

ИНФО-БИРО

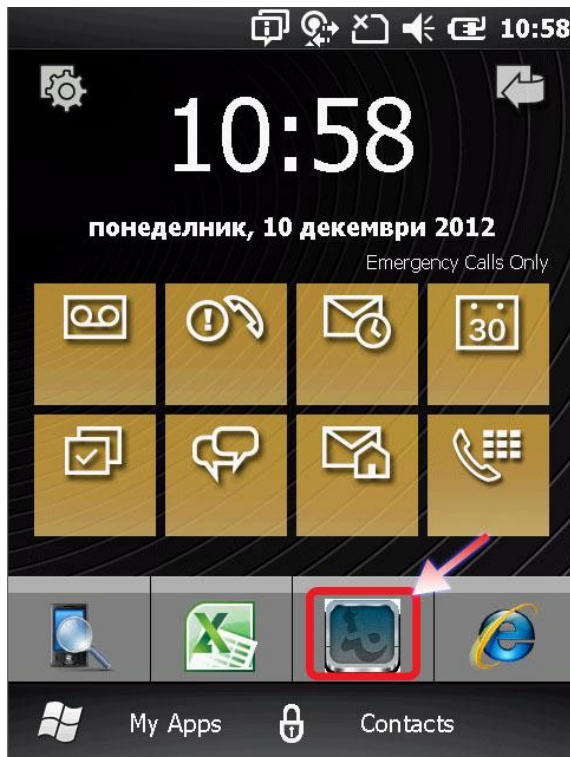
ОДДЕЛ ЗА ПРОГРАМИРАЊЕ



МОБИЛЕН ПРОГРАМ ЗА

MERCHANDISE

Мобилен Програм за Merchandise



Слика 1.0

Програмот се стартува со Клик врз иконата означена на Слика 1.0

Мобилен Програм за Merchandise

MERCHANDISING 09:00
 Коминт:
 Адреса:
 Телефон:
 Тип куп.:
 Посл. посета:
Избери док **Куп** **МС**
 Активност Prva poseta
 Контакт:
Излез >>>>>
 Посета | Арт | Арт.Кон. | ПОС | Нов настан | ◀ ▶
 Windows Keyboard OK

Слика 1.1

Во Панелот 'Посета' се внесуваат основните податоци за Посетата, Како и типот на посета. На копчето Избери док, може да се променува документ кој е предходно запишан меѓутоа доколку истиот документ кој сакаме да го измениме веќе сме го пратиле на сервер тогаш неговото изменување не е можно. Куп копчето служи за промена на податоците за Коминтите. МС копчето служи за одговарање на merchandise прашалникот дефиниран од централа. Копчето >>>>> служи за потврдување на внесените полиња и пренос на следниот панел.



Мобилен Програм за Merchandise

MERCHANDISING 10:32

Шифр	Име	Коли	Цена	Коментар
000001	PELISTERKA	10	12	
000002	PELISTERKA	10	13	
		0	0	

Артикул: PFI ISTFRKA 0.5I
 Количина: Цена:
 Коментар:

 Посета | Арт | Арт.Кон. | ПОС | Нов настан |

Слика 1.2

Во Панелот Арт се внесуваат артиклите, количината, цената како и коментар за секој артикл доколку има потреба, на самото дно од Панелот има можност за додавање и автоматски коментар од паѓачкото мени. Повторно за потврдување на внесените артикли и скок на следниот панел притискаме на копчето '>>>>>>' – стрелки надесно додека за враќање на предходниот панел служи копчето '<<<<<<' – стрелки налево. Откажи копчето служи за откажување на документот и се што е внесено до овој чекор.

Мобилен Програм за Merchandise

MERCHANDISING 10:32

Шифр	Име	Коли	Цена	Комент
000001	GORSKA 1.5l	10	12	
000002	GORSKA 0.5l	10	13	
		0	0	

< >

Артикул:

Количина: Цена:

Коментар:

Посета | Арт | Арт.Кон. | ПОС | Нов настан | < >

ОК

Слика 1.3

Во Панелот Арт.Кон. се внесуваат артиклите од конкуренцијата кои се застапени во објектот кој го посетуваме на истиот начин на кој ги внесуваме и нашите артикли. Ова е важно за да може да се направи детален извештај и план за нашата работа во иднина како и анализа на досегашното работење.

Мобилен Програм за Merchandise

MERCHANDISING 10:32

Шифр	Име	Коли	Цена	Комент
000001	FRIZIDERI	10	12	
000002	CASI	10	13	
		0	0	

Артикл:
 Колич: Цена:
 Коментар:

 Посета | Арт | Арт.Кон. | ПОС | Нов настан |

Слика 1.4

Во Панелот ПОС се внесуваат Пос материјалите со кои го задолжуваме коминтентот односно објектот на посета. При клик на Копчето Потврди, Податоците кои сме ги внесле за посетата автоматски се праќаат во централа. Пред да ги пратиме податоците за посетата во централа треба да се осигураме дека уредот има конекција активна wireless или GPRS конекција. Доколку од некоја причина не сме во можност да ги пратиме податоците за посетата тоа можеме да го направиме од панелот за Праќање на Податоци стр.13. Веќе внесениот податок за посета не може да се менува.

Мобилен Програм за Merchandise

The screenshot shows a mobile application interface for 'MERCHANDISING'. At the top, there is a status bar with icons for signal, Wi-Fi, battery, and the time 09:11. Below the status bar, the text 'Купувач' (Buyer) is followed by a text input field containing '000001' and the name 'Lion'. The main form area contains several fields: 'Настан' (Event) with an empty text input field, 'Организатор' (Organizer) with an empty text input field, 'Датум од' (Date from) with a dropdown menu showing '10.12.2012', and 'Датум до' (Date to) with a dropdown menu showing '10.12.2012'. At the bottom right of the form area is a button labeled 'Внеси' (Enter). Below the form area is a navigation bar with buttons for 'Посета' (Visit), 'Арт' (Art), 'Арт.Кон.' (Art.Con.), 'ПОС' (POS), and 'Нов настан' (New Event), with the 'Нов настан' button being the active one. At the very bottom of the screen is a black bar with a Windows logo, a keyboard icon, and the text 'OK'.

Слика 1.5

Во Панелот Нов Настан се внесуваат настани кои комерцијалистот има задача да ги посети. Се внесуваат потребните податоци од слика 1.5 за новиот настан и со клик на копчето Внеси податоци истите се внесуваат во локалната база на уредот.

Мобилен Програм за Merchandise

Слика 1.6

Во Панелот Посета на настан се внесува датумот на посета, фреквентност на настанот т.е бројот на посетители комингентот или купувачот како и цената на логистика и маркетиншката цена. На копчето Настани се избира Настанот за кој се внесуваат податоците. На копчето '>>' – стрелки надесно се активира панелот за внесување на ставки за настанот.

Мобилен Програм за Merchandise

Ставки на настан 13:00

Шифр	Име	Прод.к	Цена	Грати
		10	20	10

Артикл:

Количи Цена

Гратис **Додај**

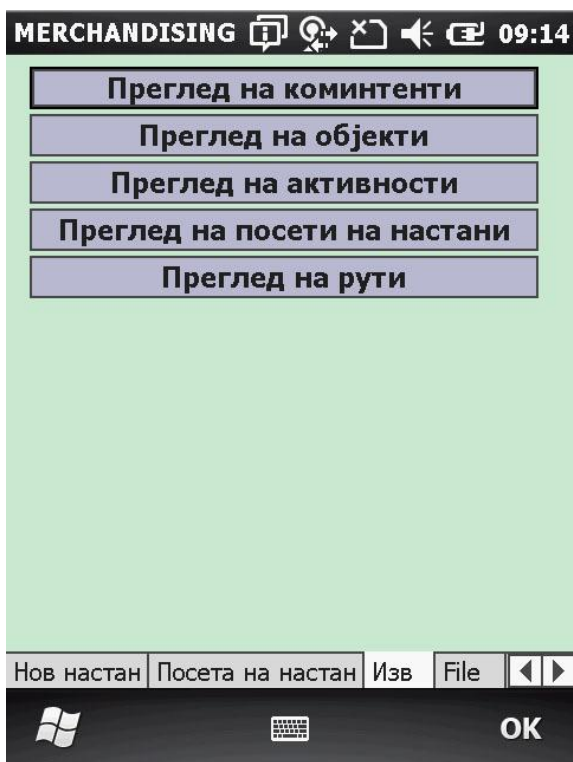
<<<<<< **Откажи** **Потврди**

Ставки на настан

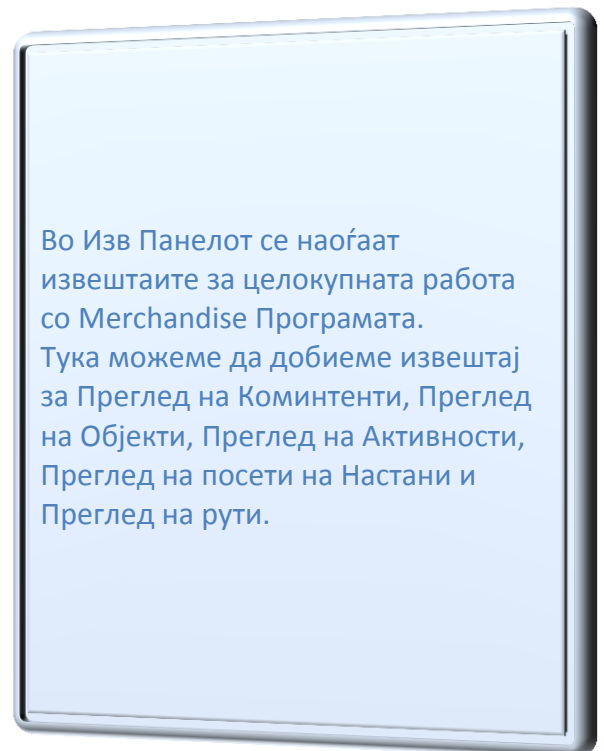
Слика 1.7

Во панелот за ставки за настанот се внесуваат артиклите за настанот, количината, цената на артиклот како и гратис количината. На копчето Потврди се запишуваат податоците и ставките за настанот.

Мобилен Програм за Merchandise



Слика 1.8



Мобилен Програм за Merchandise



Слика 1.9

Во File Панелот се наоѓаат Контролните панели за работа на Merchandise Програмата. Тука можеме да Превземеме податоци од серверот, да Пратиме Податоци на серверот, да превземеме нова верзија од програмот, да бришеме податоци или пак документи.

Мобилен Програм за Merchandise

Превземај подато 10:52

Статус

ЗЕМИ

Артикли

Арт

Коминт

Коми

Објект

Акт

Изм.од 10 дена(0-се)

Нас

Коме

Рути

Рути

МС Листа

МС

Превземај Излез

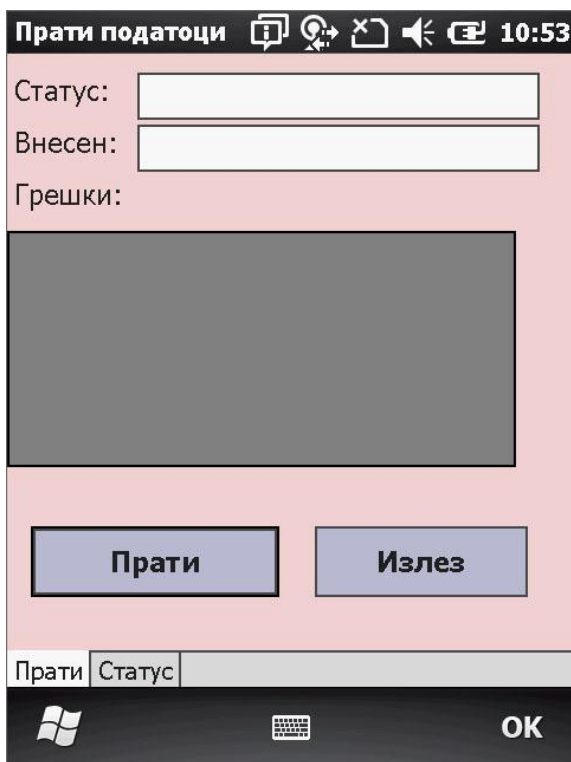
Превземај

ОК

Слика 2.0

Панелот за Превземање на Податоци служи за преземање на податоци од серверот, се штиклираат податоците кои сакаме да ги превземеме од сервер како на пр. Артикли, Коминтенти, Активности, Настани, Коментари, Рути и МС листи т.е прашалници. Во полето Изм.од се внесува бројот на изменати денови од измените кои сакаме да ги превземеме.

Мобилен Програм за Merchandise



Слика 2.1

Во Панелот Прати податоци ги праќаме податоците кои сме ги запишале, на сервер односно во централа, со клик на копчето Прати. Во лабелите статус и внесен се прикажува бројот на пренесени податоци и податоци кои уредот не успеал да ги внесе. Во случај некој од податоците да не е внесен постапката се повторува. Панелот Статус служи за детален преглед на пратените и непратените податоци.

Мобилен Програм за Merchandise



Слика 2.1

Во Панелот Тековна Верзија можеме да видиме која верзија од програмот ја имаме инсталирана на уредот. Исто така можеме да превземеме нова верзија на програмот доколку постои на серверот. Со клик на копчето Земи Верзија, програмот автоматски ќе се поврзе на сервер ќе провери дали има понова верзија и доколку има, истата ќе ја превземе и автоматски ќе ја сними.