

3.2. Compagnies

Le menu Compagnies nous permet de créer différentes compagnies pour effectuer une séparation distincte sur l'ensembles des informations imprimées par la console.

1. Cette liste contient l'ensemble des compagnies déjà configurer dans la console
2. Le bouton nouveau nous permet de créer une nouvelle compagnie
3. Le bouton supprimer, nous permet de supprimer la compagnie sélectionner dans la liste
4. Ce bouton nous permet de faire la gestion des produits disponible pour la compagnie sélectionner dans la liste, depuis la saison 2019 un processus automatique récupère les informations sur les serveurs de l'usine, donc ce bouton n'est plus utilisé.
5. Le bouton appliquer, nous permet de sauvegarder les informations que nous modifions dans les sections 6,7,8,9 et 11, lors de changement ou de création de compagnie
6. Champs pour modifier le nom de la compagnie.
7. Champs pour modifier le code de compagnie qui est fournit par l'usine
8. Deux champs d'adresse pour la compagnie
9. Sélection de valeurs par default, il est possible de changer la valeur pendant les pesées.
10. Ces boutons nous permettent de nous rendre dans les fenêtres de configuration respective qui sont aussi disponible à la page de gestion de console
11. Champs pour modifier la valeur par default du nombre de boite par palette, est modifiable lors des pesées

GestionCompagnies

Compagnie	Code Logigestion	Adresse1
Fruits Bleus	330	
Senco	5015	
Québec Inc	5202	St-Felicien

Nom Compagnie: Fruits Bleus
 Code Logigestion: 330
 Adresse1:
 Adresse2:
 Type de Boites par défaut: Grosse Boites
 Type Palettes par défaut: Bois
 Responsables principal: Rogatien Tremblay
 Produit par défaut: FRAIS BOREAL GAP
 Nb boites par palette par défaut: 50

Actions: Nouveau, Supprimer, Gérer les produits disponibles, Appliquer, Annuler, Gérer Types Boite, Gérer Types Palette, Gérer Responsables, Gérer Produits, Fermer

Révision #1

Créé 13 mai 2024 14:56:14 par zyacine@wild-blueberries.com

Mis à jour 13 mai 2024 14:57:25 par zyacine@wild-blueberries.com