

ΣΥΜΦΩΝΙΕΣ ΠΩΛΗΣΕΩΝ (Πολυπλάνο)

Το **Atlantis** μας δίνει το δικαίωμα να δημιουργήσουμε πολυπλάνο πωλήσεων και αναλόγως την οργάνωση που έχουμε καθορίσει, δημιουργεί αυτόματα παραστατικά πωλήσεων:

Στοιχεία συμφωνίας: ΗΜΕΡΕΣ/ΩΡΕΣ

κατηγορία: ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ 1

ΗΜΕΡΑ	ΕΙΔΟΣ	912	123
ΔΕΥΤΕΡΑ	2-ΕΙΔΟΣ 3	100	150
ΤΡΙΤΗ	1-ΕΙΔΟΣ 2	190	200

Λεκτικό Διαστάσεων 1 ή 2

Οριζόμενες Κατηγορίες Ειδών

Οριζόμενες τιμές διαστάσεων (στήλες).

ΠΡΟΣΟΧΗ: Κάθε edit συμφωνία μπορεί να χρησιμοποιεί την Διάσταση 1 ή την Διάσταση 2.

Στο παράδειγμα που θα εξετάσουμε μπορούμε να καταχωρούμε ποσότητες ειδών σε ημέρες της εβδομάδας ή σε ώρες της κάθε ημέρας και να έχουμε αυτόματη δημιουργία παραστατικού.

Βήμα Πρώτο

Πρέπει να ορισθούν οι παράμετροι του πολυπλάνου καθώς και τα είδη που θα συμμετέχουν σε αυτό.

Η Στάνταρ παράμετρος είναι ότι η Διαστάσεις (Dimensions) μπορούν να είναι μέχρι 2 και είναι: Διάσταση 1, Διάσταση 2.

Η πρώτη φόρμα "**Στοιχεία συμφωνίας**" είναι default και δεν μπορεί να αλλάξει το λεκτικό της. Είναι εξαρτημένη από τις δύο άλλες διαστάσεις (Διάσταση 1, Διάσταση 2) και μας αναλύει της ποσότητες των ειδών.

Στοιχεία συμφωνίας: ΗΜΕΡΕΣ/ΩΡΕΣ

κατηγορία: ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ 1

ΗΜΕΡΑ	ΕΙΔΟΣ	912	123
ΔΕΥΤΕΡΑ	2-ΕΙΔΟΣ 3	100	150
ΤΡΙΤΗ	1-ΕΙΔΟΣ 2	190	200

(A)

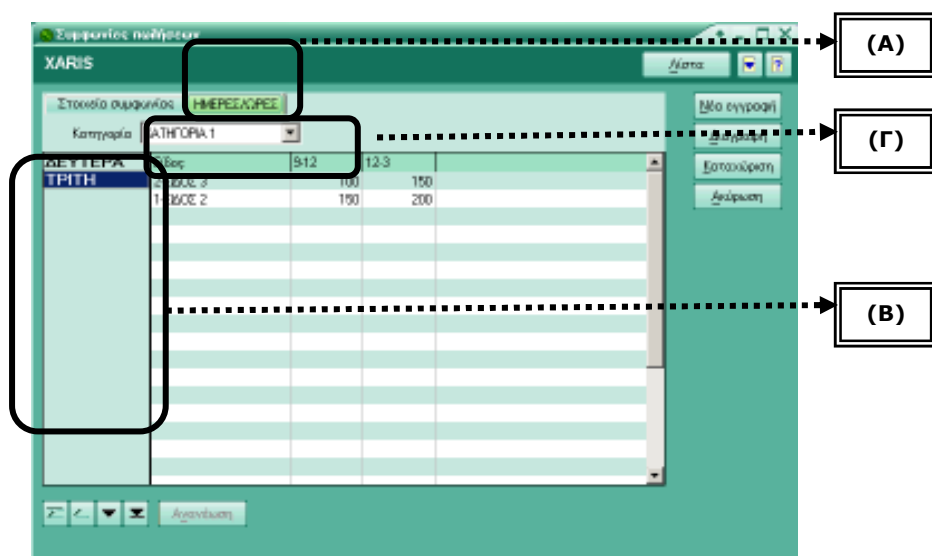
(B)

Διάσταση 1

Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μόνο στήλες, ορίζουμε και το **Λεκτικό της διάστασης (Α)** και τα **Λεκτικά των στηλών (Β)** που θα χρησιμοποιήσει.

Διάσταση 2

Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε στήλες και γραμμές, ορίζουμε και το **Λεκτικό της διάστασης (Α)**, τα **Λεκτικά των γραμμών (Β)**, και τα **Λεκτικά των στηλών (Γ)** που θα χρησιμοποιήσει.



Βήμα Δεύτερο

Πως δηλώνουμε στο πρόγραμμα τα παραπάνω (Μεταβολή σεναρίου συμφωνιών):

[Dimensions]

Ημέρες
Ώρες

[Categories]

Κατηγορία 0
Κατηγορία 1

[Ημέρες]

ΔΕΥ=ΔΕΥ
ΤΡΙ=ΤΡΙ
ΤΕΤ=ΤΕΤ
ΠΕΜ=ΠΕΜ
ΠΑΡ=ΠΑΡ
ΣΑΒ=ΣΑΒ
ΚΥΡ=ΚΥΡ

[Ώρες]

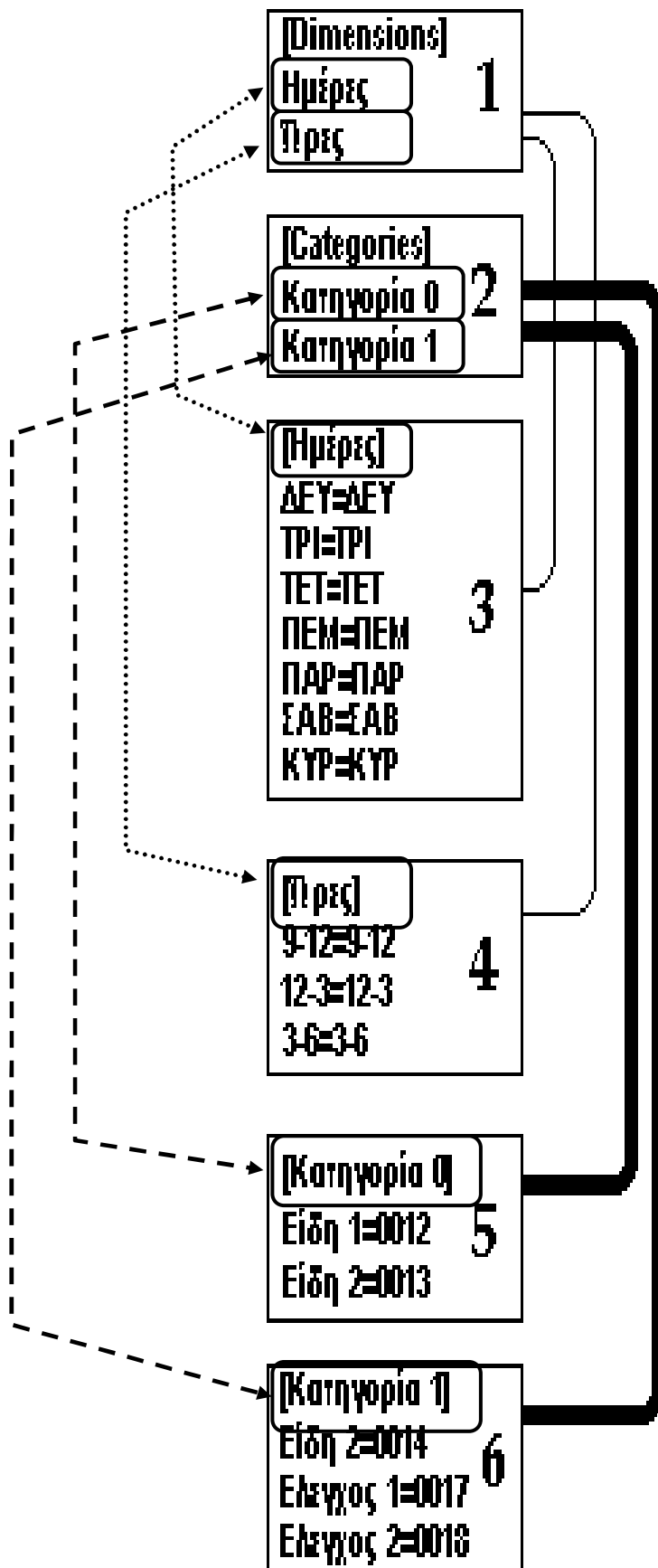
9-12=9-12
12-3=12-3
3-6=3-6

[Κατηγορία 0]

Είδη 1=0012
Είδη 2=0013

[Κατηγορία 1]

Είδη 2=0014
Ελεγχος 1=0017
Ελεγχος 2=0018



1. Dimensions

Αναγράφονται πρώτα το λεκτικό της Διάστασης 1 και μετά το λεκτικό της Διάστασης 2. (Δεν μπορούμε να βάλουμε παραπάνω διαστάσεις)

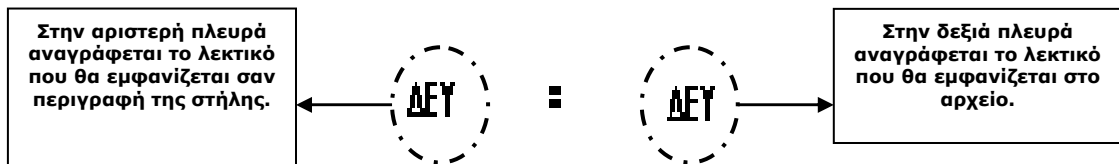
2. Categories

Ορίζετε το πλήθος (όσες είναι οι εγγραφές τόσο είναι και το πλήθος) των κατηγοριών των ειδών που θα συμμετέχουν ανά κατηγορία.

Προσοχή: Δεν έχει σχέση με της κατηγορίες ειδών του **Atlantis**

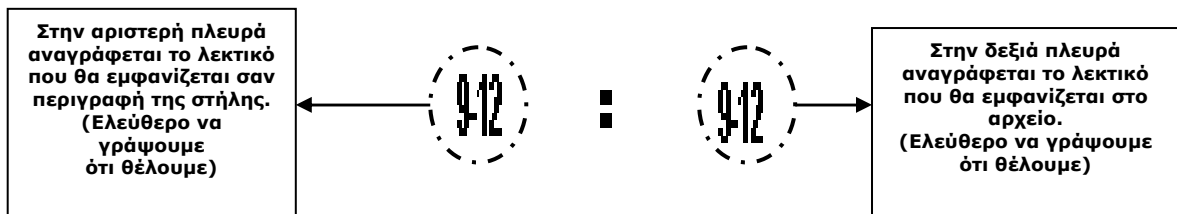
3. Ημέρες - (Διάσταση 1)

Αναγράφονται τα λεκτικά των στοιχείων της διάστασης που έχουμε ορίσει. Οι εγγραφές των λεκτικών αποτελούν το πλήθος των στηλών της Διάστασης 1. Σε περίπτωση που υπάρχουν και Διάστασης 2 τότε αποτελούν το πλήθος των γραμμών της Διάστασης 2.



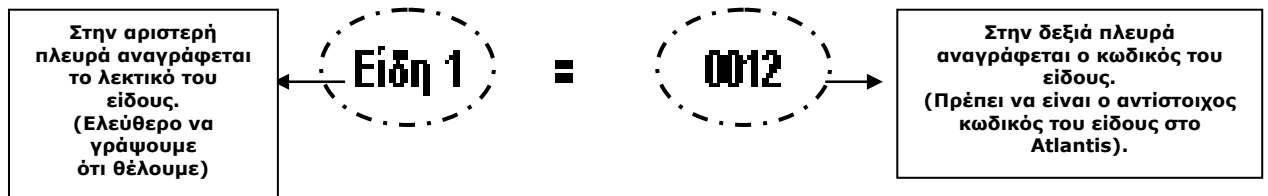
4. Ώρες - (Διάσταση 2)

Αναγράφονται τα λεκτικά των στοιχείων της διάστασης που έχουμε ορίσει. Οι εγγραφές των λεκτικών αποτελούν το πλήθος των στηλών της Διάστασης 2.



5. Κατηγορία 0

Αναγράφονται τα είδη που συμμετέχουν σε αυτήν την κατηγορία.



6. Κατηγορία 1

Αναγράφονται τα είδη που συμμετέχουν σε αυτήν την κατηγορία.
Όπως το 5.

Η μορφή που αναγράφουμε κάποιο σενάριο είναι:

[Dimensions]

Dimension 1

Dimension 2

[Categories]

Category 1

Category 2

Category 3

Category ... x

[Dimension 1]

Description1(Label Form)=Descr1(File Value)

Description2(Label Form)=Descr2(File Value)

Description ... x= Descr ... x

[Dimension 2]

Description1(Label Form)=Descr1(File Value)

Description2(Label Form)=Descr2(File Value)

Description3(Label Form)=Descr3(File Value)

Description ... x= Descr ... x

[Category 1]

Material 1(Label Form)=Material1 Code (Material File Code Atlantis)

Material 2(Label Form)=Material2 Code (Material File Code Atlantis)

Material 3(Label Form)=Material3 Code (Material File Code Atlantis)

Material 4(Label Form)=Material4 Code (Material File Code Atlantis)

Material ... x=Material ...x .Code

[Category 2]

Material 1(Label Form)=Material1 Code (Material File Code Atlantis)

Material 2(Label Form)=Material2 Code (Material File Code Atlantis)

Material ... x=Material ...x Code

[Category 3]

Material 1(Label Form)=Material1 Code (Material File Code Atlantis)

Material 2(Label Form)=Material2 Code (Material File Code Atlantis)

Material 3(Label Form)=Material3 Code (Material File Code Atlantis)

Material ... x=Category3.Material ...x Code

[Category X]

Material 1(Label Form)=Material1 Code (Material File Code Atlantis)

Material 2(Label Form)=Material2 Code (Material File Code Atlantis)

Material 3(Label Form)=Material3 Code (Material File Code Atlantis)

Material ... x=Material ...x Code

Βήμα Τρίτο

Δημιουργία παραστατικών πωλήσεων

