

Handbuch zur Version 1.1

# **Kassenabrechnung für Basare**

Erik Wegner

7. Oktober 2006

# Inhaltsverzeichnis

<b>1.</b>	<b>Allgemeines</b>	<b>3</b>
<b>2.</b>	<b>Benutzerhandbuch</b>	<b>4</b>
2.1.	Ablauf der Eingabe . . . . .	4
2.2.	Datenaustausch . . . . .	5
2.2.1.	Datenaustausch erzeugen . . . . .	6
2.2.2.	Datenaustausch einlesen . . . . .	6
2.3.	Auswertung . . . . .	6
<b>3.</b>	<b>Installationsanleitung</b>	<b>8</b>
3.1.	Installation manuell . . . . .	8
3.2.	per Installer . . . . .	8
3.3.	Anpassungen nachträglich . . . . .	8
3.4.	Löschen der Datenbank für neue Veranstaltung . . . . .	9
<b>4.</b>	<b>Kurzübersicht</b>	<b>10</b>
<b>A.</b>	<b>Liste der Bibliotheken</b>	<b>11</b>
<b>B.</b>	<b>Beschreibung der properties-Datei</b>	<b>11</b>
	<b>Index</b>	<b>14</b>

## 1. Allgemeines

Vielen Dank für Ihr Interesse am Programm Kafbas – Kassenabrechnung für Basare.

Dieses Programm entstand zur Unterstützung wohltätiger Basare. Alle Artikel werden mit einer Etikette ausgestattet, die eine Zahlenkombination enthält, dabei enthalten die ersten drei Ziffern die Verkäufernummer und die übrigen Ziffern geben den Preis an.

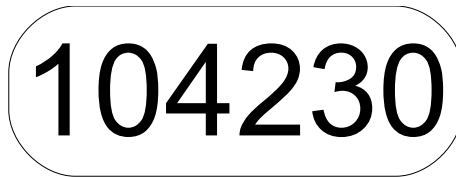


Abbildung 1: Etikettenbeispiel

Im Beispiel (Abbildung 1) bietet der Verkäufer mit der Nummer 104 diesen Artikel zum Preis von 2,30€ an.

Vom insgesamten Verkaufsergebnis behält der Veranstalter einen Anteil (bspw. 20%) ein, dies kann in der Auswertung des Programms abgelesen werden.








Eine zusätzliche Anforderung bestand darin, dass an verschiedenen Kassen verkauft werden soll, ohne dass die Plätze im Netzwerk verbunden sind. Daher implementiert das Programm eine Möglichkeit, die Verkaufsdaten zwischen den Kasseplätzen auszutauschen.

## 2. Benutzerhandbuch


In diesem Teil der Dokumentation wird die Benutzung der Anwendung erläutert.

### 2.1. Ablauf der Eingabe

Nach dem Start ist die Anwendung bereit, die Eingaben zum Verkauf entgegenzunehmen. Es stehen zwei Eingabefelder zur Verfügung, die jedoch nicht direkt angewählt werden können, denn die Eingabereihenfolge ist fest vorgeschrieben. Welches Feld gerade die Eingabe entgegennimmt, ist an der vergrößerten Beschriftung ablesbar. Für die Eingabe stehen folgende Tasten zur Verfügung:

Taste	Bedeutung
 ,  , ... , 	Eingabe der Zahl
	Löschen der letzten (eingegebenen) Ziffer
	nächsten Artikel für diesen Kunden
	zweimaliges Drücken beendet den Verkaufsvorgang für den Kunden
	die Inhalte der Eingabefelder werden gelöscht

#### Schritt 1: Eingabe der Verkäufernummer



Geben Sie die dreistellige Nummer des Verkäufers ein, anschließend wechselt die Eingabe zum Feld »Artikelpreis«. Haben Sie sich vertippt, können Sie die letzte Ziffer mit der Rückschritttaste (Backspace)  löschen.

#### Schritt 2: Eingabe des Artikelpreises


Den Artikelpreis geben Sie als fortlaufende Zahl ohne Punkt oder Komma ein. Bspw. drücken Sie die Kombination     , um

den Preis von 12,50 € einzugeben. Auch hier können Sie Ihre Eingaben korrigieren, indem Sie die Rückschritttaste benutzen.

### Schritt 3: Übergang zum nächsten Artikel

Den Abschluss einer Artikeleingabe bildet . Die zwei Eingaben Verkäufer und Artikelpreis werden in die Liste übernommen und die neue Endsumme berechnet. Anschließend steht die Anwendung wieder bereit, die Verkäufernnummer wie in Schritt 1 entgegenzunehmen. Stellen Sie fest, dass die Eingabe, die bereits in der Liste abgelegt ist, fehlerhaft ist oder gelöscht werden soll, betätigen Sie wieder die Rückschritttaste, um den letzten Listenposten in die aktive Eingabe zu übernehmen. Nun können Sie die Eingabe korrigieren oder mit der Taste  löschen.

### Schritt 4: Abschluss des Verkaufs

Sind alle Artikel des Kunden erfasst, kann die Gesamtsumme abgelesen und kassiert werden. Um die erfassten Verkäufe in die Datenbank zu übernehmen und die Anwendung für den nächsten Kunden einzustellen, betätigen Sie die Taste  zweimal. Nach dem ersten Tastendruck erscheint in der Statuszeile des Fensters der Hinweis, die Taste ein zweites Mal zu drücken. Erst jetzt sind die eben eingegebenen Verkäufe in der Datenbank gespeichert, sodass der Datenaustausch erfolgen oder die Anwendung beendet werden kann.

## 2.2. Datenaustausch

Der Datenaustausch dient zum Synchronisieren der Kassen, dadurch funktionieren die Kassen ohne ein verbindendes Netzwerk. Der Datenaustausch ist nur für die Auswertung wichtig, d. h. diese Vorgänge können nach dem Schließen der eigentlichen Basarveranstaltung durchgeführt werden.

*Hinweis:* Die Funktionen Datenaustausch erzeugen und einlesen können mehrmals aufgerufen werden.

### **2.2.1. Datenaustausch erzeugen**

Durch Auswahl dieses Punktes wird eine Datei erzeugt, die alle Transaktionen dieser Kasse enthält. Diese Datei wird in einem zentralen Verzeichnis oder auf einem Wechselmedium (Diskette, USB-Stick o. ä.) abgelegt.

Die Auswahl dieses Verzeichnisses erfolgt während der Installation oder nachträglich über die Anpassung der Datei `kafbas.properties` (siehe Anhang B auf Seite 11).

*Diese Funktion muss für alle Kassenpunkte ausgeführt werden.*

### **2.2.2. Datenaustausch einlesen**

An jedem Kassepunkt, an dem die Auswertung der Verkäufe und Erlöse erfolgen soll, muss die Funktion »Datenaustausch einlesen« aufgerufen werden. Dabei werden die Datenaustauschdateien der übrigen Kassen in die Datenbank der benutzten Kasse eingelesen und die Auswertungsfunktion kann aufgerufen werden.

## **2.3. Auswertung**

Beim Aufrufen der Funktion Auswertung öffnet sich ein Dialog, der die Summen der Verkäufe auflistet. In der ersten Spalte steht die Verkäufernummer, die zweite Spalte beinhaltet die Summe aller Artikel dieses Verkäufers. An dritter Stelle steht der Anteil, den der Veranstalter von diesem Verkäufer einbehält. In der vierten Spalte befindet sich der tatsächliche Erlös, den dieser Verkäufer erzielt hat. Die nachfolgenden Spalten enthalten die umgesetzten Summen an den einzelnen Kassen für diesen Verkäufer.

In der letzten Zeile befinden sich die Summen für die Werte der zweiten bis letzten Spalte. Die erste Spalte weist durch die Ausschrift »Summe« darauf hin, dass dies die Summenzeile ist. In der zweiten Spalte befindet sich die Summe aller Verkäufe, danach die Summe der Anteile für den Veranstalter, d. h. hier steht der gesamte Erlös, den der Veranstalter erhält. In der vierten Spalte ist die Summe aller Erlöse der Verkäufer. Die nachfolgenden Zahlen stellen die Verkaufssummen der einzelnen Kassen dar.

*Hinweis:* Die Spalten für die Kassen enthalten die Summe der verkauften Artikel, der Anteil des Veranstalters ist in diesen Beträgen enthalten.

## 3. Installationsanleitung

Im zukünftigen Installationspfad der Anwendung wird während des ersten Starts ein Verzeichnis **kafbasdb** angelegt. Darin werden die Datenbankdateien gespeichert. Für dieses Verzeichnis benötigt der Benutzer Schreib- und Änderrechte.

### 3.1. Installation manuell

Kopieren Sie die Bibliotheken (siehe Anhang [A](#) auf Seite [11](#)) und die Jar-Datei der Anwendung in den Ordner der Anwendung. Zusätzlich werden Programmeinstellungen in einer properties-Datei abgelegt, die Beschreibung finden Sie im Anhang [B](#) auf Seite [11](#).

Um die Anwendung zu starten, müssen Sie alle Bibliotheken in den Klassenpfad der Java-VM aufnehmen.

### 3.2. per Installer

Liegt die Anwendung als **kafbas-installer.jar** vor, kann mit einem Doppelklick oder dem Aufruf `java -jar kafbas-installer.jar` die Installation grafisch ausgeführt werden. Dabei werden die Einstellungen der properties-Datei abgefragt.

### 3.3. Anpassungen nachträglich

Änderungen der Programmparameter können in der properties-Datei (siehe Anhang [B](#) auf Seite [11](#)) vorgenommen werden.



### 3.4. Löschen der Datenbank für neue Veranstaltung

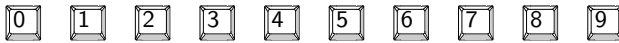
Wird eine vorhandene Installation für eine neue Veranstaltung weiterbenutzt, so muss das Verzeichnis **kafbasdb** auf jedem Kassenplatz gelöscht werden. Beim nächsten Programmstart wird es neu angelegt und die Datenbank kann neu befüllt werden. Achten Sie darauf, die Berechtigungen des **kafbasdb**-Ordners ausreichend zu setzen, d. h. Ändern- und Schreibrechte für den späteren Benutzer.

## 4. Kurzübersicht


### Bedienung Kassefunktionen

Geben Sie zuerst die **dreistellige Verkäufernummer** und anschließend den **Artikelpreis ohne Komma oder Punkt** ein. Korrigieren Sie Eingaben mit der -Taste (Rückschritt).

### Zahlen





### Plus

 übernimmt Preis in die Liste für die Gesamtsummenberechnung


### Enter

2x  schließt den Einkauf dieses Kunden ab.

### Löschen

 löscht die letzte Ziffer der Eingabe. Ist keine Eingabe mehr vorhanden, wird das letzte Element der Liste aus der Liste gelöscht und als neue Werte für die Eingabefelder vorbelegt. Damit lassen sich falsche -Eingaben rückgängig machen.

### ESC

 löscht die Belegung der Eingabefelder und setzt die Verkäufereingabe als nächstes Eingabefeld.

## A. Liste der Bibliotheken

Dateiname, Version	Beschreibung
derby.jar, 10.1.2	Datenbanktreiber
derbyLocale_de_DE.jar	deutsche Texte für den Datenbanktreiber
log4j.jar, 1.2.13	Protokollierung der Programmmeldungen

Als Datenbank wird die komplett in Java programmierte Datenbank «Derby» ([Homepage](#)) aus dem Apache-Projekt ([Homepage](#)) eingesetzt.

## B. Beschreibung der properties-Datei

```
KassenID=1
AnzahlKassen=3
Austauschpfad=/var/tmp
AnteilProzent=24
Datenbanktreiber=org.apache.derby.jdbc.EmbeddedDriver
Datenbankpfad=jdbc:derby:db/kafbasdb;create=true
Meldung.Austausch.FrageVorBeginn=Bitte legen Sie eine
    Diskette ein und bestätigen Sie mit »Ok«. Durch
    »Abbrechen« wird der Vorgang abgebrochen.
Meldung.Austausch.Beendet=Sie können die Diskette nun
    wieder entnehmen.
Script.Austausch.Beginn=./mountdisk.sh
Script.Austausch.Beendet=./unmountdisk.sh
```



### KassenID

Die Nummer dieser Kasse. Sie ist für die Veranstaltung einmalig und darf nicht größer sein als der Wert für »AnzahlKassen«.

### **AnzahlKassen**

Die Anzahl der vorhandenen Kassen für die Veranstaltung. Dieser Wert dient als Grundlage für die Anzahl der Spalten in der Auswertung.

### **Austauschpfad**

Der Pfad zu einem Verzeichnis, wo die Austauschdateien abgelegt werden können. Dies kann ein Disketten-, USB- oder Netzwerklaufwerk/-pfad sein.

### **AnteilProzent**

Dieser Prozentteil wird in der Auswertung ausgegeben. Die Angabe erfolgt als Zahl:

`AnteilProzent=10`

### **Datenbanktreiber**

Dieser Klassenname wird verwendet, um den Datenbanktreiber zu laden.

Für den mitgelieferten Apache-Derby-Treiber lautet der Eintrag: Derby  
`org.apache.derby.jdbc.EmbeddedDriver`

### **Datenbankpfad**

Die Verbindung zur Datenbank wird mit dem hier angegebenen Eintrag hergestellt.

Für die mitgelieferte Apache-Derby-Datenbank lautet der Eintrag: Derby  
`jdbc:derby:db/kafbasdb;create=true`

Der Zielordner der Datenbank lautet dabei »kafbasdb«, der Zusatz »;create=true« legt den Ordner an, wenn er noch nicht existiert und der Benutzer die Berechtigung dazu besitzt.

### **Meldung.Austausch.FrageVorBeginn**

Diese Meldung wird dem Benutzer vor Ausführung des Datenaustauschs angezeigt. Sie dient dazu, den Benutzer zum Einlegen einer Diskette oder zum Anschließen eines USB-Datenträgers aufzufordern.

Der Benutzer hat hier noch die Möglichkeit, den Datenaustausch abubrechen, die Meldung wird mit einer »Ok« und einer »Abbrechen«-Schaltfläche angezeigt.

### **Meldung.Austausch.Beendet**

Nach dem Beenden des Datenaustauschs erscheint diese Meldung, sie kann nur mit »Ok« bestätigt werden.

### **Script.Austausch.Beginn**

Dieser Befehl wird ausgeführt, wenn der Benutzer die Meldung »Meldung.Austausch.FrageVorBeginn« mit »Ok« beantwortet hat. Damit kann bswp. ein mount-Befehl abgesetzt werden.



### **Script.Austausch.Beendet**

Nach dem Datenaustausch wird dieser Befehl aufgerufen, anschließend wird die Meldung »Meldung.Austausch.Beendet« abgezeigt.



## Index

Ändernrechte, 8

Abschluss, 5

Anteil, 3

AnzahlKassen, 11

Austauschpfad, 11

Auswertung, 5, 6

Berechtigung, 8

Datenbank, 9

Derby, 11

Eingabe

    Reihenfolge, 4

    Tasten, 4

Etikette, 3

KassenID, 11

Klassenpfad, 8

Löschen, 9

Netzwerk, 3

Preis, 3

Rechte, 8

Schreibrechte, 8

Summen, 6

Synchronisieren, 5

Tastatur, *siehe* Eingabe, Tasten

Tasten, *siehe* Eingabe, Tasten

Verkäufernummer, 3

Zahlenkombination, 3