



1С-Рарус: Система управления лояльностью



Интеграция с кассовым ПО FRONTOL 5

Возникли вопросы? Обращайтесь!

☎ Телефон: 8 (495) 231-22-45

✉ Почта: bonus@rarus.ru

Содержание

Содержание	2
1. Библиотека интеграции	3
1.1 Получение библиотеки	3
1.2 Состав библиотеки	3
1.3 Установка компонентов	4
1.3.1 AXStrDialog.ocx	4
2. Настройка кассового места	5
2.1 Загрузка основного сценария	5
2.2 Настройка бонусных скидок и оплаты бонусными баллами	8
2.3 Идентификация карт	11
2.4 Дополнительные функции и значения	11

1. Библиотека интеграции

1.1 Получение библиотеки

Получить библиотеку можно из двух источников. Скачать с сайта ... по ссылке

1.2 Состав библиотеки

Структура каталогов библиотеки:

.\components – содержит внешние по отношению к сценариям платформы FRONTOL объекты, необходимые для корректной работы интеграции.

.\frontol_ui – содержит макеты экранных форм интерфейса кассира, используемые в качестве примера интеграции.

.\src – содержит код сценариев на языке JScript, реализующих логику работы кассового места.

.\doc – содержит документацию по библиотеке интеграции.

Компоненты:

AXStrDialog.ocx – компонент выполненный по технологии ActiveX, реализующий окно ввода/вывода произвольных значений в пользовательском интерфейсе.

Макеты интерфейса:

Макет расчета.lt – макет используемый кассиром при вводе оплаты чека от покупателя.

Макет регистрации продаж.lt – макет основного экрана оформления документов.

Сценарии:

main.js – основной сценарий, загружаемый при начале работы кассира.

print.js – сценарий, содержащий функцию вывода информации о бонусных баллах в чек. Не используется как самостоятельный сценарий (см. раздел 2).

Документация:

Инструкция по интеграции.docx – инструкция по интеграции библиотеки.

1.3 Установка компонентов

1.3.1 AXStrDialog.ocx

Поскольку компонент выполнен по технологии ActiveX, его использование возможно только в операционной среде семейства Windows.

Для установки компонента необходимо расположить файл в любом каталоге и выполнить команду операционной системы от имени администратора:

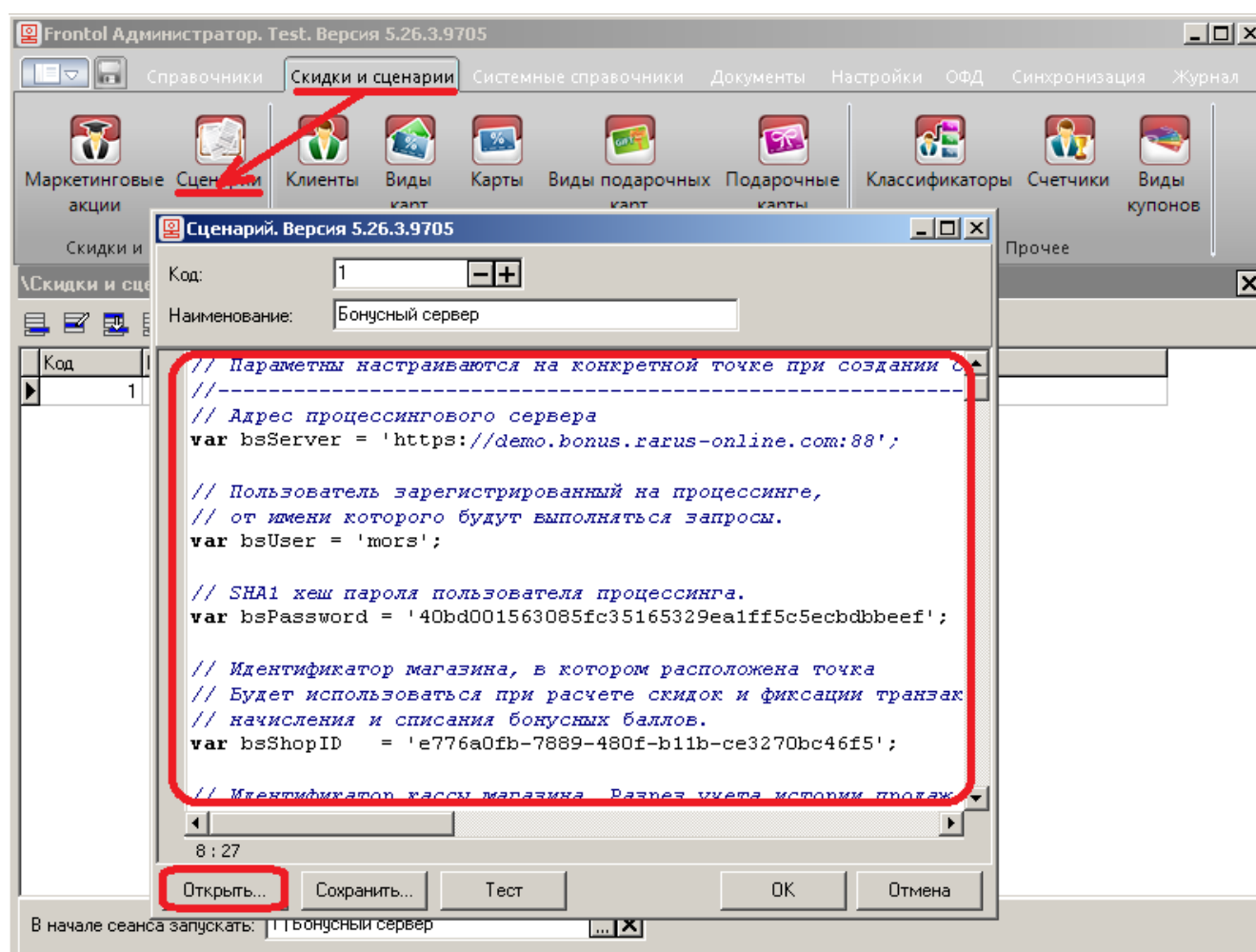
regsvr32 <ПутьКФайлуКомпонента>

После чего компонент становится доступен по имени ***AXStrDialog.RTestX***.

2. Настройка кассового места

2.1 Загрузка основного сценария

Основной сценарий работы кассового места расположен в файле **main.js**. Для загрузки сценария и установки его как основного необходимо запустить утилиту «Frontol Администратор», открыть базу, для которой предполагается установить сценарий. Далее перейти в раздел «Скидки и сценарии», создать новый сценарий, открыть файл main.js с диска или скопировать содержимое файла в открытый сценарий:



Для корректной работы сценария, необходимо установить значения переменных в заголовке файла установить значения переменным в начале в заголовке файла:

- **var** bsServer = "";

Адрес процессингового сервера. Доступные сервера:

<https://demo.bonus.rarus-online.com:88/> - Тестовый сервер;

<https://bonus.rarus-online.com:88/> - Комерческий сервер;

- **var** bsUser = "";

Имя пользователя сервиса, полученное при регистрации.

- **var** bsPassword = "";

Пароль пользователя сервиса, полученный при регистрации. Для безопасности пароль не вводится в открытом виде, нужно ввести шестнадцатиричное значение хеш-функци от значения пароля. Вычислить такое значение можно, например, на сайте <http://www.sha1-online.com/>.

- **var** bsShopID = "";

Уникальный идентификатор магазина, используется для аналитики продаж.

- **var** bsKKTID = "";

Уникальный идентификатор кассы.

- **var** bsKKTName = "";

Наименование кассы.

- **var** bsCodeCertificatePosition = 0;

Код товара, который используется при продаже сертификатов.

- **var** bsCodeCertificatePayment = 0;

Код вида оплаты, который используется при оплате чека сертификатом.

- **var** bsClientNameInputType = 'OneInput';

Тип ввода имени клиента. Доступны значения:

- ◆ OneInput – одно поле для Фамилии, Имени и Отчества.

- ◆ ThreeInputs – для указания Фамилии, Имени и Отчества используются разные поля.

- **var bsLogLevel = 'off';**

Уровень журналирования. Доступны значения *error*, *info*, *debug*, *off*. Каждый последующий уровень журналирования включает в себя предыдущий. Например, при указании уровня *'debug'* в файлы журналов будут выводиться сообщения с уровнями *error* и *info*. *off* - полностью отключает журналирование.

- **var bsLogRootPath = 'C:\\bsFrontol_logs\\';**

Корневой каталог, в который будут сохраняться файлы журнала. В этом каталоге автоматически создаются отдельные подкаталоги с файлами журнала. Каждый файл содержит информацию за один час работы системы.

В качестве разделителя пути к каталогу необходимо использовать двойной обратный слэш(\\) в конце пути также необходимо наличие \\.

- **var bsPendingDocQueue = 'C:\\bsFrontol_listDoc\\';**

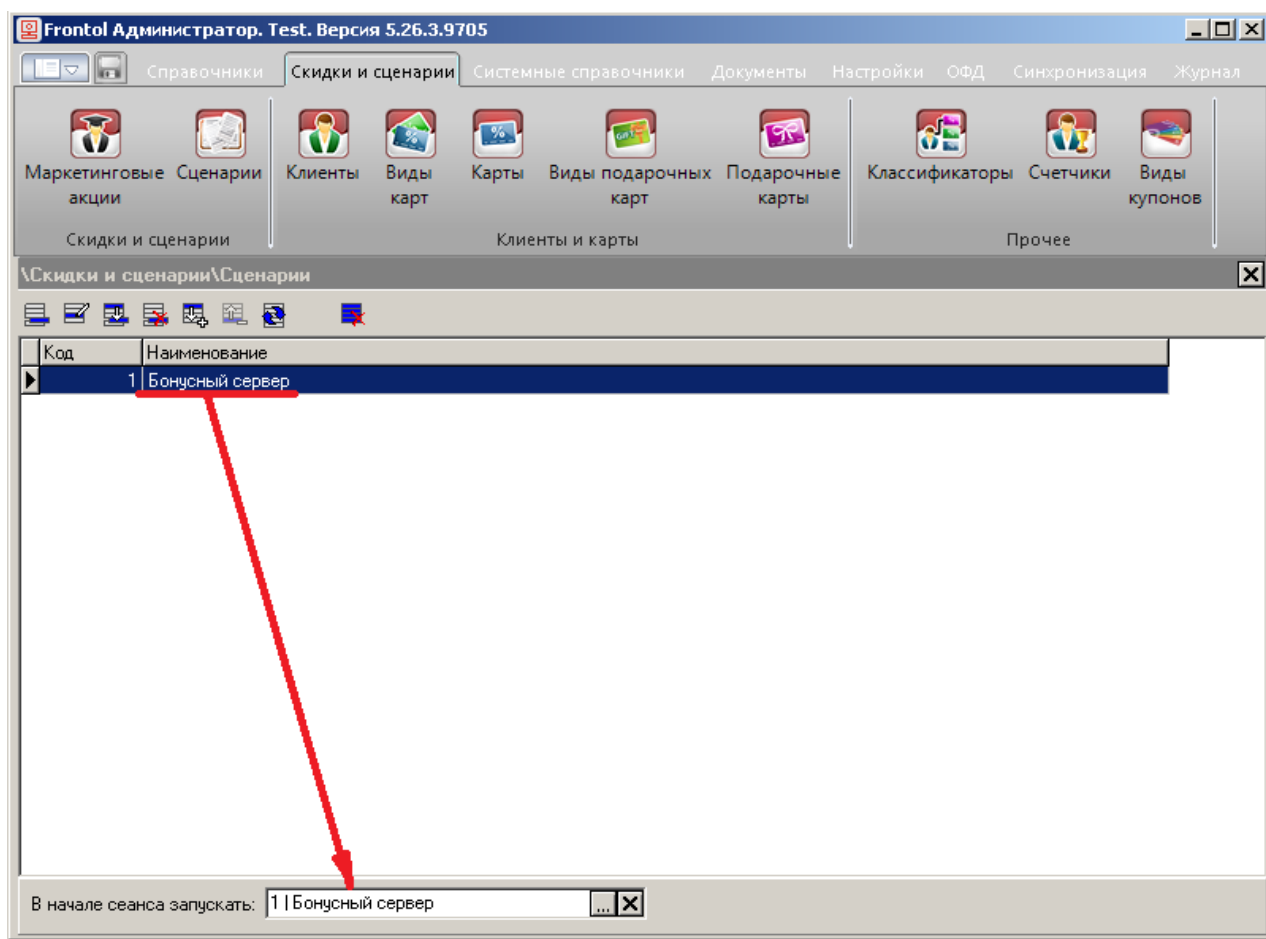
Корневой каталог, в который будут сохраняться файлы с информацией о документах, которые не удалось отправить на обработку в сервис по причине плохого соединения с сервисом. Такие документы будут повторно отправляться при старте системы.

В качестве разделителя пути к каталогу необходимо использовать двойной обратный слэш(\\) в конце пути также необходимо наличие \\.

- **var bsBarcodeInputSequence = '^{{F7}}';**

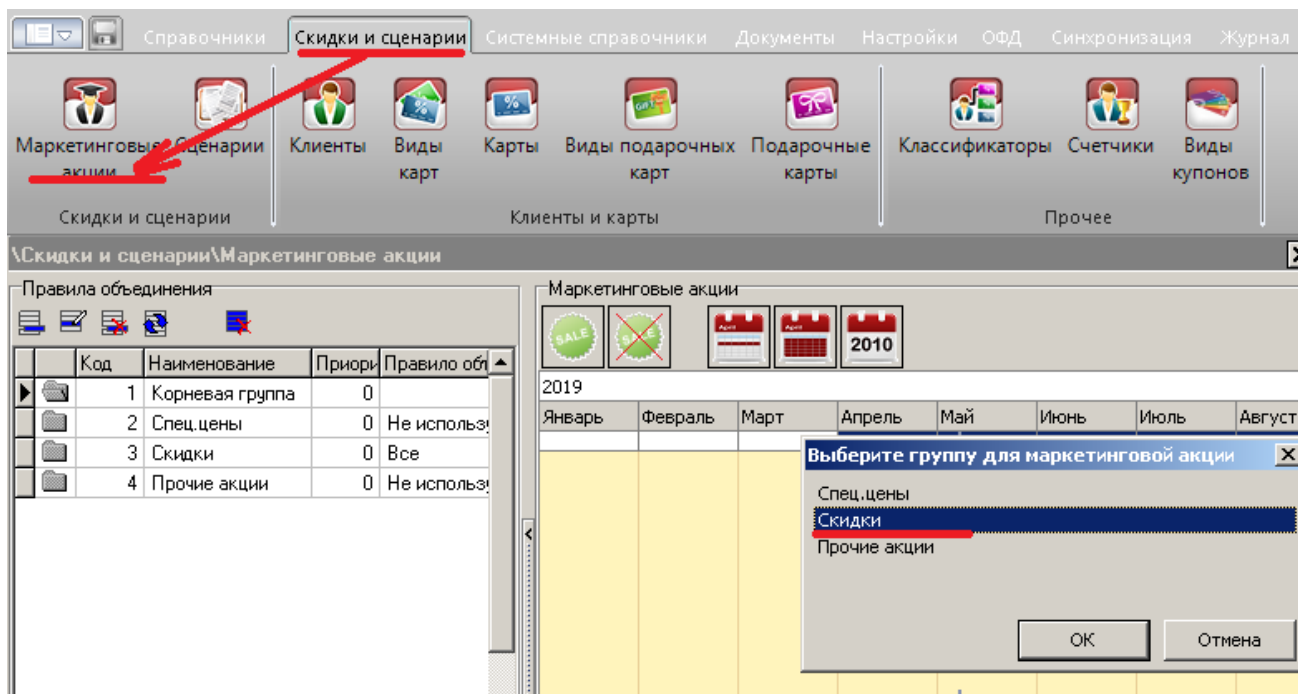
Последовательность клавиш вызова окна ввода штрихкода карты. Если значение не указано, после поиска карты по штрихкоду/телефону не будет выполняться подстановка штрихкода карты в документ. Значение должно совпадать с назначенной в системе для этого действия комбинацией клавиш.

После настройки можно сохранить сценарий и выбрать его в качестве основного в поле «В начале сеанса запускать».



2.2 Настройка бонусных скидок и оплаты бонусными баллами

Для корректного применения рассчитанных процессингом скидок и оплаты бонусными баллами необходимо настроить маркетинговую акцию. Для этого нужно перейти в раздел «Скидки и сценарии» -> «Маркетинговые акции» и создать новую скидку:



Для скидки устанавливается признак «Срабатывает всегда».

После, нужно указать два мероприятия «Оплата» и «Скидка», которые отражают логику применения оплаты бонусными баллами и скидок соответственно к документу:

Код: 5 ☒ Активная

Наименование: Бонусный сервис

Текст:

Цвет: Зеленый

Начало действия: 25.04.2019 ☒ Весь день

Конец действия: 01.09.2019

Приоритет: 0 - +

Срабатывает всегда ☒


Мероприятия

Код	Имя
1	Скидка
2	Оплата

Каждое мероприятие должно иметь тип «Автоматическая скидка из сценария», не иметь модуля условий(т.е. быть безусловными). На каждую скидку назначается функция расчета из загруженного ранее скрипта.

Для мероприятия «Скидка», указываются следующие настройки и функция `ApplySumDiscountToPosition('rarusBonus')`:

Действие "Автоматическая скидка из сценария"




На сумму	каждой позиции
начислить	суммовую скидку
рассчитанную по	ApplySumDiscountToPosition("rarusBonus")
Распределить	максимально с учетом ограничений позиции

Условия мероприятия

Действие мероприятия будет выполняться безусловно. Для определения условий добавьте необходимые модули.

Для мероприятия «Оплата», указываются следующие настройки и функция `ApplyBonusPaymentToPosition()`:

Действие "Автоматическая скидка из сценария"



На сумму	каждой позиции
начислить	суммовую скидку
рассчитанную по	ApplyBonusPaymentToPosition("rarusBonus")
Распределить	максимально с учетом ограничений позиции

Условия мероприятия

Действие мероприятия будет выполняться безусловно. Для определения условий добавьте необходимые модули.

2.3 Идентификация карт

Считывание бонусных карт выполняется типовой командой платформы FRONTOL. Для корректной интеграции необходимо определиться с префиксами штрихкодов бонусных карт и в разделе «Скидки и наценки» -> «Виды карт» создать один или несколько видов карт соответствующий диапазонам:

Вид карт. Версия 5.26.3.9705

Код: 1

Наименование: Процессинг рарус

Текст:

☒ Использовать для незарегистрированных карт

Приоритет: 0

Авторегистрация

Карты ☐

Клиента ☐

Способ ввода карт

Вручную ☒ Ридером ☒

Визуально ☐ Сканером ☒

Параметры значений незарегистрированных карт

Больше или равно		Меньше или равно	
Префикс: <input checked="" type="checkbox"/>	2500	<input checked="" type="checkbox"/>	2500
Длина: <input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	0

OK Отмена

Такие карты НЕ будут регистрироваться в системе FRONTOL определение будет выполняться на процессинге, поэтому необходимо установить признак «Использовать для незарегистрированных карт»

2.4 Дополнительные функции и значения

Основной сценарий предоставляет набор функций, которые можно использовать для в качестве команд кассира в основном режиме работы.

Состав команд:

- Регистрация нового пользователя бонусного сервиса
- Привязка новой карты к пользователю бонусного сервиса

- Расчет скидок на процессинге с применением к текущему документу
- Ввод оплаты бонусными баллами
- Отмена рассчитанных скидок и оплаты баллами
- Поиск карты пользователя бонусного сервиса по номеру телефона
- Сброс дисконтной карты пользователя
- Поиск промокода бонусного сервиса
- Очистка промокода бонусного сервиса
- Продажа подарочного сертификата бонусного сервиса
- Отмена продажи подарочного сертификата бонусного сервиса
- Оплата документа подарочным сертификатом бонусного сервиса

Команды реализованы в виде функций глобальном контексте основного сценария:

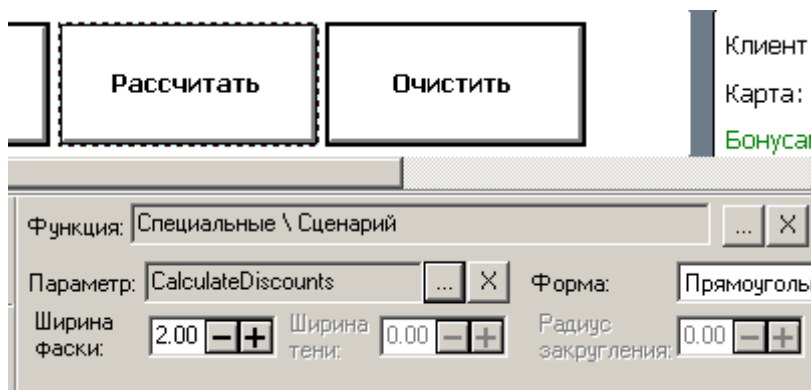
- **function** RegisterNewCustomer()
- **function** AttachCard()
- **function** CalculateDiscounts(interactive)
- **function** EnterBonusPayment()
- **function** ClearAllDiscounts(interactive)
- **function** SearchCardByPhone()
- **function** ClearCard(interactive)
- **function** SearchCoupon()
- **function** ClearCoupon(interactive)
- **function** AddCertificate()
- **function** DeleteCertificate()
- **function** EnterCertificatePayment()

Эти команды можно назначить на кнопки пользовательского интерфейса или горячие клавиши.

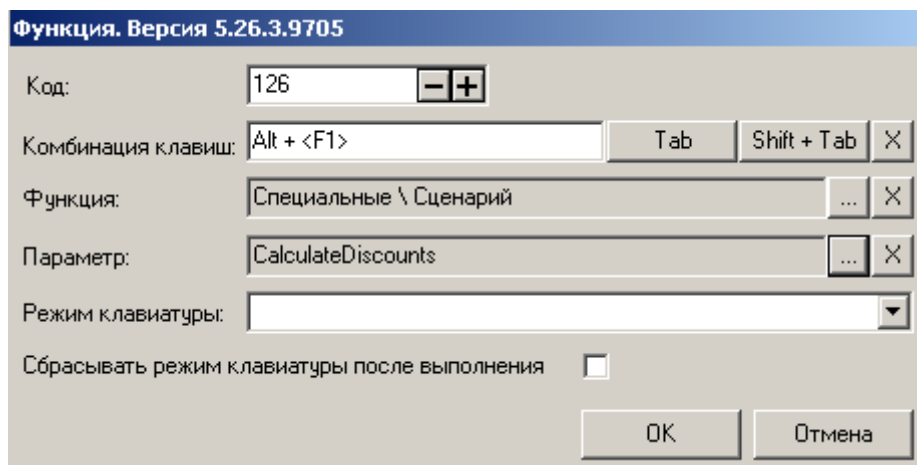
Внимание! Для функций у которых есть параметр *interactive* необходимо при назначении функции на кнопку/горячую клавишу в параметрах передавать *true*, без этого параметра не будут выводиться сообщения о возникающих ошибках.

Настройка производится в разделе «Настройки» -> «Макеты экрана» и «Настройки» -> «Раскладки».

Для назначения функции на кнопку интерфейса пользователя необходимо в макете экрана выбрать элемент типа кнопка и указать в качестве действия значение Специальные/Сценарий и в качестве параметра указать имя функции.



Для назначения функции на горячую клавишу необходимо проделать аналогичные действия:



Также основной сценарий предоставляет набор переменных, значение которых можно отобразить в интерфейсе пользователя.

Состав доступных переменных:

- rarusBonusPayment – Количество бонусных баллов, которыми оплачен документ.
- rarusBarcode – Штрихкод считанной и идентифицированной процессингом карты.
- rarusUserName – Имя пользователя сервиса, связанного с картой.

- rarusCardEntered – признак того, что введена карта клиента..

Настройка вывода этих значений выполняется в конструкторе макета экранной формы «Настройки» -> «Макеты экрана». Для вывода используется элемент с типом «Информация», в качестве текста необходимо выбрать «Текущий документ \ Пользовательская переменная», в качестве значения имя переменной. Например:

Клиент: Текущий документ \ Пользовательская переменная
Карта: Текущий документ \ Пользовательская переменная
Бонусами: Текущий документ \ Пользовательская переменная

Текст: Текущий документ \ Пользовательская переменная
Переменная: rarusBarCode

2.5 Подарочные сертификаты

Для корректной продажи подарочных сертификатов бонусного сервиса необходимо настроить товар. Для этого нужно перейти в раздел «Справочники» -> «Товары» и создать новый товар:

Необходимо указать уникальный код товара и установить признак предмета расчета в значение «Аванс, предоплата». Указанный код товара необходимо ввести в сценарии в переменную bsCodeCertificatePosition.

Для того чтобы была возможность продавать данный товар необходимо в карточке товара на вкладке «Разрезы/цены/остатки» необходимо ввести остатки и цены на товар. Остатки можно указать нулевыми, цена должна быть не нулевой.

Основное меню: Основные | Дополнительные | Алкоголь | Штрихкоды | Контроль | **Разрезы/цены/остатки** | Аналоги | Сопутствующие товары

Схема разрезов: [] Вариант использования: Полный список

Фильтр

Предприятие: [x] Разрезы: []

Значения

Цены на дату/время: 25.11.2020 10:42:21

Предприятие	Разрезы	Цена	Устаток
		1,00	0,0000

На вкладке «Контроль» необходимо снять галки у следующих опций «Списание остатков», «Запрос цены» и «Скидки» и поставить галку у опции «Редактирование цены».

Товар. Версия 6.6.1.1338

Основное меню: Основные | Дополнительные | Алкоголь | Штрихкоды | **Контроль** | Разрезы/цены/остатки | Аналоги | Сопутствующие товары

☐ Списание остатков

☒ Отрицательные остатки

☒ Продажа

☒ Возврат

☒ Дробное количество (весовой)

☒ Редактирование цены

☐ Запрос цены

☒ Без ввода количества

☒ Ввод количества вручную

☒ Печатать в документе

☐ Наливаемый товар

☐ Скидки

☐ Запрос штрихкода

☒ Округление

Минимальная цена: ☐ 0,00

Максимальная скидка, %: ☐ 0,00

Срок годности: ☐ 25.11.2020

Кратность количества: ☐ 1,0000

OK Отмена

Для того чтобы отрабатывали опции заданные в карточке товара необходимо в разделе «Справочники» -> «Глобальный контроль» установить у опций «Списание остатков», «Запрос цены», «Скидки» и «Редактирование цены» значение «Товар».

Справочники\Товары\Глобальный контроль	
Списание остатков:	Товар
Отрицательные остатки:	Да
Продажа:	Да
Возврат:	Да
Дробное количество (весовой):	Да
Редактирование цены:	Товар
Запрос цены:	Товар
Без ввода количества:	Да

Справочники\Товары\Глобальный контроль	
Скидки:	Товар
Запрос штрихкода:	Нет
Округление:	Да
Алкогольная продукция:	Товар
Маркированная продукция:	Нет

Для возможности оплаты подарочным сертификатом необходимо в разделе «Системные справочники» -> группа «Оплаты» -> «Виды» создать новый вид оплаты.

Вид оплаты. Версия 6.6.1.1338

Код: 1024

Наименование: Подарочный сертификат

Текст:

Тип оплаты в ККМ: 2

Операция во Frontol: Пользовательская

Фискальный способ оплаты: Предоплатой (авансом)

Фискальная оплата: ☒

Группа печати:

Платежная система:

Мероприятие:

Разрешить возврат наличными ☒

OK Отмена

Необходимо указать уникальный код вида оплаты. Указанный код товара необходимо ввести в сценарии в переменную bsCodeCertificatePayment.

Возврат оплаты подарочными сертификатами возможен только наличными поэтому необходимо установить опцию «Разрешить возврат наличными»

3. Сценарии работы кассира

В разделе описываются типовые сценарии работы кассира после выполнения интеграции.



Важно! Сценарии описываются применительно к интерфейсу пользователя, включенному в поставку библиотеки интеграции. Реальные сценарии зависят от организации интерфейса и раскладки клавиатуры на конкретном предприятии



Важно! Подробно процесс назначения команд описан в руководстве интегратора системы FRONTOL.

3.1 Регистрация покупателя на процессинге

Функция регистрации нового покупателя доступна в любой момент из интерфейса кассира:

The screenshot shows the cashier interface with a modal dialog titled "Регистрация нового пользователя". The dialog contains the following fields:

- Имя: [text input]
- Телефон: +7 ([text input])
- Почта: [text input]
- Пол: [dropdown menu with 'М' selected]
- Дата рожд.: [date picker showing 04.06.1987]

At the bottom of the dialog are "Ок" and "Закрыть" buttons. In the background interface, the "Новый клиент" button is highlighted with a red border, and a red arrow points from it to the registration dialog.

При вызове данной функции открывается диалог ввода атрибутов нового покупателя. После ввода параметров, в зависимости от настроек процессинга (настройка производится в личном кабинете), происходит запрос подтверждения фактора владения телефоном или почтой и выполняется попытка зарегистрировать покупателя на процессинге. При успешной регистрации, имя покупателя подставляется в текущий документ и, если при регистрации была выдана карта, она также подставляется в документ.

В зависимости от настроек процессинга, проверяется уникальность телефона или адреса электронной почты. Если покупатель был зарегистрирован ранее – регистрация невозможна.

3.2 Считывание карты

Для считывания карты пользователя необходимо воспользоваться стандартной командной вводом карты (по-умолчанию CTRL+F7) и ввести штрихкод карты вручную или считать с помощью устройства ввода.

После считывания карты, выполняется попытка найти карту на процессинге, в случае если карта найдена она подставляется в документ.

3.3 Расчет скидок на процессинге

Библиотека интеграции предоставляет возможность выполнять предрасчет скидок в ручном режиме, до перехода к оплате чека, автоматически рассчитывает скидки при переходе в режим оплаты.

3.3.1 Предварительный расчет

Предварительный расчет скидок может понадобиться для оценки сработавших скидок и озвучивания суммы скидки покупателю. Для предварительного расчета можно воспользоваться командой «Рассчитать»:

Арт.: 333 Код: 3 Скидка: -8.33%		Товар 3 3.000 x 10.00 = 30.00			
Карта: Скидка: -8.33%		Итого 60.00	К оплате 55.00р	0.	
№	Товар	Цена	Кол-во	Сумма	Сумма с учетом итоговой скидки
1	Товар 1	10.00	1.000	10.00	-0.83
2	Товар 2	10.00	2.000	20.00	-1.67
3	Товар 3	10.00	3.000	30.00	-2.50

Новый клиент

Бонусы

Рассчитать

Очистить

Клиент:

Карта:

Бонусами:

После выполнения команды сумма документа изменится на значение рассчитанное по правилам настроенным в личном кабинете.



Важно! На процессинге могут быть настроены скидки учитывающие номер введенной карты пользователя. Если такие условия срабатывания скидок используются, рекомендуется считать карту до выполнения расчета скидок.



Важно! Для корректной работы считывания необходимо настроить специальный вид карт. Руководство по настройке в разделе 2.3. Идентификация карт

3.3.2 Автоматический расчет

Автоматический расчет выполняется при переходе в режим ввода оплаты документа. Никаких дополнительных настроек для выполнения автоматического расчета выполнять не нужно. Механизм расчета полностью аналогичен предварительному расчету.

3.4 Оплата бонусными баллами

Оплата бонусными баллами позволяет списать бонусные баллы с карты в счет скидки на текущий документ. Выполнить оплату бонусными баллами можно в случае если карта активирована, незаблокирована, на счету имеется необходимая сумма и не превышена максимально возможная сумма оплаты баллами (настраивается в личном кабинете).

Команда оплаты бонусными баллами применяется к документу с уже рассчитанными ручными и автоматическими скидками. Вызов команды можно осуществить как из экрана редактирования документа:

Арт.: 333 Код: 3 Скидка: -13.33%	Товар 3 3.000 x 10.00 = 30.00				
Карта: ВВЕДЕНА Скидка: -13.33%	Итого 60.00	К оплате 52.00р	0.		
№	Товар	Цена	Кол-во	Сумма	Итого
1	Товар 1	10.00	1.000	10.00	-1.33
2	Товар 2	10.00	2.000	20.00	-2.67
3	Товар 3	10.00	3.000	30.00	-4.00

Новый клиент

Бонусы

Рассчитать

Очистить

Клиент: Морозов Сергей Геннадьевич
Карта: 25000000000017
Бонусами:

Также использовать бонусные баллы можно в режиме оплаты:

Осталось: 52.00		Карта: 2500000000017 Клиент: Морозов Сергей Геннадьевич	
Бонусами:		Использовать бонусы	
Карта: ВВЕДЕНА Скидка: -13.33%	Итого 60.00	К оплате 52.00р	Расчет 0.
Вид оплаты		Сумма	

Перед выполнением команды оплаты, система перерасчитывает скидки автоматически, для корректного отображения доступного к оплате количества бонусных баллов.

При выполнении оплаты система предлагает ввести количество баллов, которые покупатель готов потратить. Доступное для оплаты количество бонусных баллов, зависит от настроек процессинга:

Состояние бонусной карты	
Статус	active
Доступный баланс	107.43
Макс. сумма	30.8
Потратить	0.00
<input type="button" value="Ок"/> <input type="button" value="Закрыть"/>	

В диалоге выводится статус карты, текущий баланс карты, максимальная доступная сумма оплаты для текущего документа. В поле «Потратить» необходимо ввести желаемую сумму оплаты. Введенная сумма не может превышать максимальную допустимую.

Оплата бонусными баллами применяется к документу как автоматическая скидка и суммируется с уже примененными к документу скидками.

3.5 Отмена скидок и оплаты

Отмена оплаты и скидок выполняется специальной командой «Очистить». При выполнении команды система удаляет всю информацию о примененных скидках (в т. ч. оплату бонусными баллами).

3.6 Возврат товара

Возврат товара осуществляется стандартной командой оформления документа возврата на основании документа продажи. При оформлении возврата в документе автоматически устанавливается карта использованная при продаже.

Бонусные баллы, использованные в качестве оплаты чека продажи и начисленные на карту по правилам начисления (настраивается в личном кабинете), будут возвращены и списаны с карты соответственно. В случае частичного возврата, система перерасчитывает возвращаемые/списываемые баллы пропорционально сумме возврата относительно суммы продажи-основания.