



Návod k obsluze

POS se systémem QMP

Obsah

1	Pokladní software QMP	4
1.1	Základní informace.....	4
2	Přehled	5
2.1	Legenda	5
2.2	Pracovní režimy (módy).....	5
2.3	Funkce jednotlivých kláves	6
3	Obsluha pokladny	8
3.1	Přihlášení obsluhy	8
3.2	Prodej zboží na skupiny	8
3.3	Prodej naprogramovaného PLU / Skupiny	8
3.4	Vícenásobný prodej.....	9
3.5	Platba v domácí měně	10
3.6	Účet zap/vyp a Kopie účtu	10
3.7	Bez prodeje / otevření zásuvky	10
4	Opravy.....	10
4.1	Oprava chybného zadání /odstranění chybového hlášení	10
4.2	Oprava chyby – zrušení poslední položky	10
4.3	Storno.....	11
4.4	Vracení (refundace) položek mimo účet.....	11
4.5	Refundace účtu	12
4.6	Účet - Storno.....	12
4.7	Změna platby	12
5	Slevy, vklady, výběry během prodeje.....	12
5.1	Procentuální Sleva/Přirážka.....	12
5.2	Absolutní (finanční) Sleva/Přirážka	13
5.3	Vklad / výběr hotovosti	13
6	Restaurační a zákaznické funkce	14
6.1	Otevření nového / existujícího stolu	14
6.2	Tisk účtu	14
6.3	Změna (přenos) stolu	14
6.4	Rozdělení (separace) stolu.....	15
7	Závěrky	16
7.1	Uživatelské zprávy.....	16
8	Programování	17
8.1	Programování data a času	17
8.2	Snadné programování	17
8.3	Programování souborů	19
8.4	Zadávání textu v módu P	20
8.4.1	Zadání pomocí HEXA kódů ASCII	21
8.4.2	Zadání jako na mobilu	21

1 Pokladní software QMP

1.1 Základní informace

V návodu se můžete potkat s následujícími značkami. Níže je uvedený jejich význam.

»Varování«

**Varování!**

Označuje potenciálně hrozící nebezpečí, které může mít za následek smrt nebo vážné zranění. Poznámka je označena červenou ikonou ve tvaru výstražného trojúhelníku. Obsahuje informace o povaze a zdroji nebezpečí a jak se vyvarovat.

»Upozornění«

**Upozornění!**

Označuje možné nebezpečí, které může vést k lehkému zranění osob nebo poškození majetku, pokud se mu nevyhnete. Poznámka je označena červenou ikonou ve tvaru výstražného trojúhelníku. Obsahuje informace o povaze a zdroji nebezpečí a předcházení.

»Důležité«

**Důležité:**

Tato nápověda vás informuje o důležitých věcech týkajících se vašeho POS systému.

»Tip«





**Tip:**

Tipy a užitečné rady o tom, jak provádět určité akce POS systému rychle a snadno.

2 Přehled

2.1 Legenda

Následující části popisují obecná tlačítka, jak jsou uváděny v příkladech. Různé významy tlačítek jsou znázorněny v následující tabulce.

Příklad	Vysvětlivky
	Standardní tlačítko např. číslo 0
	V různých pracovních módech může mít tlačítko jinou funkci. Většina tlačítek může mít standardní funkci používanou v registraci (BAR) a také systémovou funkci (CR), používanou v pracovních módech X, Z a P.
	Přímá klávesa s položkou (PLU)
	Jednoduché zadání kódu např. položky



Tip:

Funkce uvedené v tomto manuálu nemusí vždy odpovídat vaší POS. Ta byla nastavena vašim prodejcem a může obsahovat i jiné funkce. Pro podrobný popis vaší klávesnice kontaktujte vašeho prodejce.

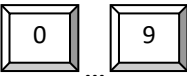
















2.2 Pracovní režimy (módy)



















Přepínač módů umožňuje obsluhu a nastavení vašeho POS-Systému. Přepínač má 5 poloh s rozdílným určením. Přepínač je tlačítko s nápisem Mode.

Význam jednotlivých módů je v následující tabulce:

Poloha	Zobrazeno	Funkce
R	– REG –	Registrace – Registrační mód
X	-- X --	X-zpráva – mód tisku zpráv bez výmazu z paměti
Z	-- Z --	Z-zpráva – mód tisku zpráv včetně výmazu paměti
M	– MGR –	Manažer – Prodejní mód – všechny funkce omezené Manažerem – Snadné programování
P	-- P --	Programování – Programování

2.3 Funkce jednotlivých kláves

Klávesa	Název	Funkce
	Numerické klávesy	- pro zadávání čísel
	Posun účtu	- posun papíru v tiskárně účtů
	Posun žurnálu	- posun papíru v tiskárně žurnálové pásy
	Oprava	- oprava chybného zadání popř. stisku klávesy
	Oprava chyby	- zrušení poslední zadané položky
	Storno	- stornování položky v otevřené transakci
	Násobení	- násobení při prodeji a zobrazení času
	Obsluha	- přihlášení obsluhy z klávesnice
	PLU nová cena	- manuální změna přednastavené ceny PLU
	PLU	- pro zadání a prodej PLU dle čísla / kódu / EAN
	Klávesy skupin	- pro prodej na skupiny
	Vklad	- vklad hotovosti, šeku...
	Výběr	- výběr hotovosti
	Přirážka	- procentuální přirážka na položku nebo účet
	Sleva	- procentuální sleva na položku nebo účet
	Absolutní sleva Kč	- absolutní sleva zadaná částkou
	Bez prodeje	- otevření zásuvky, vložení alfanumerické zadání

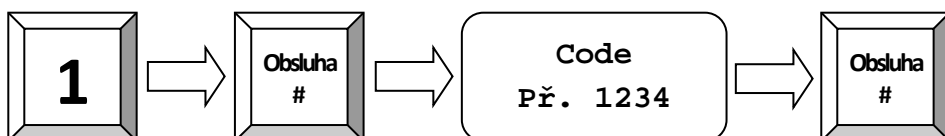
Klávesa	Název	Funkce
	Součet	- zobrazení mezisoučtu / kopie účtu
	Hotovost	- uzavření účtu - platba v hotovosti
	Šek	- uzavření účtu - platba šekem
	Karta	- uzavření účtu - platba kartou
	Skupina shift	- posun kláves pro skupiny
	Měna	- platba v cizí měně
	Hold	- přidržení stávajícího účtu (umožnění jiného)
	Účet zap/vyp	- zapnutí / vypnutí tisku účtenky
 	Klávesa posunu	- pohyb po displeji
 	Stránka nahoru / dolů	- posun o stránku
	STŮL	- otevření / uzavření stolu
	Dělení	- dělení stolu
	Změna stolu	- přenos jednoho stolu na jiný
	Tisk účtu	- uzavření stolu a tisk účtu
	Účet hosta	- uzavření stolu s tiskem účtu hosta
	Modifikátor	- popisné PLU (např. STEAK – propečený, médium.)

3 Obsluha pokladny

3.1 Přihlášení obsluhy

Před zahájením práce na pokladně musí být obsluha přihlášena. Přihlášení jednotlivých obsluh lze provést přímo na klávesnici pokladny nebo přes zámek obsluhy Dallas. Přiložením klíče k magnetickému zámku je obsluha automaticky přihlášena.

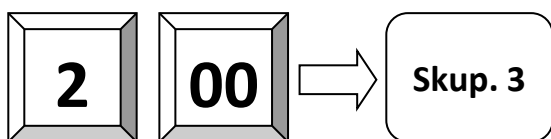
Přihlášení přes klávesnici:



3.2 Prodej zboží na skupiny

Klávesy skupin zboží mohou být použity jak pro zobrazení přiřazených položek, tak pro prodej zadáním počtu a ceny. Vše závisí na nastavení konkrétní skupiny zboží.

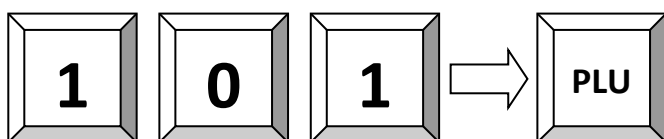
Příklad: Naúčtovat 2.00 Kč do skupiny 3:



3.3 Prodej naprogramovaného PLU / Skupiny

Jestliže v pokladně je již naprogramovaná cena PLU, lze uskutečnit prodej pouhým stiskem tlačítka a nebo zadáním kódu zboží a stiskem tlačítka PLU. Kód PLU lze přečíst pomocí čtečky čárových kódů.

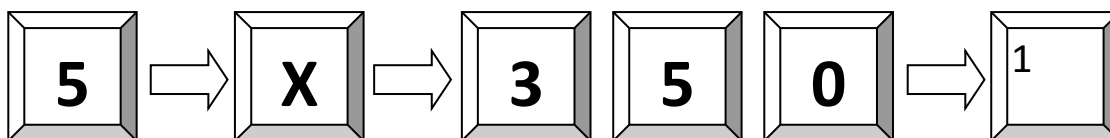
Příklad: Prodej PLU 101:



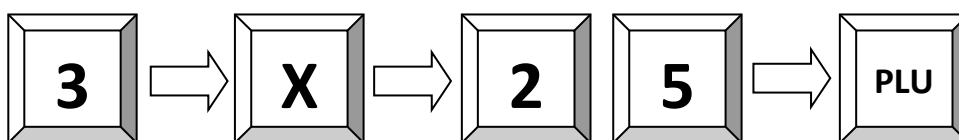
3.4 Vícenásobný prodej

Místo opakovaného zadávání stejných položek pokladna umožňuje použití klávesy násobení pro vícenásobný prodej na skupiny nebo PLU. Podle nastavení systému v programování, může být klávesa násobení také použita pro prodej zlomku /dělení/. Zadejte číselník, pak násobení, pak dělitele, znovu násobení a pak číslo PLU a klávesu PLU.

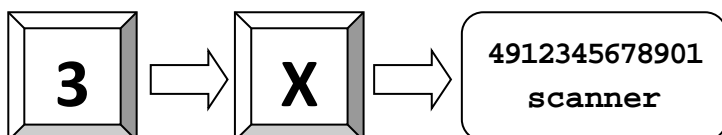
Příklad: Prodej na 5 x za 3,50 Kč do 1 skupiny.



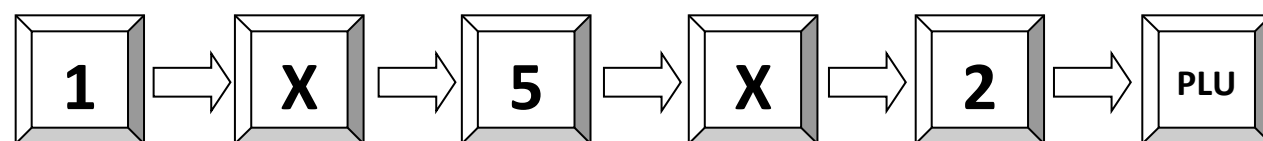
Příklad: 3 x položka 25:



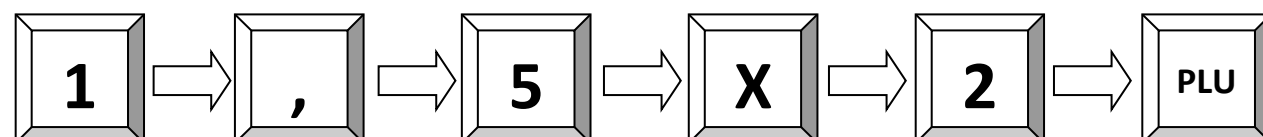
Příklad: 3 x položka s kódem 4912345678901 scanner:



Příklad: 1/5 z PLU 2:



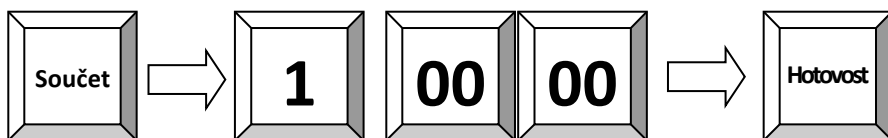
Příklad: 1,5 z PLU 2:



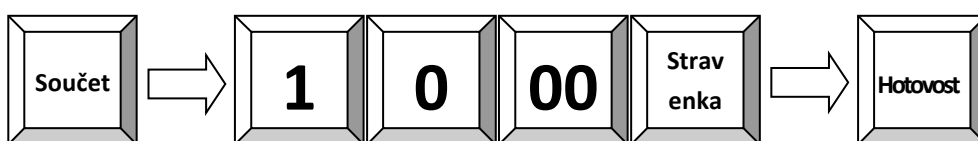
3.5 Platba v domácí měně

Zadaný prodej musí být uhrazen tzn. zaplacen nějakým druhem platby. K dispozici jsou standardně možnosti HOTOVOST, ŠEK a KARTA, kterými můžeme ukončit prodej přímo.

Příklad: Platba 100 Kč hotovostí:



Příklad: 10.00 Kč stravenky, zbytek doplatit hotovostí:



3.6 Účet zap/vyp a Kopie účtu

Tisk účtu lze potlačit klávesou **ÚČET ZAP/VYP**. Pokud je již transakce uzavřena, a je tento účet nutno vytisknout, lze použít tlačítko **SOUČET** pro vytisknutí kopie účtu. Lze použít pouze pro poslední účet.

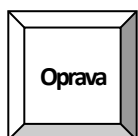
3.7 Bez prodeje / otevření zásuvky

Otevření zásuvky bez zadání transakce. Počet použití této funkce se tiskne ve zprávách.

4 Opravy

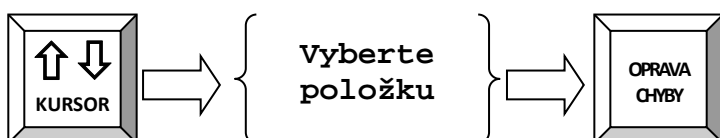
4.1 Oprava chybného zadání /odstranění chybového hlášení

Např. Při chybném stisku klávesy popř. chybně zadané hodnotě.



4.2 Oprava chyby – zrušení poslední položky

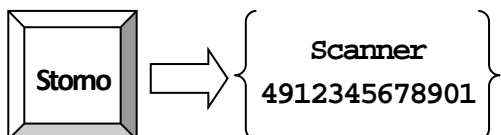
Slouží ke zrušení poslední účtované položky. Pokud je v programu povoleno, lze pomocí kursoru opravit i jinou položku v rozúčtovaném účtu (přímý prodej). Pokud to není povoleno, musíme použít klávesu Storno.



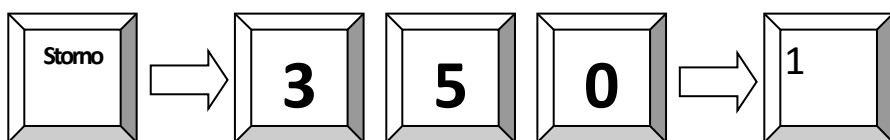
4.3 Storno

Stornování položky se používá ke zrušení položky zpětně na otevřeném účtu např. při vrácení položky ještě před uzavřením účtu popřípadě opravy chyby vzniklé v průběhu transakce. Tuto funkci je vhodné omezit manažerem, jakožto i další funkce spojené s vrácením položek apod.

Příklad: Storno PLU scannerem 4912345678901:



Příklad: 3,50 Kč ze Skupiny 1 Storno. Storno položky lze provést, jen pokud je položka v rozúčtovaném účtu

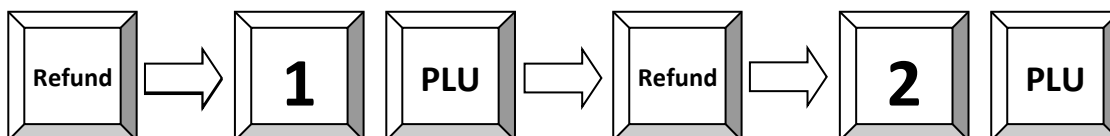


4.4 Vracení (refundace) položek mimo účet

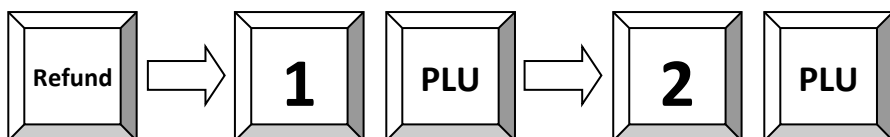
Pokud je položka vrácena již po uzavření a zaplacení účtu, je nutno zákazníkovi vydat zpět hotovost a připsat zboží zpět do stavu. Pro uvedené slouží funkce REFUNDACE.

Pro vrácení položky, je nutno stisknout před každou položkou klávesu REFUNDACE.

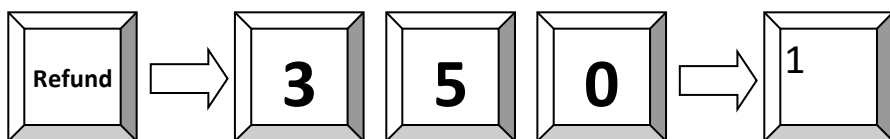
Příklad: Refundace PLU 1 a 2:



Příklad: Refundace neboli výměna PLU 1 a 2:



Příklad: Refundace zboží 3,50 Kč ze skupiny 1:

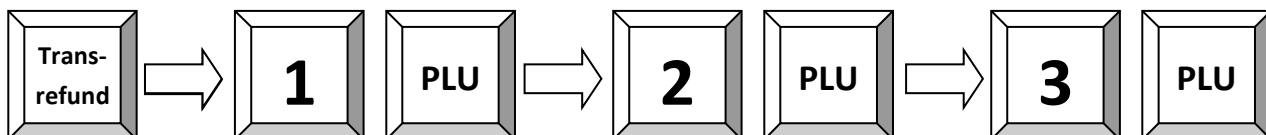


Jestliže je některá položka vyměňována, napřed položku vraťte, a poté načtujte novou. Pouhým stiskem součtu získáte rozdíl.

4.5 Refundace účtu

Funkce refundace účtu pracuje stejně jako Refundace, avšak nemusíte zadávat Refundaci před každou položkou, ale pouze na počátku operace. Funkce musí být naprogramovaná.

Příklad: Refundace PLU 1, 2 a 3:



4.6 Účet - Storno

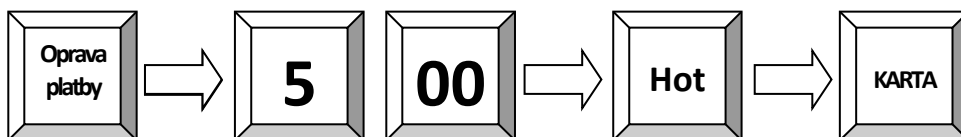
Pokud máte naprogramovanou na klávesnici funkci účet Storno, lze stiskem této klávesy zrušit kompletní účet. Tuto funkci nelze použít na zrušení účtu v paměti pokladny /Stůl, pokoj, účet/ ale pouze na přímý prodej.

4.7 Změna platby

Tuto funkci lze využít ke korekci již přijaté platby. Pokud jsme omylem přijali platbu Hotovostí a chceme ji přijmout jako platbu šekem, lze ji použít.

Stiskneme klávesu Změna Platby – klávesa a funkce musí být naprogramovaná, zadáme částku, potom platbu, ze které chceme platbu převést a potom platbu, kam ji chceme převést.

Příklad: Převod 5,00 Kč z Hotovosti do Karty:

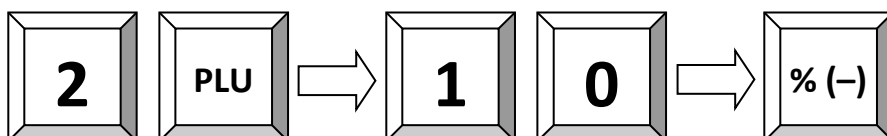


5 Slevy, vklady, výběry během prodeje

5.1 Procentuální Sleva/Přirážka

Slevu můžete použít buďto na položku anebo na součet (účet). Pokud je sleva přednastavená, stačí pouhý stisk klávesy sleva a vše proběhne automaticky. Pro slevu na celý účet stiskněte napřed klávesu **součet** pro výpočet registrované částky a poté klávesu sleva. Hodnota slevy zadaná z klávesnice má přednost.

Příklad: Procentuální sleva 10% z položky 2:

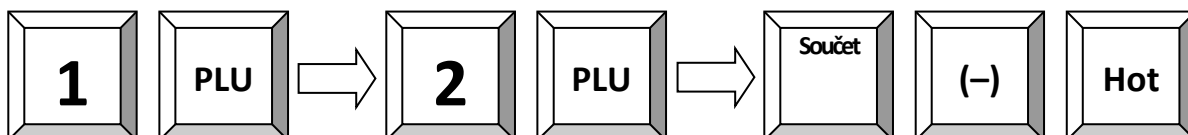


5.2 Absolutní (finanční) Sleva/Přirážka

Absolutní sleva pracuje stejně jako procentuální sleva avšak místo procent zadáváme částku v Kč. Buď pevně naprogramovanou, nebo zadáte přes klávesnici libovolnou částku. Tato sleva bývá označena jako COUPON.

Příklad:

Absolutní sleva pevně naprogramovaná 1,00 Kč na účet

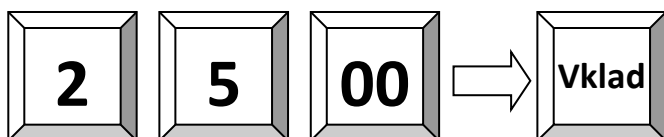


5.3 Vklad / výběr hotovosti

V průběhu prodeje je také možné provádět vklady a výběry hotovosti ze zásuvky a pro správnou hodnotu peněz v zásuvce v závěrci by tyto měly také být zadány do pokladny pomocí funkcí vklad a výběr.

V obou případech ze zadání provádí tak, že se zadá částka a poté stiskne příslušná klávesa. Podle nastavení bude nebo nebude vytištěno potvrzení.

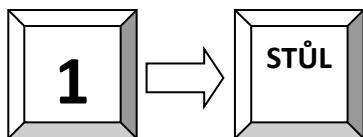
Příklad: Vklad 25.00 Kč do zásuvky:



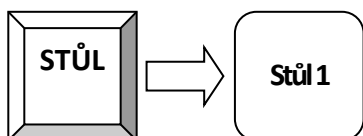
6 Restaurační a zákaznické funkce

6.1 Otevření nového / existujícího stolu

Otevření stolu č. 1:

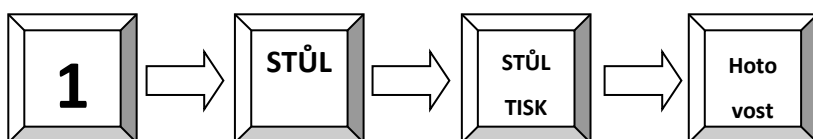


Vybrat stůl č. 1 na seznamu stolů /mapě/:

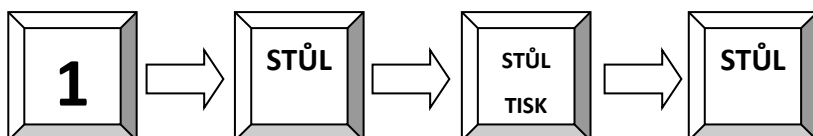


6.2 Tisk účtu

Uzavření a tisk účtu stolu č. 1:



Tisk předběžného účtu:



6.3 Změna (přenos) stolu

Změna stolu umožňuje přenést kompletní stůl na jiný.

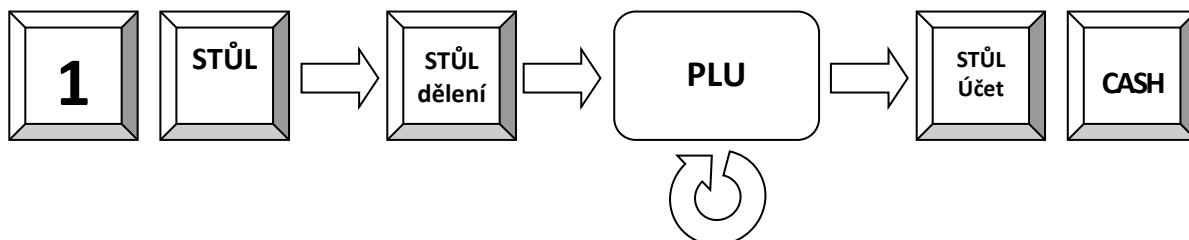
Příklad: Přenos všech položek stolu č. 1 na stůl č. 2:



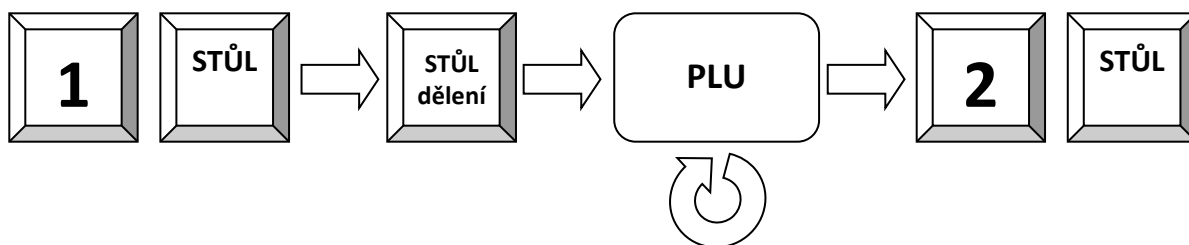
6.4 Rozdělení (separace) stolu

Pro rozdělení stolu se používá klávesa SEPAR/dělení. Otevřete stůl, a stiskněte klávesu SEPAR. Na obrazovce se objeví obsah stolu a stiskem položek odebíráte položky k separaci. Pokud místo Tisk účtu zadáte číslo stolu a potvrdíte klávesou Stůl, převedete položky na tento stůl.

Příklad: Rozdělení stolu č. 2 pro platbu



Příklad: Rozdělení stolu č. 2 na stůl č. 1



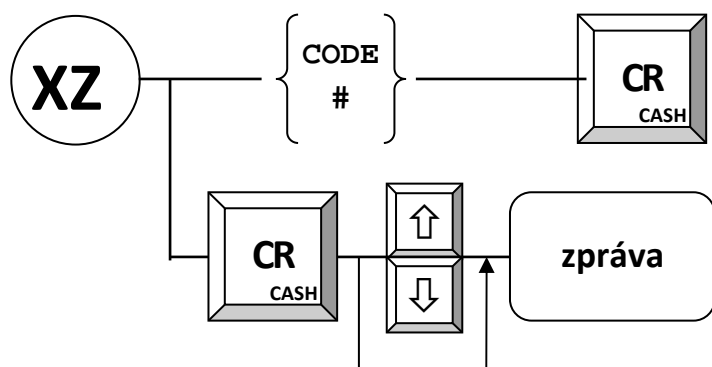
7 Závěrky

POS systém nabízí širokou škálu závěrek pro sledování dat prodeje. Data pro závěrky mají vlastní paměť rozdělenou do čtyř období. Mohou být používány samostatně nebo jako volně programovatelné uživatelské zprávy. Všechny zprávy mohou být provedeny jako X nebo Z. Oba typy obsahují stejné informace. X-zpráva může být vytištěna jako dočasná zpráva kdykoliv, data nebudou vymazána. Z-zpráva je závěrečná zpráva - po vytištění dat, bude paměť zprávy vymazána.

7.1 Uživatelské zprávy

Všechny uživatelské zprávy na pokladně, ať již se jedná o X nebo Z jsou plně programovatelné a lze je nastavit plně dle vašich požadavků. Můžete si určit, které údaje ze systémových zpráv budou či nebudou tisknuty v uživatelské zprávě. Pro běžné použití je lépe používat uživatelské zprávy než systémové zprávy, protože si je nastavíme přesně dle svých požadavků. Klávesou CR /hotovost/ přistupujeme k uživatelským zprávám obdobně jako klávesou SYS k systémovým zprávám.

Vyvolání zprávy:



Standardní uživatelské zprávy jsou přednastaveny:

- Denní zpráva
- Měsíční zpráva
- Zpráva PLU
- Zpráva obsluhy
- Zpráva otevřených stolů

LOGO ZÁKAZNÍKA	
Denní zpráva	

Celkový prodej	

Poč.úč.	1
Množství	2
Obrat	10,00

Oddělení	

Oddělení 1	
Poč.úč.	1
Množství	2
Obrat	10,00

DPH	

16% Tax 1	
Gross	10,00
Taxable	8,62
Tax	1,38

Platby	

Hotovost	
Poč.úč.	1
Obrat	10,00

Zásuvky	

Hotovost v zás.	
Obrat	10,00

X-počítadlo	:000001-0001

8 Programování

Programování POS systému se dělí do dvou částí: konfigurace a programování souborů. Konfigurace se provádí pomocí SW QProg a slouží ke změně databází (počet PLU...). Při dodání má POS tuto standardní konfiguraci již přednastavenou. Programování souboru lze provést přímo v X, Z nebo P režimu. Tato příručka poskytuje pouze obecný přehled o programování. Máte-li další otázky, obraťte se na dodavatele.

8.1 Programování data a času

Programování se provádí pouze v módu P.

Programování data:

Zadejte datum ve formátu DDMMRRRR a stiskněte



Programování času:

Zadejte čas ve formátu HHMM a stiskněte



Tip:

Datum a čas kontrolujte pravidelně, abyste předešli chybným údajům v závěrkách.

8.2 Snadné programování

Pokladna má programovací mód, který je přístupný buďto číšníkovi s právy manažera anebo v módu manažer (M) pozice. Programování spustíme zadáním programového módu a stiskem tlačítka SOUČET. Ukončení programování se provádí opětovným stiskem kl. SOUČET nebo přepnutím či vytažením klíče. Je přístupno několik módů programování

MÓD 1 - programování ceny PLU (aktuální cenová hladina)

MÓD 2 - programování nákupní ceny PLU

MÓD 3 - programování názvu PLU

MÓD 4 - programování 2. názvu PLU

MÓD 5 - PLU – změna skupiny zboží

MÓD 6 - příjem na sklad

MÓD 7 - výdej ze skladu

MÓD 8 - programování min. skladové zásoby

MÓD 100, 101, 102 a 103

- při použití scanneru (čárových kódů)

Postup programování (např. cena PLU č. 50 = 25,60):

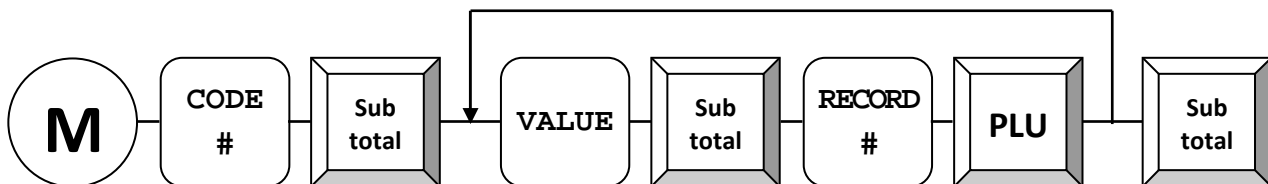
- mód programování (1) + SOUČET
- hodnota (2560) + SOUČET
- č. PLU (50) + kl. PLU anebo přímá kl. PLU 50
- ukončení programování kl. SOUČET

MÓD 220 - změna kurzu cizí měny

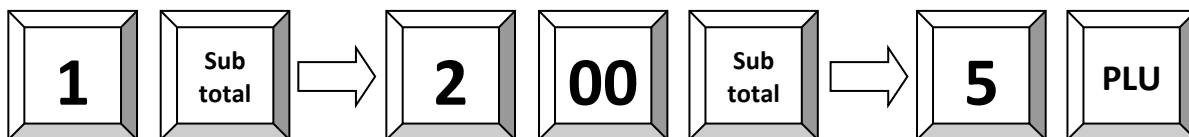
Postup programování (např. kurz EUR = 29,60):

- mód programování (220) + SOUČET
- hodnota (2960000) + SOUČET (na 5 des. míst)
- tlačítko měny (EUR)
- ukončení programování kl. SOUČET

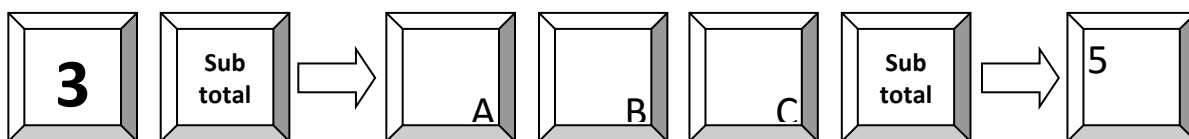
Postup:



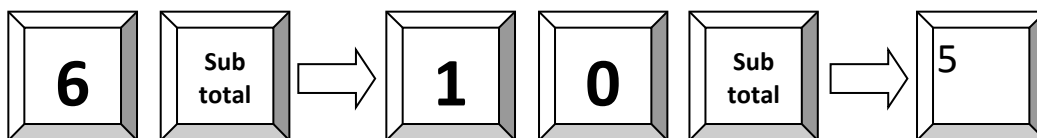
Příklad: Změna ceny PLU č. 5 na 2,00 Kč



Příklad: Změna názvu PLU č. 5 na ABC



Příklad: Příjem 10 ks PLU na sklad:



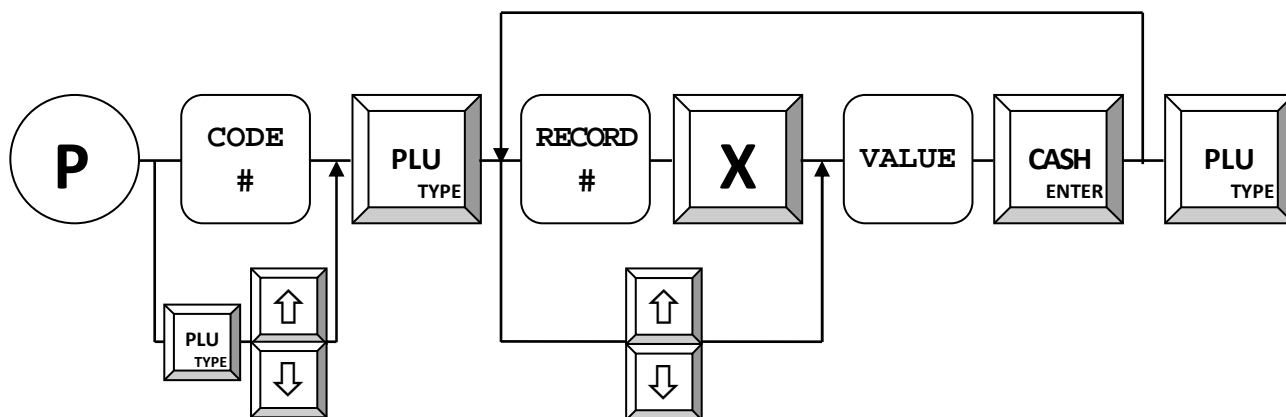
8.3 Programování souborů

Programování se provádí pomocí systémových kláves NAHORU, DOLŮ, PGUP, PGDN, TYPE, X a CR. Programování je přístupné pouze v módech X, Z a P. Programování se začíná zadáním čísla souboru, který chceme měnit a stiskem klávesy TYPE anebo stiskem kl. TYPE a výběrem daného souboru pomocí kurzorů. Zobrazí se první položka daného souboru. Tu lze změnit zadáním čísla položky a následným stiskem kl. X. Všechny změny se tisknou na tiskárně. Ukončit programování lze buďto přepnutím klíče anebo opětovným stiskem kl. TYPE. Pro další detaily o jednotlivých souborech nahlédněte do návodu programovacího QPROG.DOC.

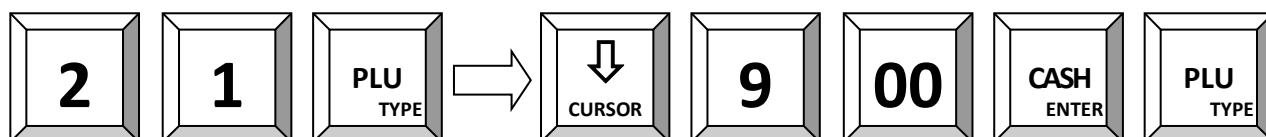
Programový mód 100, 101, 102, 103 a 255 je určen pro údržbu PLU při používání scanneru tzn. čárových kódů.

Číslo souboru	Typ souboru	Kód klávesy	QPROG.DOC kapitola	QPROG.DOC Paragraf
1	Parametry	Není	Kapitola 6 (SYSTÉM)	Systémové parametry
2	Volby	Není	Kapitola 6 (SYSTÉM)	Volby
3	Časová období	Není	Kapitola 6 (SYSTÉM)	Časová období
4	Období den v týdnu	Není	Kapitola 6 (SYSTÉM)	Období den v týdnu
5	Období den v měsíci	Není	Kapitola 6 (SYSTÉM)	Období den v měsíci
6	Období od do	Není	Kapitola 6 (SYSTÉM)	Období od do
7	Hlavička účtu	Není	Kapitola 6 (SYSTÉM)	Hlavička účtu
8	Pata účtu	Není	Kapitola 6 (SYSTÉM)	Pata účtu
9	Hlavička SLIP	Není	Kapitola 6 (SYSTÉM)	Hlavička SLIP
10	Pata SLIP	Není	Kapitola 6 (SYSTÉM)	Pata SLIP
11	Obecné texty	Není	Kapitola 6 (SYSTÉM)	Obecné texty
12	Chybová hlášení	Není	Kapitola 6 (SYSTÉM)	Obecné texty
13	Texty	Není	Kapitola 6 (SYSTÉM)	Obecné texty
14	Dny	Není	Kapitola 6 (SYSTÉM)	Obecné texty
15	Měsíce	Není	Kapitola 6 (SYSTÉM)	Obecné texty
16	Počítadla (X, Z, účet#)	Není		
17	Prodej	Není	Kapitola 5 (SOUBORY)	Prodej
18	Oddělení	Není	Kapitola 5 (SOUBORY)	Oddělení
19	Skupiny	5XXX	Kapitola 5 (SOUBORY)	Skupiny
20	PLU	1XXXX – 5XXXX	Kapitola 5 (SOUBORY)	PLU
21	DPH	Není	Kapitola 5 (SOUBORY)	DPH
22	Obsluha	2XXX	Kapitola 5 (SOUBORY)	Obsluha
23	Prodávající	3XXX	Kapitola 5 (SOUBORY)	Prodávající
24	Platby	7XX	Kapitola 5 (SOUBORY)	Platby
25	Zásuvky	8XX	Kapitola 5 (SOUBORY)	Zásuvky
26	Vklady/výběry	9XX	Kapitola 5 (SOUBORY)	Vklady/výběry
27	Rabaty	10XX	Kapitola 5 (SOUBORY)	Rabaty
28	Opravy	11XX	Kapitola 5 (SOUBORY)	Opravy
29	Cizí měny	12XX	Kapitola 5 (SOUBORY)	Cizí měny

Postup programování:



Příklad: Změna DPH 1 na 9.00 %:



8.4 Zadávání textu v módu P

Stiskem CAPS přepínáte mezi jednotlivými módy zadávání:

Klávesa	Metoda zadávání	Displej
	Hexa kódy malá písmena	ěščřžýá
↓	Hexa kódy velká písmena	ĚŠČŘŽÝÁ
↓	Mobil malá písmena	ěščřžýá
↓	Mobil velká písmena	ĚŠČŘŽÝÁ

Klávesa CAPS je standardně na klávěse P/O.

8.4.1 Zadání pomocí HEXA kódů ASCII

Vyhledejte znak v tabulce znaků a zadejte jej. Po zadání stiskněte klávesu HEX.

Hexa kódy 0...9 = numerická klávesnice 0...9.

Hexa kódy A...F = Skupiny zboží 1...6

Klávesa "HEX" je standardně na klávese "R/A".

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
2	Meze ra	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/	
3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
4	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
5	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_
6	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
7	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	?
8	€		,		„	…	†	‡		‰	Š	<	Ś	Ť	Ž	Ž
9		‘	’	“	”	•	–	—	~	™	š	>	ś	ť	ž	ž
A		˘	˘	Ł	ł	Ą	!	§	¨	©	§	«	¬	-	®	Ž
B	°	±	˙	ł	´	μ	¶	·	˙	ą	§	»	Ł	˘	ł	ž
C	Ř	Á	Â	Ă	Ä	Í	Ć	Ç	Č	É	Ę	Ë	Ě	Í	Î	Ď
D	Đ	Ń	Ň	Ó	Ô	Õ	Ö	×	Ř	Ů	Ú	Ů	Ü	Ý	Ť	ß
E	ř	á	â	ă	ä	í	ć	ç	č	é	ę	ë	ě	í	î	ď
F	đ	ń	ň	ó	ô	õ	ö	÷	ř	ů	ú	ů	ü	ý	ț	·

8.4.2 Zadání jako na mobilu

Numerické klávesy pracují stejně jako na mobilním telefonu. Opětovným stiskem získáte požadovaný znak.

Publishing Information

QUORION Data Systems GmbH
An der Klinge 6
99095 Erfurt, Germany

President: Frank Grueschow
Inc. Reg./Handelsregister: HRB 110880 - Amtsgericht Jena - EAR-NR: WEEE-Register Nr.86659901
