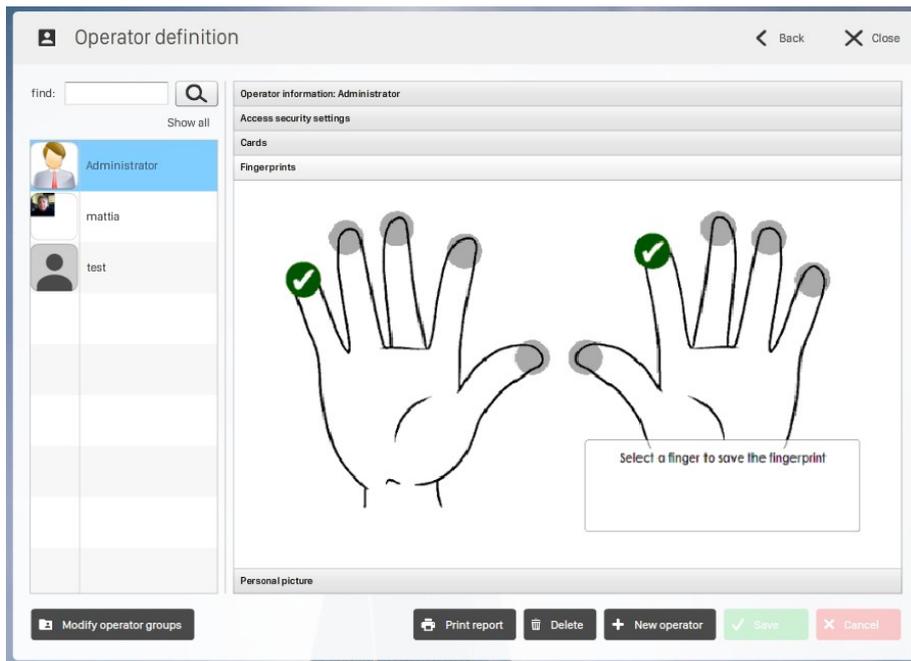


Dans cette fenêtre, une ou plusieurs cartes peuvent être délivrées à chaque employé. Les cartes permettent à l'employé d'accéder à un poste de travail sans avoir à saisir de mot de passe.

- **NOUVELLE CARTE** : vous permet de créer une nouvelle carte.
- **SUPPRIMER CARTE** : vous permet de supprimer n'importe quelle carte sélectionnée.
- **ACTIVER CARTE** : vous permet d'activer une carte sélectionnée.
- **DESACTIVER CARTE** : vous permet de désactiver une carte.
- **DATE D'EXPIRATION** : vous permet de définir une limite de temps pour la validité de la carte sélectionnée. AUCUNE DATE D'EXPIRATION signifie qu'aucune date d'expiration n'a été définie pour la validité de la carte. Lorsque la date a été sélectionnée, cliquez sur **CHANGER LA DATE D'EXPIRATION**.

Une carte qui a été désactivée ou dont la date d'expiration est dépassée ne sera pas reconnue par le logiciel SWITCH.

18.3.4. Empreintes digitales

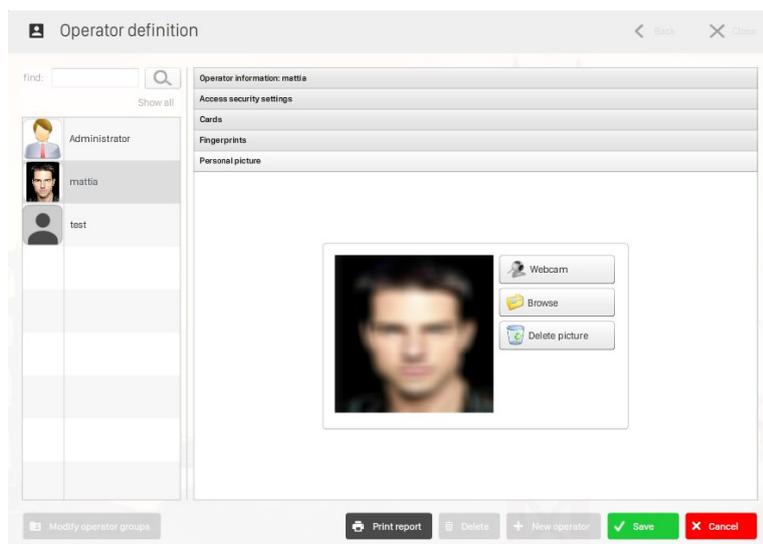


Cette fenêtre vous permet de mémoriser les empreintes digitales des employés pour qu'ils puissent accéder aux postes de travail.

Choisissez le bout du doigt que vous voulez mémoriser et posez le doigt sur le lecteur.

Il est possible de mémoriser plus d'un doigt.

18.3.5. Photo personnelle



Dans cette fenêtre, il est possible de prendre une photo de l'employé. La photo apparaît sur l'ECRAN D'ACCES, ainsi que sur la barre de tâches du bureau de l'ordinateur.

- **WEBCAM** : Ce champ est affiché lorsque la webcam est disponible. Pour prendre une photo, appuyez sur **WEBCAM**, puis appuyez sur **PRENDRE UNE PHOTO**.
- **TROUVER** : vous permet d'utiliser une photo, présente sur un périphérique externe comme une clé USB.
- **SUPPRIMER PHOTO** : vous permet de supprimer la photo.

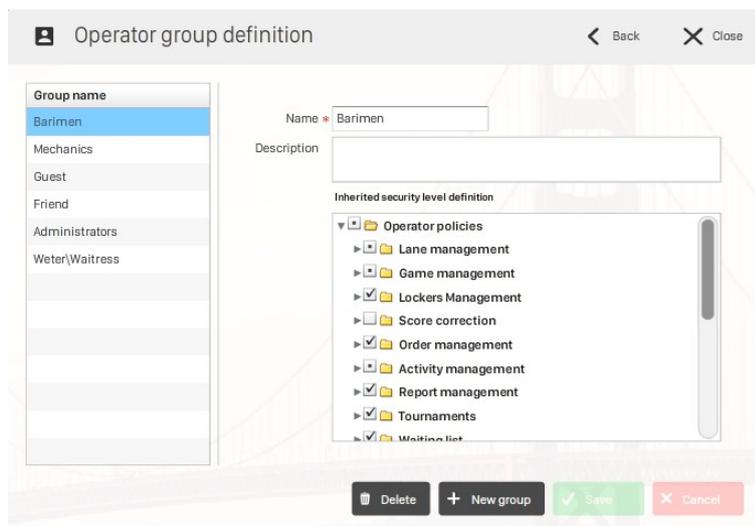
18.3.6. Options disponibles

- **MODIFIER LES GROUPES D'EMPLOYES** : permet d'accéder à la fenêtre GESTION DES GROUPES D'EMPLOYES.
- **IMPRIMER LE RAPPORT DETAILLE** : imprime un rapport DETAILLE EMPLOYE qui inclut chaque transaction et le revenu de l'employé. Il indique aussi l'heure de chaque transaction dans le délai choisi.
- **IMPRIMER LE RAPPORT SOMMAIRE** : imprime un rapport GROUPE EMPLOYE pour l'employé.
- **IMPRIMER LE RAPPORT GENERAL** : imprime un rapport général de chaque section montrant les revenus traités par l'employé sélectionné pendant la période choisie.
- **SUPPRIMER** : supprime l'employé sélectionné. Ni l'ADMINISTRATEUR, ni l'utilisateur actuel ne peuvent être supprimés.
- **NOUVEL EMPLOYE** : vous permet de créer un nouvel employé.
- **SAUVEGARDER** : sauvegarde les modifications apportées.
- **ANNULER** : annule les modifications apportées et restaure les données précédentes.

Note : Le nom et le niveau d'accès par défaut de l'employé ADMINISTRATEUR ne peuvent pas être modifiés bien qu'il soit recommandé de changer le mot de passe par défaut pour empêcher d'autres personnes de se connecter au système avec les droits de l'administrateur.

18.4. Définition des groupes d'employés

Pour accéder : Préférences -> Définition des employés -> **Définition des groupes d'employés**



La gestion des groupes d'employés s'effectue dans cette fenêtre.

Des groupes d'employés peuvent être créés pour chaque catégorie d'employés (caissier, mécanicien, personnel de bar, etc.), avec les niveaux d'accès appropriés attribués à chaque groupe. Tous les employés d'un même groupe héritent des niveaux d'accès liés au groupe.

Les différents niveaux d'accès sont organisés par groupe, de sorte que l'accès à des zones entières du système peut être activé ou désactivé par un clic de souris sur le groupe correspondant.

Les niveaux de droits d'accès peuvent être appliqués à chaque section du système.

18.4.1. Options disponibles

- **SUPPRIMER** : supprime le groupe d'employés sélectionné. Le groupe appelé ADMINISTRATEURS ne peut pas être supprimé.
- **NOUVEAU GROUPE** : vous permet de créer un nouveau groupe.
- **SAUVEGARDER** : sauvegarde tous les changements apportés.
- **ANNULER** : supprime tous les changements apportés et restaure les données précédentes.

Note : Les noms et les niveaux d'accès attribués au groupe ADMINISTRATEURS ne peuvent pas être modifiés.

18.5. Paramètres internationaux

Pour accéder : PREFERENCES -> **PARAMETRES INTERNATIONAUX**

International settings

Localization

Country: U.S.A.

Language: English

First day of the week: Monday

Date format: MM/DD/YYYY

Time format: hh:mm:ss tt

Currency

Symbol: \$

Full symbol: Dollar

Number of digits after decimal: 2

Digit grouping symbol: .

Decimal symbol: .

Currency symbol position: Symbol before value

Save Cancel

Cette fenêtre vous demande des informations concernant le pays dans lequel se trouve le centre de bowling.

Ces informations seront utilisées par le système pour formater les données à l'écran et pour les impressions.

Lorsque le premier champ **PAYS** est complété, toutes les valeurs associées au pays sont automatiquement appliquées par le système.

Les données peuvent être personnalisées en fonction des besoins du centre.

Les informations requises sont :

- **PAYS** : applique les paramètres par défaut pour le pays choisi.
- **LANGUE** : change la langue de l'interface. **Note** : lorsque le point de vente principal est utilisé (celui connecté au serveur), la langue du serveur sera également changée. C'est la langue qui est utilisée pour les impressions.
ATTENTION : Chaque fois que la LANGUE est changée, et après avoir cliqué sur la touche **SAUVEGARDER**, le système aura besoin de redémarrer.
- **PREMIER JOUR DE LA SEMAINE** : sélectionne le premier jour de la semaine. Cela peut être le dimanche ou le lundi.
- **FORMAT DATE** : indique le format utilisé pour afficher la date.
- **FORMAT HEURE** : indique le format utilisé pour afficher l'heure.
- **SYMBOLE DE LA DEVISE** : indique le symbole pour la devise utilisée.
- **SYMBOLE PLEIN DEVISE** : indique le nom de la devise. La raison de ce champ est que les imprimantes thermiques ne vous permettent pas d'utiliser des symboles graphiques.

- **NOMBRE DE CHIFFRES APRES DECIMAL** : indique la quantité de chiffres après la virgule décimale pour les transactions en espèces (Par exemple, pour les centimes, il y aurait deux chiffres)
- **SYMBOLE DE GROUPEMENT DE CHIFFRES** : affiche le symbole utilisé pour les milliers.
- **SYMBOLE DES DECIMALES** : affiche le symbole utilisé pour séparer les nombres entiers des décimales (p.ex. entre les dollars et les centimes).
- **POSITION DU SYMBOLE DE DEVISE** : indique si le symbole de la devise doit être avant ou après la valeur numérique.

Les champs disponibles sont :

- **SAUVEGARDER** : sauvegarde les modifications apportées.
- **ANNULER** : supprime les modifications apportées.

18.6. Définition des articles du bar

Pour accéder : Préférences -> **Définition des articles de bar**

Les articles du bar peuvent être créés dans cette fenêtre.

La fenêtre comporte deux sections. La section de gauche affiche tous les articles, alors que la section de droite affiche les informations de l'article sélectionné et l'image utilisée pour cet article.

Les articles sont organisés en catégories. S'il n'existe aucune catégorie, il est nécessaire d'en créer au moins une avant qu'un article puisse être saisi dans le système.

Pour créer des catégories, voir DEFINITION DES CATEGORIES D'ARTICLES DU BAR.

LISTE DES ARTICLES CHOISIS (section de GAUCHE). La section de gauche affiche les articles saisis. Les informations relatives à chaque article peuvent être consultées ou modifiées en cliquant sur le nom de l'article.

Le champ **RECHERCHE** peut être utilisé comme un filtre pour trouver facilement les articles dans une longue liste. Tapez les initiales de l'article, puis appuyez sur **ENTRER**. Le champ **CATEGORIE** peut être

utilisé de la même façon pour mettre en évidence un groupe d'articles en particulier. La touche **TOUT AFFICHER** supprime les filtres et restaure la liste complète.

DETAILS DU PRODUIT (section de DROITE). La section de droite montre les détails de l'article sélectionné.

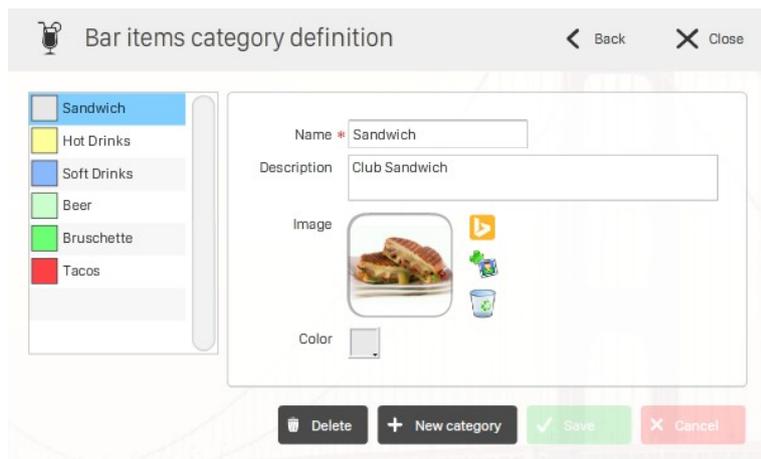
- **NUMERO RAPIDE** : le numéro unique dans la première colonne de la liste des articles.
- **NOM** : le nom du produit.
- **CATEGORIE** : la catégorie du produit.
- **DESCRIPTION** : les informations supplémentaires à propos du produit.
- **PRIX** : le prix du produit.
- **PRIX VARIABLE SELON COMMANDE** : cette option permet au caissier de préciser le prix d'un produit, lors de la prise de commande. C'est une fonction utile, car elle vous permet de fixer le prix des produits qui ne figurent pas dans la liste des articles et elle peut aussi être utilisée pour les remboursements. Les remboursements peuvent être effectués en inscrivant un moins (-) avant le prix et ils doivent être justifiés par une explication, qui sera mémorisée et incluse dans les rapports.
- **TAXE** : vous permet de préciser les taxes applicables.
- **IMAGE** : en cliquant sur la case image, une fenêtre internet s'ouvre pour que vous puissiez rechercher une image qui sera affichée dans la fenêtre GESTION DES COMMANDES, ainsi que sur les moniteurs des pistes, au moment de la commande.
 - **RECHERCHER IMAGE SUR LE WEB** : même chose que lorsque vous cliquez sur la case image, cela vous ouvre une fenêtre internet, voir CONTRÔLE DES IMAGES.
 - **DEFINIR IMAGE** : recherche d'une image dans la bibliothèque de l'ordinateur.
 - **SUPPRIMER IMAGE** : supprime l'image sélectionnée.
- **AFFICHER SUR LES PISTES** : indique que les articles choisis peuvent être affichés sur les pistes, lorsque la commande a été passée. Lorsque l'option PRIX VARIABLE SELON COMMANDE est activée, l'article ne sera pas affiché sur les moniteurs des pistes.

18.6.1. Options disponibles

- **MODIFIER CATEGORIES** : permet d'accéder à la fenêtre DEFINITION DES CATEGORIES D'ARTICLES DU BAR.
- **SUPPRIMER** : supprime l'article sélectionné.
- **NOUVEL ARTICLE CHOISI** : crée un nouvel article.
- **SAUVEGARDER** : sauvegarde les modifications effectuées.
- **ANNULER** : annule les changements apportés et restaure les données précédentes.

18.7. Définition des catégories d'articles du bar

Pour accéder : Préférences -> **DEFINITION DES ARTICLES DU BAR**



Cette fenêtre vous permet d'organiser les articles en groupes.

Les informations suivantes peuvent être utilisées pour n'importe quel groupe :

- **NOM** : le nom du groupe d'articles,
- **DESCRIPTION** : les informations supplémentaires sur le groupe,
- **COULEUR** : la couleur utilisée pour identifier les articles dans le groupe.

18.7.1. Options disponibles

- **SUPPRIMER** : supprime le groupe et les articles qui lui sont associés.
- **NOUVELLE CATEGORIE** : crée un nouveau groupe d'articles.
- **SAUVEGARDER** : sauvegarde les modifications effectuées.
- **ANNULER** : annule les changements apportés et restaure les données précédentes.

18.8. Définition des articles du restaurant

Pour accéder : Préférences -> **DEFINITION DES ARTICLES DU RESTAURANT**

Restaurant items definition ← Back ✕ Close

find:

category: All categories ▼

	category	Name
3	Pasta	Spaghetti
4	Pasta	Fettuccini
2	Main Course	Chicken
1	Main Course	gdfh dsfgh
5	Pasta	Mashed Po
6	Pasta	Baked Potatoes

Quick number − 6 +

Name *

Category Pasta ▼

Description

Price

Price variable when ordered

Tax Default tax ▼

Image 

Show on lanes

Modify categories Delete + New article Save Cancel

Les articles du restaurant peuvent être créés dans cette fenêtre.

La fenêtre comporte deux sections. La section de gauche affiche tous les articles, alors que la section de droite affiche les informations de l'article sélectionné et l'image utilisée pour cet article.

Les articles sont organisés en catégories. S'il n'existe aucune catégorie, il est nécessaire d'en créer au moins une avant qu'un article puisse être saisi dans le système.

Pour créer des catégories, voir DEFINITION DES CATEGORIES D'ARTICLES DU RESTAURANT.

LISTE DES ARTICLES CHOISIS (section de GAUCHE). La section de gauche affiche les articles saisis. Les informations relatives à chaque article peuvent être consultées ou modifiées en cliquant sur le nom de l'article.

Le champ **RECHERCHE** peut être utilisé comme un filtre pour trouver facilement les articles dans une longue liste. Tapez les initiales de l'article, puis appuyez sur **ENTRER**. Le champ **CATEGORIE** peut être utilisé de la même façon pour mettre en évidence un groupe d'articles en particulier. La touche **TOUT AFFICHER** supprime les filtres et restaure la liste complète.

DETAILS DU PRODUIT (section de DROITE). La section de droite montre les détails de l'article sélectionné.

- **NUMERO RAPIDE** : le numéro unique dans la première colonne de la liste des articles.
- **NOM** : le nom du produit.
- **CATEGORIE** : la catégorie du produit.
- **DESCRIPTION** : les informations supplémentaires à propos du produit.
- **PRIX** : le prix du produit.
- **PRIX VARIABLE SELON COMMANDE** : cette option permet au caissier de préciser le prix d'un produit, lors de la prise de commande. C'est une fonction utile, car elle vous permet de fixer le prix des produits qui ne figurent pas dans la liste des articles et elle peut aussi être utilisée pour les remboursements. Les remboursements peuvent être effectués en inscrivant un

moins (-) avant le prix et ils doivent être justifiés par une explication, qui sera mémorisée et incluse dans les rapports.

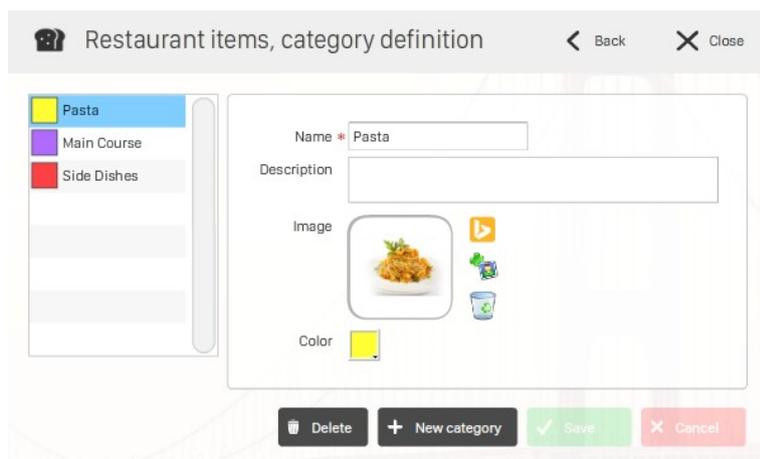
- **TAXE** : vous permet de préciser les taxes applicables.
- **IMAGE** : en cliquant sur la case image, une fenêtre internet s'ouvre pour que vous puissiez rechercher une image qui sera affichée dans la fenêtre GESTION DES COMMANDES, ainsi que sur les moniteurs des pistes, au moment de la commande.
 - **RECHERCHER IMAGE SUR LE WEB** : même chose que lorsque vous cliquez sur la case image, cela vous ouvre une fenêtre internet, voir CONTRÔLE DES IMAGES.
 - **DEFINIR IMAGE** : recherche d'une image dans la bibliothèque de l'ordinateur.
 - **SUPPRIMER IMAGE** : supprime l'image sélectionnée.
- **AFFICHER SUR LES PISTES** : indique que les articles choisis peuvent être affichés sur les pistes, lorsque la commande a été passée. Lorsque l'option PRIX VARIABLE SELON COMMANDE est activée, l'article ne sera pas affiché sur les moniteurs des pistes.

18.8.1. Options disponibles

- **MODIFIER CATEGORIES** : permet d'accéder à la fenêtre DEFINITION DES CATEGORIES D'ARTICLES DU RESTAURANT.
- **SUPPRIMER** : supprime l'article sélectionné.
- **NOUVEL ARTICLE CHOISI** : crée un nouvel article.
- **SAUVEGARDER** : sauvegarde les modifications effectuées.
- **ANNULER** : annule les changements apportés et restaure les données précédentes.

18.9. Définition des catégories d'articles du restaurant

Pour accéder : Préférences -> **DEFINITION DES ARTICLES DU RESTAURANT**



Cette fenêtre vous permet d'organiser les articles en groupes.

Les informations suivantes peuvent être attribuées pour chaque groupe :

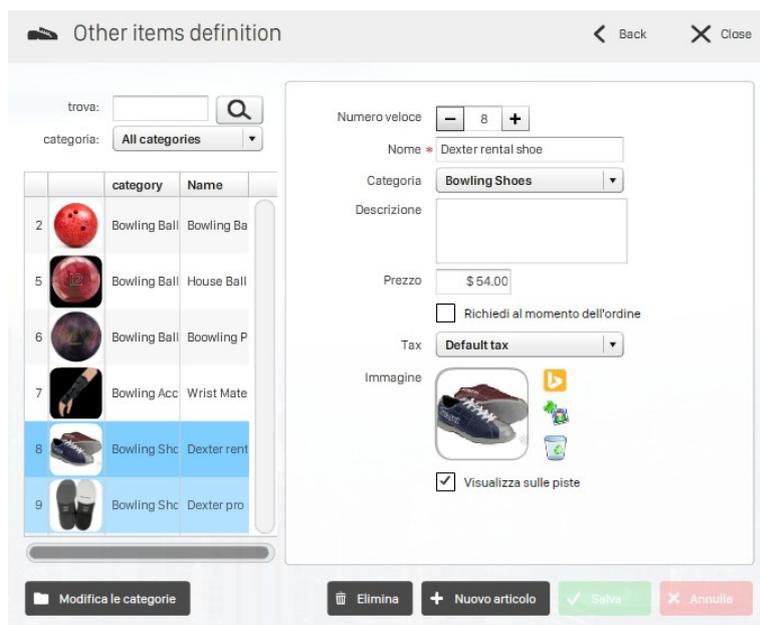
- **NOM** : le nom du groupe d'articles choisis,
- **DESCRIPTION** : les informations supplémentaires sur le groupe choisi,
- **COULEUR** : la couleur utilisée pour identifier les articles dans le groupe.

18.9.1. Options disponibles

- **SUPPRIMER** : supprime l'article sélectionné.
- **NOUVEL ARTICLE CHOISI** : crée un nouvel article.
- **SAUVEGARDER** : sauvegarde les modifications effectuées.
- **ANNULER** : annule les changements apportés et restaure les données précédentes.

18.10. Définition des articles génériques

Pour accéder : Préférences -> **DEFINITION DES ARTICLES GENERIQUES**



Les marchandises générales pour la vente peuvent être créés dans cette fenêtre.

La fenêtre comporte deux sections. La section de gauche affiche les articles créés, alors que la section de droite affiche les informations de l'article sélectionné et l'image utilisée pour cet article. Les articles sont organisés en catégories. S'il n'existe aucune catégorie, il est nécessaire d'en créer au moins une avant qu'un article puisse être saisi dans le système.

Pour créer des catégories, voir DEFINITION DES CATEGORIES D'ARTICLES GENERIQUES.

LISTE DES ARTICLES CHOISIS (section de GAUCHE). La section de gauche affiche les articles saisis. Les informations relatives à chaque article peuvent être consultées ou modifiées en cliquant sur le nom de l'article.

Le champ **RECHERCHE** peut être utilisé comme un filtre pour trouver facilement les articles dans une longue liste. Tapez les initiales de l'article, puis appuyez sur **ENTRER**. Le champ **CATEGORIE** peut être utilisé de la même façon pour mettre en évidence une catégorie en particulier. La touche **TOUT AFFICHER** supprime les filtres et restaure la liste complète.

DETAILS DU PRODUIT (section de DROITE). La section de droite montre les détails de l'article sélectionné.

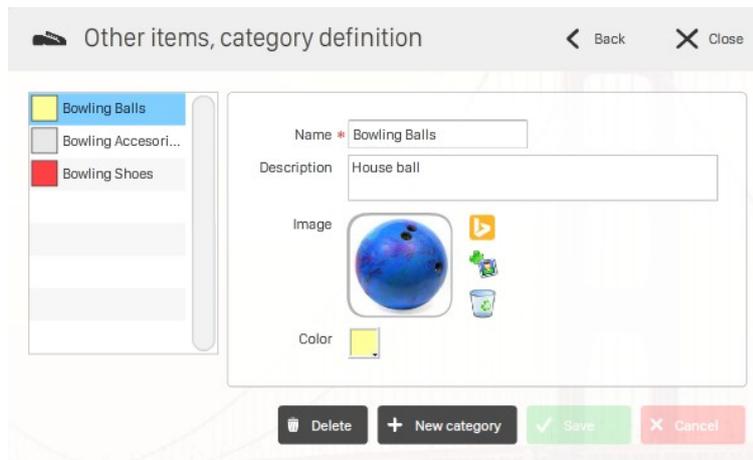
- **NUMERO RAPIDE** : utilise le numéro de la première section de la liste des articles.
- **NOM** : le nom du produit.
- **CATEGORIE** : la catégorie du produit.
- **DESCRIPTION** : les informations supplémentaires à propos du produit.
- **PRIX** : le prix du produit.
- **PRIX VARIABLE SELON COMMANDE** : cette option permet au caissier de préciser le prix d'un produit, lors de la prise de commande. C'est une fonction utile, car elle vous permet de fixer le prix des produits qui ne figurent pas dans la liste des articles et elle peut aussi être utilisée pour les remboursements. Les remboursements peuvent être effectués en inscrivant un moins (-) avant le prix et ils doivent être justifiés par une explication, qui sera mémorisée et incluse dans les rapports.
- **TAXE** : vous permet de préciser les taxes applicables.
- **IMAGE** : en cliquant sur la case image, une fenêtre internet s'ouvre pour que vous puissiez rechercher une image qui sera affichée dans la fenêtre GESTION DES COMMANDES, ainsi que sur les moniteurs des pistes, au moment de la commande.
 - **RECHERCHER IMAGE SUR LE WEB** : même chose que lorsque vous cliquez sur la case image, cela vous ouvre une fenêtre internet, voir CONTRÔLE DES IMAGES.
 - **DEFINIR IMAGE** : recherche d'une image dans la bibliothèque de l'ordinateur.
 - **SUPPRIMER IMAGE** : supprime l'image sélectionnée.
- **AFFICHER SUR LES PISTES** : indique que les articles choisis peuvent être affichés sur les pistes, lorsque la commande a été passée. Lorsque l'option PRIX VARIABLE SELON COMMANDE est activée, l'article ne sera pas affiché sur les moniteurs des pistes.

18.10.1. Options disponibles

- **MODIFIER CATEGORIES** : permet d'accéder à la fenêtre DEFINITIONS DES CATEGORIES D'ARTICLES GENERIQUES.
- **SUPPRIMER** : supprime l'article sélectionné.
- **NOUVEL ARTICLE CHOISI** : crée un nouvel article.
- **SAUVEGARDER** : sauvegarde les modifications effectuées.
- **ANNULER** : annule les changements apportés et restaure les données précédentes.

18.11. Définition des catégories d'articles génériques

Pour accéder : Préférences -> **DEFINITION DES ARTICLES GENERIQUES**



Cette fenêtre vous permet d'organiser les articles choisis en groupes.

Les informations suivantes peuvent être attribuées à chaque groupe :

- **NOM** : le nom du groupe d'articles choisis,
- **DESCRIPTION** : les informations supplémentaires sur le groupe choisi,
- **COULEUR** : la couleur utilisée pour identifier les articles dans le groupe.

18.11.1. Options disponibles

- **SUPPRIMER** : supprime l'article sélectionné.
- **NOUVELLE CATEGORIE** : crée un nouveau groupe d'articles choisis.
- **SAUVEGARDER** : sauvegarde les modifications effectuées.
- **ANNULER** : annule les changements apportés et restaure les données précédentes.

18.12. Définition des jours fériés supplémentaires

Pour accéder : Préférences -> **DEFINITION DES JOURS FERIES SUPPLEMENTAIRES**

Additional holiday definition

Back Close

find:

Description	Every year
July 4th	<input checked="" type="checkbox"/>
Easter	<input type="checkbox"/>
Christmas	<input checked="" type="checkbox"/>

Description * July 4th

Date 07/04/2017

Set every year

Delete + New festivity Save Cancel

Dans cette fenêtre, des tarifs spéciaux peuvent être définis pour des jours particuliers comme les jours fériés.

Les jours fériés déjà saisis sont visibles sur le côté gauche de la fenêtre. Cliquez sur n'importe quel nom ou date pour voir ou modifier les données qui s'y rapportent.

Le champ RECHERCHE peut être utilisé comme un filtre en cas de longue liste. Tapez les initiales du jour férié et appuyez sur ENTRER.

Les informations suivantes peuvent être définies pour chaque date :

- **DESCRIPTION** : affiche le nom du jour férié.
- **DATE** : indique la date du jour férié.
- **FIXER CHAQUE ANNEE** : cochez cette case, si le jour férié tombe tous les ans le même jour (ex : Noël), ne la cochez pas, si la date change chaque année (ex : Pâques).

18.12.1. Options disponibles

- **SUPPRIMER** : supprime le jour férié.
- **NOUVELLE FÊTE** : ajoute un nouveau jour férié.
- **SAUVEGARDER** : sauvegarde les modifications effectuées.
- **ANNULER** : annule tous les changements apportés et restaure les données précédentes.

18.13. Définition des tarifs

Pour accéder : Préférences -> **DEFINITION DES TARIFS**

Rate definition ← Back ✕ Close

find:

- Standard Bowl
- Standard Game
- Standard Bowl
- Billiard
- Incremental 01
- Incremental 02
- Darts
- laser game
- Billiard Incremental
- Free Games

Name *

Department

Note

Use default price for shoes and socks

Shoes price Socks price

Rate type

Record an event Ask for justification

Show game rate Show time rate

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	0	1	2	3	4	5
Monday																								
Tuesday																								
Wednesday																								
Thursday																								
Friday																								
Saturday																								
Sunday																								
Pre-holiday extra																								
Holiday extra																								

\$ 5.00
 \$ 6.00
 \$ 8.00
 \$ 7.00
 \$ 4.00

Dans cette fenêtre, il est possible de créer divers tarifs pour les différents secteurs, soit le bowling et les jeux au temps.

SWITCH offre 2 façons de calculer les tarifs, STANDARD ou INCREMENTAL.

Les tarifs déjà saisis sont affichés sur le côté gauche de l'écran, et peuvent être consultés et modifiés en cliquant sur le nom.

Le champ **RECHERCHE** peut être utilisé comme filtre pour effectuer une recherche dans une longue liste. Tapez les initiales du nom et appuyez sur ENTRER.

18.13.1. Paramètres principaux

Les paramètres suivants peuvent être assignés à chaque tarif :

- **NOM** : le nom du tarif
- **SECTEUR** : le type de jeu (bowling ou jeux au temps)
- **NOTES** : des informations supplémentaires liées au tarif.
- **TYPE DE TARIF** : STANDARD ou INCREMENTAL.

Le tarif standard vous permet de déterminer un tarif différent toutes les 30 minutes, si vous le souhaitez, pour chaque jour de la semaine.

Le tarif incrémental vous permet d'appliquer des tarifs spéciaux en fonction du nombre de parties jouées (ou d'heures jouées) dans un laps de temps donné.

Attention : Toute tentative pour changer le tarif standard en un tarif incrémental, ou inversement, entraînera la perte de toutes les données précédemment entrées.

18.13.2. Prix standard

Lorsque le tarif standard est sélectionné, le système affiche une grille multicolore représentant les jours de la semaine divisés en tranches horaire de 30 minutes. Chaque case de 30 minutes peut avoir un tarif différent.

Plus loin, il y a deux lignes appelées VEILLE DE JOUR FERIE et JOUR FERIE. Ces lignes sont liées aux jours fériés comme définis dans DEFINITION DES JOURS FERIES SUPPLEMENTAIRES.

Pour modifier n'importe quel prix des parties (ou les tarifs horaire), sélectionnez le laps de temps sur la grille, entrez le prix dans la case qui s'ouvre et cliquez sur ENTRER.

18.13.3. Prix incrémental

The screenshot shows the 'Rate definition' window for 'Incremental' pricing. The interface includes a search bar, a list of sports on the left, and a main configuration area. The 'Department' is set to 'Bowling'. The 'Rate type' is 'Incremental'. There are three lines of pricing defined:

Days Included	Games	Price per game
to 10	10	\$ 5.00
to 25	25	\$ 4.00
more	-	\$ 3.00

Buttons at the bottom include 'Delete', 'Duplicate', 'New rate', 'Save', and 'Cancel'. A 'Set as default' button is also present.

Lorsque le tarif INCREMENTAL est sélectionné, le système affiche une liste de lignes qui vous permet de définir le prix pour un certain nombre de parties dans un laps de temps spécifique. L'intervalle de temps peut être saisi dans le champs JOURS INCLUS. Cela veut dire que si dans un mois (laps de temps), le joueur joue jusqu'à 10 parties, il paie environ 5€ par partie ; de 11 à 20 parties, 4€ ; de 21 à 30 parties, 3€, et ainsi de suite.

Le tarif incrémental ne peut être utilisé que pour le bowling. Les deux options, par frame et par heure, vous permettent de préciser le prix pour un nombre de parties et/ou pour les taux horaires. Les tarifs incrémentaux ne sont disponibles que pour les joueurs, qui sont inscrits dans l'ARCHIVE DES MEMBRES.

Un tarif incrémental peut être réglé comme suit :

- Sélectionnez le nombre de jours à prendre en compte.
- Sélectionnez le nombre de parties et le prix par partie pour chaque ligne. Si trois lignes ne suffisent pas, il est possible d'en ajouter d'autres à l'aide du bouton AJOUTER. La corbeille à droite de chaque ligne supprime la ligne.

18.13.4. Options disponibles

- **DEFINIR COMME PAR DEFAULT** : indique au système que le tarif sélectionné est celui par défaut pour le bowling. Le tarif par défaut est mis en évidence par une icône en forme de cœur.
- **DEFINIR LES TARIFS PAR DEFAULT** : permet d'accéder à la fenêtre REGLAGES DU TARIF PAR DEFAULT.
- **SUPPRIMER** : supprime le tarif sélectionné.
- **DUPLIQUER** : vous permet de dupliquer un tarif.

- **NOUVEAU TARIF** : vous permet de créer un nouveau tarif.
- **SAUVEGARDER** : sauvegarde les modifications effectuées.
- **ANNULER** : annule les changements apportés et restaure les données précédentes.

18.14. Réglages du tarif par défaut

Pour accéder : Préférences -> Définition des tarifs -> **DEFINIR LES TARIFS PAR DEFAULT**

The screenshot shows a mobile application interface titled "Set default rate". At the top, there is a back arrow and a close button. Below the title, there is a list of games with their respective icons and dropdown menus for selecting a default rate. The games and their current selections are:

Game	Default Rate
Bowling	Standard Bowling 2
Laser game	Standard Games
Cars	Standard Games
Hockey Table	Standard Games
Horses	Darts
Video game	Standard Games
Billiards	Biliard
Darts	Darts
Super car	Standard Games

At the bottom of the screen, there are two buttons: a green "Save" button and a red "Cancel" button.

Les tarifs par défaut pour le bowling et les jeux au temps peuvent être définis dans cette fenêtre.

Le tarif par défaut signifie que ce tarif sera automatiquement appliqué aux clients au début d'une nouvelle partie, si aucun autre tarif ne leur est attribué.

Tous les tarifs pour chaque jeu sont inscrits dans un menu, qui est disponible lors de l'ouverture d'un nouveau jeu de bowling et de jeu au temps, ou dans la section modifier partie de bowling ou jeu au temps.

18.14.1. Options disponibles

- **SAUVEGARDER** : sauvegarde les modifications effectuées.
- **ANNULER** : annule les changements apportés et restaure les données précédentes.

18.15. Définition de l'achat de forfaits

Pour accéder : Préférences -> **DEFINITION DE L'ACHAT DE FORFAITS**

Dans cette fenêtre, vous pouvez définir les Forfaits. Un forfait peut comprendre des parties de bowling, des jeux au temps et des articles du bar, du restaurant, et génériques.

Les forfaits déjà créés sont visibles sur le côté gauche de la fenêtre. Cliquez sur n'importe quel nom pour voir ou modifier des données relatives à un forfait.

Cette fenêtre a deux sections.

La section de gauche montre les forfaits déjà créés, la section de droite fournit les informations relatives au forfait sélectionné et affiche l'image utilisée pour chaque forfait.

Les forfaits sont organisés en catégories. S'il n'y a pas de catégorie, il est obligatoire d'en créer au moins une avant d'entrer un forfait dans le système.

Pour créer des catégories, voir DEFINITION DES CATEGORIES D'ACHAT DE FORFAITS.

LISTE DU FORFAIT CHOISI (section de GAUCHE)

Le champ TROUVER peut être utilisé comme filtre pour rechercher un forfait. Tapez les initiales du forfait et appuyez sur ENTRER.

Le champ CATEGORIE peut être utilisé pour mettre en évidence une catégorie en particulier ou pour afficher toutes les catégories.

DETAILS DU FORFAIT (section de DROITE). La section de droite montre les détails du forfait sélectionné.

- **NUMERO RAPIDE** : utilise le numéro de la première section de la liste des forfaits.
- **NOM** : le nom du forfait.
- **CATEGORIE** : la catégorie du forfait.
- **IMAGE** : en cliquant sur la case image, une fenêtre internet s'ouvre pour que vous puissiez rechercher une image qui sera affichée dans la fenêtre GESTION DES COMMANDES, ainsi que sur les moniteurs des pistes, au moment de la commande.
 - **RECHERCHER IMAGE SUR LE WEB** : même chose que lorsque vous cliquez sur la case image, cela vous ouvre une fenêtre internet, voir CONTRÔLE DES IMAGES.
 - **DEFINIR IMAGE** : recherche d'une image dans la bibliothèque de l'ordinateur.
 - **SUPPRIMER IMAGE** : supprime l'image sélectionnée.
- **PRIX** : le prix du forfait.

- **TAXE** : vous permet de préciser les taxes applicables.
- **PERSONNE** : Cette option permet au caissier de préciser combien de personnes peuvent acheter/utiliser ce forfait.
- **ENREGISTREMENT DE L'ÉVÉNEMENT** : lorsqu'un forfait est vendu, un événement est enregistré. Ceci est utile pour garder une trace de toutes les ventes de forfaits.
- **DEMANDE DE JUSTIFICATION** : cette fonction vous permet d'avoir une explication par écrit pour les forfaits vendus.
- **PERIODE DE VALIDITE** : définit les jours et période de temps au cours desquels les forfaits sont disponibles.



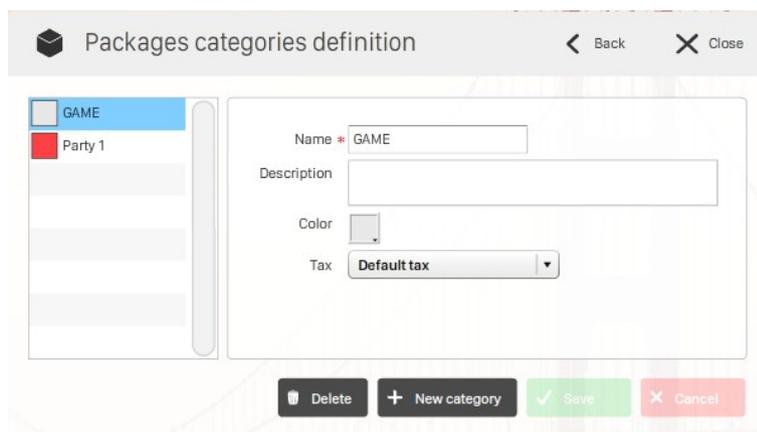
Sélectionner les Jours et les Périodes de temps pour définir la disponibilité des Forfaits.

18.15.1. Options disponibles

- **AJOUTER UN JEU** : vous permet d'ajouter n'importe quel jeu disponible et d'ajouter le nombre de parties pour chaque client.
- **AJOUTER UN ARTICLE** : vous permet d'ajouter n'importe quel article disponible comme les articles du bar, du restaurant, les articles génériques, etc.
- **SUPPRIMER** : supprime le forfait sélectionné.
- **NOUVEAU FORFAIT** : crée un nouveau forfait.
- **SAUVEGARDER** : sauvegarde les modifications effectuées.
- **ANNULER** : annule les changements apportés et restaure les données précédentes.

18.16. Définition des catégories d'achat de forfaits

Pour accéder : Préférences -> **DEFINITION DE L'ACHAT DE FORFAITS**



Cette fenêtre vous permet d'organiser les forfaits en groupe.

Les informations suivantes peuvent être attribuées à chaque groupe :

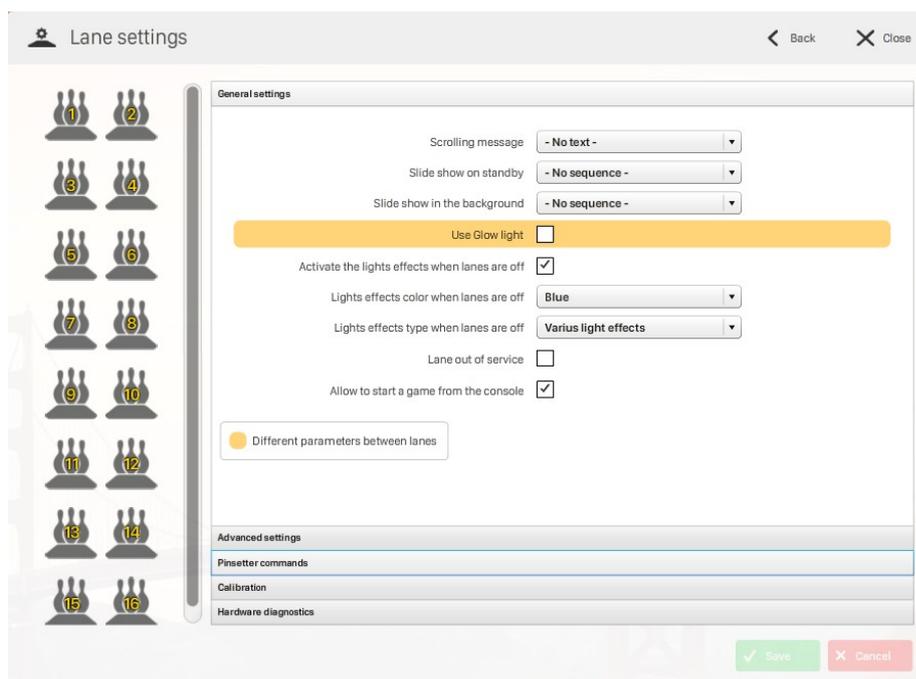
- **NOM** : le nom du groupe de forfaits.
- **DESCRIPTION** : les informations supplémentaires concernant le groupe de forfaits.
- **COULEUR** : la couleur utilisée pour identifier les forfaits dans le groupe.

18.16.1. Options disponibles

- **SUPPRIMER** : supprime l'article sélectionné.
- **NOUVELLE CATEGORIE** : crée une nouvelle CATEGORIE.
- **SAUVEGARDER** : sauvegarde les modifications effectuées.
- **ANNULER** : annule les changements apportés et restaure les données précédentes.

18.17. Paramètres des pistes

Pour accéder : Préférences -> **PARAMETRES DES PISTES**



Les paramètres relatifs aux pistes de bowling peuvent être configurés dans cette fenêtre.

Le nombre de pistes disponibles est listé sur le côté gauche. Les informations relatives à chaque piste peuvent être consultées et modifiées en cliquant sur l'icône de la piste.

Il est possible de sélectionner plus d'une piste. Les pistes qui ne sont pas côte à côte peuvent être sélectionnées en utilisant les touches CTRL ou SHIFT sur le clavier.

Lorsqu'une ou plusieurs options sont surlignées en ORANGE, cela signifie que l'option n'est pas la même pour toutes les pistes sélectionnées.

18.17.1. Paramètres généraux

- **MESSAGE DEFILANT** : affiche le message texte affiché sur les pistes sélectionnées. Le texte défilant peut être géré dans les MESSAGES SUR LES PISTES.
- **SEQUENCE D'IMAGE** : montre la séquence d'images affichée sur les pistes sélectionnées lorsqu'elles ne sont pas utilisées. La séquence d'images peut être gérée dans DEFINITION DE LA SEQUENCE D'IMAGES.
- **UTILISER LA LUMIERE NOIRE** : sélectionner les pistes qui doivent avoir la lumière noire.
- **ACTIVER LES EFFETS DE LUMIERE** : active l'effet de lumière sur les capots de division simple.
- **COULEURS DES EFFETS DE LUMIERE** : change les couleurs des effets de lumière.
- **TYPE D'EFFETS DE LUMIERE** : change le TYPE des effets de lumière.
- **PISTE HORS SERVICE** : met la piste sélectionnée hors service et affiche un symbole avec le message « piste hors service » sur le moniteur de la piste. Les pistes qui sont hors service ne peuvent pas être utilisées pour commencer un nouveau jeu.
- **PERMETTRE DE DEMARRER UN JEU DEPUIS LA CONSOLE** : si activé, cela autorise les clients à commencer un jeu à partir de la console du joueur.
- **GESTION DES MONITEURS DE PISTES** : vous permet de régler la résolution des moniteurs et d'échanger les 2 moniteurs d'une paire de pistes.
- **PARAMETRES DIFFERENTS ENTRE LES PISTES** : met en évidence les réglages au cas où ils ne sont pas appliqués à toutes les pistes.

18.17.2. Paramètres avancés

Ces paramètres sont normalement ajustés pendant l'installation du système, et ils doivent être modifiés lorsqu'un composant matériel a été modifié ou ajouté.

Dans tous les cas, l'opération ne doit être effectuée que par un technicien qualifié.

General settings

Advanced settings

Connected devices

Console type: Touch screen

Console touch screen calibration

Foul available:

Bumpers available:

Glow light available:

Lanelygh available:

Pinsetter configuration

Pinsetter type: [dropdown]

Enable PBZ control:

Ignore Second Ball Input:

Enable Eco Mode (if available):

Ball Hook (mm): - 190 +

Triggering Photocell Distance from Pit (mm): - 5200 +

Minimum FOUL FC time (ms): - 300 +

Maximum Foul Duration (0.1 sec): - 130 +

Additional time for pinsetter movement (ms): - 0 +

1' ball verification delay (ms): - 2300 +

2' ball verification delay (ms): - 2100 +

Waiting time for realignment at the end of a game (ms): - 15000 +

Show the interface of timing calibration:

Chassis configuration

SWITCH chassis available:

Off Spot control: Sweep reverse

Start Back End: Start when the lane is opened

Standard power: 380 VAC

Maximum time for mechanical maintenance (min.): - 15 +

Inverter type: vfs112013

Different parameters between lanes

Pinsetter commands

Calibration

Hardware diagnostics

Pour accéder à cette zone, l'employé doit saisir le mot de passe utilisateur.

Password requested

Insert password: [input field]

Ok Cancel

Le mot de passe d'accès est le même que celui de l'employé actuel, s'il est activé.

APPAREILS CONNECTÉS

- **TYPE DE CONSOLE** : si une console est installée, cela permet de choisir le type de console.
- **AUCUNE** : aucune console installée.

- **1 CLAVIER TOUTES LES 2 PISTES** : un clavier est utilisé pour chaque paire de pistes.
- **1 CLAVIER POUR CHAQUE PISTE** : 2 claviers, un clavier est utilisé pour chaque piste.
- **PRESENCE DE L'ECRAN TACTILE** : vous permet d'activer une console sur laquelle l'écran tactile est installé. (Dans ce cas, un bouton **CALIBRAGE ECRAN TACTILE DE LA CONSOLE** apparaîtra pour vous permettre de configurer l'écran tactile).

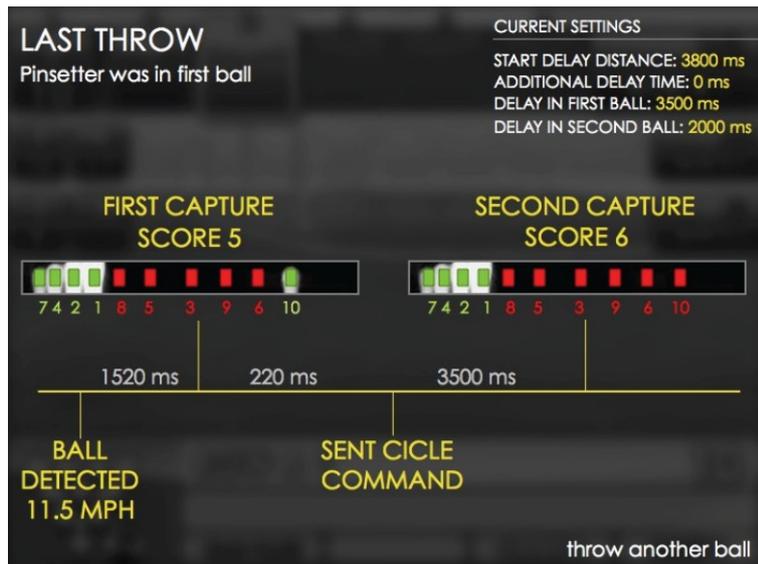
Pour calibrer un écran tactile, choisissez l'option sur le bureau de l'ordinateur, puis allez sur la console. Touchez chaque icône carrée (croix) avec un doigt en partant du coin en haut à gauche et suivez les carrés (croix) dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque le calibrage est terminé avec succès, l'affichage à l'écran disparaîtra immédiatement. Si le calibrage n'a pas réussi, l'image disparaîtra après un court laps de temps.

- **FAUTE DISPONIBLE** : active le détecteur de fautes.
- **BUMPERS DISPONIBLE** : active les bumpers.
- **LUMIERE NOIRE DISPONIBLE** : active les lumières noires, lorsqu'elles sont disponibles.
- **LUMIERES DES PISTES DISPONIBLES** : active les lumières des pistes lorsqu'elles sont disponibles.

CONFIGURATION DES PINSETTER

- **TYPE DE MACHINE** : permet de définir le type de pinsetter installé.
- **ACTIVER LE CONTRÔLE DU PBZ** : uniquement utilisé pour les machines à quilles AMF 82-70. Cela vous permet de passer de la 1^{re} à la 2^e boule sans faire le cycle de la machine.
- **IGNORER LE SIGNAL LUMINEUX DE LA SECONDE BOULE** : Ceci est utilisé pour aligner le scoring avec la machine à quilles afin qu'ils soient tous les deux sur le même cycle de boule. Si ce n'est pas le cas, le scoring fera un cycle sur les machines à quilles pour le réaligner sur la 1^{re} ou 2^e boule. Cette option ne doit être désactivée que lorsqu'il n'y pas de signal de la seconde boule.
- **ACTIVER LE MODE ECO** : Active, si disponible, le mode Economie sur la machine. Cela signifie que, lorsqu'une boule est lancée dans la gouttière, que ce soit la première ou la deuxième boule, la machine ne va pas faire le cycle, économisant ainsi de l'énergie.
- **DIAMETRE DE LA BOULE** : indique le diamètre de la boule en millimètres lu par les photocellules. Le paramètre par défaut est de 190mm.
- **DISTANCE DE DECLENCHEMENT DE LA PHOTOCELLULE** : Indique la distance en millimètres entre les photocellules et la ligne 7-10 du pin deck. La valeur par défaut est 3800. Lors de l'installation, ou plus tard, cette valeur peut être augmentée de 500 ou 1000 si les indications ne sont pas précises en raison soit des quilles tombées en retard, soit des quilles qui oscillent. **Note** : ne pas dépasser une valeur de 4800.
- **TEMPS MINIMUM DE DETECTION DE FAUTE** : Indique le délai minimum pour une faute en millisecondes. La valeur par défaut est 300. Cela donne assez de temps pour qu'une boule passe par les photocellules sans activer le signal de faute.
- **DUREE MAXIMUM DE LA FAUTE** : définit la période de temps pendant laquelle le son émis par le détecteur de faute s'allumera, en dixième de secondes. La valeur par défaut est 130, soit 13 secondes.
- **TEMPS ADDITIONNEL POUR LE PINSETTER** : retarde le démarrage de la machine après que la boule a passé par les photocellules, afin d'ajouter du temps pour le comptage des quilles. La valeur est en millisecondes.
- **DELAI DE VERIFICATION 1^{RE} BOULE** : active le délai entre le signal de départ du cycle et la lecture des quilles sur la 1^{re} boule. Ne pas dépasser une valeur de 3000 (3 secondes).

- **DELAI DE VERIFICATION 2^E BOULE** : active le délai entre le signal de départ du cycle et la lecture des quilles sur la 2^e boule, en millisecondes.
- **TEMPS D'ATTENTE POUR REALIGNEMENT** : Cette valeur ne s'applique qu'aux machines Brunswick A et A2. Au cas où la partie se termine avec la machine en seconde boule, la machine est automatiquement cyclée pour la ramener à la première boule. La valeur est en millisecondes. La valeur définie pour cette fonction doit laisser suffisamment de temps à la machine pour qu'elle termine le cycle et atteigne la position « zéro ». La valeur est généralement réglée sur 15 000 (15 secondes).
- **MONTRER L'INTERFACE POUR CALIBRAGE DU TIMING** :



Lorsque ceci est activé, un écran de diagnostic s'affiche sur les moniteurs des pistes. Ceci vous permet de vérifier le fonctionnement des machines, en fournissant des informations techniques.

Ces informations vous aident à ajuster deux paramètres : DEMARRER DELAI DISTANCE et DELAI DE LA PREMIERE BOULE lorsqu'il y a des erreurs dans les scores dues aux quilles qui oscillent et/ou qui sont tombées.

CONFIGURATION DU CHÂSSIS

- **CHÂSSIS SWITCH DISPONIBLE** : active le CHÂSSIS SWITCH lorsqu'il est installé sur la piste sélectionnée. Si cette option n'est pas activée, les autres options seront désactivées.
- **ACTIVER LE PORT SCORE** : vous permet de connecter le CHÂSSIS SWITCH en utilisant l'entrée/sortie avec une source externe appelée BIT-LANE. Il est suggéré de laisser cette option activée.
- **CONTRÔLE HORS SPOT** : vous permet de choisir si le râteau doit s'inverser ou s'arrêter.
 - **RATEAU INVERSE** : le cycle de la machine se termine en inversant le Balayage à zéro, la machine passe à la 2^{nde} boule.
 - **ARRÊT RATEAU** : le Balayage s'arrête à 66° (sur la piste), la Table reste à zéro, la machine est placée sur la 2^{nde} boule. Le balayage doit être inversé manuellement. (Normalement, ceci n'est utilisé que pour des tournois).
- **DEMARRER BACK END** : vous permet de sélectionner comment le CHÂSSIS SWITCH doit contrôler le moteur arrière avec les deux options suivantes :

- **DEMARRER EN CYCLE PREMIERE BOULE** : le moteur arrière démarrera lorsque la première boule active le déclenchement de la photocellule.

- **DEMARRER LORS DE L'OUVERTURE DE LA PISTE** : le moteur arrière s'allumera automatiquement lorsque la piste s'ouvre.

- **ALIMENTATION STANDARD** : indique au CHÂSSIS SWITCH quel type d'alimentation électrique est présent : 220V AC ou 380V AC, TRIPHASEE.
- **DUREE MAXIMUM DE LA MAINTENANCE MECANIQUE** : fixe le temps maximum autorisé pour l'entretien lorsque le kit de sécurité est installé.
- **TYPE D'INVERSEUR** : vous permet d'indiquer au système quel type d'inverseurs sont utilisés dans le châssis.

18.17.3. Commandes du Pinsetter

The screenshot displays a software interface for Pinsetter control. It features a sidebar with tabs for 'General settings', 'Advanced settings', and 'Pinsetter commands'. The 'Pinsetter commands' tab is active, showing two sections: 'Main commands' and 'Other commands'. Under 'Main commands', there are buttons for 'Power on', 'Power off', 'Init pin table', 'Pinsetter cycle', '1st / 2nd ball', and 'Strike'. Under 'Other commands', there are buttons for 'Bumpers up' and 'Bumpers down'. At the bottom of the interface, there are tabs for 'Calibration' and 'Hardware diagnostics'.

Cette fenêtre vous permet d'envoyer des commandes aux machines des pistes sélectionnées.

Certaines commandes peuvent être envoyées à des groupes de pistes.

ATTENTION : il est essentiel de s'assurer que personne ne travaille dessus, ou à proximité des machines, avant que n'importe quelle commande soit envoyée.

COMMANDES PRINCIPALES :

- **ENVOYER LA COMMANDE « ALLUMER MACHINE »** : allume toutes les pistes sélectionnées.
- **ENVOYER LA COMMANDE « ETEINDRE MACHINE »** : éteint toutes les pistes sélectionnées.
- **BALAYER ET REQUILLER TOUTES LES QUILLES** : balaie le pin deck et positionne un jeu complet de quilles.
- **ENVOYER LA COMMANDE « CYCLER »** : la piste sélectionnée va terminer un cycle de première ou deuxième boule.
- **ENVOYER LA COMMANDE « 1^{re} / 2^{nde} BOULE »** : la machine qui positionne les quilles passe du cycle de la première boule, au cycle de la deuxième boule, ou inversement.
- **ENVOYER LA COMMANDE « STRIKE »** : la machine qui positionne les quilles va terminer un cycle de strike.

AUTRES COMMANDES :

- **MONTER LES BARRIERES** : monte les barrières sur toutes les pistes sélectionnées.
- **DESCENDRE LES BARRIERES** : abaisse les barrières sur toutes les pistes sélectionnées.

18.17.4. Calibrage de la caméra

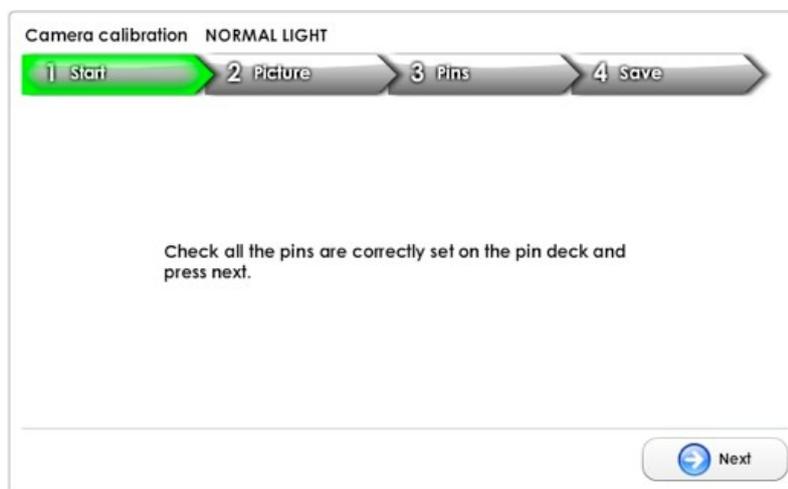
Pour accéder : Préférences -> Paramètres des pistes -> **CALIBRAGE**

Le calibrage des caméras se fait dans cette fenêtre. Avant d'effectuer le calibrage de la caméra, assurez-vous que l'éclairage des quilles de la piste sélectionnée est allumé et qu'il y a 10 quilles sur le pin deck. Si nécessaire, utilisez les commandes de la machine à quilles pour allumer la machine à quilles et positionner un jeu complet de quilles.

Pour calibrer la caméra, cliquez sur l'icône de la piste sur le côté gauche de votre écran.

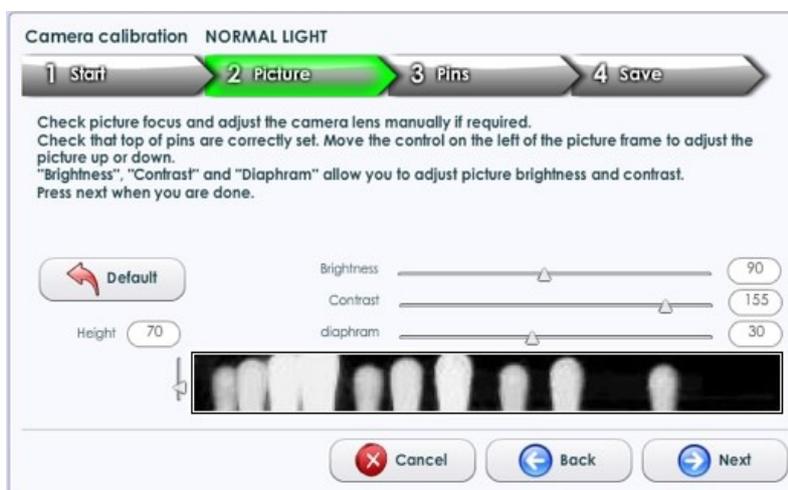
Le calibrage s'effectue en 4 étapes :

18.17.5. Etape 1 :



Indique à l'employé de vérifier l'emplacement correct des dix quilles, appuyez sur Suivant.

18.17.6. Etape 2 :



La qualité de l'image et la position peuvent être ajustées dans cette fenêtre. Ici, il est possible d'améliorer la qualité de l'image :

- **HAUTEUR** : permet de monter ou abaisser la tête des quilles. Il est important que les têtes de quilles soient bien visibles. Il n'est pas possible d'effectuer des réglages latéraux de la caméra dans cette fenêtre. Tout réglage latéral doit être effectué manuellement, en déplaçant la position de la caméra.
- **LUMINOSITE** : vous permet de régler la luminosité.
- **CONTRASTE** : vous permet de régler le contraste.
- **DIAPHRAGME** : vous permet de régler le diaphragme. Cette valeur doit être inférieure à 50 pour éviter des retards dans la capture des images.
- **DEFAUT** : restaure toutes les valeurs par défaut.

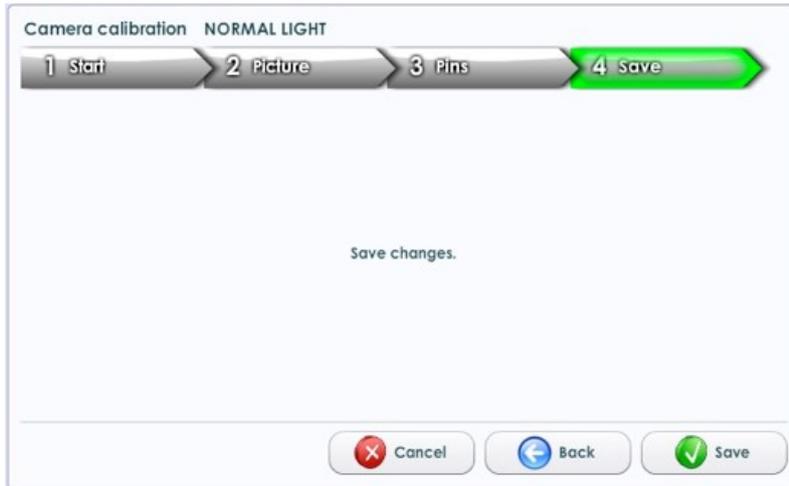
18.17.7. Etape 3 :



Placez les rectangles numérotés au-dessus de la tête des quilles. Pour déplacer un rectangle, faites-le glisser et déposez-le à l'aide de la souris.

- **VERIFIER** : vérifie la position des quilles. Les rectangles sur la tête des quilles qui sont correctement positionnés sont en vert, s'ils sont mal placés, ils seront en rouge. Lorsque tous les rectangles sont en vert, appuyez sur SUIVANT.
- **REINITIALISER** : démarre une nouvelle vérification de la position des quilles.

18.17.8. Etape 4 :



Sauvegarde les réglages effectués.

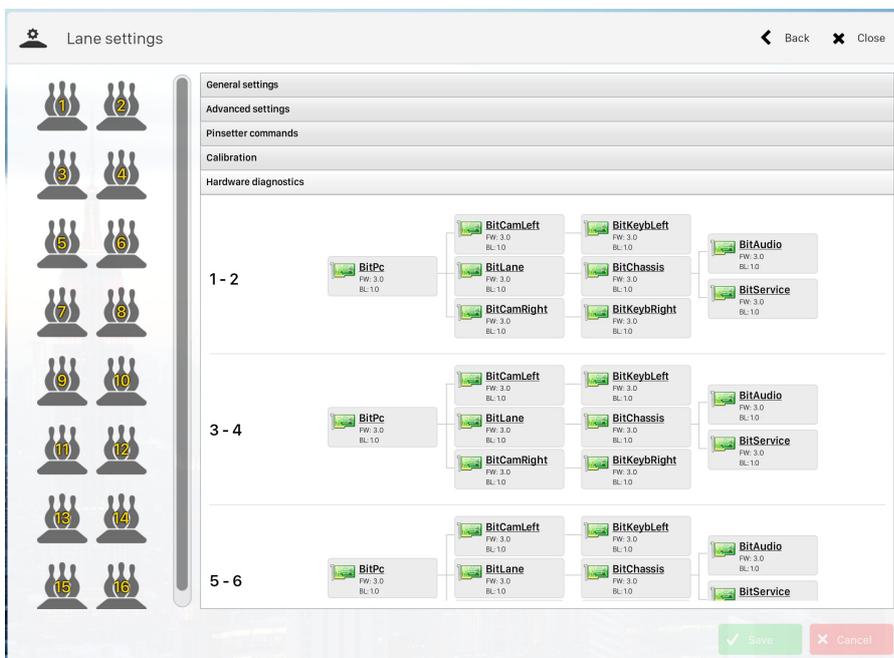
18.17.9. Options disponibles

- **SUIVANT** : passe à l'étape suivante.
- **RETOUR** : revient à l'étape précédente.
- **ANNULER** : annule les changements effectués et restaure les données précédentes.
- **SAUVEGARDER** : sauvegarde tous les changements apportés.

Remarque : Si les lumières NOIRES sont installées, un calibrage séparé doit être fait.

Assurez-vous que les lumières NOIRES sont allumées avant de commencer le calibrage de la caméra.

18.17.10. Diagnostic du matériel informatique



L'état des différentes cartes PC dans le système peut être vérifié en sélectionnant une ou plusieurs pistes sur le côté gauche de l'écran. La couleur des cartes PC indique leur état. Gris signifie que la

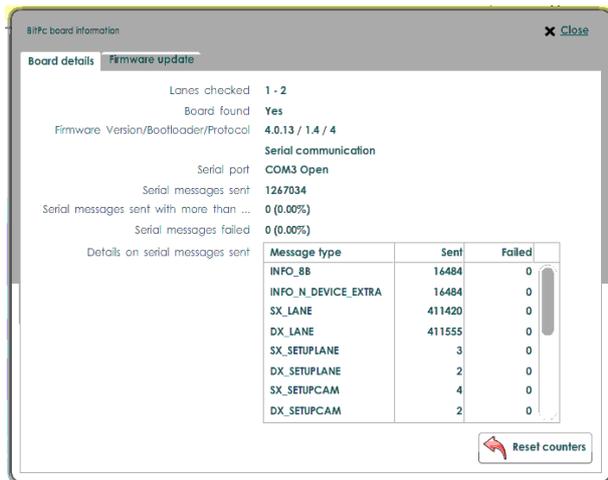
carte PC est soit pas installée, soit éteinte ou défectueuse. La résolution des problèmes du matériel informatique est grandement simplifiée de cette façon.

Les versions du Firmware et du Bootloader de chaque carte PC sont affichées en bas de chaque carte de circuit imprimé (PCB). Cliquez sur une carte PC pour ouvrir une fenêtre contenant davantage d'informations. Ces informations sont utiles pour trouver un problème potentiel ou pour vérifier d'autres parties du matériel informatique et des machines.

BitPC

Cliquez sur l'image de la carte BitPC pour accéder aux fenêtres suivantes :

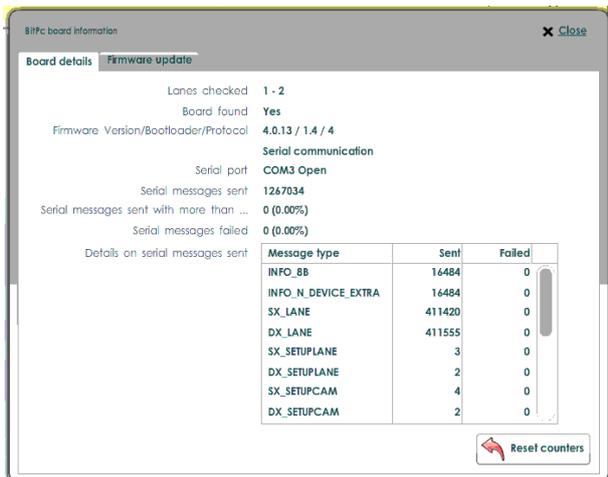
La fenêtre DETAILS CARTE affiche des informations sur la carte BitPC :



- **DETAILS CARTE :**

- **Pistes vérifiées :** il est possible de vérifier une seule paire de pistes à la fois.
- **Carte trouvée :** vérifie la présence ou le manque de la carte.
- **Firmware/Bootloader/Protocole :** indique la version installée.
- **Port série :** indique le port série connecté sur le PC de la piste.
- **Messages en série envoyés :** indique le pourcentage de messages en série envoyés.
- **Messages en série envoyés avec plus... :** indique le pourcentage de messages en série envoyés avec plus d'une tentative. Les messages sont envoyés 3 fois avant que ce champ n'indique une erreur.
- **Messages en série échoués :** indique le pourcentage de messages échoués.
- **Détails sur les messages en série envoyés :** vous permet d'identifier la zone spécifique, en cas d'erreurs (messages échoués).

La fenêtre Mise à jour du Firmware affiche des informations sur la mise à jour du firmware :

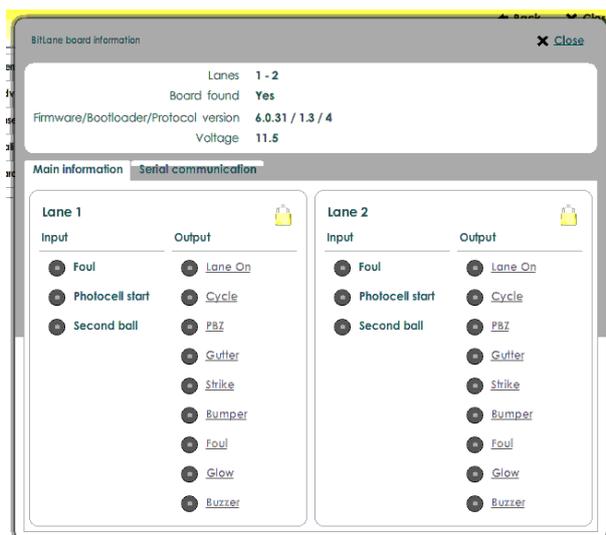


- **MISE A JOUR DU FIRMWARE** : cette page vous permet de vérifier les versions firmware de chaque carte de circuit imprimé (PCB) installée et éventuellement de les mettre à jour. Appuyez sur le bouton **DEMARRER LA REPROGRAMMATION DU FIRMWARE**.

BitLANE

Cliquez sur l'image de la carte BitLANE pour accéder aux fenêtres suivantes :

La fenêtre INFORMATION CARTE affiche des informations sur la carte BitLANE :



Les voyants verts sous les entrées et les sorties vous permettent de vérifier le fonctionnement des composants énumérés.

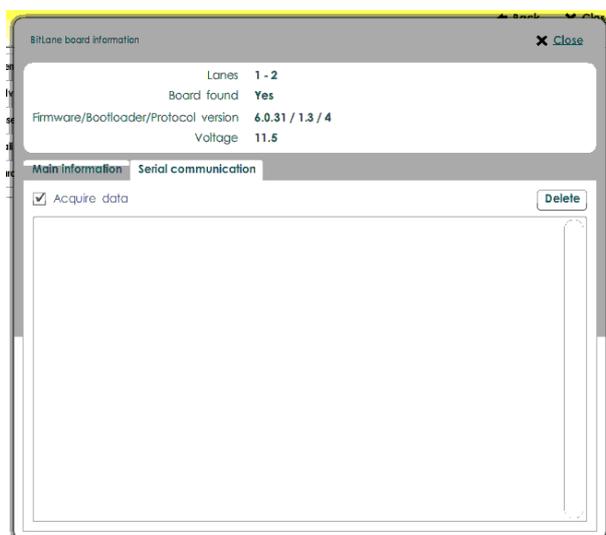
La colonne des ENTREES montre les signaux allant vers le système.

La colonne des SORTIES montre les signaux que le système envoie aux machines.

Cliquez sur le **CADENA** pour le déverrouiller.

Une fois déverrouillé, il est possible d'imiter les fonctions de la machine en cliquant sur le composant à vérifier.

La page Communication en série vous permet de vérifier la communication en série du BitPC :



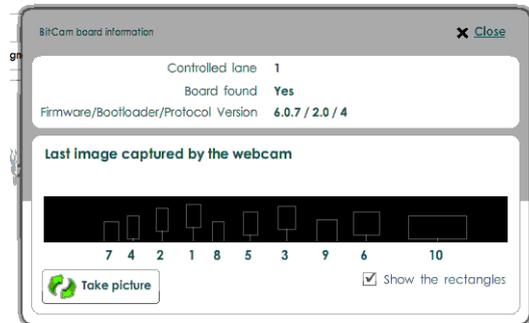
Cochez la case « Acquisition des données » pour obtenir les informations les plus récentes.

Cliquez sur **SUPPRIMER** pour effacer les données.

BitCAM

Cliquez sur la BitCAM pour accéder à la fenêtre suivante :

La fenêtre de la carte BitCAM affiche des informations sur les cartes BitCAM :



Il vous permet aussi de vérifier en temps réel la position des quilles en cas d'erreur de lecture.

Cliquez sur le bouton **PRENDRE UNE PHOTO** pour « geler » l'image des quilles.

Cochez la case **MONTRER LES RECTANGLES** pour vérifier la position des quilles.

BitKEY

Cliquez sur BitKEY pour accéder à la fenêtre suivante :

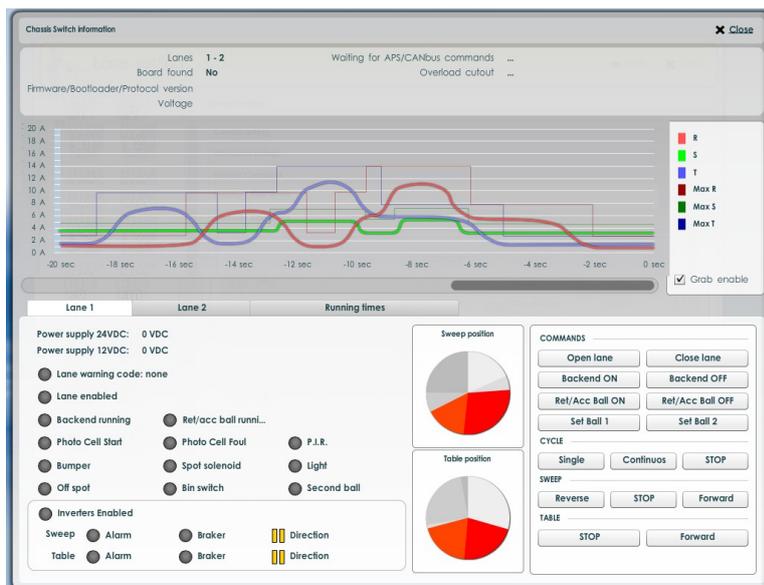
La fenêtre carte BitKEY affiche des informations sur les cartes BitKEY (clavier) :



BitCHÂSSIS

Cliquez sur le BitCHÂSSIS pour accéder à la fenêtre suivante :

La fenêtre de la carte BitCHÂSSIS affiche des informations sur la carte BitCHÂSSIS (uniquement disponible pour les machines SWITCH) :



Sur cet écran, il est possible de vérifier plusieurs fonctions du châssis SWITCH.

Les informations suivantes sont affichées en haut de la fenêtre :

- **PISTES** : indique le numéro des pistes.
- **CARTE TROUVEE** : indique si le châssis est installé.
- **VERSION FIRMWARE/BOOTLOADER/PROTOCOLE** : indique la version du firmware installé, etc.
- **TENSION ELECTRIQUE** : indique la tension électrique utilisée.
- **EN ATTENTE DE COMMANDES APS/CANBUS** : indique que le châssis accepte les commandes APS (STRIKE, RÂTEAU INVERSE) provenant de sources externes.
- **COUPURE DE SURCHARGE** : indique la limite du courant de charge, limite définie sur la carte PC du châssis. Si la limite du courant préréglée dépasse cette valeur, la paire de pistes s'éteint et un signal d'alarme est émis.
- **GRAPHIQUE** : indique, avec un graphique, la consommation d'énergie électrique pour chaque phase et les limites de surcharge, toutes les 2 secondes.
- **ARRETER LE DEFILEMENT** : vous permet de geler la fenêtre afin de vérifier les valeurs.

La barre PISTE 1 – PISTE 2 – DUREE DE FONCTIONNEMENT vous permet de vérifier les deux pistes et de voir plus d'informations sur l'utilisation des pistes.

La partie inférieure de l'écran vous permet de vérifier l'alimentation basse tension (12 volts – 24 volts) et le bon fonctionnement des composants de la piste et des inverseurs. Sur le côté droit se trouvent des images graphiques des Cams du Râteau et de la Table, et une liste de commandes qui vous permet de vérifier les moteurs de la piste.

COMMANDES

- **OUVRIR PISTE** : allume la piste.
- **FERMER PISTE** : éteint la piste.
- **BACK END ALLUME** : allume le moteur arrière.
- **BACK END ETEINT** : éteint le moteur arrière.
- **RET/ACC ALLUME** : allume le retour de boule et les moteurs de l'accélérateur.
- **RET/ACC ETEINT** : éteint le retour de boule et les moteurs de l'accélérateur.

- **DEFINIR BOULE 1** : met la machine en boule 1.
- **DEFINIR BOULE 2** : met la machine en boule 2.

CYCLE

- **SEUL** : vous permet d'exécuter un seul cycle.
- **CONTINU** : vous permet d'exécuter des cycles continus.
- **ARRÊT** : arrête la fonction cycle

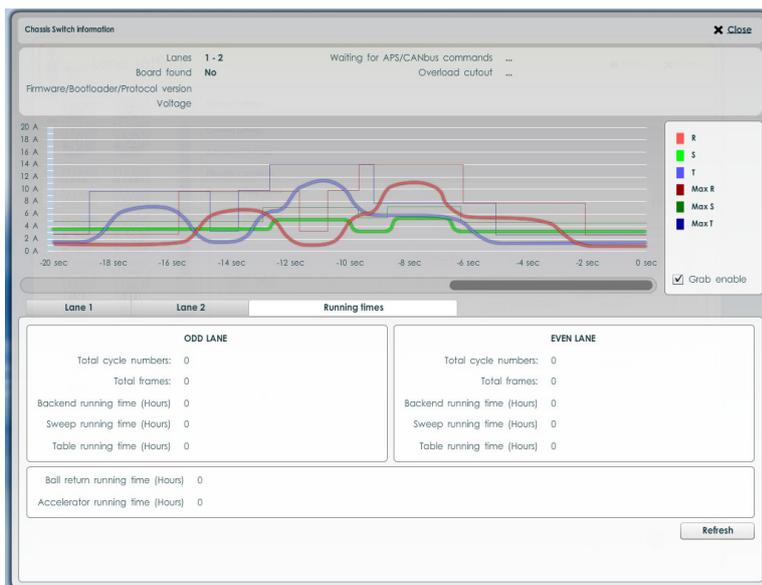
RÂTEAU

- **INVERSE** : vous permet de faire tourner le moteur du râteau à l'envers.
- **ARRÊT** : vous permet d'arrêter le moteur du râteau.
- **EN AVANT** : vous permet de faire avancer le moteur du râteau.

TABLE

- **ARRÊT** : vous permet d'arrêter le moteur de la table.
- **EN AVANT** : vous permet de faire tourner le moteur de la table vers l'avant.

L'écran DUREE DE FONCTIONNEMENT vous permet de vérifier l'utilisation des moteurs des machines afin de planifier la maintenance.



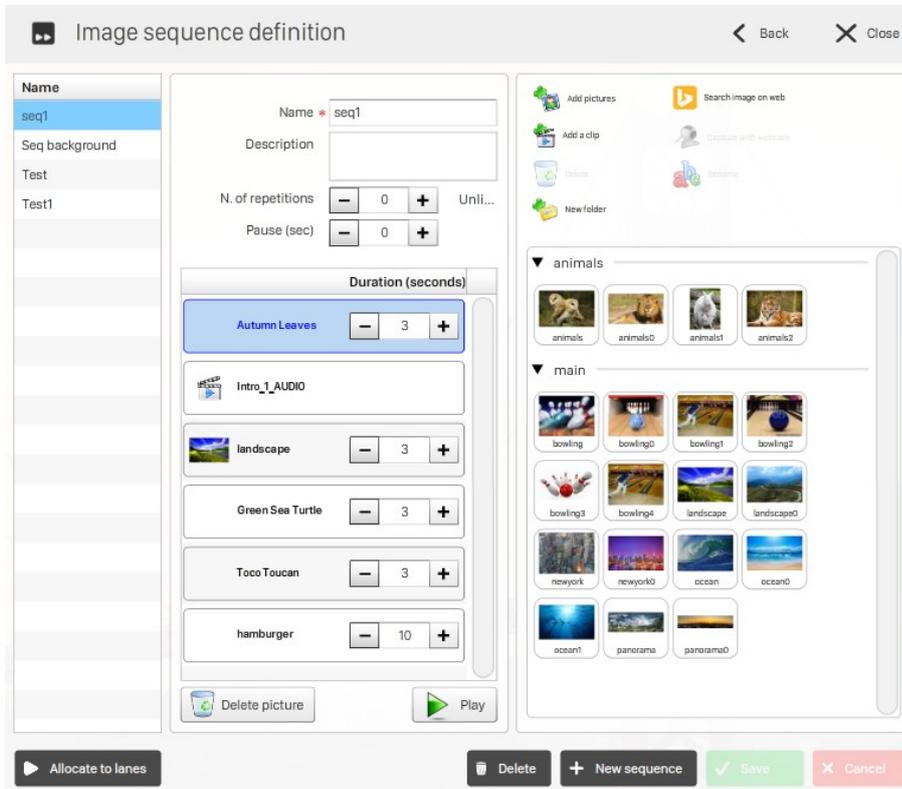
PISTE PAIRE/IMPAIRE

- **CYCLES TOTAUX** : indique le nombre total de cycles effectués.
- **FRAMES TOTALES** : indique le nombre total de frames jouées.
- **DUREE DE FONCTIONNEMENT DU MOTEUR BACK END** : indique le nombre d'heures de fonctionnement du moteur BACK END.
- **DUREE DE FONCTIONNEMENT DU RÂTEAU** : indique le nombre d'heures de fonctionnement du moteur du râteau.
- **DUREE DE FONCTIONNEMENT DE LA TABLE** : indique le nombre d'heures de fonctionnement du moteur de la table.
- **DUREE DE FONCTIONNEMENT DU RETOUR DE BOULE** : indique le nombre d'heures de fonctionnement du moteur du retour de boule.

- **DUREE DE FONCTIONNEMENT DE L'ACCELERATEUR** : indique le nombre d'heures de fonctionnement du moteur de l'accélérateur.

18.18. Définition de la séquence d'images

Pour accéder : Préférences -> **DEFINITION DE LA SEQUENCE D'IMAGES**



Cette fenêtre vous permet d'afficher des images ou photos, des publicités et vidéos, ou un groupe d'entre eux sur les moniteurs des pistes lorsque les pistes ne sont pas utilisées.

Lorsqu'une séquence d'images a été envoyée aux pistes, elle remplacera le logo GENIE sur les moniteurs placés au-dessus des pistes.

La fenêtre est divisée en trois sections : la section de gauche contient les séquences d'images déjà créées. La section du milieu indique le contenu et les paramètres attribués à la séquence sélectionnée. La section de droite montre les options, les images et les vidéos qui peuvent être utilisées dans les séquences.

Pour une description détaillée des options, voir **CONTRÔLE DES IMAGES**

18.18.1. Paramètres

- **NOM** : Nom de la séquence.
- **DESCRIPTION** : Informations supplémentaires à propos de la séquence.
- **NOMBRE DE REPETITIONS** : Le nombre de fois qu'une séquence sera répétée sur les pistes. La séquence fonctionnera en continu, s'il est entré zéro (0).
- **PAUSE (sec)** : Affiche la durée du temps de pause entre les répétitions de la séquence. Si « zéro » est entré, la séquence ne fera pas de pause.

REMARQUE : L'arrière-plan par défaut des moniteurs placés au-dessus des pistes, peut être remplacé par une nouvelle image, une séquence d'images ou une vidéo, mais cela uniquement une fois qu'une séquence est créée avec le **NOMBRE DE REPETITIONS** et **LE**

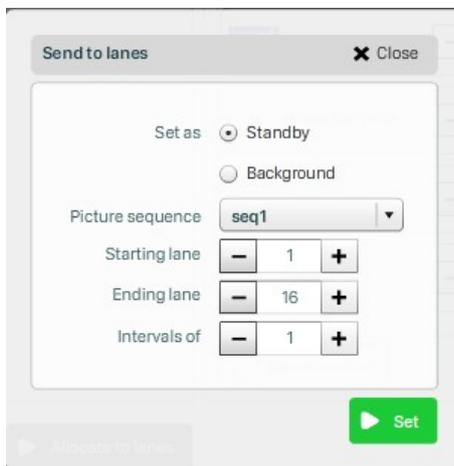
TEMPS DE PAUSE fixés à zéro, et qu'elle est envoyée aux pistes sélectionnées. La séquence restera à l'écran jusqu'à ce que la commande soit supprimée.

Une séquence peut être créée en glissant et déposant les images désirées de la section de droite à celle du milieu. Le nombre à droite de la vignette indique la durée, en secondes, durant laquelle chaque image restera à l'écran.

18.18.2. Options disponibles

- **SUPPRIMER IMAGE** : vous permet de supprimer une image ou une vidéo de la séquence.
- **LANCER** : montre un aperçu de la séquence.
- **SUPPRIMER** : efface la séquence.
- **SAUVEGARDER** : sauvegarde les modifications apportées.
- **ANNULER** : annule tous les changements effectués et restaure les données précédentes.

18.18.3. Attribuer une séquence d'images aux pistes



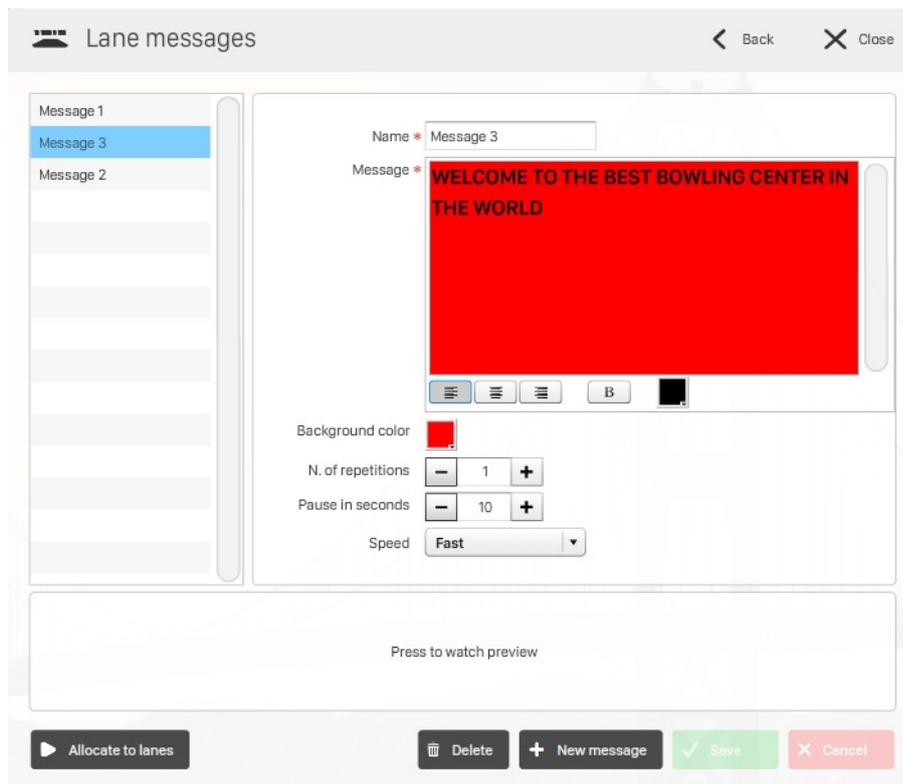
Le champ **ATTRIBUER AUX PISTES** est utilisé pour envoyer une séquence à une ou plusieurs pistes. Plusieurs paramètres peuvent être définis dans cette fenêtre :

- **SEQUENCE D'IMAGE** : vous permet de choisir la séquence à envoyer aux pistes.
- **PISTE DE DEPART** : vous permet de sélectionner la première piste sur laquelle la séquence sera envoyée.
- **PISTE DE FIN** : vous permet de sélectionner la dernière piste sur laquelle la séquence sera envoyée.
- **UN INTERVALLES DE** : vous permet d'envoyer la séquence qu'à certaines pistes avec un intervalle ; c'est-à-dire que si on met un intervalle de 2, la séquence sera envoyée aux pistes 1, 3, 5, 7, etc. (sélectionner intervalle de 1 pour envoyer la séquence à toutes les pistes).

Par défaut, le système enverra la séquence à toutes les pistes.

18.19. Messages sur les pistes

Pour accéder : Préférences -> **MESSAGES SUR LES PISTES**



Dans cette fenêtre, il est possible de créer des messages écrit défilants. Les messages apparaîtront en bas des moniteurs de pistes. Les messages peuvent être affichés sur les pistes en attente ou déjà ouvertes.

Lorsque le message comporte plus qu'une ligne de texte, les lignes vont défiler vers le haut pour faciliter la lecture.

Les messages texte sont affichés dans la section de gauche. La case de droite montre le message texte tel qu'il sera affiché sur les moniteurs de pistes.

Vous pouvez avoir un aperçu du texte en cliquant sur **APPUYER POUR VOIR L'APERCU**, situé en bas de la fenêtre.

Pour créer un message, utilisez les options suivantes :

- **NOM** : titre du message.
- **MESSAGE** : le texte du message.
- **COULEUR DE L'ARRIERE-PLAN** : la couleur de l'arrière-plan du message.
- **NOMBRE DE REPETITIONS** : Le nombre de fois que le message sera répété. Si la valeur est fixée à zéro, le message défilera en continu.
- **PAUSE (sec)** : indique l'intervalle de temps entre les répétitions. Lorsque la valeur est fixée à zéro, il n'y aura pas d'intervalle entre les répétitions. Pour afficher un message en continu, définissez les valeurs du **NOMBRE DE REPETITIONS** et du **TEMPS DE PAUSE** à zéro. Le message fonctionnera jusqu'à ce que la commande soit supprimée.
- **VITESSE** : la vitesse de défilement peut être sélectionnée parmi : **LENT, NORMAL, RAPIDE**.

18.19.1. Barre de format

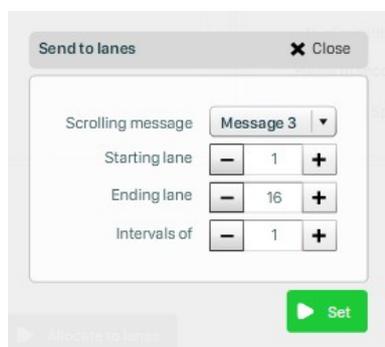


L'alignement (gauche, centre, droite), la couleur du texte et les caractères gras peuvent être sélectionnés dans la barre de format.

18.19.2. Options disponibles

- **SUPPRIMER** : vous permet d'effacer les messages sélectionnés.
- **NOUVEAU MESSAGE** : vous permet de créer un nouveau message défilant.
- **SAUVEGARDER** : vous permet de sauvegarder les modifications apportées.
- **ANNULER** : vous permet d'annuler tous les changements effectués et restaure les données précédentes.

18.19.3. Envoyer des messages aux pistes



Les messages peuvent être envoyés à une ou plusieurs pistes à l'aide de la touche **ATTRIBUER AUX PISTES**.

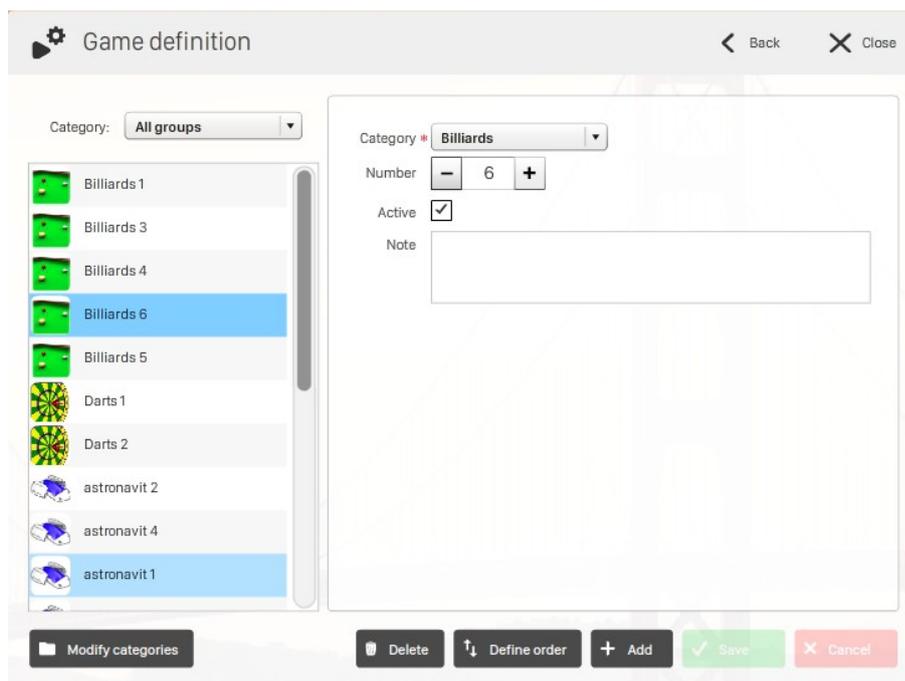
Plusieurs paramètres peuvent être définis dans cette fenêtre :

- **MESSAGE DEFILANT** : vous permet de choisir le message à envoyer aux pistes. Sélectionnez PAS DE MESSAGE pour supprimer tous les messages des pistes.
- **PISTE DE DEPART** : vous permet de sélectionner la première piste sur laquelle le message sera envoyé.
- **PISTE DE FIN** : vous permet de sélectionner la dernière piste sur laquelle le message sera envoyé.
- **UN INTERVALLES DE** : vous permet d'envoyer le message qu'à certaines pistes avec un intervalle ; c'est-à-dire que si on met un intervalle de 2, le message sera envoyé aux pistes 1, 3, 5, 7, etc. (sélectionner intervalle de 1 pour envoyer le message à toutes les pistes).

Par défaut, le système enverra le message à toutes les pistes.

18.20. Définition des jeux

Pour accéder : Préférences -> **DEFINITION DES JEUX**



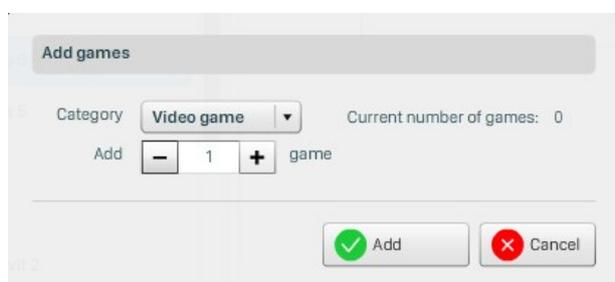
Cette fenêtre vous permet de gérer les jeux au temps disponibles dans le centre, c'est-à-dire le billard, le tennis de table, les jeux de fléchettes, etc.

Les jeux sont indiqués sur le côté gauche. Cliquez sur n'importe quel jeu pour le voir ou le modifier. La liste des jeux peut être filtrée dans CATEGORIE afin que seuls les jeux d'une catégorie particulière soient affichés à l'écran.

Les paramètres suivants peuvent être définis pour chaque jeu :

- **CATEGORIE** : affiche la catégorie à laquelle appartient le jeu.
- **NUMERO** : indique le numéro progressif du jeu dans la catégorie.
- **ACTIF** : indique si le jeu est actif et peut être utilisé. Décochez la case Actif lorsque le jeu est hors service.
- **NOTES** : indique des informations supplémentaires à propos du jeu.

18.20.1. Ajouter de nouveaux jeux



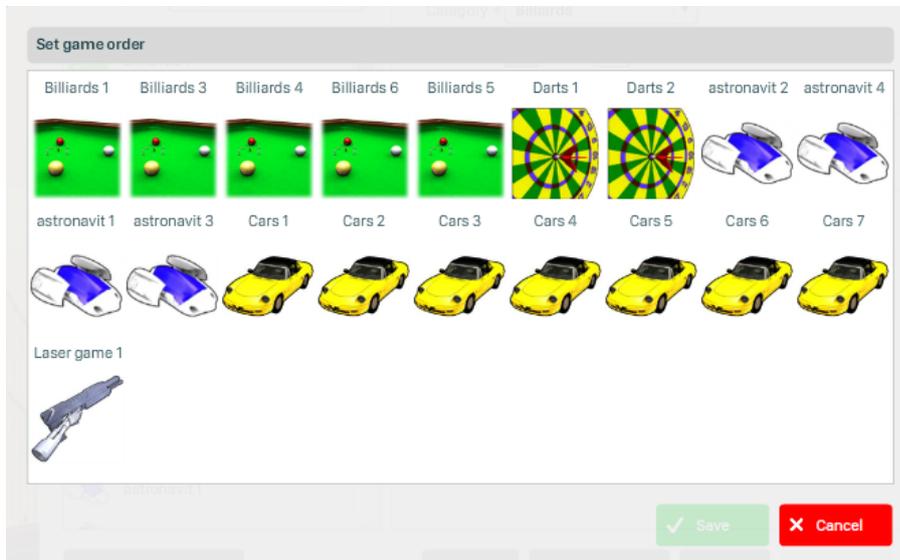
De nouveaux jeux ne peuvent être ajoutés qu'à une seule catégorie. Ceci peut être fait dans le section DEFINITION DES CATEGORIES DE JEU.

Sélectionnez la catégorie et le nombre de jeux à créer et appuyez sur AJOUTER.

Les jeux apparaîtront dans la liste à gauche.

L'ordre d'apparition des jeux sur la grille des jeux à l'écran dans la fenêtre GESTION DES JEUX peut être modifié. Cliquez sur **DEFINIR L'ORDRE** pour accéder à la fenêtre qui vous permet de mettre en ordre les jeux.

18.20.2. Définir l'ordre des jeux



Pour déplacer un jeu, cliquez sur son icône et faites-la glisser et déposez-la vers le nouvel emplacement. Une fois fait, cliquez sur **SAUVEGARDER** pour enregistrer les changements ou sur **ANNULER** pour restaurer l'ordre précédent.

18.20.3. Options disponibles

- **CHANGER DE CATEGORIE** : permet d'accéder à DEFINITION DES CATEGORIES DE JEU.
- **ANNULER** : vous permet d'annuler le jeu sélectionné. Il n'est pas possible d'annuler un jeu qui est déjà en cours d'utilisation.
- **DEFINIR ORDRE** : voir DEFINIR L'ORDRE DES JEUX.
- **AJOUTER** : vous permet d'ajouter de nouveaux jeux.
- **SAUVEGARDER** : vous permet de sauvegarder les changements effectués.
- **ANNULER** : vous permet d'annuler les modifications apportées et de restaurer les données précédentes.

18.21. Définition des catégories de jeu

Pour accéder : Préférences -> Définition des jeux -> **MODIFIER CATEGORIES**

Game category definition

Back Close

Laser game
Cars
Table Hockey
Horses
Video game
Billiards
Darts

Name: Laser game

Default rate: Standard Games

Fixed duration:

Prepaid:

Print ticket at open:

Image:

Minimum duration: 10 minutes

Rounding: 5 minutes

Default duration: 60 minutes

Delete New category Save Cancel

La catégorie des jeux au temps, comme le billiard, le tennis de table et le jeu de fléchettes, peut être organisée dans cette fenêtre.

Les catégories des jeux déjà saisies sont affichées sur la gauche. Pour visualiser ou modifier les données de n'importe quelle catégorie de jeu, il vous suffit de cliquer dessus.

Les paramètres suivants peuvent être précisés pour chaque jeu :

- **NOM** : affiche le nom de la catégorie de jeu.
- **TARIF PAR DEFAUT** : indique le tarif par défaut pour cette catégorie de jeux. Les tarifs par défaut peuvent également être définis dans REGLAGES DU TARIF PAR DEFAUT.
- **DUREE FIXE** : indique si l'option DUREE FIXE doit être réglée à l'ouverture du jeu.
- **PREPAYE** : indique si l'option PREPAYE doit être réglée à l'ouverture du jeu.
- **IMPRIMER UN RECU (AVANT LE JEU)** : indique si un reçu doit être imprimé à l'ouverture du jeu. Le reçu indiquera les détails du jeu, l'heure de début et, dans le cas où l'option DUREE FIXE est activée, l'heure de fin de la partie.
- **IMAGE** : en cliquant sur l'espace vide, cela vous donne accès à internet pour trouver une image qui sera affichée dans la section de gauche. Pour supprimer une image, cliquez sur la touche poubelle, située à côté de l'image.
- **DUREE MINIMUM** : indique le temps de location minimum pour le jeu, en minutes. Par exemple, si le temps minimum a été fixé à 30 minutes, le système facturera ce prix, même si les joueurs finissent de jouer avant que les 30 minutes ne se soient écoulées. Cette option est utilisée dans le POSTPAIEMENT.
- **ARRONDIR CHIFFRE** : montre le chiffre utilisé pour arrondir les temps de location de jeu. Pour exemple, si l'arrondissement est fixé à 5 minutes, un jeu d'une durée de 23 minutes sera facturée 25 minutes. Cette option est utilisée dans le POSTPAIEMENT.

- **DUREE PAR DEFAUT** : indique la limite de temps par défaut lors de l'ouverture du jeu. La limite de temps peut être modifiée à tout moment.

18.22. Fonction SocialBowl (FACULTATIVE)

Pour accéder : Préférences -> **SOCIALBOWL**

Module activated

Bowling center name * Big Bowling

Description * Big Bowling

E-mail * bigbowling@gmail.com

Address * 1234 SW Ave., New York

Timetable

Day	From	To
<input checked="" type="checkbox"/> Sunday	08 00 AM	12 00 AM
<input checked="" type="checkbox"/> Monday	08 00 AM	12 00 AM
<input checked="" type="checkbox"/> Tuesday	08 00 AM	12 00 AM
<input checked="" type="checkbox"/> Wednesday	08 00 AM	12 00 AM
<input checked="" type="checkbox"/> Thursday	08 00 AM	12 00 AM
<input checked="" type="checkbox"/> Friday	08 00 AM	12 00 AM
<input checked="" type="checkbox"/> Saturday	08 00 AM	12 00 AM

Active notifications

Invitation message You're close to our bowling center! Come and visit us!

Automatic photo approval

Threshold for adult contents 20

Threshold for racy contents 50

Photos reset

Cette fonction vous permet de partager sur internet toutes les informations du centre de bowling, de tous les jeux joués par les clients, ainsi que des tournois.

NOTE : les champs marqués d'un astérisque rouge sont obligatoires.

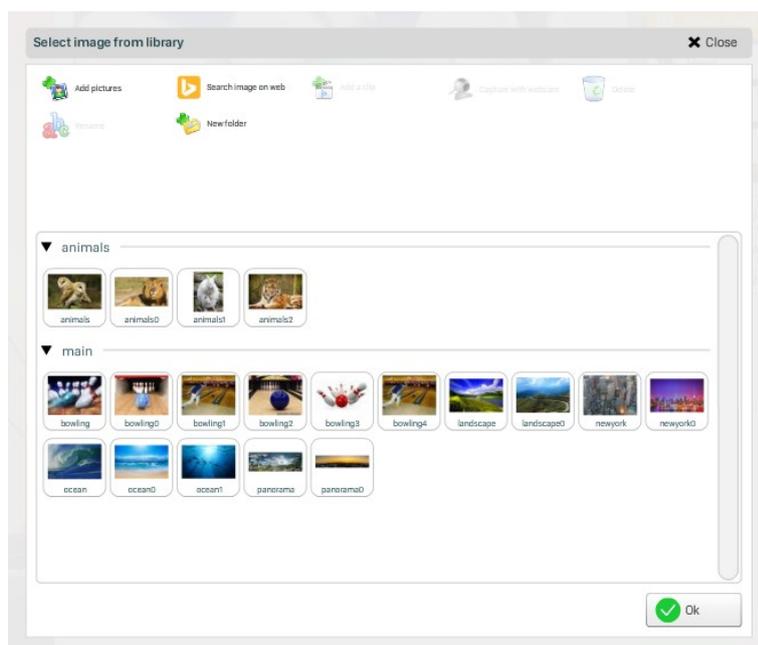
- **MODULE ACTIF** : Cochez cette case pour envoyer via internet les informations du centre de bowling et tous les jeux joués par les clients. Dans ce cas, les clients qui ont installé l'application SOCIAL BOWL, peuvent obtenir un code et recevoir des informations du centre de bowling et/ou visualiser leurs jeux sur leurs appareils (smartphones, tablettes, etc.).
- **NOM DU CENTRE DE BOWLING** : Le nom du centre.
- **DESCRIPTION** : Ce champ est utile pour écrire des informations sur votre centre.
- **E-MAIL** : L'e-mail du centre de bowling.
- **ADRESSE** : L'adresse du centre de bowling.
- **HORAIRES** : Affiche les heures d'ouverture.

- **ACTIVER NOTIFICATIONS** : Lorsque ceci est activé, un message sera envoyé aux clients enregistrés de l'application Social Bowl lorsqu'ils se trouvent à proximité de votre centre.
- **MESSAGE D'INVITATION** : Il s'agit du message envoyé par l'application Social Bowl.
- **PHOTO APPROBATION AUTOMATIQUE** : Si activé, permet d'approuver automatiquement la photo. L'approbation est contrôlée par le logiciel par deux paramètres.
- **SEUIL POUR CONTENU VULGAIRE** : Ce paramètre fixe le seuil d'approbation des photos en pourcentage pour la présence de contenu vulgaire et adulte. Plus la valeur est élevée, plus la possibilité de voir des images offensantes est faible.
- **SEUIL POUR CONTENU PROVOQUANT** : Ce paramètre fixe le seuil d'approbation des photos en pourcentage pour la présence de contenu provoquant. Plus la valeur est élevée, plus la possibilité de voir des images offensantes est faible.
- **REINITIALISATION DES PHOTOS** : supprime les photos téléchargées par le client lorsque celles-ci sont considérées comme offensantes.
- **SAUVEGARDER** : sauvegarde les données et les envoie sur internet.
- **ANNULER** : efface les données saisies.

Toutes les informations ci-dessus vous permettent de visualiser votre centre de bowling sur l'application Social Bowl.

18.22.1. Options disponibles

- **SELECTIONNER IMAGE** :



Cette fenêtre vous permet de sélectionner une image à afficher sur l'application.

- **IMAGE** : en cliquant sur la case image, vous pouvez accéder à internet pour trouver une image qui sera affichée dans la fenêtre GESTION DES COMMANDES et sur les moniteurs de piste, lorsque la commande est passée.
- **RECHERCHER IMAGE SUR INTERNET** : même chose qu'en cliquant sur la case image, cela vous permet d'accéder à internet, voir CONTRÔLE DES IMAGES.
- **DEFINIR IMAGE** : recherche d'une image dans la bibliothèque.
- **SUPPRIMER IMAGE** : supprime l'image sélectionnée.

- **NOUVEAUTES :**

Cette fenêtre vous permet de créer des nouveautés à afficher dans l'application Social Bowl. Sur la gauche de la fenêtre se trouve la liste des actualités existantes.

Appuyez sur le bouton AJOUTER pour créer une actualité :

- **Titre** : Le titre de la nouvelle.
- **Description** : Une description de la nouvelle.
- **Plus d'images** : vous permet d'afficher une image. Voir la section CONTRÔLE DES IMAGES.
- **Supprimer** : vous permet de supprimer l'information sélectionnée.
- **Ajouter** : vous permet de créer une nouvelle actualité.
- **Sauvegarder** : sauvegarde les données et les envoie sur internet.
- **Annuler** : supprime les données saisies.

- **PROMOTIONS :**

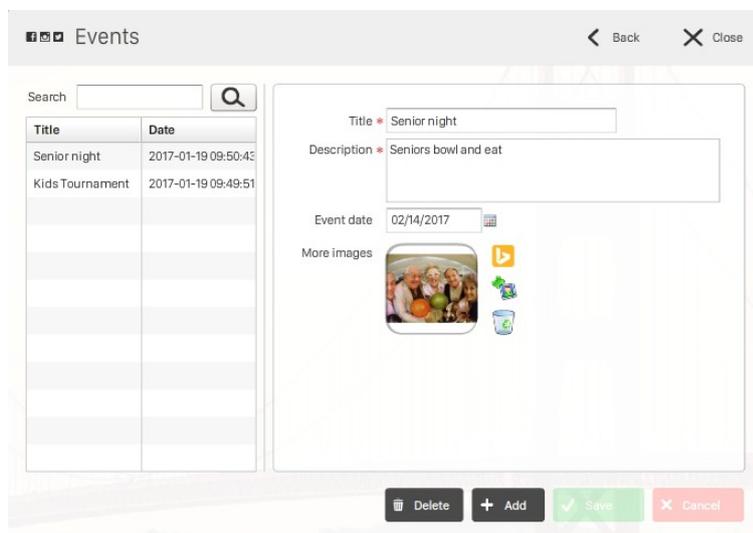
Cette fenêtre vous permet de créer des promotions à afficher sur l'application.

A gauche de la fenêtre se trouve la liste des promotions existantes.

Appuyez sur le bouton **AJOUTER** pour créer une promotion.

- **Titre** : Le titre de la promotion.
- **Description** : Une description de la promotion.
- **Date de début de la promotion** : vous permet de définir une date de début pour la promotion.
- **Date de fin de la promotion** : vous permet de définir une date de fin pour la promotion.
- **Plus d'images** : vous permet d'afficher une image. Voir la section CONTRÔLE DES IMAGES.
- **Supprimer** : vous permet de supprimer la promotion sélectionnée.
- **Ajouter** : vous permet de créer une nouvelle promotion.
- **Sauvegarder** : sauvegarde les données et les envoie sur internet.
- **Annuler** : supprime les données saisies.

- **EVENEMENTS :**



The screenshot shows a mobile application interface for 'Events'. At the top, there's a title bar with 'Events', a back arrow, and a close button. Below the title bar is a search bar. On the left, there's a table with two columns: 'Title' and 'Date'. The table contains two rows: 'Senior night' with date '2017-01-19 09:50:43' and 'Kids Tournament' with date '2017-01-19 09:49:51'. The main area is a form for creating a new event. It has a 'Title' field with 'Senior night', a 'Description' field with 'Seniors bowl and eat', an 'Event date' field with '02/14/2017', and a 'More images' section with a photo of people and a plus icon. At the bottom, there are four buttons: 'Delete', '+ Add', 'Save', and 'Cancel'.

Cette fenêtre vous permet de créer des évènements à afficher dans l'application Social Bowl.

A gauche de la fenêtre se trouve la liste des évènements existants.

Appuyez sur le bouton AJOUTER pour créer un évènement :

- **Titre** : Le titre de l'évènement.
- **Description** : Une description de l'évènement.
- **Date de l'évènement** : vous permet de définir la date pour l'évènement.
- **Plus d'images** : vous permet d'afficher une image. Voir la section CONTRÔLE DES IMAGES.
- **Supprimer** : vous permet de supprimer l'évènement sélectionné.
- **Ajouter** : vous permet de créer un nouvel évènement.
- **Sauvegarder** : sauvegarde les données et les envoie sur internet.
- **Annuler** : supprime les données saisies.

18.22.2. Application SocialBowl (FACULTATIVE)

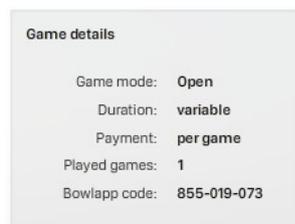
Il s'agit d'une application pour smartphones, tablettes, etc. qui peut être téléchargée à partir de Google Play et de l'App Store.

Une fois installé, il vous permet de rechercher un centre sur internet, de voir les actualités les évènements et promotions, de visualiser et partager les jeux joués dans un centre.

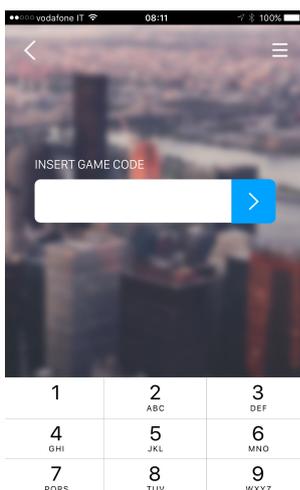
L'application a plusieurs caractéristiques.
Appuyez sur Menu en haut à droite pour y accéder.



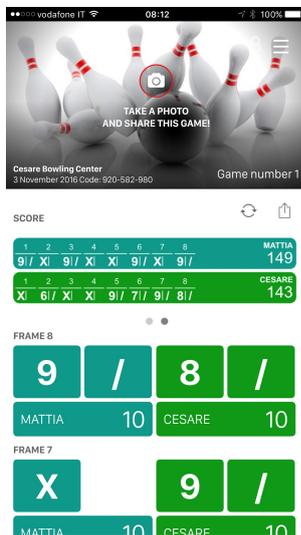
- **ACCUEIL** : La page affiche les dernières informations sur les centres connectés.
- **ENTRER LE CODE DE LA PARTIE** : Lorsque le client se trouve dans un centre de bowling et joue au bowling, il peut voir sur les moniteurs un code qui doit être entré dans ce champ pour permettre au client d'accéder à toutes les fonctions de l'application.
Le code est également visible sur le poste d'accueil dans la page DETAILS du jeu.



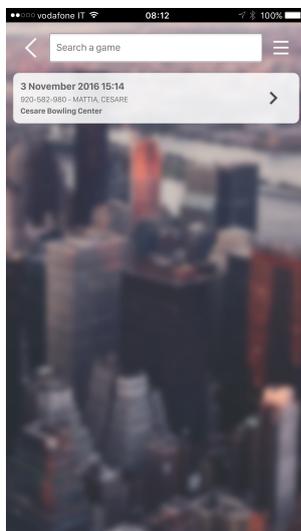
- **ENTRER CODE** : vous permet d'entrer le code de la partie affiché sur les moniteurs.



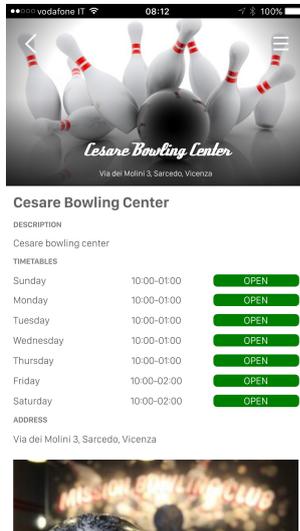
- **JEU EN COURS** : Cette page vous permet de visualiser le jeu en cours.



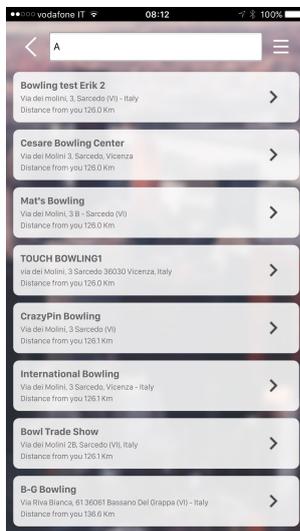
- **ARCHIVE DES PARTIES** : Cette page indique toutes les parties archivées. Utilisez le champ recherche ou cliquez sur une partie dans la liste pour la visualiser.



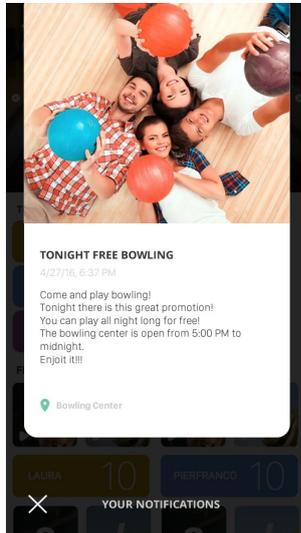
- **INFORMATIONS SUR LE BOWLING :** Cette page montre les informations du centre de bowling comme les heures d'ouverture, l'adresse, les promotions, etc.



- **TROUVER UN BOWLING :** vous permet de trouver un centre de bowling. Tapez le nom du centre de bowling et cliquez sur un des noms de la liste.



- **NOTIFICATIONS** : affiche les notifications. Faites défiler pour voir plus de notifications.



18.23. Nettoyage de la base de données

Pour accéder : Préférences -> **NETTOYAGE DE LA BASE DE DONNEES**

Clean Database ← Back ✕ Close

Selected period from to

Database Report Progressive

Delete activities

<input checked="" type="checkbox"/> Closed activities	<input type="text" value="0"/>	(Tot. 45)
<input type="checkbox"/> Activities to collect	<input type="text" value="0"/>	(Tot. 30)
<input type="checkbox"/> Activities on stand by	<input type="text" value="0"/>	(Tot. 3)
<input checked="" type="checkbox"/> Open activities	<input type="text" value="0"/>	(Tot. 10)

Delete reservations

<input type="checkbox"/> Canceled reservations	<input type="text" value="0"/>	(Tot. 0)
<input type="checkbox"/> Reservations on stand by	<input type="text" value="0"/>	(Tot. 5)
<input checked="" type="checkbox"/> Activated reservations	<input type="text" value="0"/>	(Tot. 4)

Event deletion

<input type="checkbox"/> Income events	<input type="text" value="0"/>	(Tot. 511)
<input type="checkbox"/> Transaction lines	<input type="text" value="0"/>	(Tot. 231)
<input type="checkbox"/> Sistem and Operator events	<input type="text" value="0"/>	(Tot. 3405)

Message deletion

<input type="checkbox"/> Messages	<input type="text" value="0"/>	(Tot. 330)
-----------------------------------	--------------------------------	------------

Coupon deletion

<input type="checkbox"/> Taken or expired coupons	<input type="text" value="0"/>	(Tot. 1)
---------------------------------------------------	--------------------------------	----------

Il est possible de libérer de l'espace sur le disque dur pour accélérer les opérations dans le système. **ATTENTION** : il est TOUJOURS recommandé de faire une copie de SAUVEGARDE avant de modifier toute information de la base de données actuelle. Pour plus d'informations sur comment effectuer une sauvegarde, voir GESTION DES SAUVEGARDES.

La procédure de nettoyage de la base de données est divisée en 3 sections.

18.23.1. Base de données

Cette page vous permet d'annuler des données dans la base de données pour une période de temps en particulier.

Vous pouvez définir un cadre temporel pour la réinitialisation/le nettoyage de la base de données.

Saisissez les dates de début et de fin. Le système calculera la quantité de données qui peut être supprimée en fonction du cadre temporel entré ici.

Les données qui peuvent être supprimées sont organisées en groupes, des groupes qui peuvent être sélectionnés en cochant la case à côté de leur nom. Pour chaque groupe, le nombre de transactions est affiché pour la période sélectionnée. Le nombre total de transactions du groupe dans la base de données est indiqué entre parenthèses.

Utilisez la touche **SUPPRIMER DONNEES** pour annuler les données. Toutes les transactions sélectionnées seront supprimées de la base de données. Le système demandera une confirmation avant chaque étape, selon le type de données.

18.23.2. Rapport

Clean Database ← Back ✕ Close

Selected period from 10/01/2015 to 02/15/2017

Database Report Progressive

<input type="checkbox"/> Income - Detailed	0 (Tot. 0)	28	Reset progressive number
<input type="checkbox"/> Income - Grouped	0 (Tot. 0)	11	Reset progressive number
<input type="checkbox"/> Income - Brief	0 (Tot. 0)	3	Reset progressive number
<input type="checkbox"/> Income - Lanes	0 (Tot. 0)	2	Reset progressive number
<input type="checkbox"/> Score	0 (Tot. 0)	3	Reset progressive number
<input type="checkbox"/> Detailed Operator Report	0 (Tot. 0)	45	Reset progressive number
<input type="checkbox"/> Grouped Operator Report	0 (Tot. 0)	22	Reset progressive number
<input type="checkbox"/> Detailed Station Report	0 (Tot. 0)	2	Reset progressive number
<input type="checkbox"/> Grouped Station Report	0 (Tot. 0)	2	Reset progressive number
<input type="checkbox"/> Members - Card	0 (Tot. 0)	1	Reset progressive number
<input type="checkbox"/> Members - List	0 (Tot. 0)	1	Reset progressive number
<input type="checkbox"/> Tournament parameters	0 (Tot. 0)	0	Reset progressive number
<input type="checkbox"/> Tournament standings	0 (Tot. 0)	6	Reset progressive number
<input type="checkbox"/> Members economic statistics	0 (Tot. 0)	1	Reset progressive number
<input type="checkbox"/> Bowling economic statistics	2 (Tot. 2)	4	Reset progressive number
<input type="checkbox"/> Periodic economic statistics	1 (Tot. 1)	2	Reset progressive number

Reset report generator to zero Delete data

Chaque rapport généré a un numéro progressif et il est enregistré dans la base de données au format PDF. Ces informations sont enregistrées sur le disque dur du serveur.

Les rapports ont un **numéro d'identification** unique et progressif défini par une fonction du système, fonction appelée **GENERATEUR DE RAPPORTS**.

Dans cette page, les rapports peuvent être supprimés et leur numéro progressif et le numéro du GENERATEUR DE RAPPORTS sont remis à zéro.

La première étape pour nettoyer/réinitialiser la base de données est de sélectionner une période de temps. Saisissez les dates de début et de fin. Dès que les dates ont été saisies, le système affichera les rapports qui peuvent être annulés.

Sélectionnez les rapports que vous voulez supprimer en cochant les cases à côté de leur nom.

Pour chaque type de rapport, les informations suivantes seront affichées :

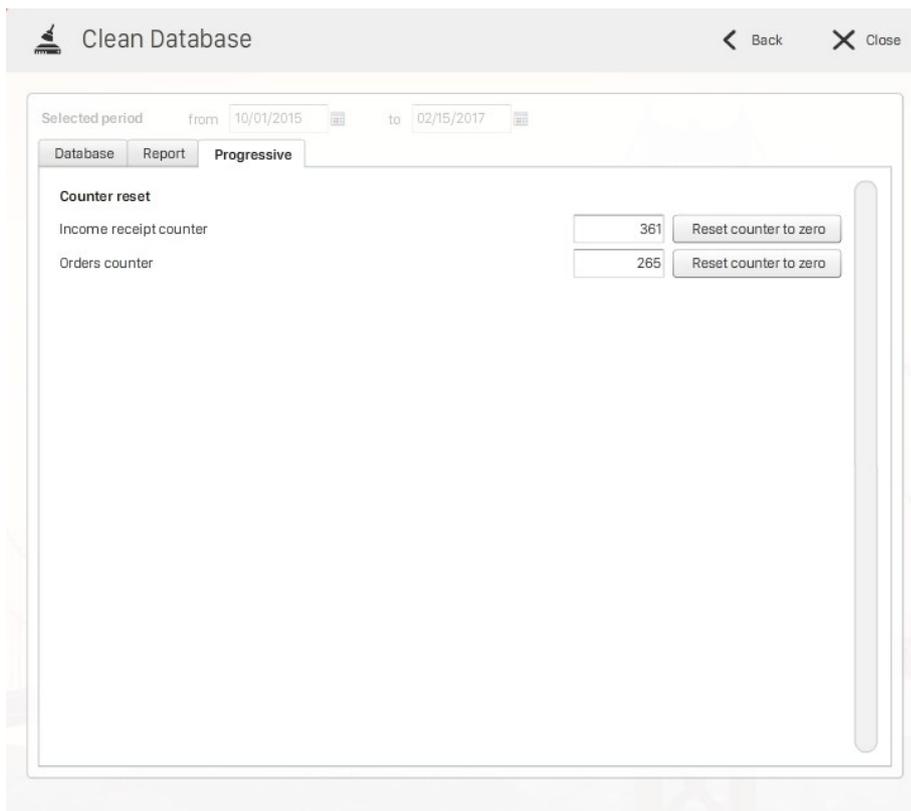
- Le nombre de transactions au cours de la période sélectionnée
- Le nombre total enregistré dans la base de données
- Le numéro progressif

Cliquez sur la touche **SUPPRIMER DONNEES** pour lancer l'annulation. Tous les rapports sélectionnés seront annulés. Avant que l'opération d'annulation ne commence, le système vous demandera une confirmation.

Cliquez sur le **NUMERO PROGRESSIF ZERO** à droite de chaque type de rapport pour réinitialiser le numéro progressif. Le prochain rapport commencera à partir du n°1.

La touche **GENERATEUR DE RAPPORT ZERO** est utilisée pour réinitialiser le numéro progressif de tous les rapports. Cette touche ne deviendra active que lorsque tous les rapports auront été annulés.

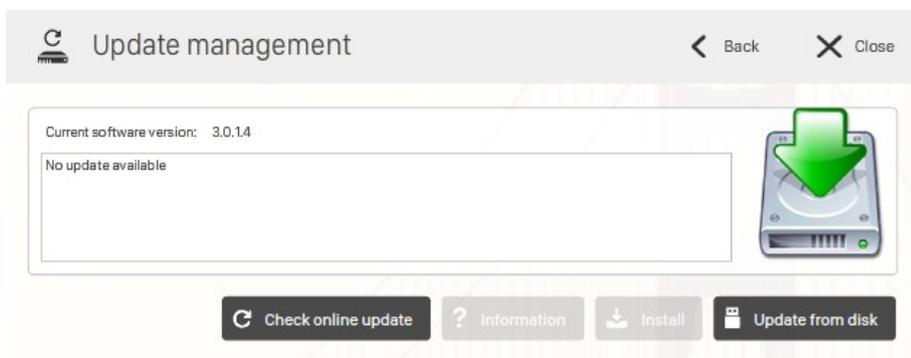
18.23.3. Le numéro progressif



Cette page est utilisée pour mettre à zéro les numéros progressifs des reçus et des commandes. Le numéro progressif réel est affiché dans la case correspondante. Pour réinitialiser le numéro, appuyez sur la touche **NUMERO PROGRESSIF ZERO**.

18.24. Gestion des mises à jour

Pour accéder : Préférences -> **GESTION DES MISES A JOUR**



GENIE utilise un système de mise à jour automatique qui télécharge automatiquement des mises à jour d'internet. Lorsqu'une mise à jour a été téléchargée, un message est envoyé à l'écran. Cette fenêtre permet le téléchargement et l'installation des mises à jour GENIE, et ce dès que de nouvelles versions du logiciel sont disponibles.

La version actuelle du logiciel est affichée en haut et, en dessous, se trouve les informations sur la disponibilité des nouvelles mises à jour.

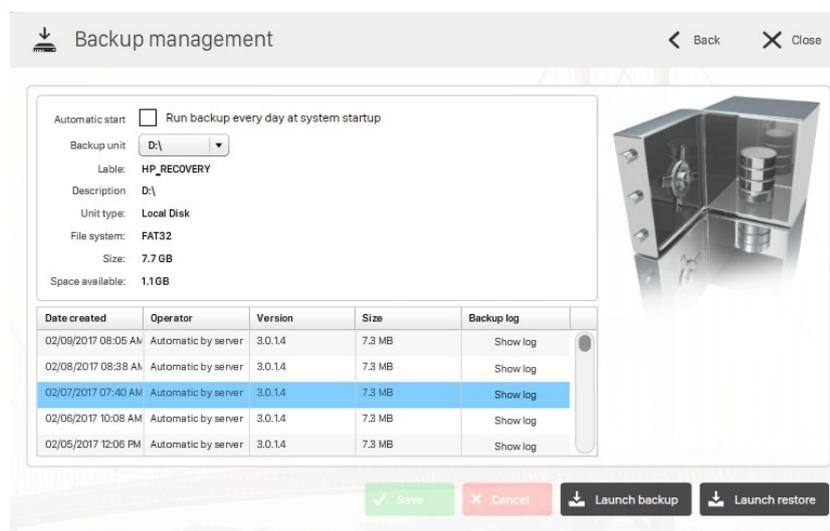
ATTENTION : Les mises à jour du logiciel ne doivent être installées que lorsque le système n'est pas utilisé, car tout le système devra redémarrer.

18.24.1. Options disponibles

- **VERIFIER POUR DES MISES A JOUR EN LIGNE** : vérifie les disponibilités des mises à jour sur Internet.
- **MISE A JOUR SWITCH** : démarre l'installation des mises à jour et redémarre le système.
- **MISE A JOUR A PARTIR DU DISQUE** : vérifie toute la mémoire amovible (telle qu'une clé USB) pour détecter la présence de packs de mise à jour et les affiche à l'écran.

18.25. Gestion des sauvegardes

Pour accéder : Préférences -> **GESTION DES SAUVEGARDES**



Cette fenêtre vous permet de sauvegarder les données manuellement ou automatiquement à un moment donné. La fenêtre vous permet également de restaurer les données sauvegardées.

Une clé USB, qui est normalement fournie avec le système, doit être utilisée pour sauvegarder les données.

NOTE : Il est important que la clé USB reste dans le serveur pour permettre au système d'effectuer des sauvegardes périodiques.

Une sauvegarde quotidienne peut être effectuée lorsque le système démarre chaque jour à l'aide de la case **EXECUTION AUTOMATIQUE**. L'unité utilisée pour la sauvegarde peut être sélectionnée en cliquant sur la touche **UNITE DE SAUVEGARDE**.

Une fois l'unité sélectionnée, cliquez sur **SAUVEGARDER**.

Si la sauvegarde automatique a été définie, le système ajoutera une sauvegarde quotidienne dans l'unité sélectionnée. Lorsque la mémoire de l'unité est pleine, les anciennes sauvegardes seront supprimées jusqu'à ce que suffisamment d'espace soit disponible pour la nouvelle sauvegarde. Les sauvegardes créées sont listées à l'écran avec les détails suivants :

- Heure et date de la sauvegarde.
- L'employé qui a effectué la sauvegarde (le champ Employé indique « SYSTEME » lorsque la sauvegarde automatique est sélectionnée).

- La version du logiciel installée.
- La taille du fichier de sauvegarde.
- Le journal de sauvegarde vous permet de cliquer sur **AFFICHER JOURNAL**, ce qui ouvre une fenêtre qui affiche une liste d'informations techniques relatives à la sauvegarde.

18.25.1. Options disponibles

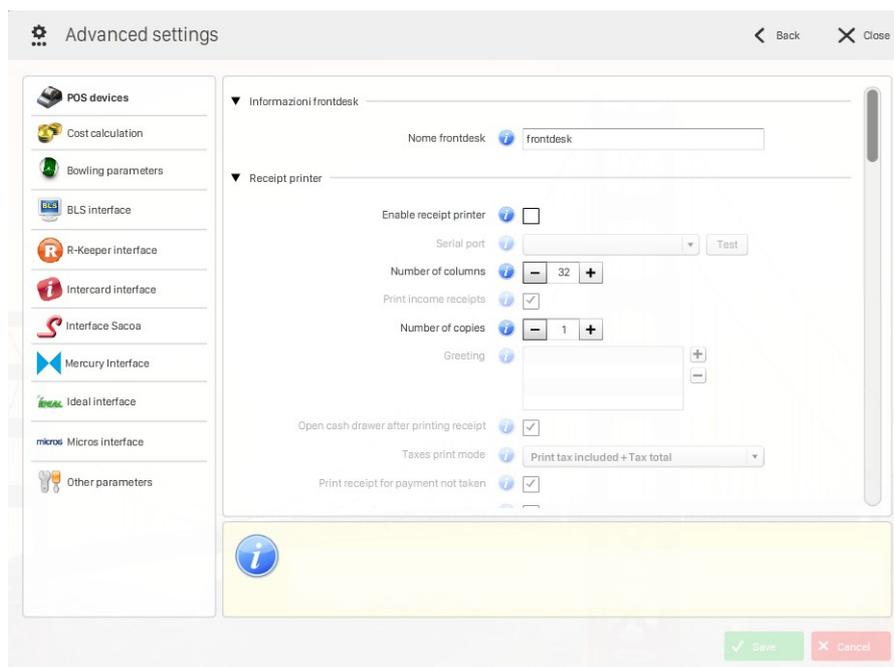
- **SAUVEGARDER** : sauvegarde les modifications apportées.
- **ANNULER** : annule les changements effectués et restaure les données précédentes.
- **COMMENCER LA SAUVEGARDE** : vous permet d'effectuer une sauvegarde manuelle.
- **COMMENCER LA RESTAURATION** : vous permet de restaurer la sauvegarde précédente.

ATTENTION : Cette opération nécessite une extrême prudence, car toutes les données actuelles seront perdues et les données de la sauvegarde sélectionnée seront restaurées. Il est également important de noter que toutes les informations enregistrées dans la base de données seront perdues après la restauration de la sauvegarde. Cette opération nécessite de redémarrer le système, soyez sûr que vous voulez vraiment restaurer une sauvegarde en particulier, avant de commencer l'opération.

En raison de la nature critique de l'opération de restauration, une confirmation sera demandée à 3 reprises, et l'employé sera averti des conséquences possibles de cette action.

18.26. Paramètres avancés

Pour accéder : Préférences -> **PARAMETRES AVANCES**



Cette fenêtre vous permet de définir plusieurs paramètres du système comme les appareils périphériques connectés aux postes de travail, le mode de calcul des coûts et plus encore. Les paramètres sont divisés en pages et en groupes. Pour choisir une page, cliquez sur l'icône correspondante à gauche de la fenêtre ; toutes les options de cette page apparaîtront à droite. Chaque option a une explication textuelle dans la case du bas, pour voir le texte, cliquez sur le symbole (i) à droite du nom de chaque option.

18.26.1. Dispositif POS

IMPRIMANTE POUR RECUS :

- **ACTIVE L'IMPRESSION DES RECUS** : permet d'imprimer à l'aide de l'imprimante pour reçus. Cochez la case pour utiliser l'imprimante thermique.
- **PORT SERIE** : règle le port série connecté à l'imprimante des reçus. Appuyez sur TEST pour imprimer un exemple de reçu afin de vérifier si le port série est correct ou non.
- **NOMBRE DE COLONNES** : Ce paramètre vous permet de définir les colonnes prises en charge par l'imprimante.
- **IMPRIMER LES RECUS DE REVENUS** : vous permet d'imprimer un reçu à la fin de la transaction.
- **NOMBRE DE COPIES** : vous permet d'imprimer plusieurs copies d'un même reçu.
- **SALUTATION** : Affiche le message de bienvenue utilisé sur les reçus.
- **OUVERTURE DU TIROIR-CAISSE APRES L'IMPRESSION DU RECU** : permet à l'employé d'ouvrir le tiroir-caisse après l'impression d'un reçu.
- **IMPRIMER UN RECU POUR UN PAIEMENT NON RECU** : permet à l'employé d'imprimer un reçu lorsque le paiement n'est pas pris en compte. Le reçu indiquera le montant dû et la raison pour laquelle le paiement n'a pas été accepté.
- **OUVERTURE DU TIROIR-CAISSE POUR NON-PAIEMENT** : permet à l'employé d'ouvrir le tiroir-caisse après l'impression d'un reçu pour un paiement refusé.

- **OUVERTURE DU TIROIR-CAISSE AVEC LES TOUCHES CTRL+F8** : permet à l'employé d'ouvrir le tiroir-caisse en utilisant les touches CTRL + F8.
Remarque : Cette fonction nécessite un droit de sécurité spécifique à chaque employé.
- **ACTIVER L'IMPRESSION DES APERCUS DE RECU** : vous permet d'imprimer un aperçu des reçus, ce qui est utile lorsqu'il faut encaisser une commande lors du service à table, sur pistes, etc.
- **AJOUTER L'ESPACE POUR INDIQUER LE POURBOIRE** : ajoute un espace sur le reçu pour y ajouter un pourboire.
- **AJOUTER LE CHAMP POUR SIGNER LE TICKET DE CAISSE** : ajoute un espace pour signer le reçu, par exemple s'il est encaissé plus tard, si le client a un compte, etc.

IMPRIMANTE THERMIQUE POUR COMMANDES :

- **ACTIVE L'IMPRIMANTE pour les commandes sur les pistes** : active l'imprimante.
- **IMPRIMER LES COMMANDES DU BAR** : permet à l'employé d'imprimer les commandes du bar sur une imprimante thermique.
- **IMPRIMER LES COMMANDES DU RESTAURANT** : permet à l'employé d'imprimer les commandes du restaurant sur une imprimante thermique.
- **IMPRIMER LES COMMANDES DES AUTRES ARTICLES** : permet à l'employé d'imprimer les commandes des autres articles génériques sur une imprimante thermique.
- **PORT SERIE** : règle le port série auquel l'imprimante est connectée.
Appuyez sur TEST pour imprimer un exemple de reçu en utilisant le port série. Il est possible d'utiliser la même imprimante thermique que celle utilisée pour les reçus, dans ce cas, sélectionnez le même port série.
- **NOMBRE DE COPIES** : vous permet d'imprimer plusieurs copies d'un même reçu.

POS AFFICHAGE - KUBE D :

- **AFFICHER LE TOTAL DES REVENUS** : permet à l'employé d'afficher le montant dû sur l'afficheur de prix KUBE D après une transaction.
- **PORT SERIE** : règle le port série sur lequel l'afficheur KUBE D est connecté.
Appuyez sur TEST pour afficher un exemple de message en utilisant le port série installé.
- **ACTIVER LUMINOSITE** : permet à l'employé de régler la valeur de luminosité de l'écran, en pourcentage. Lorsque l'affichage est en veille, la luminosité est réduite pour permettre au système d'économiser de l'énergie.

PARAMETRES DE L'ECRAN D'ENCAISSEMENT :

- **UTILISER L'ECRAN DE PAIEMENT** : Cette option, activée par défaut, vous permet d'accéder à la fenêtre des revenus à chaque fois qu'un paiement est effectué. Lorsque cette option est désactivée, le paiement est encaissé en appuyant sur le bouton PAYER, sans aucun autre message.
- **PAIEMENTS PERSONNALISÉS** : vous permet d'ajouter un texte dans la fenêtre qui sera utilisé pour l'encaissement, lorsque le mode de paiement n'est pas dans le système.
- **TYPE DE PAIEMENT PRÉFÉRENTIEL 1, 2, 3** : vous permet de choisir parmi 3 types de paiement qui seront affichés sur l'écran des Revenus.

PARAMETRES DE L'INTERFACE DU POSTE D'ACCUEIL

- **VERROUILLER ECRAN** : vous permet de verrouiller l'écran du poste d'accueil après un certain temps s'il n'est pas utilisé.

- **UTILISER LE BOUTON DECONNEXION COMME ECRAN DE VERROUILLAGE** : cliquez sur le bouton de déconnexion pour verrouiller l'écran.
- **UTILISER EFFETS TRANSITIONNELS** : Si activée, cette fonction vous permet d'activer un effet de transition sur le poste de travail en cours d'utilisation. L'effet de transition améliore l'apparence du graphique, mais cela ralentit le système.
- **CONSERVER LE STATUT DU BUREAU** : Il s'agit d'une version Beta en cours de test, cela vous permet de reprendre le bureau de l'ordinateur en cas de déconnexion.
- **MONTRER LE NIVEAU DE BATTERIE** : Indique le niveau de batterie de l'appareil utilisé.

PARAMETRES DU CLAVIER VIRTUEL : vous permet d'activer le clavier virtuel à l'écran.

CALIBRAGE DE L'ECRAN TACTILE :

- **CALIBRAGE DE L'ECRAN TACTILE** : Cette option est utile lorsque les employés utilisent des postes de travail avec écran tactile. Le bouton DEMARRER APPLICATION vous permet de lancer la procédure de calibrage. L'utilitaire calibrage peut varier selon le type d'écran tactile.

18.26.2. Calcul des coûts

▼ Variables for taxes management

Tax list ?

Tax name	Code	%	Included
TAX 20,00	T20	20.00	<input checked="" type="checkbox"/>
TAX 0,00	T0	0.00	<input type="checkbox"/>

Default tax for the Bowling department ? TAX 20,00 ▼

Default tax for the shoes and socks ? TAX 20,00 ▼

Default tax for Games department ? TAX 20,00 ▼

Default tax for the Bar department ? TAX 20,00 ▼

Default tax for General Articles department ? TAX 20,00 ▼

Default tax for Lockers department ? TAX 20,00 ▼

Default tax for Packages ? TAX 20,00 ▼

Default tax for the Restaurant ? TAX 20,00 ▼

Default tax for Tournaments department ? TAX 20,00 ▼

▼ Variables for cost calculation

GESTION DES TAXES :

- **LISTE DES TAXES** : Ces paramètres vous permettent de personnaliser les taxes afin de les attribuer à un secteur ou aux articles comme ceux du restaurant, du bar, etc. A moins qu'une taxe particulière ne soit créée, tous les articles qui appartiennent à un secteur hériteront de la taxe du secteur.

La case comporte 4 champs. Appuyez sur les boutons **(+)** ou **(-)** pour ajouter ou annuler une valeur de taxe.

- **NOM DE LA TAXE** : vous permet de saisir un nom propre à chaque taxe.
- **CODE** : vous permet d'utiliser un code (ID) pour chaque taxe.
- **POURCENTAGE** : fixe la valeur de la taxe
- **INCLUS** : détermine si la taxe est incluse ou non dans le prix.

Une fois que les taxes ont été créées, cliquez sur le menu à droite de chaque secteur pour associer la bonne valeur de la taxe.

- **TAXE PAR DEFAUT POUR (plusieurs secteurs)** : Toutes les taxes par défaut des secteurs peuvent être attribuées à un secteur en utilisant le menu déroulant.

VARIABLES POUR LE CALCUL DES COÛTS

- **MODE DE L'ARRONDI** : Utilisé pour arrondir le montant dû. Définit la façon dont le montant sera arrondi pour éviter les petites décimales et la monnaie trop petite.
Il est possible de choisir 3 modes de calcul :
 - **VALEUR LA PLUS PROCHE** : définit l'arrondi à la valeur la plus proche.
 - **VALEUR INFÉRIEURE LA PLUS PROCHE** : définit l'arrondi à la valeur inférieure la plus proche.
 - **VALEUR SUPÉRIEURE LA PLUS PROCHE** : définit l'arrondi à la valeur supérieure la plus proche.
- **PRECISION DE L'ARRONDI** : définit la coupe de l'arrondi.

VARIABLES POUR LE CALCUL DES COÛTS (BOWLING)

- **CALCUL DU COÛT PAR PARTIE EN PRÉPAYÉ** : Ce réglage se réfère au calcul des coûts de BOWLING en mode prépayé par Partie, lorsque les parties sont jouées sur différentes périodes de temps qui ont des tarifs différents.
 - **MOMENT D'OUVERTURE DE LA SESSION DE JEU** : utilise le tarif actif au moment où la partie débute.
 - **MILIEU DE PARTIE** : utilise le tarif actif au milieu du temps de jeu.
 - **FERMETURE DE LA SESSION DE JEU** : utilise le tarif actif à la fin de la partie.
 - **DISTRIBUTION UNIFORME** : le coût exact de chaque frame sera calculé en tenant compte de tous les laps de temps concernés.

- **CALCUL DU COÛT DU TEMPS EN PRÉPAYÉ**

Ce réglage se réfère au calcul des coûts du BOWLING, en mode prépayé selon le Temps de jeu, notamment lorsque les parties sont jouées dans différentes périodes de temps qui ont différents tarifs.

- **MOMENT D'OUVERTURE DE LA SESSION DE JEU** : utilise le tarif actif au moment où la partie débute.
- **MILIEU DE PARTIE** : utilise le tarif actif au milieu du temps de jeu.
- **FERMETURE DE LA SESSION DE JEU** : utilise le tarif actif à la fin de la partie.
- **DISTRIBUTION UNIFORME** : le coût exact de chaque frame sera calculé en tenant compte de tous les laps de temps concernés.

- **CALCUL DU COÛT PAR PARTIE EN POSTPAYÉ :**

Ce réglage se réfère au calcul des coûts du BOWLING, en mode postpayé, par Partie, notamment lorsque les parties sont jouées dans différentes périodes de temps qui ont différents tarifs.

- **MOMENT D'OUVERTURE DE LA SESSION DE JEU** : utilise le tarif actif au moment où la partie débute.
- **MILIEU DE PARTIE** : utilise le tarif actif au milieu du temps de jeu.
- **FERMETURE DE LA SESSION DE JEU** : utilise le tarif actif à la fin de la partie.
- **DISTRIBUTION UNIFORME** : le coût exact de chaque frame sera calculé en tenant compte de tous les laps de temps concernés.

- **CALCUL DU COÛT DU TEMPS EN POSTPAYE :**

Ce réglage se réfère au calcul des coûts du BOWLING, en mode prépayé selon le Temps de jeu, notamment lorsque les parties sont jouées dans différentes périodes de temps qui ont différents tarifs.

- **MOMENT D'OUVERTURE DE LA SESSION DE JEU** : utilise le tarif actif au moment où la partie débute.

- **MILIEU DE PARTIE** : utilise le tarif actif au milieu du temps de jeu.

- **FERMETURE DE LA SESSION DE JEU** : utilise le tarif actif à la fin de la partie.

- **DISTRIBUTION UNIFORME** : le coût exact de chaque frame sera calculé en tenant compte de tous les laps de temps concernés.

- **TOUJOURS FACTURER LA PARTIE ENTIERE** : cela indique s'il faut encaisser uniquement les frames jouées ou l'ensemble de la partie, si celle-ci n'est pas finie.
- **FAIRE PAYER LA 11^E FRAME** : Ce réglage vous permet de faire payer le troisième lancer dans la 10^e frame. Dans ce cas, la partie sera considérée comme une partie à 11 frames. Cette fonction n'est présente que pour des raisons de compatibilité avec les versions précédentes de notre scoring. Nous vous suggérons de ne pas activer cette option.
- **CHAUSSURES** : Coût des chaussures de location.
- **CHAUSSETTES** : Coût des chaussettes de location.
- **TEMPS MINIMUM DE LOCATION D'UNE PISTE** : vous permet de fixer une durée minimale de location pour le Bowling au temps en mode postpayé. Si, par exemple, une piste est ouverte et fermée dans les 5 minutes et que cette valeur est fixée à 15, le coût pour la piste sera calculé pour 15 minutes.
- **ARRONDI DU TEMPS DE LOCATION** : définit le temps arrondi de location de la piste en minutes pour le bowling au temps en mode postpayé. Pour exemple, si une piste est ouverte et fermée après 22 minutes et que ce paramètre est défini sur 5, le coût est calculé pour 25 minutes.

VARIABLES POUR LE CALCUL DES COÛTS (JEUX)

- **CALCUL DU COÛT EN PREPAYE :**

Ce réglage se réfère au calcul des coûts des jeux au temps en mode prépayé, lorsque les jeux sont joués sur différentes périodes de temps qui ont des tarifs différents.

- **MOMENT D'OUVERTURE DE LA SESSION DE JEU** : utilise le tarif actif au moment où le jeu débute.

- **MILIEU DE PARTIE** : utilise le tarif actif au milieu du temps de jeu.

- **FERMETURE DE LA SESSION DE JEU** : utilise le tarif actif à la fin du jeu.

- **DISTRIBUTION UNIFORME** : le coût exact de chaque frame sera calculé en tenant compte de tous les laps de temps concernés au cours du jeu.

- **CALCUL DU COÛT EN POSTPAYE :**

Ce réglage se réfère au calcul des coûts des jeux au temps, en mode postpayé lorsque les jeux sont joués sur différentes périodes de temps qui ont des tarifs différents.

- **MOMENT D'OUVERTURE DE LA SESSION DE JEU** : utilise le tarif actif au moment où le jeu débute.

- **MILIEU DE PARTIE** : utilise le tarif actif au milieu du temps de jeu.

- **FERMETURE DE LA SESSION DE JEU** : utilise le tarif actif à la fin du jeu.

- **DISTRIBUTION UNIFORME** : le coût exact de chaque frame sera calculé en tenant compte de tous les laps de temps concernés au cours du jeu.

- **VARIABLES POUR LE CALCUL DES COÛTS (CASIERS) :**
 - **NOMBRE DE CASIERS :** le nombre total de casiers disponibles.
 - **TARIF :** le coût pour la période de temps sélectionnée.
 - **PERIODE DE TARIFS** fixe la période de location des casiers.
 - **MONTANT D'OUVERTURE :** le coût de location d'un casier. Le tarif journalier peut être différent.
 - **MODE D'OUVERTURE PAR DÉFAUT POUR LES CASIERS :** définit le mode de paiement pour la location des casiers.
- **POSTPAYE SELON LE TEMPS :** le coût est payé à la fin de la période de location sans limite de temps.
- **POSTPAYE SELON LE TEMPS ET DUREE FIXE :** le coût est payé à la fin de la période de location avec une limite de temps fixe.
- **PREPAYE SELON LE TEMPS :** le coût est payé avant le début de la période de location.

18.26.3. Paramètres du jeu de bowling

▼ Bowling game variables

- Show temporary scores
- Max frames to include a player
- Default blind
- Game duration in minutes
- Default number of games when opening
- Default time when opening a new game
- Default time for free practice
- Pinsetter movement during practice
- Predefined setting to start practice
- Calculates the time during practice
- Delay in seconds after the end of practice
- Automatically add shoes in open
- Adding automatically socks in open games
- Automatically add shoes in league

VARIABLES DES PARTIES DE BOWLING :

- **AFFICHER TEMPORAIREMENT LES SCORES :** vous permet d'afficher sur les moniteurs le score de chaque frame avant le prochain lancer.
- **FRAMES MAXIMUM POUR L'INCLUSION D'UN JOUEUR :** Définit le nombre maximum de frames qui peuvent être jouées pour permettre à un nouveau joueur d'être ajouté et de commencer à jouer, sans attendre la fin de la partie en cours. Il est de toute façon possible d'inclure un joueur manuellement.
- **BLIND PAR DEFAUT :** Définit la valeur BLIND qui sera affichée pour un joueur dans un tournoi, dans la fenêtre DEFINITION DU TOURNOI.
- **DUREE DE LA PARTIE EN MINUTES :** Définit, en minutes, la durée prévue d'une partie pour un joueur. Cette valeur sera utilisée pour estimer l'heure de fin de partie lorsqu'une partie débute ou pour l'indiquer dans la gestion des réservations.

- **NOMBRE DE PARTIES PAR DEFAUT A L'OUVERTURE** : Définit le nombre de parties par défaut à chaque fois qu'une piste est ouverte. Lorsque les employés ouvrent une piste, il est toujours possible de modifier cette valeur.
- **TEMPS PAR DEFAUT A L'OUVERTURE D'UNE NOUVELLE PARTIE** : Définit le temps par défaut en minutes à chaque fois qu'une piste est ouverte. Lorsque les employés ouvrent une piste, il est toujours possible de modifier cette valeur.
- **TEMPS PAR DEFAUT POUR LES BOULES D'ESSAI** : Définit le temps par défaut en minutes, à chaque fois qu'une piste est ouverte, pour des boules d'essai. Lorsque les employés ouvrent une piste, il est toujours possible de modifier cette valeur.
- **MOUVEMENT DU PINSETTER PENDANT L'ENTRAÎNEMENT** : Définit le type de mouvements de la machine lorsque la piste est ouverte. Lorsque les employés ouvrent une piste, il est toujours possible de modifier cette valeur.
 - **Cycle Strike** : la machine place un jeu de quilles complet après chaque lancer.
 - **Cycle normal** : la machine fait le cycle après la 1^{re} et la 2^e boules.
 - **Machine arrêtée** : la machine ne positionne pas de quilles.
- **PARAMETRES PREDEFINIS POUR LE COMMENCEMENT DE L'ENTRAÎNEMENT** : Définit quand le temps d'entraînement commence. Si activé, l'entraînement commence dès que la première boule a été lancée. Si désactivé, l'entraînement commence lorsque la partie commence.
- **DELAI EN SECONDES APRES LA FIN DE L'ENTRAÎNEMENT** : Définit le délai avant que la partie commence après le temps d'entraînement.
- **AJOUTER AUTOMATIQUEMENT LES CHAUSSURES EN MODE OUVERT** : Définit si le système doit automatiquement ajouter les chaussures aux joueurs sur les parties en mode ouvert.
- **AJOUTER AUTOMATIQUEMENT LES CHAUSSETTES EN MODE OUVERT** : Définit si le système doit automatiquement ajouter les chaussettes aux joueurs sur les parties en mode ouvert.
- **AJOUTER AUTOMATIQUEMENT LES CHAUSSURES EN MODE LIGUE** : Définit si le système doit automatiquement ajouter les chaussures aux joueurs sur les parties en mode ligue.
- **AJOUTER AUTOMATIQUEMENT LES CHAUSSETTES EN MODE LIGUE** : Définit si le système doit automatiquement ajouter les chaussettes aux joueurs sur les parties en mode ligue.
- **MODE D'OUVERTURE PAR DEFAUT** : Définit le mode d'ouverture par défaut du système. Lors de l'ouverture d'une piste, il est toujours possible de modifier le mode d'ouverture.
- **POSTPAIEMENT PAR PARTIE** : le prix sera calculé sur le nombre de parties jouées et encaissées lorsque la partie est fermée.
- **POSTPAIEMENT PAR PARTIE (DUREE FIXEE)** : le prix sera calculé sur le nombre de parties jouées et encaissées à la fermeture de la partie. Le nombre de parties à jouer doit être défini.
- **PREPAYE PAR PARTIE** : le prix sera calculé sur le nombre de parties et payé avant le début de la partie.
- **POSTPAIEMENT SELON TEMPS** : le prix sera calculé sur le temps de location de la piste et encaissé à la fin de la partie.
- **POSTPAIEMENT SELON TEMPS (DUREE FIXEE)** : le prix sera calculé sur le temps de location de la piste et encaissé à la fin de la partie. La durée maximale de location de la piste est prédéfinie.
- **PREPAYE SELON TEMPS** : le prix sera calculé sur le temps de location de la piste et encaissé avant le début de la partie.
 - **DUREE D'AFFICHAGE DES SCORES EN FIN DE PARTIE** : Définit combien de temps le tableau des scores reste affiché sur le moniteur à la fin de chaque partie.

- **DELAI DE FERMETURE DE LA PARTIE QUAND IL N'Y A PLUS DE CREDIT** : Définit combien de temps le jeu sans crédits restants reste ouvert. Pendant ce temps, le tableau des scores est affiché et les joueurs ne pourront pas jouer.
- **DELAI POUR LA COMMANDE REINITIALISATION DU PINSETTER** : Définit le délai (en sec.) pour la commande de réinitialisation du Pinsetter lorsqu'une nouvelle partie commence. Mettez la valeur à 0 si vous ne voulez pas effectuer la commande réinitialisation.
- **DELAI AVANT QUE LA MACHINE NE S'ETEIGNE UNE FOIS LES CREDITS FINIS** : Définit le délai (en sec.) avant que la machine ne s'éteigne lorsque le temps ou les frames sont finis. Mettez la valeur 0, si vous ne voulez pas envoyer la commande éteindre.
- **EXCLURE LE JOUEUR AUTOMATIQUEMENT APRES LE PAIEMENT** : En mode postpayé, définit si le joueur doit être exclu après que le client a payé les frames ou le temps de jeu et avant que la partie soit fermée.
- **REDISTRIBUER LES CREDITS DE JEUX DES JOUEURS EXCLUS** : En mode prépayé, définit si les frames ou le temps déjà payés par le joueur exclu, doivent être divisés et automatiquement assignés aux joueurs qui jouent encore.
- **REDISTRIBUER LE TEMPS AUX NOUVEAUX JOUEURS** : En mode temps prépayé, définit s'il faut distribuer le temps de jeu déjà payé aux nouveaux joueurs.
- **MONTRER LE BOUTON D'ARRÊT D'URGENCE** : vous permet d'afficher le bouton d'arrêt d'urgence sur tous les écrans des postes de travail.
- **MONTRER LE SCORE COMME CORRIGE POUR LES STRIKES NO-TAP** : met en évidence les strikes effectués par le mode NO-TAP.
- **MONTRER LE MESSAGE DE LA MECANIQUE** : affiche un message sur le moniteur, lorsqu'une aide mécanique est requise sur la piste.
- **MONTRER LE SCRATCH SUR LES PISTES** : Si activé, affiche le score scratch sur les moniteurs au lieu du total cumulé.
- **UTILISER LES RECTANGLES ET LES TRIANGLES POUR LES STRIKES ET LES SPARES** : Affiche le rectangle et les triangles au lieu de X ou / pour les strikes et les spares.
- **CACHER LE MESSAGE « HORS SERVICE »** : Si activé, cela ne permet pas d'afficher le message « hors service » sur les pistes.
- **AFFICHER LE MESSAGE « NE PAS LANCER »** : vous permet de régler la durée du message « ne pas lancer » pour donner le temps aux pistes de redémarrer.
- **MONTRER LE TEMPS DE JEU RESTANT** : indique sur les moniteurs le temps restant d'un jeu.
- **MONTRER LE MESSAGE D'AVERTISSEMENT AVANT CHAQUE PARTIE** : vous permet d'afficher un avertissement avant le début de la partie.

18.26.4. Interface BLS

▼ File sharing to communicate with BLS software

Sharing status: i **INACTIVE SHARING** Activate sharing now

Shared path:

Sharing information: Sharing allows to BLS software to communicate with Switch.

▼ User creation to access files

User creation status: i **USER NOT CREATED** create a user now

Access user information:

▼ File sharing to communicate with BLS software

Sharing status: **ACTIVE SHARING** Disable sharing now

Shared path: C:\bowling\CDE

Sharing information: Sharing allows to BLS software to communicate with Switch.
To properly configure BLS complete the following steps:
1) start BLS
2) press F4 key to recall setup screen
3) click on "Configure Automatic Scoring"
4) click on the padlock and type the password provided by CDE
5) insert the following values:
Location for Export file: \\PORTATILE-PC\CDE_SHARE\BLS
Location for Scores file: \\PORTATILE-PC\CDE_SHARE\BLS
Location/Computer Name of Front Desk: \\PORTATILE-PC\CDE_SHARE

▼ User creation to access files

User creation status: **USER CREATED** Delete a user now

Access user information: To access the shared files use the following credentials:
Username: **cdeuser**
Password: **cde**

18.26.5. Interface R-Keeper

▼ Settings relative to the communication software with R-Keeper

R-Keeper communication active

Server IP address for R-Keeper

TCP-IP port

Re-attempt sending for X minutes

Run a test

18.26.6. Interface Intercard

▼ Settings relative to the communication with Intercard system

Server IP address for Intercard

TCP-IP port

Mac Address

Site code accepted

Credit with priority

Run a test

18.26.7. Interface Sacoa

▼ Settings for communication with Sacoa Debit Card System

SACOA Server IP Address

TCP-IP port

Use bonus

Use Courtesy

Ratio recharge

Run a test

18.26.8. Interface Mercury

► Settings for communication with Mercury System

Enable payment MERCURY

MERCURY merchant ID

MERCURY/NETePay server address

Pad Type

Secure device C/C magnetic stripe

Serial Port

U.S. EMV Support

Device initialization

Secure device C/C smartcard

Mercury est un réseau intégré de paiement par carte de crédit.

La fenêtre vous permet de définir les configurations des paramètres nécessaires à l'intégration de Mercury.

- **ACTIVER LE PAIEMENT MERCURY** : vous permet d'utiliser le traitement de carte Mercury.
- **ID COMMERCANT MERCURY** : nécessite d'entrer le numéro d'identification du commerçant, numéro fourni par MERCURY.
- **ADRESSE DU SERVEUR MERCURY/NETePay** : précise l'adresse du serveur MERCURY ou l'adresse du serveur sur lequel tourne le logiciel NETePay.
- **TYPE DE PAD** : Règle le type de périphérique utilisé.
- **DISPOSITIF DE SECURITE C/C BANDE MAGNETIQUE** : définit l'appareil pour les paiements par carte à bande magnétique.
- **PORT SERIE** : vous permet de choisir le port série ou le port USB sur lequel le dispositif POS est connecté.
- **SUPPORT U.S. EMV** : précise si l'appareil prend en charge les paiements par carte à puce en utilisant la norme U.S. EMV.
- **INITIALISATION DE L'APPAREIL** : ceci est utilisé pour la première installation. Veuillez suivre les instructions de Mercury.
- **DISPOSITIF SECURISE C/C CARTE A PUCE** : définit l'appareil pour les paiements par carte à puce.

18.26.9. Interface Ideal

► Ideal interface Settings

Enable Ideal interface

TCP-IP port

Use only prepaid payment

Ideal Advanced settings

18.26.10. Interface Micros

► Micros interface settings

Enable Micros interface for this Bowling

Enable payment by Micros

Show switcher

Advanced settings for Micros

Ideal item pacr132	<input checked="" type="radio"/> Time bowling <input type="radio"/> Games	Minutes <input type="text" value="60"/>	Includes <input type="text" value="0"/> Shoes
Ideal item fri 01	<input checked="" type="radio"/> Game bowling <input type="radio"/> Time bowling <input type="radio"/> Games	Number of games <input type="text" value="1"/>	Includes <input type="text" value="0"/> Shoes

Department	Tax	Micros SKU
Bar	20%	1
Bowling	20%	1
Generic	20%	1
Lockers	20%	1
Tournaments	20%	1
Packages	20%	1
Restaurant	20%	1
Games	20%	1

Save Cancel

18.26.11. Autres paramètres

▼ Variables for the management of lane orders

Calculate orders from lanes automatically

Allows the player to indicate the amount in cash...

▼ Settings related to bookings

Show reservation symbol

Hide reservation symbol

▼ Services maintenance

Enable archived session deletion

Enable saved reports deletion

Enable the automatic computer reboot

▼ Other

Day start time

VARIABLES POUR LA GESTION DES COMMANDES DE PISTES

- **CALCULER LES COMMANDES PROVENANT DES PISTES AUTOMATIQUEMENT** : indique si les commandes provenant des pistes doivent être calculées automatiquement ou si elles peuvent être modifiées par un employé.
- **PERMET AU JOUEUR D'INDIQUER LE MONTANT EN LIQUIDE** : permet aux clients d'entrer le montant qu'ils veulent verser en espèces afin que le rendu de monnaie puisse être calculé à l'avance.

PARAMETRES DES RESERVATIONS

- **AFFICHER SYMBOLE RESERVATION** : Définit combien de minutes avant le début de la réservation. L'étiquette de réservation sera affichée sur l'icône du jeu.
- **CACHER SYMBOLE RESERVATION** : Définit combien de minutes avant le début de la réservation. L'étiquette de réservation sera retirée de l'icône de jeu.

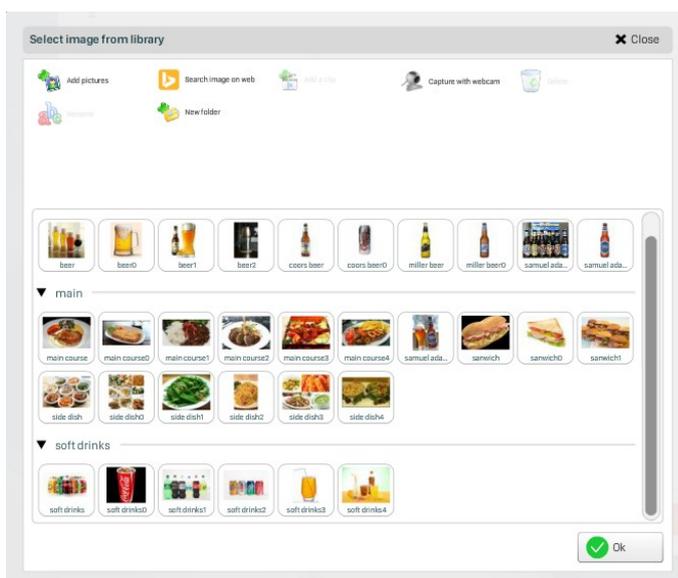
MAINTENANCE DES SERVICES :

- **ACTIVER LA SUPPRESSION DES SESSIONS ARCHIVEES :** Cette fonction vous permet de supprimer automatiquement des sessions archivées après un certain temps. Cette procédure NE supprimera PAS les sessions liées à des tournois, les sessions ouvertes ou les sessions encore non encaissées. Toutes les informations relatives aux sessions de revenus seront sauvegardées ainsi que les activités et les statistiques des joueurs. Il est suggéré d'activer cette fonction afin de maintenir une base de données compacte pour un accès rapide.
- **ACTIVER LA SUPPRESSION DES RAPPORTS SAUVEGARDES :** Cette fonction vous permet de supprimer automatiquement tous les fichiers de rapports après une certaine période de temps. Toutes les informations liées aux revenus, aux événements et aux statistiques des joueurs seront conservées. Il est recommandé d'activer cette fonction pour garder la base de données plus solide et plus rapide.
- **ACTIVER LE REDEMARRAGE AUTOMATIQUE DE L'ORDINATEUR :** Cette fonction permet au système de redémarrer automatiquement tous les ordinateurs durant la nuit lorsque le centre est habituellement fermé (6 heures du matin par défaut). Si cette fonction est activée, tous les ordinateurs (y compris le serveur) redémarreront. Cette fonction vous permet de redémarrer les services au moins une fois par jour, ce qui permet au logiciel de réagir rapidement. Il est suggéré d'activer cette fonction.

AUTRE :

- **HEURE D'OUVERTURE JOURNALIERE :** C'est l'heure à laquelle la journée commence. Ce paramètre permet au système de redémarrer tous les ordinateurs à 6 heures du matin par défaut, pour effacer toutes les données inutiles qui peuvent ralentir les ordinateurs. Il est suggéré de le laisser activé.

18.27. Contrôle des images



Cette fonctionnalité est disponible dans certaines fenêtres, par exemple dans la fenêtre DEFINITION DES ARTICLES DU BAR, et elle vous permet de gérer les images utilisées pour les articles ou de créer des présentations d'images. La partie supérieure montre une liste de boutons qui vous permet d'ajouter, de rechercher, de modifier les images/vidéos ou d'ajouter, de modifier les dossiers dans

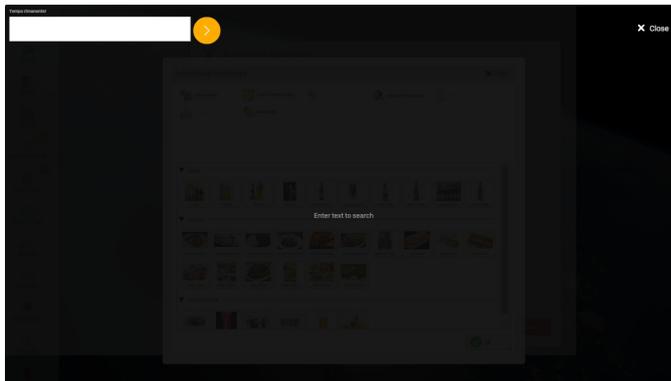
lesquelles se trouvent les images. La partie inférieure affiche les images actuellement présentes dans les dossiers.

18.27.1. Options disponibles

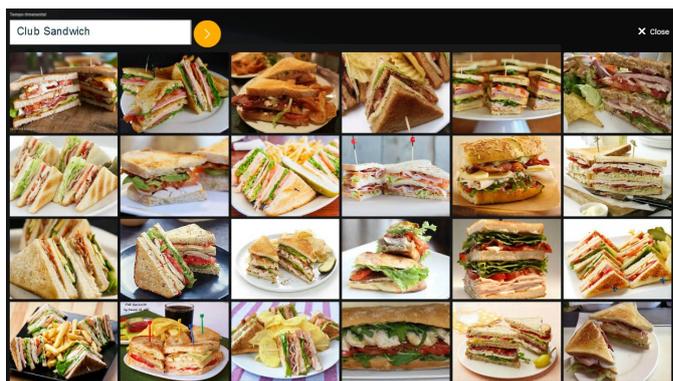
- **AJOUTER IMAGES** : vous permet d'ajouter une ou plusieurs images à partir d'un disque amovible comme une clé USB. Les images seront enregistrées dans le dossier sélectionné.
- **RECHERCHER IMAGE SUR INTERNET** : vous permet de rechercher des images et des vidéos sur internet. Voir RECHERCHE D'IMAGES SUR INTERNET.
- **AJOUTER UNE VIDEO** : permet d'ajouter des vidéos à partir d'un disque amovible comme une clé USB. La vidéo sera enregistrée dans le dossier sélectionné. Les vidéos importées seront automatiquement converties au format supporté pour les afficher sur les moniteurs des pistes. Cette opération peut prendre plusieurs minutes. Les formats acceptés sont AVI, MPG et FLV. Cette fonction est disponible dans la fenêtre DEFINITION DE LA SEQUENCE D'IMAGES.
- **CAPTURE AVEC UNE WEBCAM** : vous permet de prendre des photos à l'aide de la webcam installée sur l'ordinateur (si disponible). Cette fonction n'est pas disponible dans la fenêtre DEFINITION DE LA SEQUENCE D'IMAGES, car la résolution de la webcam n'est pas assez élevée pour pouvoir l'afficher sur les moniteurs de pistes.
- **SUPPRIMER** : vous permet de supprimer une ou plusieurs images (utilisez SHIFT et CTRL pour sélectionner des groupes d'images). Il est également possible de supprimer un dossier complet.
- **RENOMMER** : vous permet de renommer les images ou les dossiers.
- **NOUVEAU DOSSIER** : vous permet de créer un nouveau dossier.

Il est également possible de glisser-déposer une ou plusieurs images d'un dossier à un autre.

18.27.2. Recherche d'images sur Internet



Entrez un texte dans le champ en haut à gauche et appuyez sur la flèche pour commencer la recherche.



Faites défiler la page et cliquez sur l'image souhaitée.

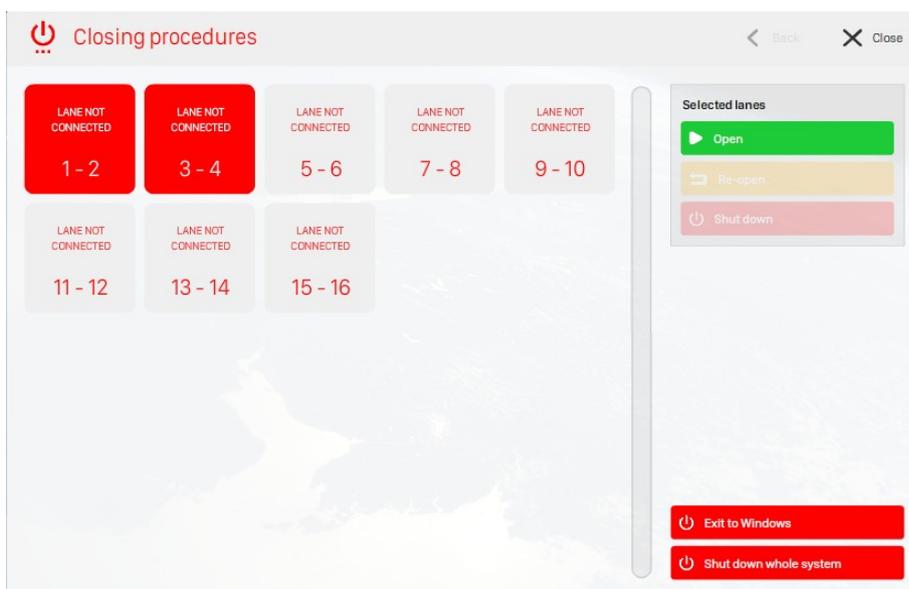


Cliquez sur le symbole TELECHARGER en haut à droite pour l'enregistrer ou sur le symbole RETOUR pour faire une nouvelle sélection.

19. Quitter

19.1. Quitter

Pour accéder : **QUITTER**



Cette fenêtre vous permet d'éteindre le poste de travail actuel ou d'allumer et d'éteindre les pistes. Elle vous permet aussi d'éteindre le système de scoring et toutes les machines du bowling.

19.1.1. Fonctions pour les pistes

Pour sélectionner des pistes, cliquez avec la souris sur une paire de pistes. Cliquez et faites glisser pour sélectionner un groupe de pistes côte à côte.

Seules les paires de pistes peuvent être sélectionnées : il n'est pas permis de sélectionner des pistes seules.

Une fois les pistes sélectionnées, les actions suivantes sont disponibles :

- **DEMARRER** : si les pistes sélectionnées sont éteintes, ce bouton redémarre les pistes.
- **REDEMARRER** : si les pistes sélectionnées sont allumées, elles s'éteignent et puis elles s'allument à nouveau.
- **FERMER** : si les pistes sélectionnées sont allumées, ce bouton éteint les pistes.

19.1.2. Plus d'options

Il est aussi possible d'exécuter les opérations suivantes :

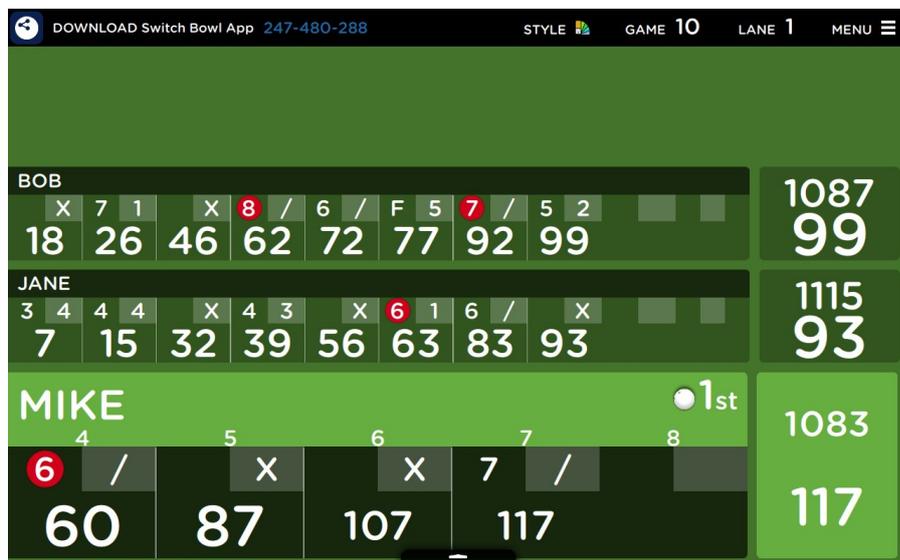
- **ETEINDRE ORDINATEUR** : éteint le poste de travail actuel.
ATTENTION : si le poste de travail est aussi le serveur du centre de bowling, le fait de l'éteindre déconnectera toutes les pistes.
- **ETEINDRE TOUT LE SYSTEME** : éteint toutes les pistes, tous les postes de travail et le(s) serveur(s).

20. Annexes

21. Console

La section suivante décrit les fonctions de la CONSOLE.

21.1. Écran principal



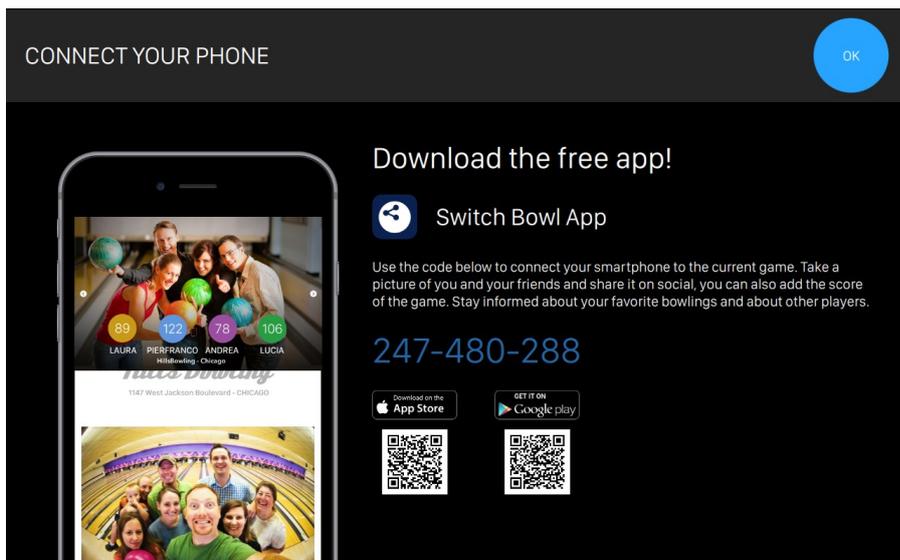
The screenshot shows the main console interface of the Switch Bowl app. At the top, there is a status bar with 'DOWNLOAD Switch Bowl App 247-480-288', 'STYLE', 'GAME 10', 'LANE 1', and 'MENU'. Below this, the scores for three players are displayed:

Player	Score	Current Frame	Score in Progress
BOB	1087	8	99
JANE	1115	6	93
MIKE	1083	6	117

Each player's score is shown in a large font, with the current frame and score in progress below it. The interface uses a green and black color scheme.

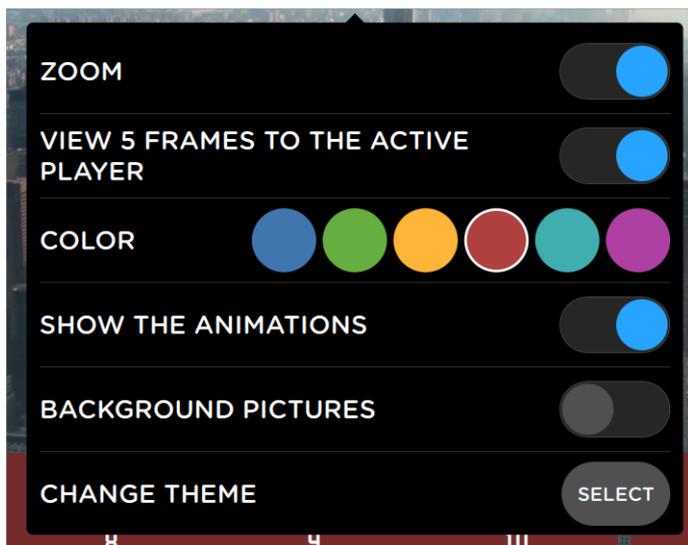
L'écran ci-dessus montre le moniteur de la console, sur laquelle il est possible d'utiliser les boutons et le menu pour exécuter des opérations utiles pour les clients.

- **Télécharger l'application Switch Bowl**, vous permet d'accéder à page suivante :



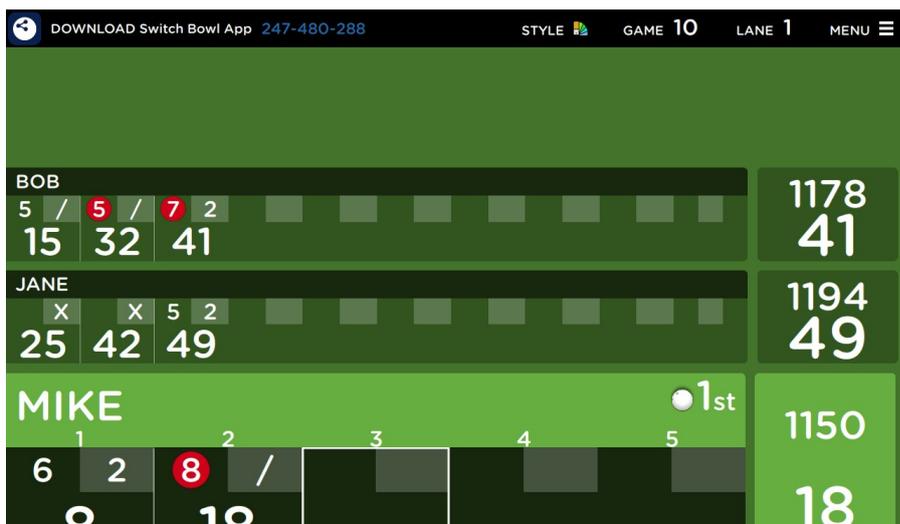
Dans cette page, vous pouvez trouver le CODE pour accéder à l'application SOCIAL BOWL. Les deux codes QR permettent aux clients de télécharger l'application Social Bowl à partir de l'Apple Store et de Google Play.

- **STYLE** vous permet d'accéder à la fenêtre suivante :

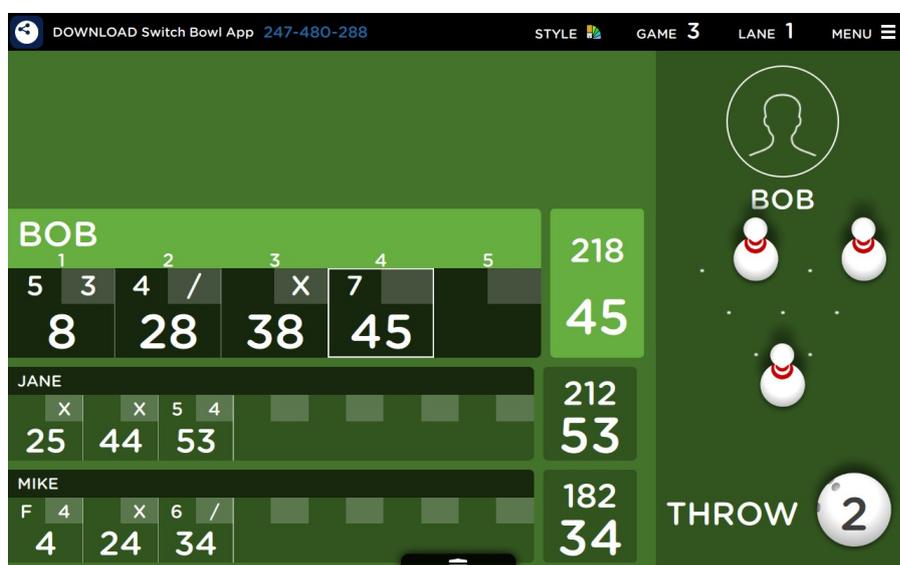


21.1.1. Options disponibles

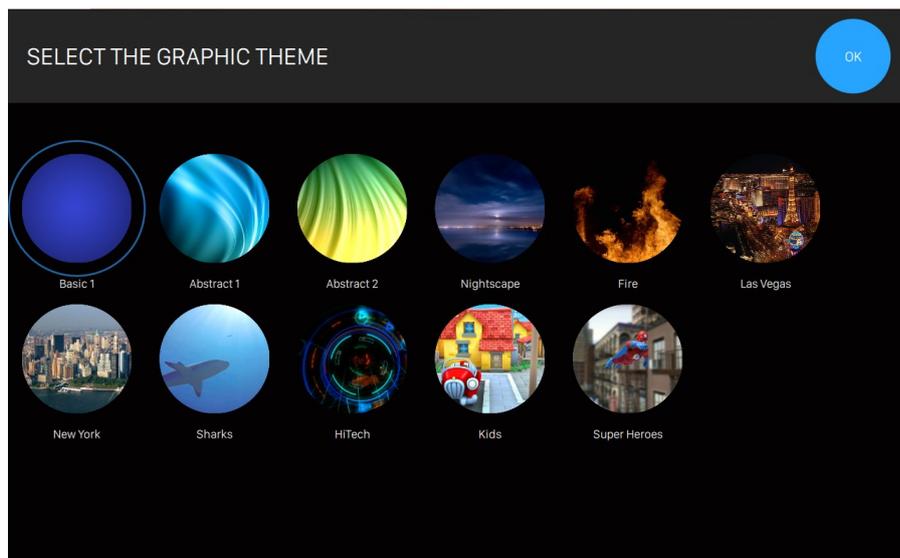
- **ZOOM** : vous permet d'afficher toutes les frames des parties dans un format plus grand,



ou moins de frames et une image graphique des quilles dans un format étroit.



- **MONTREZ LES 5 FRAMES...** : vous permet de n'afficher que les 5 dernières frames.
- **COULEUR** : vous permet de changer la couleur de l'arrière-plan.
- **MONTREZ LES ANIMATIONS** : vous permet d'activer ou de désactiver les animations.
- **PHOTOS EN ARRIERE-PLAN** : vous permet d'afficher, en arrière-plan, des photos prises par le client et approuvées par l'employé. Voir PARTAGE DE PHOTOS.
- **CHANGER LE THEME** : vous permet de changer le thème de l'écran. Touchez SELECTIONNER pour accéder à la fenêtre SELECTION DES THEMES GRAPHIQUES.



Cliquez sur le thème désiré, puis sur OK.

NOTE : lorsque l'option PHOTOS EN ARRIERE-PLAN est activée, le thème ne peut pas être affiché.

- **PARTIE :** montre le nombre total de parties jouées.
- **PISTE :** montre la piste utilisée.
- La **FLECHE**, en bas au centre de l'écran, vous permet d'accéder à l'écran des STATISTIQUES.

21.2. Menu

Touchez MENU dans le coin en haut à droite de l'écran de la console pour accéder aux fonctions de la console.



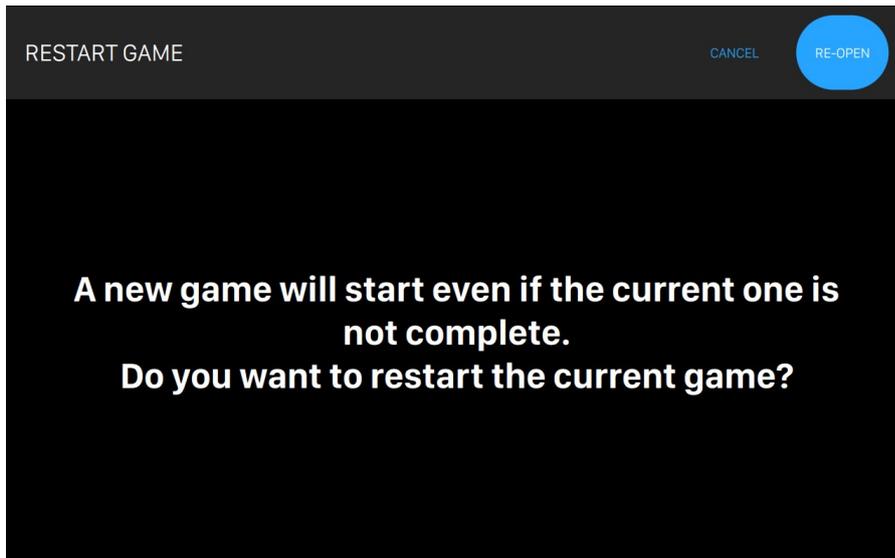
La console permet au client d'utiliser les fonctions suivantes :

- Démarrage de la partie
- Correction du score
- Gestion des joueurs
- Statistiques
- Commandes

- Modification du thème graphique
- Changement de langue
- Appel vidéo vers le poste d'accueil (FACULTATIF)
- Appeler le serveur
- Appeler le mécanicien
- Arrêt du système

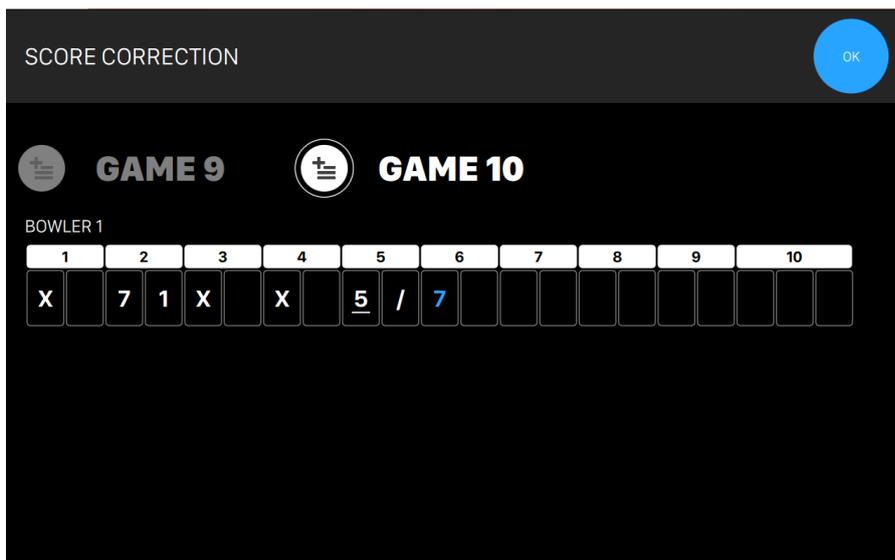
Toutes ces fonctions peuvent être activées ou désactivées par l'employé dans l'écran PARAMETRES DES PARTIES.

21.2.1. Démarrage de la partie



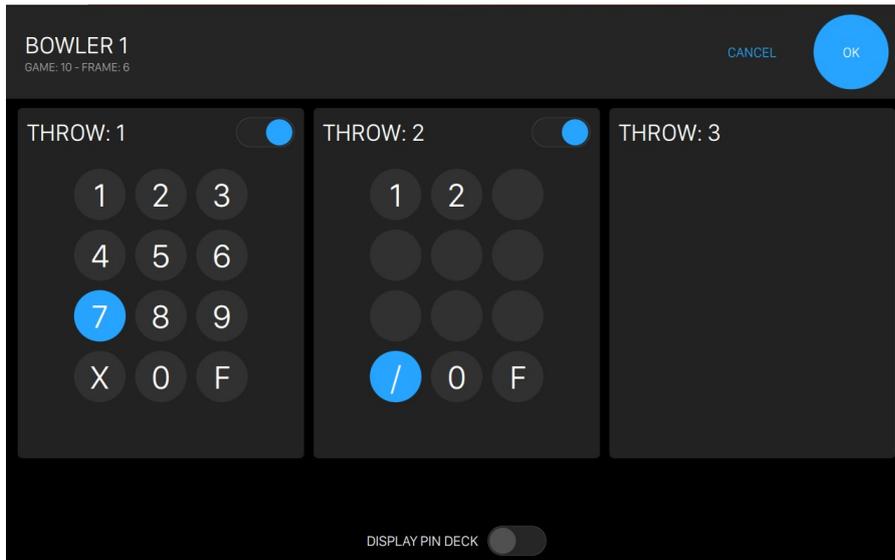
- **DEMARRAGE DE LA PARTIE** : vous permet de commencer une nouvelle partie même si la partie précédente n'est pas terminée. Touchez RE-OUVRIIR pour commencer une nouvelle partie.

21.2.2. Correction du score

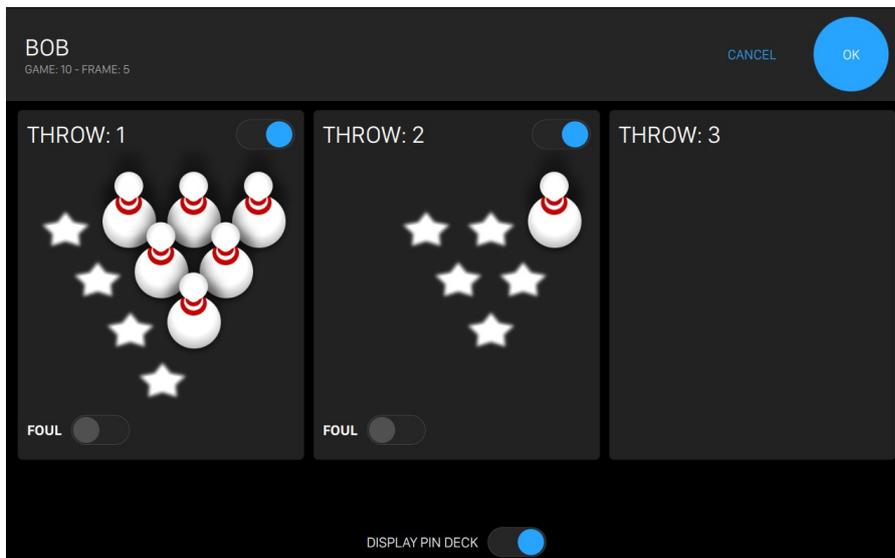


- **CORRECTION DU SCORE** : vous permet de corriger n'importe quelle frame jouée dans la partie en cours ou dans les parties précédentes.

Choisissez la partie et touchez la frame que vous voulez corriger pour ouvrir l'écran suivant :

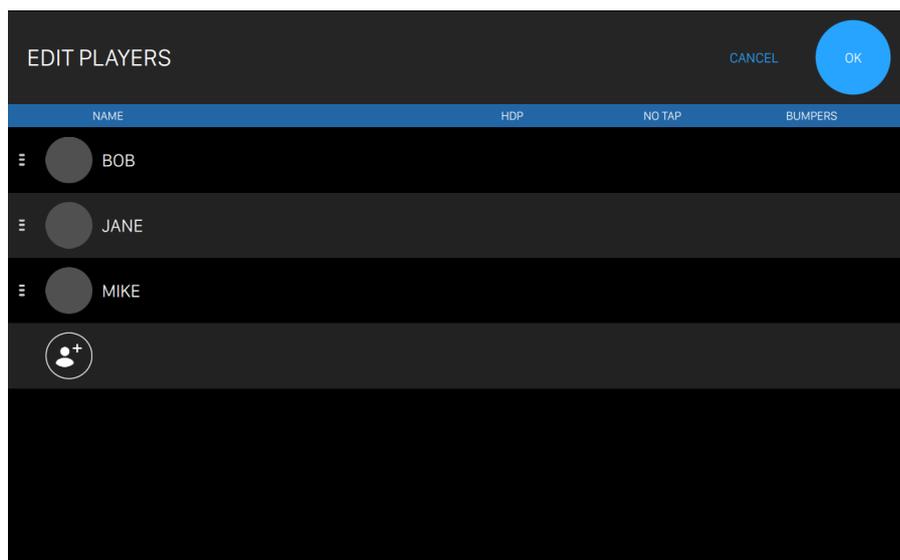


Touchez le nombre correct de quilles pour modifier le score. Une fois fait, appuyez sur OK.
Au bas de l'écran se trouve un bouton **AFFICHER PIN DECK** qui permet de voir l'image graphique des quilles. Touchez les quilles pour corriger le score.



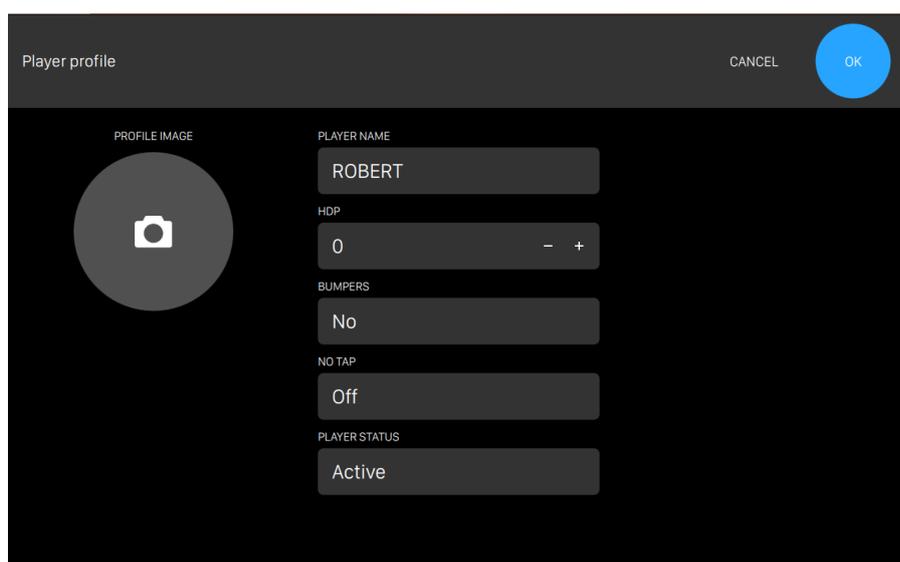
- **RESTAURER LA FRAME** : vous permet d'annuler les corrections.

21.2.3. Gestion des joueurs



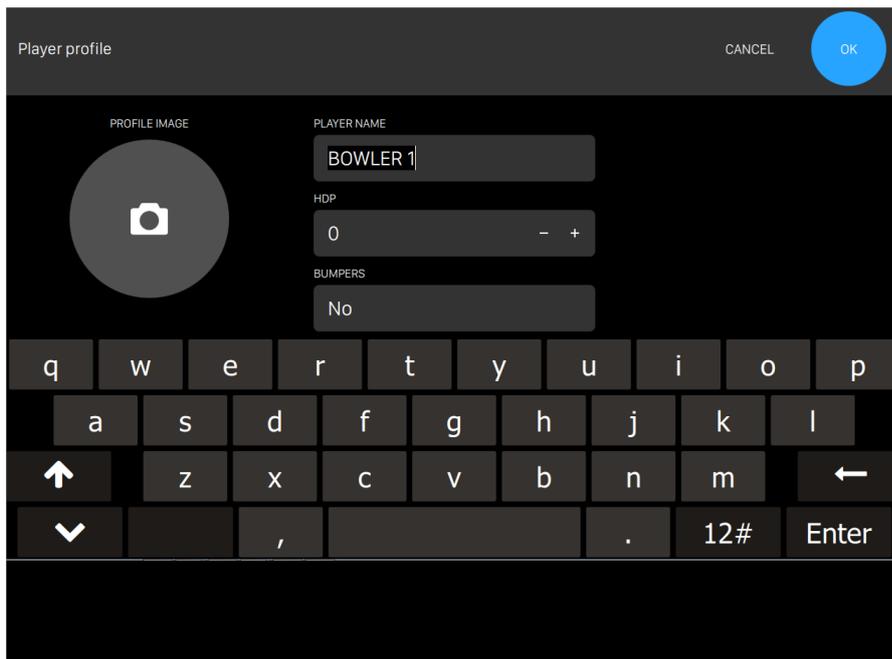
Cet écran permet aux clients de modifier les données des joueurs.

- Le symbole des **Trois lignes**, à gauche du nom du joueur, permet au client de changer l'ordre des joueurs.
- **Le nom ou la photo** d'un joueur permet au client d'accéder à la fenêtre suivante :



- * PHOTO DE PROFIL : permet au client de prendre une photo et de l'utiliser sur la grille de score.
 - * NOM DU JOUEUR : permet au client de changer le nom.
 - * HANDICAP (HDP) : permet au client d'ajouter ou de modifier le handicap.
 - * BARRIÈRES : permet au client d'activer les barrières.
 - * NO TAP : permet au client de jouer en mode NO-TAP et de sélectionner le nombre de quilles NO-TAP.
 - * STATUT DU JOUEUR : permet au client de changer le statut du joueur entre les 2 options : Actif ou Inactif.
- **L'icône Joueur** au bas de la liste des joueurs permet au client d'ajouter des joueurs à la partie.

Utilisez le **clavier** pour modifier les données.



Le clavier apparaît lorsque le client modifie les informations relatives à un joueur.

21.2.4. Statistiques

Cette fonction permet aux joueurs de visualiser toutes les statistiques relatives aux parties jouées.

- **RESULTATS** : permet au client de visualiser le total des parties ou les scores de chaque partie.

	GAME 1	GAME 2	GAME 3	GAME 4	GAME 5	GAME 6	GAME 7	GAME 8
BOWLER 1	160	145	150	144	124	195	159	1088
SCRATCH	160	145	150	144	124	195	159	1088
HDP	0	0	0	0	0	0	0	0
TOTAL	160	145	150	144	124	195	159	1088

- **STATISTIQUES** : permet au client de visualiser les statistiques des joueurs pour chaque joueur et pour chaque partie. Il affiche également, sous la forme d'un graphique, la comparaison entre les scores totaux, la moyenne des scores et la partie jouée, de tous les joueurs.

DOWNLOAD Switch Bowl App 247-480-288 GAME 7 LANE 1 MENU

RESULTS STATISTICS

JANE MIKE **COMPARISON**
3 PLAYERS

	GAME 2	GAME 3	GAME 4	GAME 5	GAME 6	AVERAGE	TOTAL
SCRATCH	148.0	204.0	141.0	112.0	8.0	122.6	613.0
SCRATCH + HDP	148.0	204.0	141.0	112.0	8.0	122.6	613.0
OPEN FRAMES	4.0	1.0	4.0	6.0	1.0	3.2	16.0
SPARES	2.0	3.0	1.0	3.0	0.0	3.6	18.0
STRIKES	4.0	7.0	6.0	2.0	0.0	3.8	19.0
SPLITS	0.0	1.0	0.0	3.0	0.0	0.8	4.0
SPLIT CONVERTED	0.0	1.0	0.0	2.0	0.0	0.6	3.0
FOULS	0.0	1.0	2.0	0.0	0.0	0.6	3.0
GUTTERS	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
FIRST BALL AVERAGE	7.4	7.8	7.4	5.7	6.0	6.9	34.3

BOB throw a ball to continue

Comparison

DOWNLOAD Switch Bowl App 247-480-288 GAME 7 LANE 1 MENU

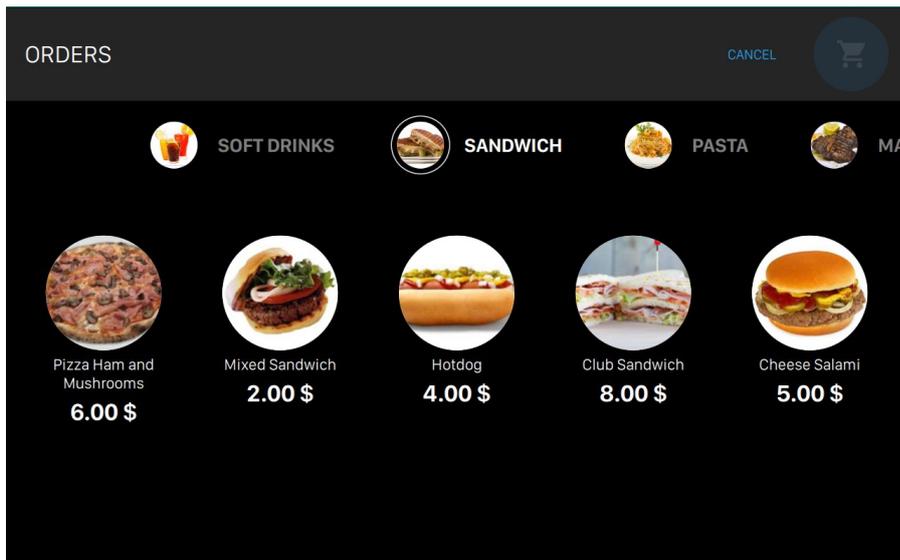
RESULTS STATISTICS

MIKE **COMPARISON**
3 PLAYERS

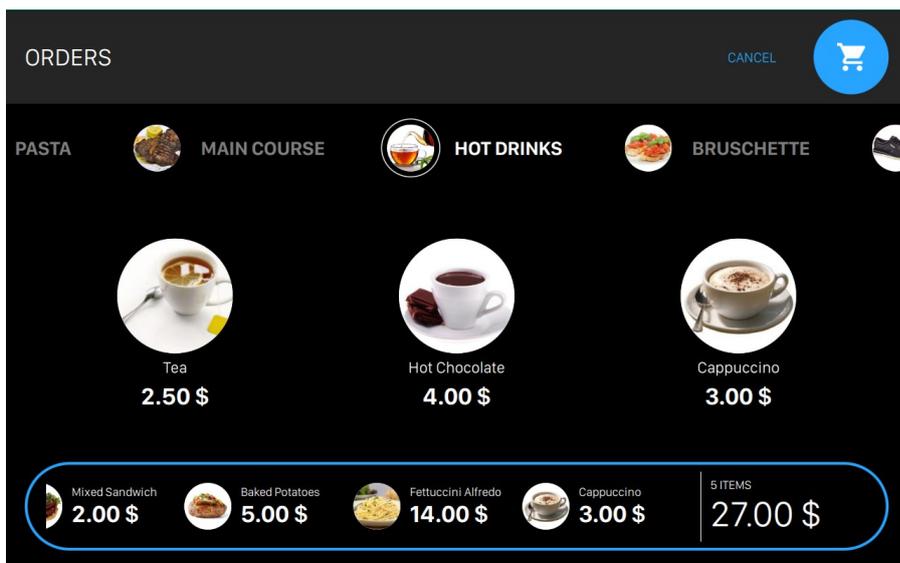
	TOTAL	AVERAGE	GAME 2	GAME 3	GAME 4	GAME 5	GAME 6
SCRATCH	BOB 605.0	JANE 648.0	MIKE 613.0				
SCRATCH + HDP	BOB 605.0	JANE 648.0	MIKE 613.0				
OPEN FRAMES	BOB	JANE	MIKE				

BOB throw a ball to continue

21.2.5. Commandes



Sur l'écran, il y a les groupes d'articles du bar, du restaurant et des articles génériques. Pour passer une commande, sélectionnez un groupe d'articles et un ou plusieurs articles. En bas de l'écran, une barre avec les articles choisis et le prix apparaîtra.

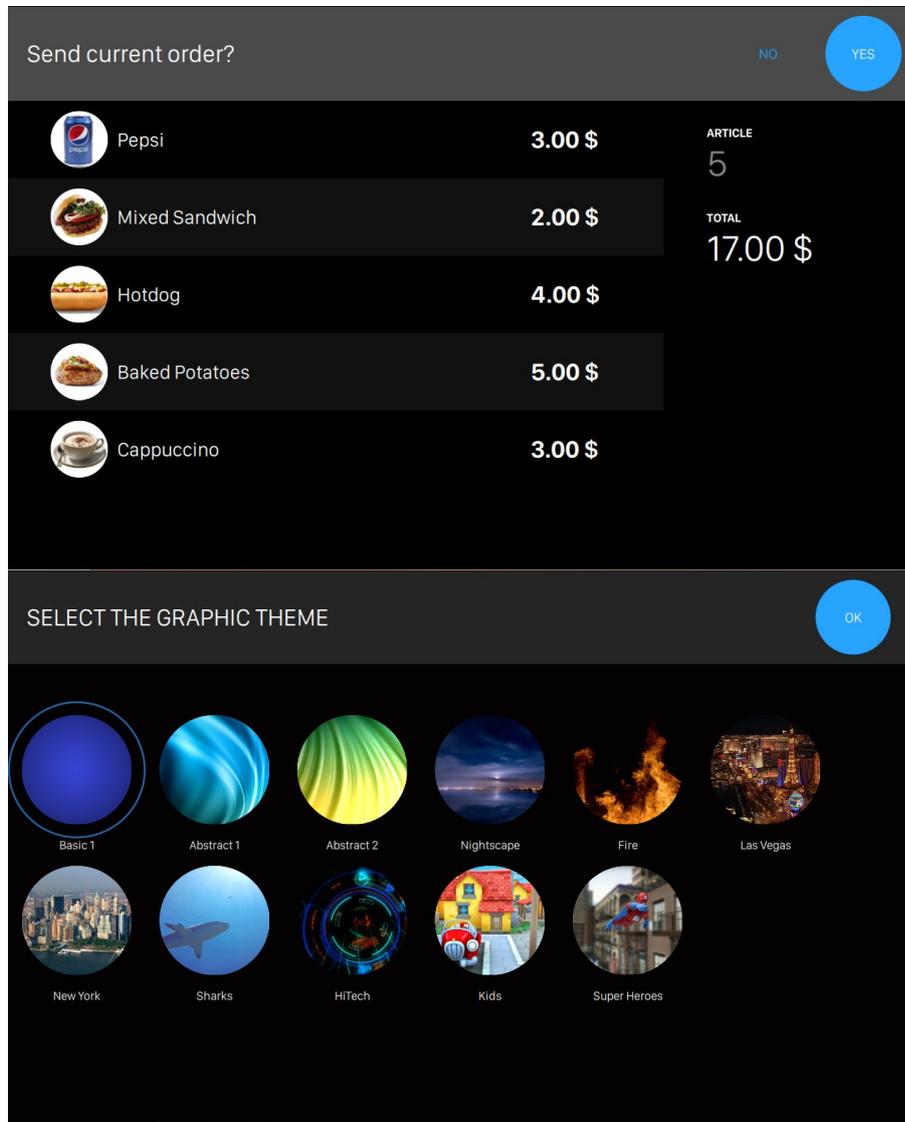


Pour supprimer des articles commandés, appuyez sur l'article qui doit être retiré et l'écran suivant va



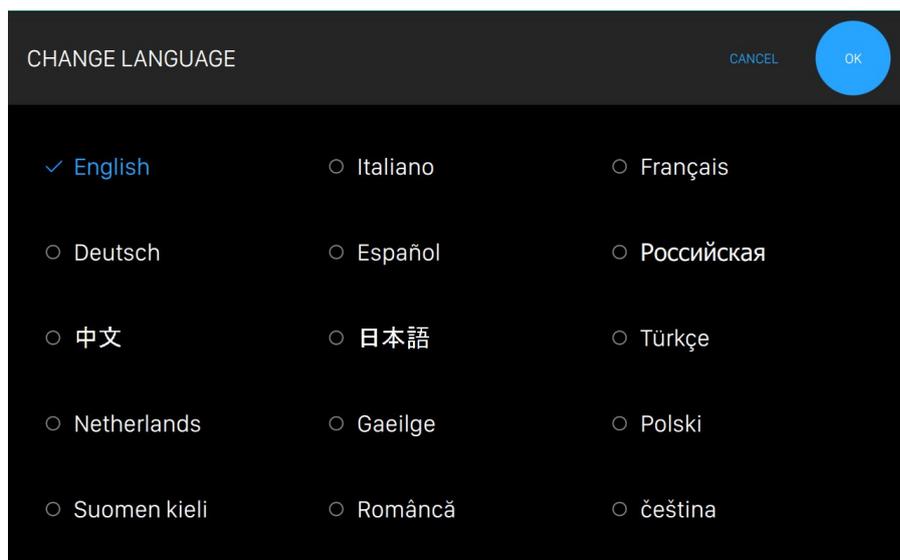
apparaître :

Cliquez sur **X** à gauche de l'article pour le retirer de la commande.
Une fois terminé, appuyez sur l'icône PANIER, en haut à droite.



Cet écran permet au client de modifier le thème graphique.
Voir l'écran CHANGER LE THEME.

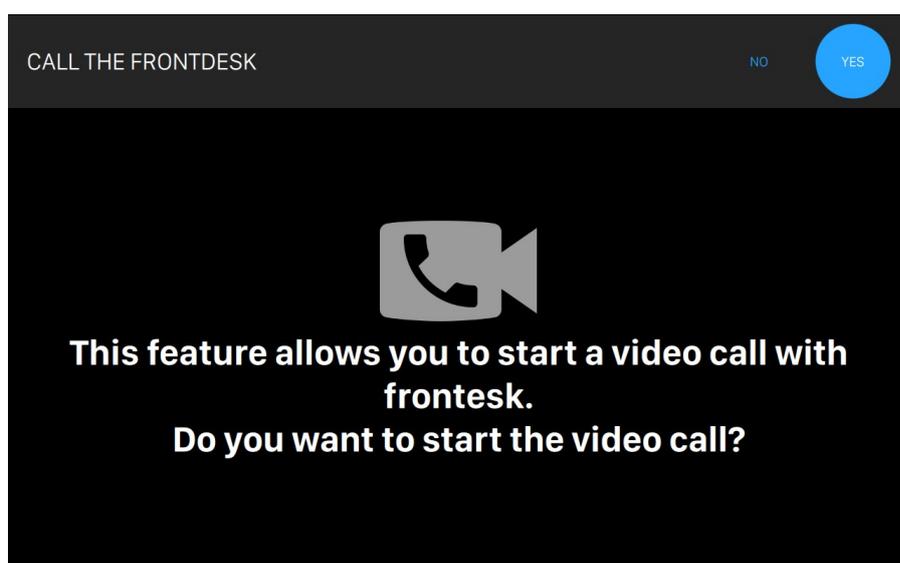
21.2.7. Changement de langue



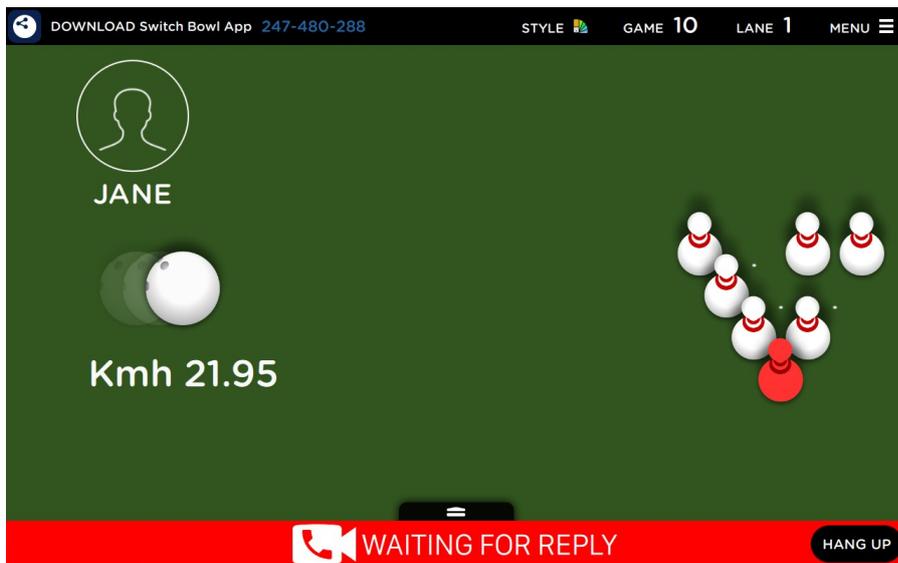
Cet écran permet au client de modifier la langue de la console.
Appuyez sur votre langue préférée pour l'utiliser sur la console.

21.2.8. Appel vidéo vers le poste d'accueil (FACULTATIF)

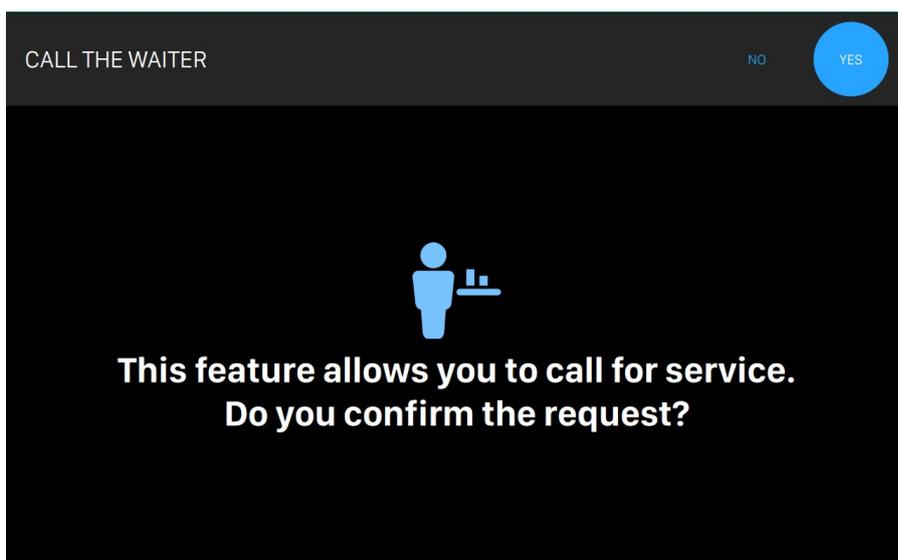
Cette fonction permet au client de passer un appel vidéo vers le poste d'accueil.
Cliquez sur **OUI** lorsque vous avez terminé de parler avec l'employé.



L'écran suivant montre un appel en attente d'une réponse de l'employé. Appuyez sur **RACCROCHER** pour terminer l'appel.



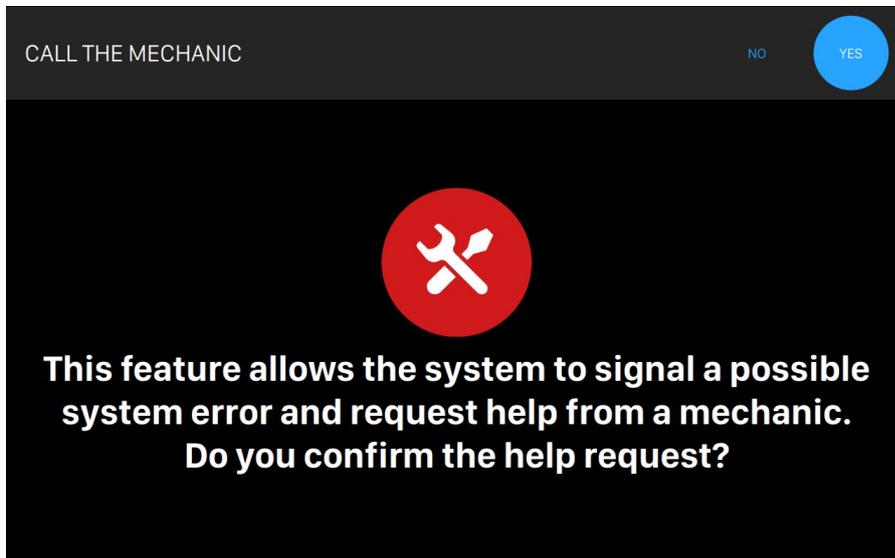
21.2.9. Appeler le serveur



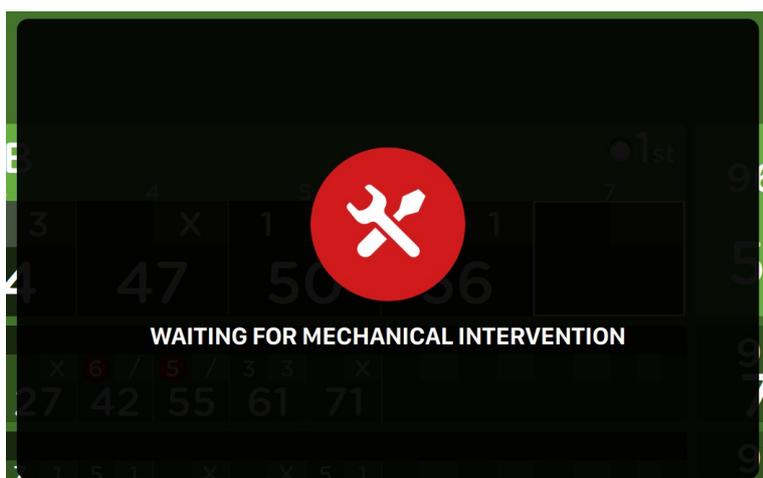
Cette fonction permet au client de demander un serveur pour le service sur les pistes. Cliquez sur **OUI** pour envoyer la demande. Un message apparaîtra sur le poste d'accueil.

Une icône clignotante et un message resteront en bas de l'écran jusqu'à ce que le MESSAGE soit lu et archivé.

21.2.10. Appeler le mécanicien



Cette fonction permet au client de demander l'aide d'un technicien en cas de dysfonctionnement de la machine ou de la piste. Cliquez sur **OUI** pour envoyer la demande. Un message apparaîtra sur le poste d'accueil.



La piste sera indisponible jusqu'à ce que le MESSAGE soit lu et archivé.

21.2.11. Arrêt du système

Cette fonction vous permet d'arrêter le système complet.
Voir la section QUITTER.