

1  
657.72  
CLA  
v. 1

**ESCUELA SUPERIOR  
POLITÉCNICA DEL LITORAL**

**ESCUELA DE COMPUTACIÓN**

**SISTEMA DE CUENTAS POR COBRAR**

**Proyecto:**

**Previo a la obtención del Título de:**

**ANALISTA DE SISTEMAS**

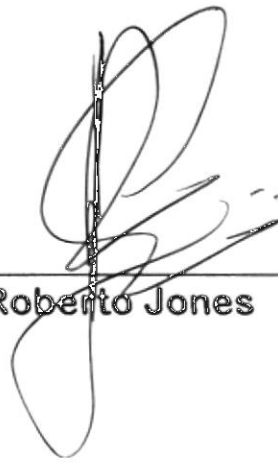
**Presentado por:**

**XIAMARA E. OLAYA RUIZ**

**Director: Ms. Roberto Jones**

**Guayaquil - Ecuador  
1995**

Director:

A handwritten signature in black ink, featuring a large, stylized 'R' and 'J' that are intertwined. The signature is written over a horizontal line.

Ms. Roberto Jones

## **DEDICATORIA**

A mis padres quiénes pese a muchos inconvenientes, supieron alentarme y nunca dejarme caer.

De manera muy especial a mi madre, quien nunca dudó de mí y gracias a su apoyo y comprensión, soy lo que ahora pueden ver.

## **AGRADECIMIENTO**

Al ser Supremo por darme la oportunidad de dar un paso más en mi formación y nunca dejarme abandonada por el camino que con lleva a la culminación de esta etapa de mi vida.

A una persona muy especial, quien supo apoyarme y ser mi base para elaborar esta tesis, C.A.CH.M. No tendré palabras ni forma para agradecerte lo mucho que hicisteis por mí.

## **DECLARACIÓN EXPRESA**

“ La responsabilidad por los hechos, ideas, y doctrinas expresas en esta Tesis, nos corresponde exclusivamente, y el patrimonio intelectual de la misma a la ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL”.

(Reglamento de Exámenes y Títulos Profesionales de la ESPOL)



---

**Xiamara E. Olaya Ruiz.**

# ÍNDICE

<i>Título 1</i>	<b>Introducción .....</b>	<b>1</b>
-----------------	---------------------------	----------

## Capítulo 1 Configuración

<i>Título 2</i>	<b>Requerimientos del equipo .....</b>	<b>3</b>	<i>Requisitos</i>
	<b>Requerimiento de programas .....</b>	<b>4</b>	
	<b>Conociendo el teclado .....</b>	<b>4</b>	
<i>Título 3</i>	<b>Teclas Funcionales .....</b>	<b>5</b>	
	<b>Teclado Numérico .....</b>	<b>6</b>	
	<b>Teclado de Movimiento del cursor .....</b>	<b>6</b>	
	<b>Arranque del sistema .....</b>	<b>7</b>	
	<b>Acceso del sistema .....</b>	<b>8</b>	

## Capítulo 2 Mantenimiento

### Cientes

<b>Acceso a la opción .....</b>	<b>10</b>
<b>Mantenimiento de clientes .....</b>	<b>11</b>
<b>Ingreso .....</b>	<b>11</b>
<b>Actualización .....</b>	<b>18</b>
<b>Consulta General .....</b>	<b>19</b>
<b>Eliminar .....</b>	<b>20</b>
<b>Finalizar .....</b>	<b>21</b>

### Recaudadores

<b>Ingreso .....</b>	<b>22</b>
<b>Actualizar .....</b>	<b>25</b>
<b>Consulta General .....</b>	<b>28</b>
<b>Eliminar .....</b>	<b>29</b>
<b>Finalizar .....</b>	<b>30</b>

<b>Cash</b>	
Ingresar .....	31
Actualizar .....	34
Consulta General .....	36
Eliminar .....	37
Finalizar .....	39
 <b>Constantes</b>	
Ingresar .....	40
Actualizar .....	43
Consulta General .....	44
Eliminar .....	45
Finalizar .....	46
 <b>Consumo</b>	
Ingresar .....	47
Actualizar .....	50
Consulta General .....	52
Eliminar .....	53
Finalizar .....	55
 <b>Urbanización</b>	
Ingresar .....	56
Actualizar .....	59
Consulta General .....	60
Eliminar .....	61
Finalizar .....	62

### **Capítulo 3 Estado de Cuenta**

Acceso a la opción .....	63
Elaboración de Estado de Cuentas .....	64
Consulta de Estado de Cuentas .....	67

## **Capítulo 4 Pagos**

<b>Acceso a la opción .....</b>	<b>72</b>
<b>Pagos en Efectivo .....</b>	<b>73</b>
<b>Pagos en Cheque .....</b>	<b>77</b>
<b>Nota de Crédito .....</b>	<b>78</b>

## **Capítulo 5 Reportes**

<b>Acceso a la opción .....</b>	<b>79</b>
<b>Facturación de Socios .....</b>	<b>80</b>
<b>Valores por Cobrar .....</b>	<b>83</b>
<b>Valores Cobrados .....</b>	<b>87</b>
<b>Valores por Cobrar Totales .....</b>	<b>91</b>

## **Capítulo 6 Acerca de**

<b>Acceso a la opción .....</b>	<b>94</b>
<b>Autores .....</b>	<b>95</b>

## INTRODUCCIÓN

El **Sistema de Cuentas por Cobrar** ha sido desarrollado para llevar un mejor control de las operaciones sobre las deudas que poseen los distintos clientes al Club Ecuestre “ La Herradura”, y una mas detallada presentación de reportes y estados de cuenta que ayudan a mantener una actualizada información a los usuarios y clientes del mismo.

El presente sistema permitirá especialmente llevar un control sobre:

- Ingresos, Modificación, y Eliminación de los Socios del Club.
- Ingresos, Modificación, y Eliminación de los Recaudadores del Club.
- Mantenimiento de valores en los Consumos al Bar.
- Mantenimiento de las deudas con Cash.
- Mantenimiento de las Cuotas Ordinarias Acumuladas.
- Mantenimiento de las Cuotas Extraordinarias Acumuladas.
- El pago mensual de las Constantes (Cuotas Ordinarias, y Extraordinarias).

Este control se lo efectúa en base al ingreso de la información en cada uno de los módulos por parte de la persona encargada de su operación.

## OBJETIVO DE ESTE MANUAL

Este manual ha sido elaborado con el objeto de ayudar al personal del Club Ecuestre “La Herradura” que trabajara en este sistema. Aquí Ud. encontrará una guía de como utilizar el computador, de como operar el sistema y podrá usted tener conocimiento del alcance de todo el sistema, mediante la ilustración y explicación de cada una de las opciones que le permite realizar el mismo.

## A QUIEN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

- ☛ **Contador:** es el encargado de supervisar toda la información que llega será ingresada.
- ☛ **Jefe de Cobranzas:** es encargado de supervisar que la información ingresada al sistema específicamente los cobros, este correcta por medio de reportes y consultas.
- ☛ **Auxiliar de Contabilidad:** es el encargado de emitir los reportes de acuerdo a los requerimientos de cada uno de los departamentos, ejecutar procesos utilizados por el sistema.




## ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL

Este manual está formado de 6 Capítulos ,divididos en :

### 1.- CONFIGURACIÓN

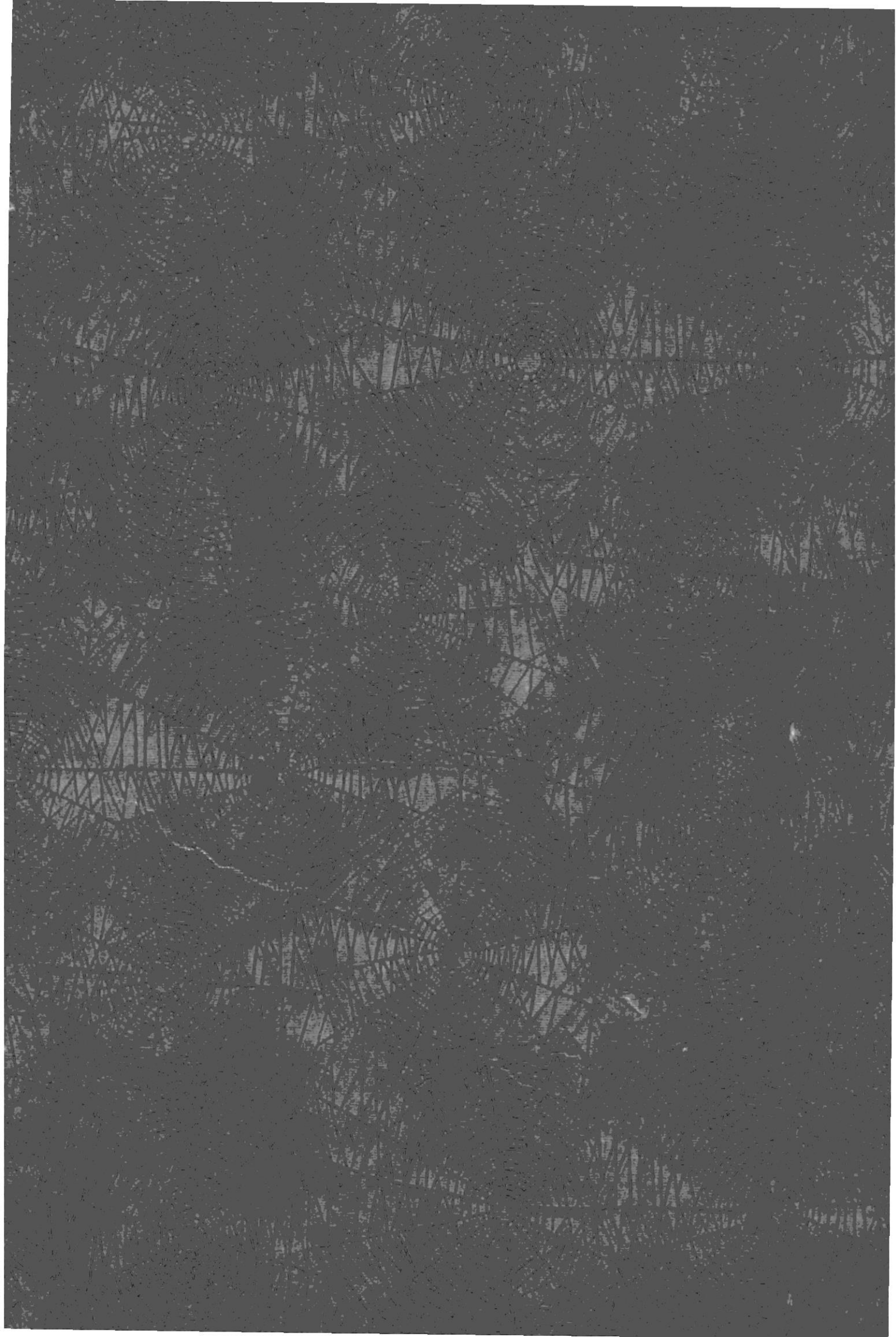
El capítulo 1 contiene información sobre los pasos previos que debe realizar antes de poder estar en capacidad de usar el Sistema.

Los puntos principales discutidos en este capítulo son:

-  Requerimientos de Equipos.
-  Requerimientos de programas.
-  Conociendo el teclado.
- ☒ Arranque del Sistema.

### 2.- GUÍA PARA EL USUARIO

A esta parte del manual corresponden los capítulos que dan información sobre el Sistema de Cuentas por Cobrar.



# **Capítulo 1**

## **Configuración**

**Requerimientos del equipo**

**Requerimiento de programas**

**Conociendo el teclado**

**Tecclas Funcionales**

**Teclado Numérico**

**Teclado de Movimiento del  
cursor**

**Arranque del sistema**

**Acceso del sistema**

**CAPITULO 1****CONFIGURACIÓN****1.1. REQUERIMIENTOS DE EQUIPO**

Para instalar el Sistema de Cuentas por Cobrar, usted debe tener disponible como mínimo lo siguiente:

1.- 1 **Microcomputador**, que puede ser cualquiera de los siguientes:

- ☐ IBM- AT o compatible (preferentemente 80486 en adelante)
- ☐ IBM-PS/2.

2.- 1 **Monitor**, que puede ser :

- ☐ A color

3.- **Memoria del Computador**, debe tener como mínimo 4 MB de memoria Principal.

4.- Una **impresora**

- ☐ de 80 columnas.

5.- Un **disco duro**

- ☐ con capacidad de almacenamiento de 200 MB como mínimo.

6.- **Disketera (Drive)**, mínimo una.

- ☐ Para diskettes de 3 1/2 pulgadas.



7.- **Teclado**, que puede ser:

- ☐ Estándar.
- ☐ Extendido.



1.2. REQUERIMIENTOS DE PROGRAMAS

Se requiere los siguientes programas:




-  Sistema Operativo DOS 6.0 (en adelante).
-  Programas y archivos del Sistema de Cuentas por Cobrar.



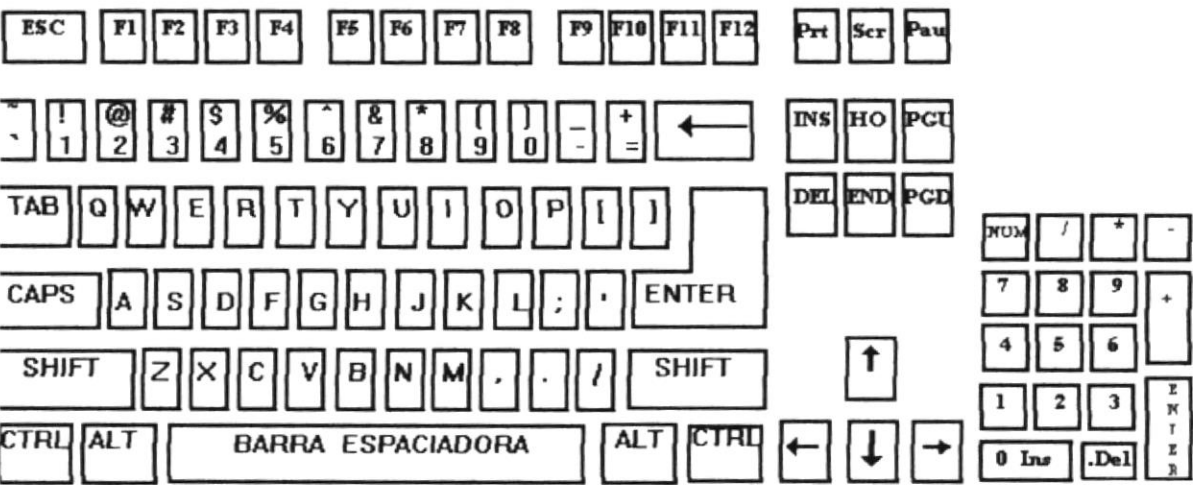
1.3. CONOCIENDO EL TECLADO

El teclado del computador le va ha servir para ingresar los datos que el sistema le solicite para su funcionamiento.

El teclado está compuesto de tres partes principales:

-  Teclado de máquina de escribir.
-  Teclas Funcionales.
-  Teclado numérico.

A continuación se ilustra el teclado estándar de un microcomputador:



### 1.3.1. Teclado de Máquina de Escribir

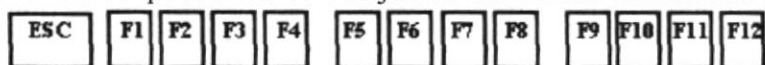
La sección central del teclado de un computador es muy similar al teclado de una máquina de escribir común. Además el computador contiene otras teclas que tienen un uso especial, tal es el caso de las siguientes teclas:

- ☞ **Tecla de Mayúscula (Shift)**, si se presiona esta tecla al mismo tiempo que se presiona una letra, esta aparece en mayúscula, cuando se deja de presionar esta tecla, los caracteres aparecen nuevamente en minúsculas. Si se presiona la tecla de mayúsculas con una de las teclas que contienen dos símbolos, el carácter que aparece en la pantalla es el que se encuentra en la parte superior. Existen dos de estas teclas, una al lado izquierdo y otra al lado derecho del teclado.
- ☞ **Tecla Caps Lock**, sirve para cambiar la escritura por omisión de mayúsculas a minúsculas y viceversa, cada vez que se la oprima . Se aplica sólo para las teclas alfabéticas.
- ☞ **Tecla de Retroceso**, desplaza el cursor una posición a la izquierda dentro de la pantalla, borrando el carácter que se encuentra en dicha posición.
- ☞ **Tecla ENTER**, sirve para terminar una línea y colocar el cursor al inicio de la siguiente línea. También se utiliza para dar por aceptado campos de datos que se han digitado en una pantalla determinada.
- ☞ **Tecla Tabuladora**, desplaza el cursor a la siguiente posición del tabulador.
- ☞ **Tecla Control**, se usa en combinación con otras teclas.
- ☞ **Tecla Escape**, se la utiliza para salir de las opciones.
- ☞ **Tecla Alterna**, se emplea en combinación con otras teclas.
- ☞ **Tecla Print Screen**, sirve para imprimir lo que aparece en pantalla.

### 1.3.2. Teclas Funcionales

Las teclas funcionales son aquel conjunto de teclas que se encuentran en la parte superior del teclado.

A continuación se presenta el conjunto de teclas funcionales:



### 1.3.3. Teclado Numérico

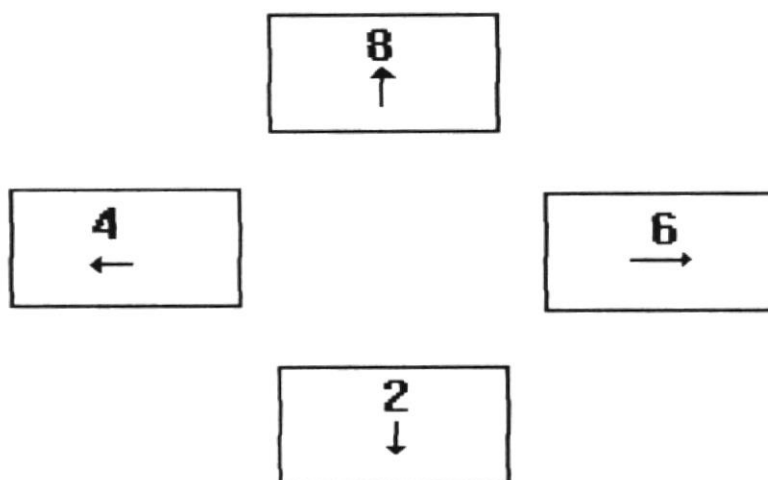
Es la porción de teclas que se encuentra en el lado derecho del teclado, estas teclas tienen dos funciones:

NUM	/	*	-
7 Hom	8 ↑	9 Pg Up	+
4 ←	5	6 →	
1 End	2 ↓	3 Pg Dn	ENTER
0 Ins	.	Del	

Al presionar la tecla denominada **Num Lock**, el teclado numérico se activa o desactiva, según sea el estado actual. En la parte superior de esta tecla hay una luz que se enciende cuando el teclado numérico está activo y se apaga cuando dicho teclado funciona para movimientos del cursor.

### 1.3.4. TECLADO DE MOVIMIENTO DEL CURSOR

- ☞ **Tecla Re. Pag.**, permite ir en la pantalla hacia páginas anteriores a la actual.
- ☞ **Tecla Av. Pag.**, permite avanzar paginas en la pantalla.
- ☞ **Tecla Ins** (Insertar), cuando está activada esta tecla usted puede insertar caracteres en un texto.
- ☞ **Tecla Del** (Borrar), cada vez que presione esta tecla, el carácter que esa sobre el cursor, será borrado.
- ☞ **Tecla Home**, no es útil para funciones de Usuarios Generales.
- ☞ **Tecla End**, no es útil para funciones de Usuarios Generales.



#### 1.4. ARRANQUE DEL SISTEMA

Para iniciar una sesión con el Sistema de Cuentas por Cobrar, usted deberá realizar los siguientes pasos:

Si el computador esta apagado:

1. Verifique que el computador esté conectado.
2. Encienda el Regulador de Voltaje.
3. Encienda el computador, para lo cual debe mover hacia arriba o presionar el switch de encendido, una vez que localice su ubicación dependiendo del modelo del mismo.
4. Encienda el monitor del computador, una vez que localice el switch el cual se encuentra ubicado dependiendo del modelo del mismo.
5. En la pantalla aparecerá un mensaje que le preguntara el password de la máquina. Este no es sino solamente una clave de acceso para seguridad. El password debe ser conocido solo por personas capacitadas para manejar el sistema.

A continuación se le presentará una pantalla con el prompt del DOS.

C:\>

7. A continuación deberá ingresar el subdirectorio que se le especifica:

**C:\>cd cobros**

8. Dentro de este subdirectorio deberá digitar:

**C:\>COBROS\ cobros**

9. Presionar la tecla <ENTER>

10. Automáticamente ingresara al Menú Principal del Sistema de

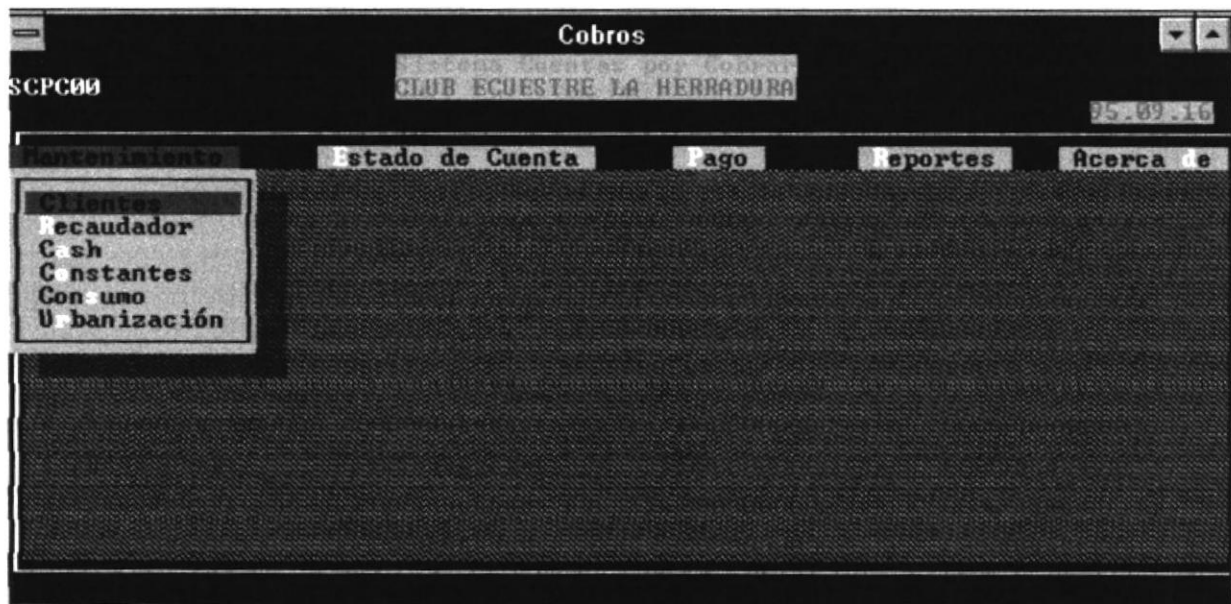
Cuentas por Cobrar.





## 1.5. ACCESO AL SISTEMA

Después de haber digitado:

**C:\COBROS\ cobros**

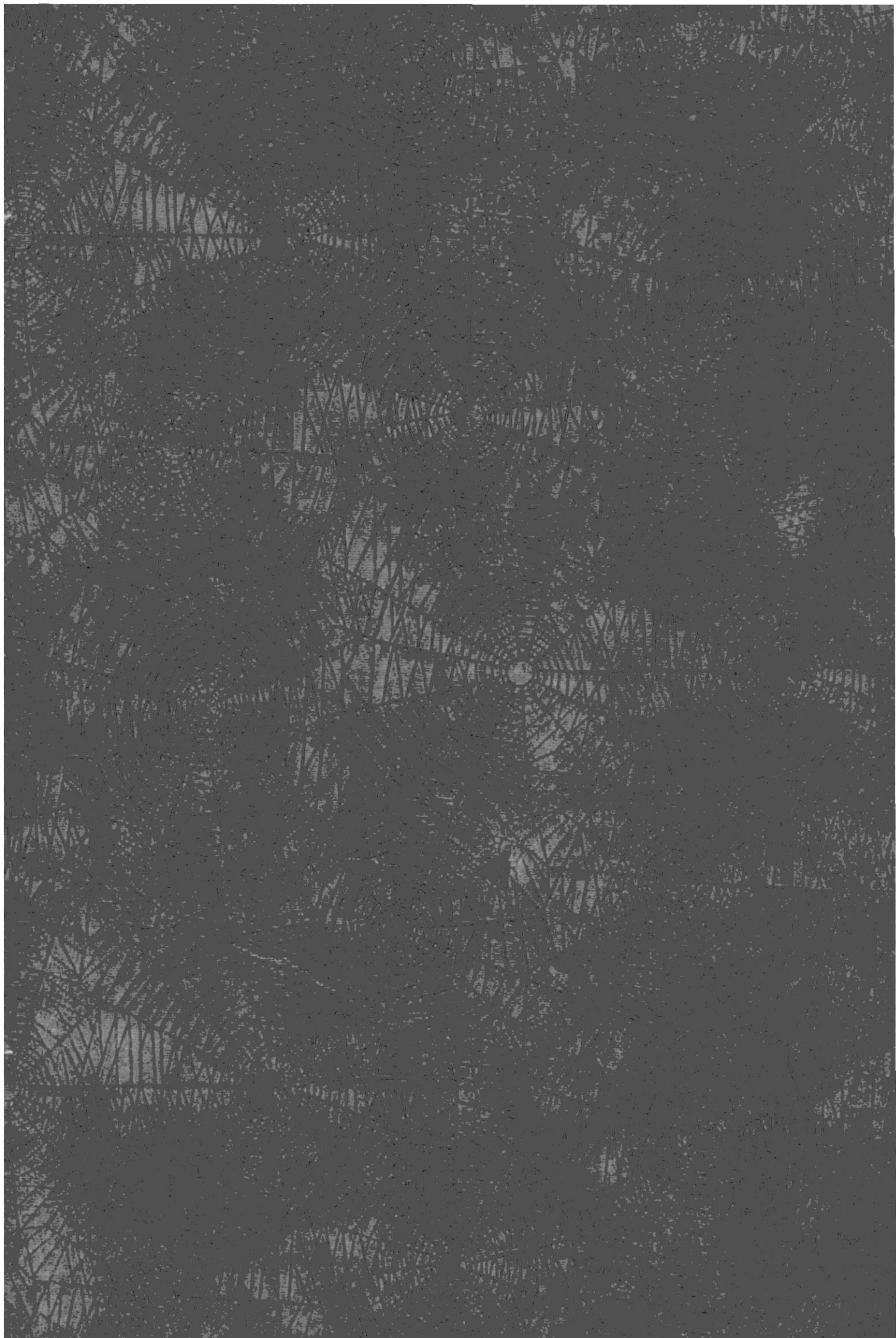
A continuación el sistema le presentará la pantalla principal del sistema, en donde usted visualizara 5 módulos:



1. **Mantenimiento:** En donde se harán los ingresos, modificaciones, o eliminaciones de Socios, Recaudadores, Valores de Cash, Valores Constantes, Consumos del Bar, y Urbanización
2. **Estado de Cuenta:** Aquí se generaran los Estados de Cuentas mensuales de cada Socio, los mismos que se realizan y emiten mensualmente. Y los que también pueden ser consultados bien por pantalla, o por impresora.
3. **Pago:** En este modulo se realizan todos los pagos individuales de cada socio. Estos pagos los hará en si desea en efectivo, cheque, o en notas de crédito.
4. **Reportes:** En este modulo se generan todos los reportes que serán de uso interno para las oficinas del club. Los tipos de reportes que se generaran son:
  -  Facturación Socios.
  -  Valores por Cobrar.
  -  Valores Cobrados.
  -  Valores por Cobrar Totales.
5. **Acerca de:** En este modulo nos presenta dos contenidos; el Primero **ACERCA DE:** nos presenta el nombre del programador y el fin para quien fue realizado este sistema.  
**AYUDA:** nos presenta una ventana de ayuda en donde esta explicado el manejo del sistema.

Para seleccionar cualquiera de estas opciones usted puede:

- ☞ Ubicarse con las teclas de movimientos de cursor (↑) , (↓) y presionar <ENTER> para confirmar la selección.
- ☞ Presionar las teclas de las letra que se encuentra acentuada en el Menú.
- ☞ Una vez escogida la opción que se desee realizar, se le presentará en algunas de las opciones un submenú el cual le presentará algunas opciones que pueden ser realizadas, para poder acceder a ella deberá sólo presionar <ENTER> o digitar la letra que resalta en el submenú.



## **Capítulo 2**

### **Mantenimiento**

**Clientes**

**Recaudadores**

**Cash**

**Constantes**

**Consumo**

**Urbanización**

**Ingreso**

**Modificación**

**Consulta**

**Eliminación**

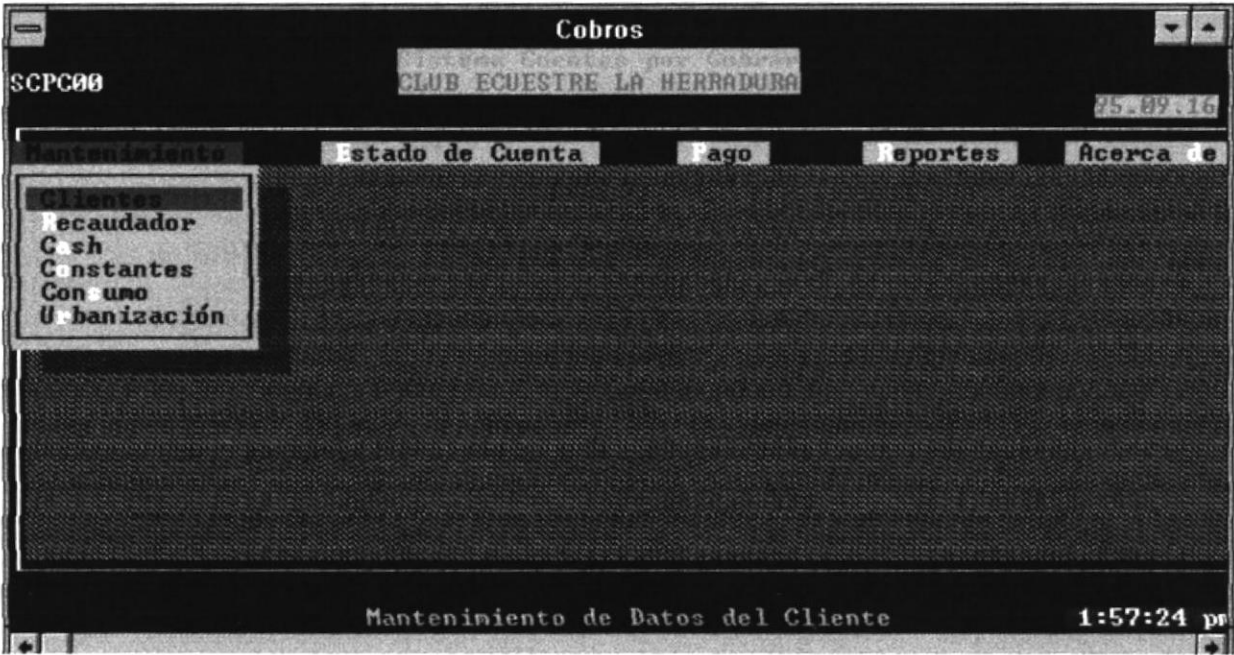
**Finalizar**

CAPITULO 2

MANTENIMIENTO

2.1. ACCESO A LA OPCIÓN

Si Ud. ha decidido realizar el Mantenimiento de las diferentes opciones que aquí se presentan, se le presentará un pantalla como la descrita a continuación:



Para poder acceder a ella deberá sólo presionar <ENTER> o digitar la letra que resalta en el submenú.

## 2.2. MANTENIMIENTO DE CLIENTES

El Mantenimiento de CLIENTES es la primera opción del Menú Principal, esta opción le permite hacer los Ingresos, Actualizaciones, Consulta General, Eliminar, y Finalizar la tarea; de los nuevos socios, si Ud. decidió realizar esta tarea, lo primero que le presentará el sistema es una pantalla como la descrita a continuación:

Cobros

SMAC100

CLUB ECUESTRE LA HERRADURA

25.09.16

Mantenimiento Clientes

CODIGO DEL CLIENTE :  
NOMBRE :  
APELLIDO :  
# CEDULA :  
CASILLA :  
LUGAR DE LA CASILLA :  
DOMICILIO :  
TELEFONO :  
EMPRESA :  
CARGO QUE OCUPA :  
DIRECCION DEL TRABAJO :  
TELEFONO DEL TRABAJO :  
CODIGO DEL RECAUDADOR :

Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar

2:10:22 pm

### 2.2.1 INGRESAR

Como podrá observar el primer dato que le pide el sistema es el Código del Cliente. Este código puede ser verificado de distintas maneras.

Para ingresar a esta opción usted puede posesionarse con las flechas del cursor en dicha opción y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitar la letra "I".

A continuación le presentamos las diferentes consideraciones tomadas para dicho valor:

- ☞ La primera consideración tomada es que este campo está formado por una extensión de 12 números.

- ☞ Si el usuario ingresó el campo con un valor menor a la extensión del campo, el sistema emitirá un mensaje de error **"Ingrese el código completo"** y le permitirá volver a ingresar el código completo.

The screenshot displays a terminal window titled "Cobros". At the top, it shows "Sistema Cuentas por Cobrar" and "CLUB ECUESTRE LA HERRADURA". A message box in the upper right corner contains the text "Ingrese el codigo completo". Below this, the "Mantenimiento C11" menu is visible. The main area contains a form with the following fields and their current values:

- CODIGO DEL CLIENTE : 2910
- NOMBRE :
- APELLIDO :
- # CEDULA :
- CASILLA :
- LUGAR DE LA CASILLA :
- DOMICILIO :
- TELEFONO :
- EMPRESA :
- CARGO QUE OCUPA :
- DIRECCION DEL TRABAJO :
- TELEFONO DEL TRABAJO :
- CODIGO DEL RECAUDADOR :

At the bottom of the window, there are five buttons: "Ingresar", "Actualizar", "Consulta General", "Eliminar", and "Finalizar". The system clock in the bottom right corner indicates "2:17:03 pm".

- ☞ Si el usuario presiona por cualquier motivo una tecla que no corresponde a un valor numérico, el sistema no le permitirá la presentación en la pantalla del mismo, y sólo escuchará una serie de sonidos, emitidos por el mismo.
- ☞ A continuación ingresara los Nombres del Socio, los Apellidos del Socio, su Número de Cédula, el Numero de su Casilla, el Lugar de la Casilla, su Lugar de Residencia o Domicilio y Numero de Teléfono del mismo, seguidamente ingresará el nombre de la Empresa donde labora, el cargo que ocupa, y así mismo la Dirección del Trabajo, y su respectivo Numero de Teléfono.
- ☞ Finalmente ingresara el código del recaudador, los cuales ya habrán estado ingresados con anterioridad en el modulo de **RECAUDADOR**, el mismo del que hablaremos mas adelante .
- ☞ El código del recaudador esta formado por una extensión de 3 números.
- ☞ Si no ingresare el numero correcto del código el sistema le enviara un mensaje de error **"Código del recaudador no existe"**

Cobros

SMAC100

CLUB ECUESTRE LA HERRADURA

Codigo del recaudador no existe

Mantenimiento

CODIGO DEL CLIENTE :291011111111

NOMBRE : JUAN CECILIO

APELLIDO : PUEBLO

# CEDULA : 0911111111

CASILLA : 12345678

LUGAR DE LA CASILLA ECUADOR

DOMICILIO : GUAYAQUIL

TELEFONO : 555-999/666-333

EMPRESA : EL PUEBLO

CARGO QUE OCUPA : PROPIETARIO

DIRECCION DEL TRABAJO GUAYAS

TELEFONO DEL TRABAJO 654-321/222-555

CODIGO DEL RECAUDADOR :

Ingresar

Actualizar

Consulta General

Eliminar

Finalizar

2:53:47 pm

➤ Paso seguido el sistema le Preguntara “**Desea grabar Cambios S / N**” la “S” significa que si desea grabar los cambios; y la “N” significa que no desea grabar los cambios.

Cobros

SMAC100

CLUB ECUESTRE LA HERRADURA

95.09.16

Mantenimiento Clientes

CODIGO DEL CLIENTE :291011111111

NOMBRE : JUAN CECILIO

APELLIDO : PUEBLO

# CEDULA : 0911111111

CASILLA : 12345

LUGAR DE LA CASILLA ECUADOR

DOMICILIO : GUAYAQUIL

TELEFONO : 123-456

EMPRESA : EL PUEBLO

CARGO QUE OCUPA : PROPIETARIO

DIRECCION DEL TRABAJO GUAYAS

TELEFONO DEL TRABAJO 233-456

CODIGO DEL RECAUDADOR :

Ingresar

Actualizar

Consulta General

Eliminar

Finalizar

3:03:37 pm

- ☞ Si el usuario decide no continuar con la ejecución de esta opción del sistema podrá salir del mismo presionando la tecla "ESC", con la cuál volverá al Menú Principal del Sistema.

Si el usuario toma en consideración todas las reglas mencionadas anteriormente podrá continuar con la ejecución del sistema.

### 2.2.2. ACTUALIZAR

En este módulo Ud. podrá hacer la actualización o una modificación de los clientes que existentes, o que usted allá ingresado recientemente la función de esta opción es permitirle al usuario modificar algún dato que se encuentra en la pantalla. Para poder utilizar este comando el ingreso del cliente debe haber sido grabado previamente.

Para ingresar a esta opción usted puede posesionarse con las flechas del cursor en dicha opción y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitar la letra "A".

Al igual que en el Ingreso, usted deberá digitar el código del cliente y automáticamente aparecerán los datos del mismo.

The screenshot shows a DOS-style window titled "Cobros". Inside, there's a header bar with "CLUB ECUESTRE LA HERRADURA" and a date "25.09.16". Below this is a menu bar with "Mantenimiento Clientes". The main area is a form with the following fields, each followed by a colon and a cursor: CODIGO DEL CLIENTE, NOMBRE, APELLIDO, # CEDULA, CASILLA, LUGAR DE LA CASILLA, DOMICILIO, TELEFONO, EMPRESA, CARGO QUE OCUPA, DIRECCION DEL TRABAJO, TELEFONO DEL TRABAJO, and CODIGO DEL RECAUDADOR. At the bottom of the window, there's a row of buttons: "Ingresar", "Actualizar", "Consulta General", "Eliminar", and "Finalizar". The bottom right corner of the window shows the time "7:25:31 pm".

- ☞ Si no ingresare el número correcto del código el sistema le enviará un mensaje de error "Código no existe".

**Cobros**

SMAC100 CLUB ECUESTRE LA HERRADURA

\*\*\* Código no existe \*\*\*

**Mantenimiento Client**

CODIGO DEL CLIENTE :323223223333

NOMBRE :  
 APELLIDO :  
 # CEDULA :  
 CASILLA :  
 LUGAR DE LA CASILLA :  
 DOMICILIO :  
 TELEFONO :  
 EMPRESA :  
 CARGO QUE OCUPA :  
 DIRECCION DEL TRABAJO :  
 TELEFONO DEL TRABAJO :  
 CODIGO DEL RECAUDADOR :

Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar

3:51:42 pm

- ☞ Al igual que en el ingreso, en esta sección del módulo usted podrá modificar cualquier error que halla cometido al ingresar los datos personales del cliente.
- ☞ Cuando halla finalizado de ingresarlos el sistema le preguntara si **"Desea Actualizar S/N"**. "S" si desea Actualizar, y "N" si no desea actualizarlos.

**Cobros**

SMAC100 CLUB ECUESTRE LA HERRADURA

25.09.16

**Mantenimiento Clientes**

CODIGO DEL CLIENTE :291011111111

NOMBRE : JUAN CECILIO  
 APELLIDO : PUEBLO  
 # CEDULA : 09111111111  
 CASILLA : 12345  
 LUGAR DE LA CASILLA : ECUADOR  
 DOMICILIO : GUAYAQUIL  
 TELEFONO : 123-456  
 EMPRESA : EL PUEBLO  
 CARGO QUE OCUPA : PROPIETARIO  
 DIRECCION DEL TRABAJO : GUAYAS  
 TELEFONO DEL TRABAJO : 233-456  
 CODIGO DEL RECAUDADOR : 0001

Desea Ud. actualizar (S/N)

Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar

8:25:35 pm

- ☞ Si el usuario decide no continuar con la ejecución de esta opción del sistema podrá salir del mismo presionando la tecla "ESC", con la cuál volverá al Menú Principal del Sistema.

Si el usuario toma en consideración todas las reglas mencionadas podrá continuar con la ejecución del sistema.

2.2.3. CONSULTA GENERAL

En este modulo usted podrá visualizar de forma general todos los clientes ingresados. Los clientes están ordenados por orden de numeración del código.

Para ingresar a esta opción usted puede pocisionarse con las flechas del cursor en dicha opción y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitar la letra “C”.

Cobros					
CLUB ECUESTRE LA HERRADURA					
75.09.16					
Codigo	Nombres	Apellidos	Cédula	Casilla	L
291000019004	ROBERTO	ISAIAS			
291000033004	HERNAN	LUQUE B.			
291000069009	FRANCISCO	GUZMAN			
291000071004	TERESA	CAMPODONICO			
291000112002	EDUARDO	DE YCAZA			
291000148007	MANUEL	VALDIVIEZO P.			
291000150002	GALFIX	VERA F.			
291000162007	XAVIER	NEIRA M.			
291000215000	JUAN J.	PONS			
291000239000	AGUSTIN	FEBRESCORDERO			
291000306003	MANUEL	BUENDIA			
291000318008	JORGE	USCOCOICH			
291000356008	MAGALY	DE GELLIBERT			
291000370008	RUBEN	LARREA I.			
291000409001	JAIME	LUZURIAGA			
291000459006	JOSE E.	BASTIDAS			
291000502009	BERNARDO	MANZANO			

- ☞ Como se podrá ver, en la pantalla usted podrá visualizar el código del cliente, sus nombres, el numero de cédula, al igual que el de la casilla, también vera los teléfonos de trabajo, su dirección, la dirección de su domicilio el teléfono, y por ultimo del código de su respectivo recaudador.
- ☞ Usted podrá moverse en esta pantalla, pulsando las flechas funcionales, o también pulsando <Enter>, al igual que la tecla <Tab>.

- ☞ Si el usuario decide no continuar con la ejecución de esta opción del sistema podrá salir del mismo presionando la tecla "ESC", con la cuál volverá al Menú Principal del Sistema.

Si el usuario toma en consideración todas las reglas mencionadas podrá continuar con la ejecución del sistema.

## 2.2.4. ELIMINAR

En la siguiente opción permite eliminar, si así Ud. lo desea, que por algún u otro motivo ya no sean miembros activos del club.

Para ingresar a esta opción usted puede pocisionarse con las flechas del cursor en dicha opción y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitar la letra "E".

En esta opción al, al igual que en la modificación, actúa de la misma forma, y posee la misma interface.

The screenshot displays a terminal window titled 'Cobros' with a menu bar containing 'Ingresar', 'Actualizar', 'Consulta General', 'Eliminar', and 'Finalizar'. The 'Eliminar' option is highlighted. The main area shows client data for 'JUAN CECILIO' with a 'Desea Eliminarlo (S/N)' prompt. The data fields are as follows:

Mantenimiento Clientes	
CODIGO DEL CLIENTE	: 291011111111
NOMBRE	: PUEBLO
APELLIDO	: JUAN CECILIO
# CEDULA	: 0911111111
CASILLA	: 12345
LUGAR DE LA CASILLA	: ECUADOR
DOMICILIO	: GUAYAQUIL
TELEFONO	: 123-456
EMPRESA	: GUAYAS
CARGO QUE OCUPA	: PROPIETARIO
DIRECCION DEL TRABAJO	: PUEBLO
TELEFONO DEL TRABAJO	: 233-456
CODIGO DEL RECAUDADO	:
Desea Eliminarlo (S/N)	

- ☞ Usted podrá digitar "S" si desea eliminarlo o "N" si no desea hacerlo. Al eliminar usted a un cliente, este desaparece completamente de todo el sistema.
- ☞ Si no ingresare el número correcto del código el sistema le enviará un mensaje de error "Código no existe".

Cobros

SMAC100 CLUB ECUESTRE LA HERRADURA \*\*\* Código no existe \*\*\*

Mantenimiento Client

CODIGO DEL CLIENTE :4564646464

NOMBRE :  
APELLIDO :  
# CEDULA :  
CASILLA :  
LUGAR DE LA CASILLA :  
DOMICILIO :  
TELEFONO :  
EMPRESA :  
CARGO QUE OCUPA :  
DIRECCION DEL TRABAJO :  
TELEFONO DEL TRABAJO :  
CODIGO DEL RECAUDADOR :

Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar

8:59:16 pm

- ☞ Si el usuario decide no continuar con la ejecución de esta opción del sistema podrá salir del mismo presionando la tecla "ESC", con la cuál volverá al Menú Principal del Sistema.

Si el usuario toma en consideración todas las reglas mencionadas podrá continuar con la ejecución del sistema.

## 2.2 5. FINALIZAR

Esta opción es muy simple, indica la finalización de este modulo, usted puede posesionarse o bien con las flechas del cursor y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitando la tecla "F".

### 2.2.3. CONSULTA GENERAL

En este modulo usted podrá visualizar de forma general todos los clientes ingresados. Los clientes están ordenados por orden de numeración del código.

Para ingresar a esta opción usted puede posecionarse con las flechas del cursor en dicha opción y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitar la letra "C".

Codigo	Nombres	Apellidos	Cédula	Casilla	L
291000019004	ROBERTO	ISAIAS			
291000033004	HERNAN	LUQUE B.			
291000069009	FRANCISCO	GUZMAN			
291000071004	TERESA	CAMPDONICO			
291000112002	EDUARDO	DE YCAZA			
291000148007	MANUEL	VALDIVIEZO P.			
291000150002	GALFIX	VERA F.			
291000162007	XAVIER	NEIRA M.			
291000215000	JUAN J.	PONS			
291000239000	AGUSTIN	FEBRESCORDERO			
291000306003	MANUEL	BUENDIA			
291000318008	JORGE	USCOCOICH			
291000356008	MAGALY	DE GELLIBERT			
291000370008	RUBEN	LARREA T.			
291000409001	JAIME	LUZURIAGA			
291000459006	JOSE E.	BASTIDAS			
291000502009	BERNARDO	MANZANO			

- Como se podrá ver, en la pantalla usted podrá visualizar el código del cliente, sus nombres, el numero de cédula, al igual que el de la casilla, también verá los teléfonos de trabajo, su dirección, la dirección de su domicilio el teléfono, y por ultimo del código de su respectivo recaudador.
- Usted podrá moverse en esta pantalla, pulsando las flechas funcionales, o también pulsando <Enter>, al igual que la tecla <Tab>.

- ☞ Si el usuario decide no continuar con la ejecución de esta opción del sistema podrá salir del mismo presionando la tecla "ESC", con la cuál volverá al Menú Principal del Sistema.

Si el usuario toma en consideración todas las reglas mencionadas podrá continuar con la ejecución del sistema.

## 2.2.4. ELIMINAR

En la siguiente opción permite eliminar, si así Ud. lo desea, que por algún u otro motivo ya no sean miembros activos del club.

Para ingresar a esta opción usted puede posecionarse con las flechas del cursor en dicha opción y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitar la letra "E".

En esta opción al, al igual que en la modificación, actúa de la misma forma, y posee la misma interface.

The screenshot shows a terminal window titled 'Cobros' with a menu bar containing 'Ingresar', 'Actualizar', 'Consulta General', 'Eliminar', and 'Finalizar'. The main area is titled 'Mantenimiento Clientes' and displays the following client data:

CODIGO DEL CLIENTE	:291011111111
NOMBRE	: PUEBLO
APELLIDO	: JUAN CECILIO
# CEDULA	: 0911111111
CASILLA	: 12345
LUGAR DE LA CASILLA	: ECUADOR
DOMICILIO	: GUAYAQUIL
TELEFONO	: 123-456
EMPRESA	: GUAYAS
CARGO QUE OCUPA	: PROPIETARIO
DIRECCION DEL TRABAJO	: PUEBLO
TELEFONO DEL TRABAJO	: 233-456
CODIGO DEL RECAUDADO	:

Below the data, it says 'Desea Eliminarlo (S/N)' with a cursor. The bottom right corner shows the time '8:49:24 pm'.

- ☞ Usted podrá digitar "S" si desea eliminarlo o "N" si no desea hacerlo. Al eliminar usted a un cliente, este desaparece completamente de todo el sistema.
- ☞ Si no ingresare el número correcto del código el sistema le enviará un mensaje de error **"Código no existe"**.

The screenshot shows a terminal window titled "Cobros". At the top, it displays "SMAc100" and "CLUB ECUESTRE LA HERRADURA". A message box in the top right corner says "\*\*\* Código no existe \*\*\*". Below this, the screen is titled "Mantenimiento Client". It lists various fields for a client record, with the "CODIGO DEL CLIENTE" field filled with "4564646464". The fields listed are: NOMBRE, APELLIDO, # CEDULA, CASILLA, LUGAR DE LA CASILLA, DOMICILIO, TELEFONO, EMPRESA, CARGO QUE OCUPA, DIRECCION DEL TRABAJO, TELEFONO DEL TRABAJO, and CODIGO DEL RECAUDADOR. At the bottom, there are five buttons: "Ingresar", "Actualizar", "Consulta General", "Eliminar", and "Finalizar". The time "8:59:16" is displayed in the bottom right corner.

- ☞ Si el usuario decide no continuar con la ejecución de esta opción del sistema podrá salir del mismo presionando la tecla "ESC", con la cuál volverá al Menú Principal del Sistema.

Si el usuario toma en consideración todas las reglas mencionadas podrá continuar con la ejecución del sistema.

## 2.2 5. FINALIZAR

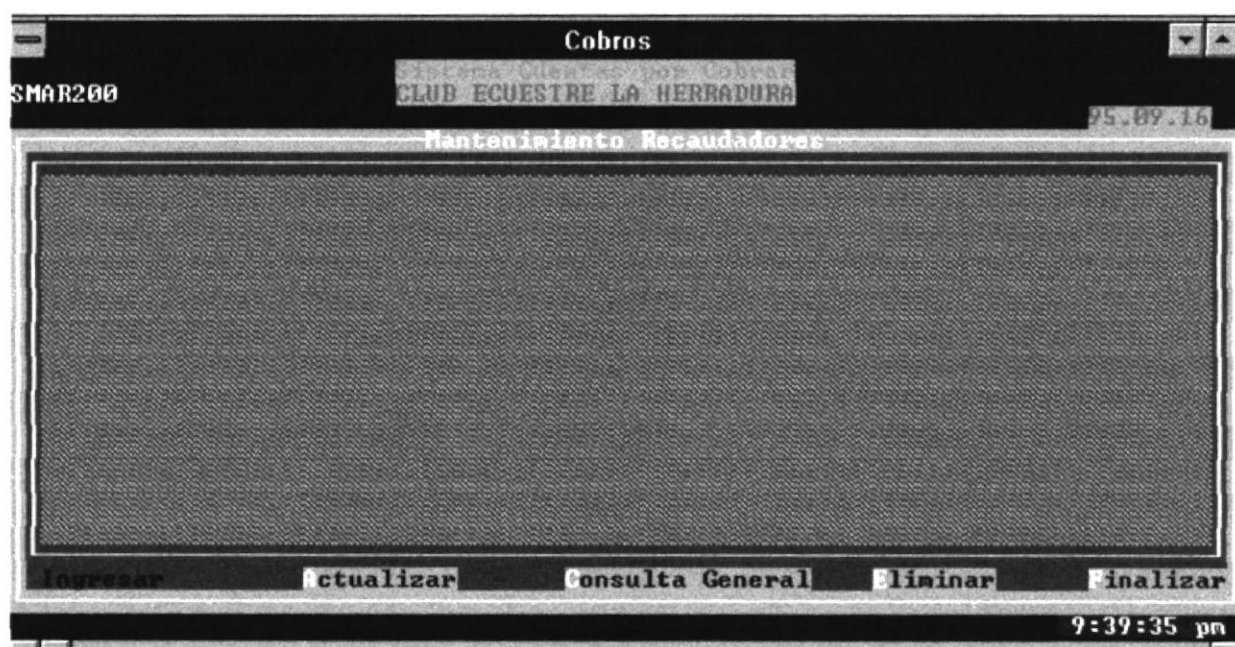
Esta opción es muy simple, indica la finalización de este modulo, usted puede posesionarse o bien con las flechas del cursor y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitando la tecla "F".

## 2.3. MANTENIMIENTO RECAUDADORES

El Mantenimiento de **RECAUDADORES** es la segunda opción del Menú Principal, esta opción le permite hacer los Ingresos, Actualizaciones, Consulta General, Eliminar, y Finalizar la tarea; de los recaudadores que trabajan para el club.

Esta opción debe ser realizada antes de ser ingresados los clientes al sistema, ya que los recaudadores están divididos para cada socio.

Si Ud. decidió realizar esta tarea, lo primero que le presentará el sistema es una pantalla como la descrita a continuación:



### 2.3.1 INGRESAR

Como podrá observar el primer dato que le pide el sistema es el Código del Recaudador. Este código puede ser verificado de distintas maneras.

Cobros

SMAR200

Sistema de Cuentas por Cobrar

CLUB ECUESTRE LA HERRADURA

95.09.16

Mantenimiento Recaudadores

Codigo Recaudador:

Nombre:

Ingresar   Actualizar   Consulta General   Eliminar   Finalizar

9:49:00 pm

Para ingresar a esta opción usted puede posecionarse con las flechas del cursor en dicha opción y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitar la letra "I".

A continuación le presentamos las diferentes consideraciones tomadas para dicho valor:

- ☞ La primera consideración tomada es que este campo está formado por una extensión de 3 números.
- ☞ Si el usuario ingresó el campo con un valor menor a la extensión del campo, el sistema emitirá un mensaje de error **"Ingrese el código completo"** y le permitirá volver a ingresar el código completo.

Cobros

SMAR200

CLUB ECUESTRE LA HERRADURA

Mantenimiento Recaudadores

Ingrese el codigo completo

Codigo Recaudador:

Nombre :

IngresarActualizarConsulta GeneralEliminarFinalizar

9:50:12 pm

- Si el usuario presiona por cualquier motivo una tecla que no corresponde a un valor numérico, el sistema no le permitirá la presentación en la pantalla del mismo, y sólo escuchará una serie de sonidos, emitidos por el mismo.
- A continuación ingresara el nombre del Recaudador.

Cobros

SMAR200

CLUB ECUESTRE LA HERRADURA

Mantenimiento Recaudadores

95.09.16

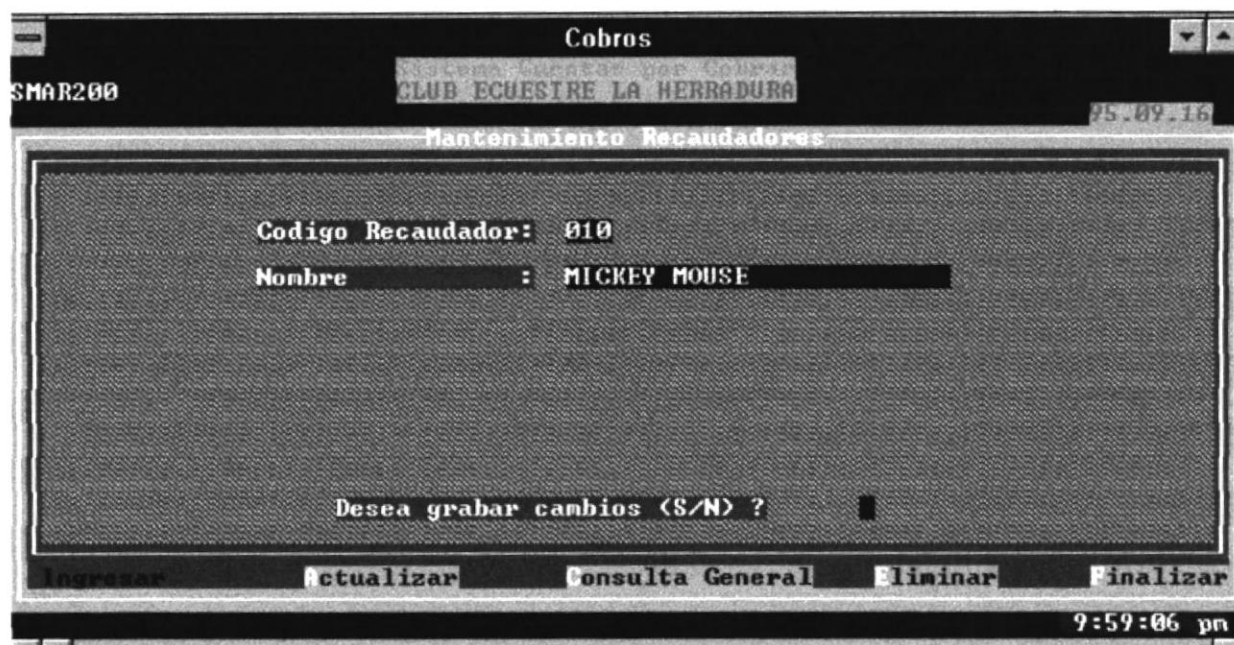
Codigo Recaudador: 010

Nombre : MICKEY MOUSE\_

IngresarActualizarConsulta GeneralEliminarFinalizar

9:55:55 pm

- ☞ Paso seguido el sistema le Preguntara **"Desea grabar Cambios S / N"** la **"S"** significa que si desea grabar los cambios; y la **"N"** significa que no desea grabar los cambios.



- ☞ Si el usuario decide no continuar con la ejecución de esta opción del sistema podrá salir del mismo presionando la tecla **"ESC"**, con la cuál volverá al Menú Principal del Sistema.

Si el usuario toma en consideración todas las reglas mencionadas anteriormente podrá continuar con la ejecución del sistema.

### 2.3.2. ACTUALIZAR

En este módulo Ud. podrá hacer la actualización o una modificación de los recaudadores existentes, o que usted allá ingresado recientemente la función de esta opción es permitirle al usuario modificar algún dato que se encuentra en la pantalla. Para poder utilizar este comando el ingreso del recaudador debe haber sido grabado previamente.

Para ingresar a esta opción usted puede posesionarse con las flechas del cursor en dicha opción y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitar la letra **"A"**.

Al igual que en el Ingreso, usted deberá digitar el código del Recaudador y automáticamente aparecerán el nombre del mismo.

Cobros

SMAR200 CLUB ECUESTRE LA HERRADURA 05.09.16

Mantenimiento Recaudadores

Codigo Recaudador: 010

Nombre : MICKEY MOUSE

Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar

10:24:29 pm

- ☞ Si no ingresare el número correcto del código, el sistema le enviará un mensaje de error "Código no existe".

Cobros

SMAR200 CLUB ECUESTRE LA HERRADURA \*\*\* Código no existe \*\*\*

Mantenimiento Recaudadores

Codigo Recaudador: 000

Nombre :

Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar

10:25:26 pm

- ☞ Al igual que en el ingreso, en esta sección del módulo usted podrá modificar cualquier error que halla cometido al ingresar el nombre del recaudador.

- ☞ Cuando halla finalizado de ingresarlos el sistema le preguntara si **"Desea Actualizar S/N"**. **"S"** si desea Actualizar, y **"N"** si no desea actualizarlos.

Cobros

SMAR200 CLUB ECUESTRE LA HERRADURA 95.09.16

Mantenimiento Recaudadores

Codigo Recaudador: 010

Nombre : MICKEY EL RATON

Desea Ud. actualizar <S/N>

Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar

10:27:43 pm

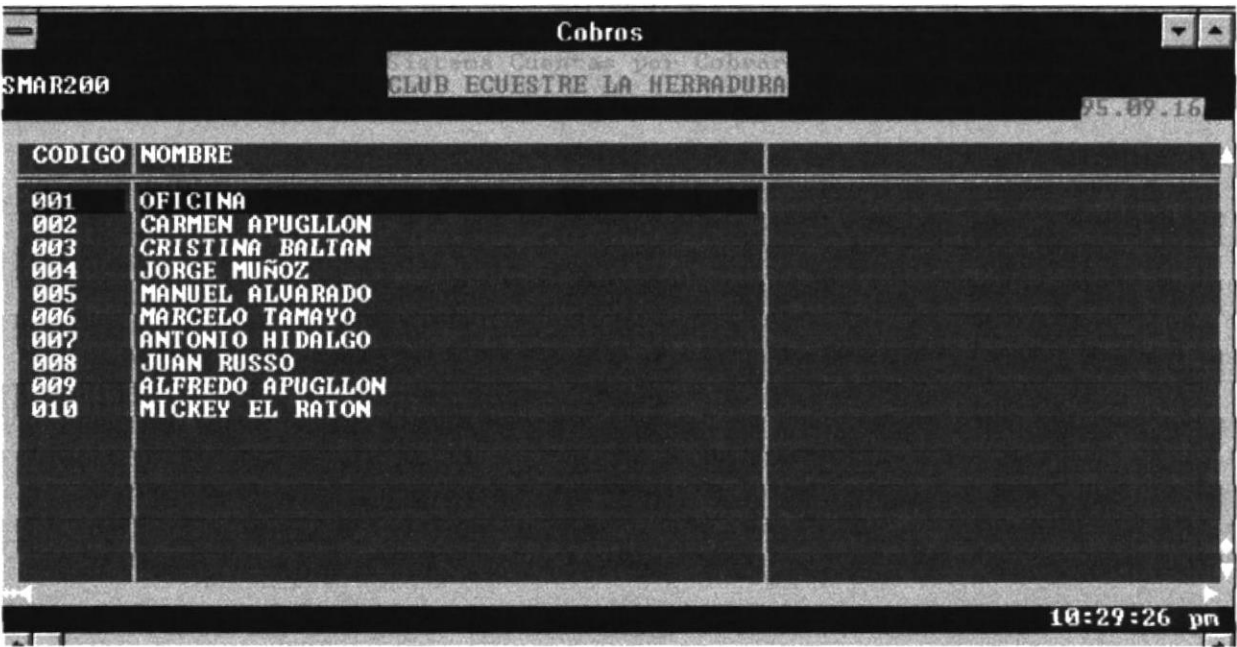
- ☞ Si el usuario decide no continuar con la ejecución de esta opción del sistema podrá salir del mismo presionando la tecla **"ESC"**, con la cuál volverá al Menú Principal del Sistema.

Si el usuario toma en consideración todas las reglas mencionadas podrá continuar con la ejecución del sistema.

2.3.3. CONSULTA GENERAL

En este modulo usted podrá visualizar de forma general todos los Recaudadores ingresados. Los clientes están ordenados por orden de numeración del código.

Para ingresar a esta opción usted puede posecionarse con las flechas del cursor en dicha opción y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitar la letra “C”.



Cobros	
Sistema de Cuentas por Cobrar	
CLUB ECUESTRE LA HERRADURA	
75.09.16	
CODIGO	NOMBRE
001	OFICINA
002	CARMEN APUGLLON
003	CRISTINA BALTAN
004	JORGE MUÑOZ
005	MANUEL ALVARADO
006	MARCELO TAMAYO
007	ANTONIO HIDALGO
008	JUAN RUSSO
009	ALFREDO APUGLLON
010	MICKEY EL RATON
10:29:26 pm	

- ☞ Como se podrá ver, en la pantalla usted podrá visualizar el código del Recaudador, y sus nombres.
- ☞ Usted podrá moverse en esta pantalla, pulsando las flechas funcionales, o también pulsando <Enter>, al igual que la tecla <Tab>.
- ☞ Si el usuario decide no continuar con la ejecución de esta opción del sistema podrá salir del mismo presionando la tecla "ESC", con la cuál volverá al Menú Principal del Sistema.

Si el usuario toma en consideración todas las reglas mencionadas podrá continuar con la ejecución del sistema.

### 2.3.4. ELIMINAR

En la siguiente opción permite eliminar, si así Ud. lo desea, que por algún u otro motivo ya no trabajen para club.

Para ingresar a esta opción usted puede pocisionarse con las flechas del cursor en dicha opción y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitar la letra "E".

En esta opción al, al igual que en la modificación, actúa de la misma forma, y posee la misma interface.

Cobros

SMAR200 CLUB ECUESTRE LA HERRADURA 15.09.16

Mantenimiento Recaudadores

Codigo Recaudador: 010

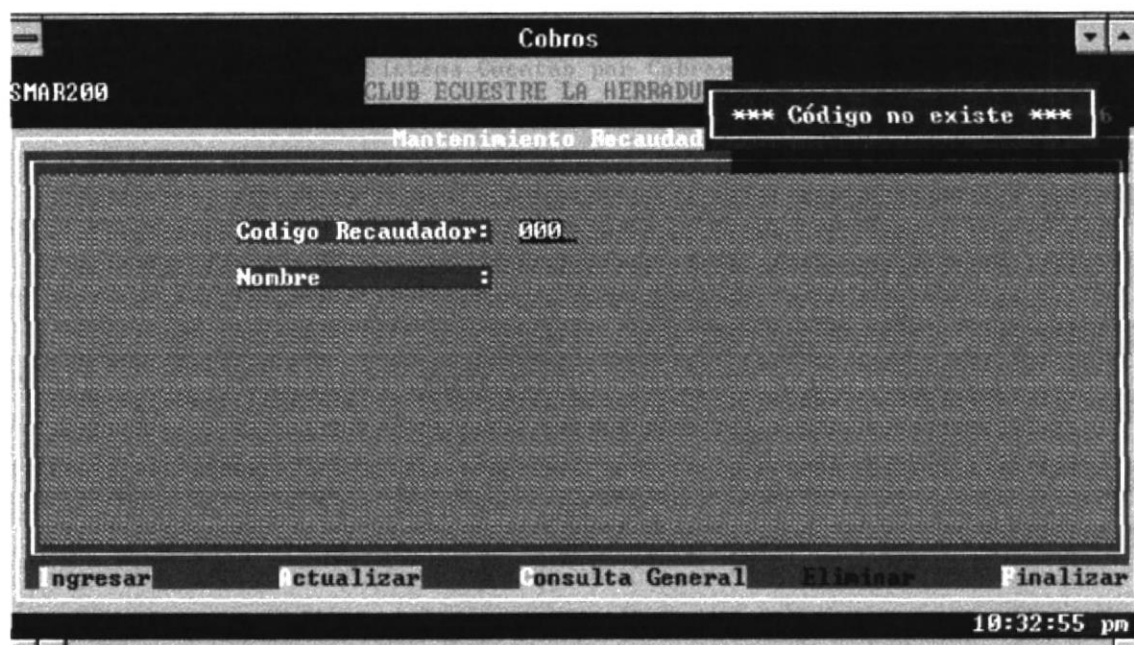
Nombre : MICKEY EL RATON

Desea Eliminarlo (S/N)

Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar

10:31:38 pm

- ☞ Usted podrá digitar "S" si desea eliminarlo o "N" si no desea hacerlo.
- ☞ Si no ingresare el número correcto del código el sistema le enviará un mensaje de error "Código no existe".



- ☞ Si el usuario decide no continuar con la ejecución de esta opción del sistema podrá salir del mismo presionando la tecla "ESC", con la cuál volverá al Menú Principal del Sistema.

Si el usuario toma en consideración todas las reglas mencionadas podrá continuar con la ejecución del sistema.

## 2.3 5. FINALIZAR

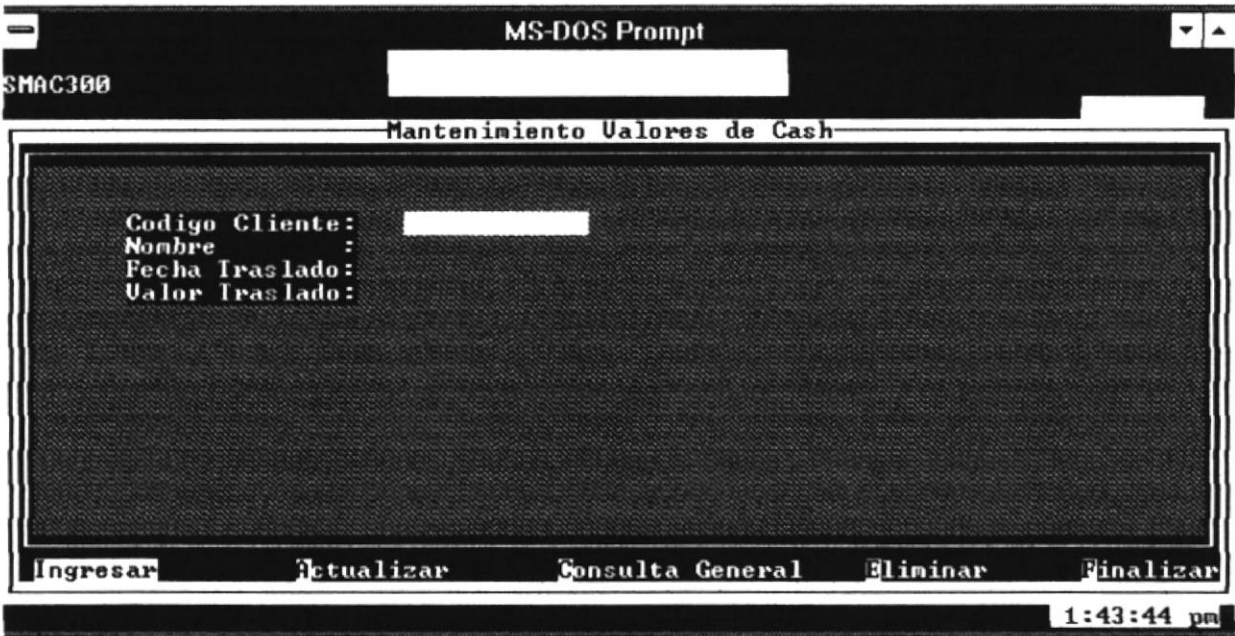
Esta opción es muy simple, indica la finalización de este modulo, usted puede posesionarse o bien con las flechas del cursor y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitando la tecla "F".

2.4. MANTENIMIENTO CASH.

El Mantenimiento de **CASH** es la tercera opción del Menú Principal, esta opción le permite hacer los Ingresos, Actualizaciones, Consulta General, Eliminar, y Finalizar la tarea; de los valores que no son sino las deudas acumuladas a la tarjeta Cash.

Esta opción debe ser realizada, es decir los valores deben ser ingresados antes de ser generados los estados de cuenta de cada socio.

Si Ud. decidió realizar esta tarea, lo primero que le presentará el sistema es una pantalla como la descrita a continuación:



2.4.1 INGRESAR

Como podrá observar el primer dato que le pide el sistema es el Código del Cliente, y automáticamente aparecerán los nombres del Socio. Este código puede ser verificado de distintas maneras.

MS-DOS Prompt

SMAC300

Mantenimiento Valores de Cash

Codigo Cliente: 291011111111  
Nombre : KEVIN COSTNER  
Fecha Traslado: 95.09.17  
Valor Traslado: 0

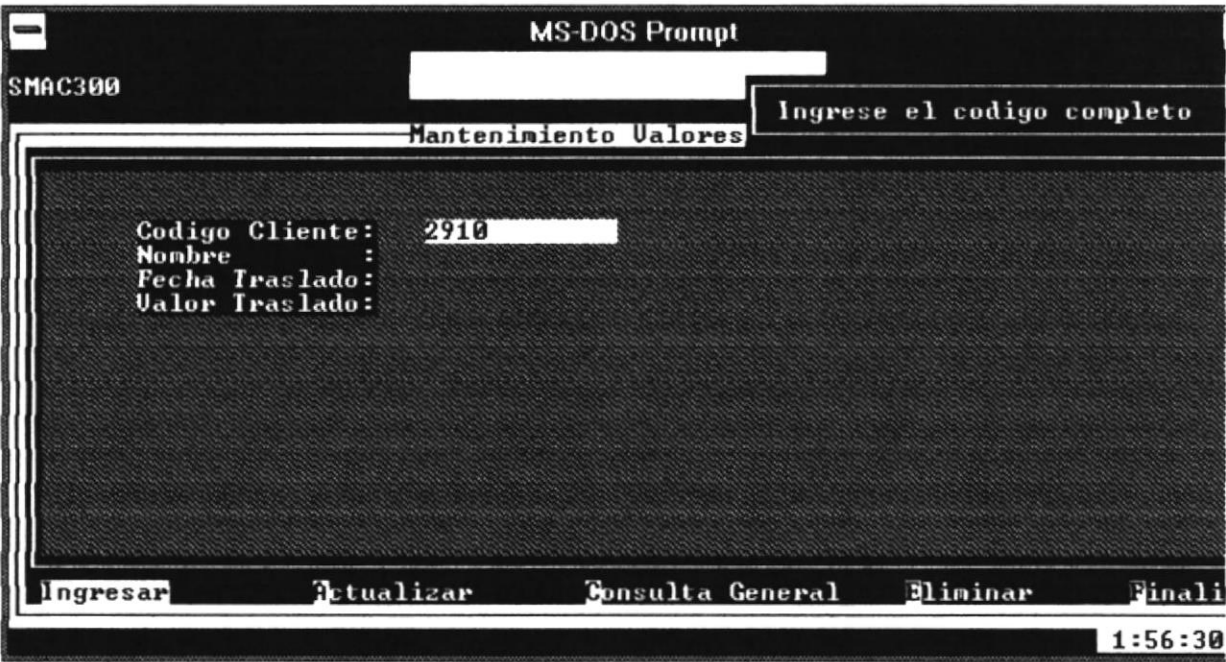
Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finali

1:52:16

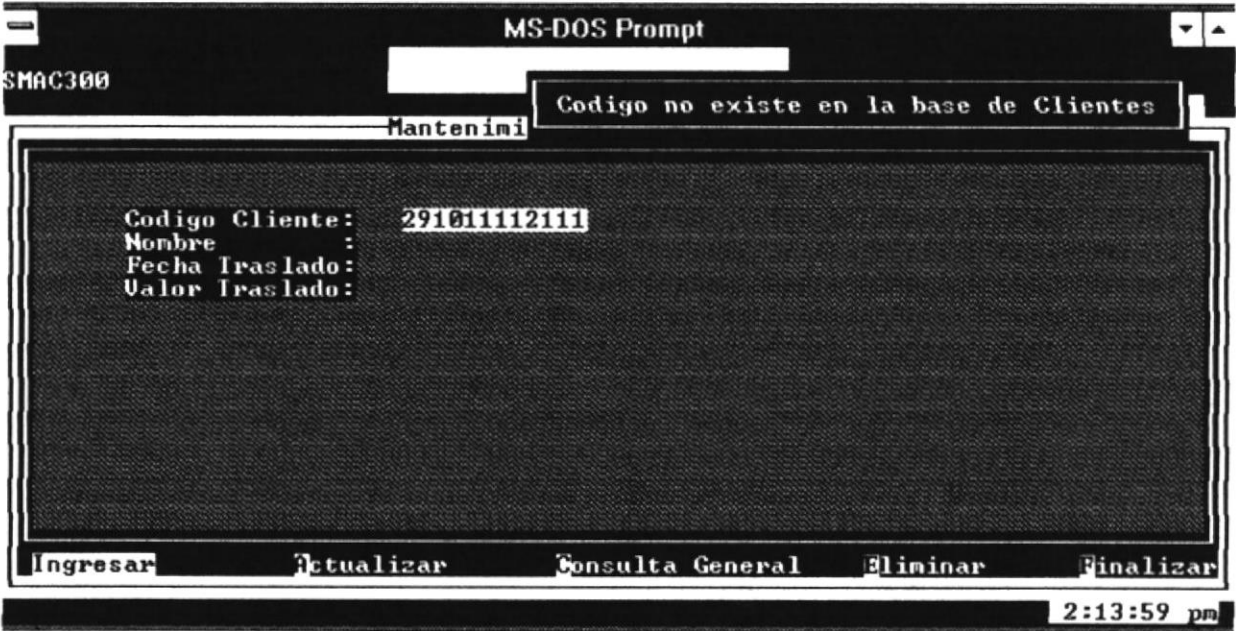
Para ingresar a esta opción usted puede posecionarse con las flechas del cursor en dicha opción y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitar la letra "I".

A continuación le presentamos las diferentes consideraciones tomadas para dicho valor:

- ☞ La primera consideración tomada es que este campo está formado por una extensión de 12 números.
- ☞ Si el usuario ingresó el código con un valor menor a la extensión del campo, el sistema emitirá un mensaje de error **"Ingrese el código completo"** y le permitirá volver a ingresar el código completo.



- ☞ Si el usuario presiona por cualquier motivo una tecla que no corresponde a un valor numérico, el sistema no le permitirá la presentación en la pantalla del mismo, y sólo escuchará una serie de sonidos, emitidos por el mismo.
- ☞ Si el usuario ingreso equivocadamente el código del cliente el sistema mostrara un mensaje "El código no existe en la base de clientes"



- ☞ Paso seguido el sistema le Preguntara "Desea grabar Cambios S / N" la "S" significa que si desea grabar los cambios; y la "N" significa que no desea grabar los cambios.

MS-DOS Prompt

SMAC300

Mantenimiento Valores de Cash

Codigo Cliente: 291011111111  
Nombre : KEVIN COSTNER  
Fecha Traslado: 95.09.17  
Valor Traslado: 300000

Desea grabar cambios (S/N) ?

Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar

2:16:11 pm

- ☞ Si el usuario decide no continuar con la ejecución de esta opción del sistema podrá salir del mismo presionando la tecla "ESC", con la cuál volverá al Menú Principal del Sistema.

Si el usuario toma en consideración todas las reglas mencionadas anteriormente podrá continuar con la ejecución del sistema.

## 2.4.2. ACTUALIZAR

En este módulo Ud. podrá hacer la actualización o una modificación de los valores o deudas de la tarjeta Cash que usted halla ingresado recientemente la función de esta opción es permitirle al usuario modificar algún dato que se encuentra en la pantalla. Para poder utilizar este comando el ingreso del recaudador debe haber sido grabado previamente.

Para ingresar a esta opción usted puede posesionarse con las flechas del cursor en dicha opción y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitar la letra "A".

Al igual que en el Ingreso, usted deberá digitar el código del Recaudador y automáticamente aparecerán el nombre del mismo.

MS-DOS Prompt

SMAC300

Mantenimiento Valores de Cash

Codigo Cliente: 291011111111

Nombre : KEVIN COSTNER

Fecha Traslado: 95.09.17

Valor Traslado: 300000

Ingresar

Actualizar

Consulta General

Eliminar

Finalizar

2:20:59 pm

☞ Si no ingresare el número correcto del código, el sistema le enviará un mensaje de error “Código no existe” .

MS-DOS Prompt

SMAC300

Mantenimiento Valores de

Codigo Cliente: 291011121111

Nombre :

Fecha Traslado:

Valor Traslado:

Ingresar

Actualizar

Consulta General

Eliminar

Finalizar

2:22:56 pm

\*\*\* Código no existe \*\*\*

☞ Al igual que en el ingreso, en esta sección del módulo usted podrá modificar cualquier error que halla cometido al ingresar el nombre del recaudador.

- ☞ Cuando halla finalizado de ingresarlos el sistema le preguntara si “**Desea Actualizar S/N**”. “**S**” si desea Actualizar, y “**N**” si no desea actualizarlos.

MS-DOS Prompt

SMAC300

Mantenimiento Valores de Cash

Codigo Cliente:	291011111111	
Nombre :	KEVIN	COSTNER
Fecha Traslado:	95.09.17	
Valor Traslado:	4	

Desea Ud. actualizar (S/N)

IngresarActualizarConsulta GeneralEliminarFinalizar

2:25:44 pm

- ☞ Si el usuario decide no continuar con la ejecución de esta opción del sistema podrá salir del mismo presionando la tecla “**ESC**”, con la cuál volverá al Menú Principal del Sistema.

Si el usuario toma en consideración todas las reglas mencionadas podrá continuar con la ejecución del sistema.

2.4.3. CONSULTA GENERAL

En este modulo usted podrá visualizar de forma general únicamente los códigos de los clientes, la fecha de traslado, y el valor de la deuda de Cash. Los clientes están ordenados por orden de numeración del código.

Para ingresar a esta opción usted puede posecionarse con las flechas del cursor en dicha opción y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitar la letra “**C**”.

MS-DOS Prompt

SMAC300

CODIGO	FECHA	VALOR
111111111111	95.09.08	50000
222222222222	95.09.08	140000
291011111111	95.09.17	300000

2:39:32 pm

- Como se podrá ver, en la pantalla usted podrá visualizar el código del Recaudador, y sus nombres.
- Usted podrá moverse en esta pantalla, pulsando las flechas funcionales, o también pulsando <Enter>, al igual que la tecla <Tab>.
- Si el usuario decide no continuar con la ejecución de esta opción del sistema podrá salir del mismo presionando la tecla "ESC", con la cuál volverá al Menú Principal del Sistema.

Si el usuario toma en consideración todas las reglas mencionadas podrá continuar con la ejecución del sistema.

2.4.4. ELIMINAR

En la siguiente opción permite eliminar, si así Ud. lo desea, que por algún u otro motivo ya no trabajen para club.

Para ingresar a esta opción usted puede posecionarse con las flechas del cursor en dicha opción y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitar la letra “E”.

En esta opción al, igual que en la modificación, actúa de la misma forma, y posee la misma interface.

MS-DOS Prompt

SMAC300

Mantenimiento Valores de Cash

Codigo Cliente: 291011111111

Nombre : KEVIN COSTNER

Fecha Traslado: 95.09.17

Valor Traslado: 300000

Desea Eliminarlo (S/N)

IngresarActualizarConsulta GeneralEliminarFinalizar

2:42:34 pm

- ☞ Usted podrá digitar “S” si desea eliminarlo o “N” si no desea hacerlo.
- ☞ Si no ingresare el número correcto del código el sistema le enviará un mensaje de error “Código no existe”.

MS-DOS Prompt

SMAC300

Mantenimiento Valores de

Codigo Cliente: 291011121111

Nombre :

Fecha Traslado:

Valor Traslado:

\*\*\* Código no existe \*\*\*

IngresarActualizarConsulta GeneralEliminarFinalizar

2:44:51 pm

- ☞ Si el usuario decide no continuar con la ejecución de esta opción del sistema podrá salir del mismo presionando la tecla "ESC", con la cuál volverá al Menú Principal del Sistema.

Si el usuario toma en consideración todas las reglas mencionadas podrá continuar con la ejecución del sistema.

## **2.4 5. FINALIZAR**

Esta opción es muy simple, indica la finalización de este modulo, usted puede posesionarse o bien con las flechas del cursor y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitando la tecla “F”.

2.5. MANTENIMIENTO CONSTANTES.

El Mantenimiento de **CONSTANTES** es la cuarta opción del Menú Principal, esta opción le permite hacer los Ingresos, Actualizaciones, Consulta General, Eliminar, y Finalizar la tarea; de los valores que no son sino las mensualidades que cobra el club.

Esta opción debe ser realizada, es decir los valores deben ser ingresados antes de ser generados los estados de cuenta de cada socio.

Si Ud. decidió realizar esta tarea, lo primero que le presentará el sistema es una pantalla como la descrita a continuación:

MS-DOS Prompt

SMAC400

Mantenimiento de Constantes

Cuota Ordinaria :		0
Cuota Extraordinaria :		0
Interes :		0

IngresarActualizarConsulta GeneralEliminarFinalizar

3:03:42 pm

2.5.1 INGRESAR

Como podrá observar el primer dato que le pide el sistema es el Valor de la Cuota Ordinaria, La Cuota Extraordinaria, y el Interés si es que hubiere. Este código puede ser verificado de distintas maneras.

MS-DOS Prompt

SMAC400

Mantenimiento de Constantes

Cuota Ordinaria :	45000
Cuota Extraordinaria :	30000
Interes :	5

Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar

3:06:25 pm

Para ingresar a esta opción usted puede posicionarse con las flechas del cursor en dicha opción y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitar la letra "I".

Puede presentarse el caso de que las cuotas hallan sido ingresadas con anterioridad, entonces usted no podrá ingresarlas, solo las podrá actualizar, o eliminar para ingresar otras nuevas cuotas.

MS-DOS Prompt

SMAC400

Mantenimiento de Constantes ya fueron ingresadas

Cuota Ordinaria :	
Cuota Extraordinaria :	
Interes :	

Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar

3:10:28 pm

A continuación le presentamos las diferentes consideraciones tomadas para dicho valor:

- ☞ La primera consideración tomada es que este campo está formado por una extensión de 9 números.
- ☞ Si el usuario presiona por cualquier motivo una tecla que no corresponde a un valor numérico, el sistema no le permitirá la presentación en la pantalla del mismo, y sólo escuchará una serie de sonidos, emitidos por el mismo.
- ☞ Paso seguido el sistema le Preguntara **"Desea grabar Cambios S / N"** la **"S"** significa que si desea grabar los cambios; y la **"N"** significa que no desea grabar los cambios.

MS-DOS Prompt

SMAC400

Mantenimiento de Constantes

Cuota Ordinaria :	45000
Cuota Extraordinaria :	30000
Interes :	0

Desea grabar cambios <S/N> ?

Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar

3:15:33 pm

- ☞ Si el usuario decide no continuar con la ejecución de esta opción del sistema podrá salir del mismo presionando la tecla **"ESC"**, con la cuál volverá al Menú Principal del Sistema.

Si el usuario toma en consideración todas las reglas mencionadas anteriormente podrá continuar con la ejecución del sistema.

## 2.5.2. ACTUALIZAR

En este módulo Ud. podrá hacer la actualización o una modificación de los valores de las constantes que usted halla ingresado recientemente la función de esta opción es permitirle al usuario modificar algún dato que se encuentra en la pantalla. Para poder utilizar este comando el ingreso de los valores debe haber sido grabado previamente.

Para ingresar a esta opción usted puede pocisionarse con las flechas del cursor en dicha opción y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitar la letra "A".

Al igual que en el Ingreso, usted solo deberá pocisionarse en la opción y digitar <Enter>

MS-DOS Prompt

SMAC400

Mantenimiento de Constantes

Cuota Ordinaria :	45000
Cuota Extraordinaria :	30000
Interes :	0

Ingresar   Actualizar   Consulta General   Eliminar   Finalizar

3:25:53 pm

- ☞ Al igual que en el ingreso, en esta sección del módulo usted podrá modificar cualquier error que halla cometido al ingresar el valor de las constantes.
- ☞ Cuando halla finalizado de ingresarlos el sistema le preguntará si "**Desea Actualizar S/N**". "S" si desea Actualizar, y "N" si no desea actualizarlos.

MS-DOS Prompt

SMAC400

Mantenimiento de Constantes

Cuota Ordinaria : 45000  
Cuota Extraordinaria : 30000  
Interes : 0

Desea Ud. actualizar (S/N)

Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar

3:32:55 pm

- ☞ Si el usuario decide no continuar con la ejecución de esta opción del sistema podrá salir del mismo presionando la tecla "ESC", con la cuál volverá al Menú Principal del Sistema.

Si el usuario toma en consideración todas las reglas mencionadas podrá continuar con la ejecución del sistema.

### 2.5.3. CONSULTA GENERAL

En este modulo usted podrá visualizar de forma general únicamente los valores de las constantes

Para ingresar a esta opción usted puede posicionarse con las flechas del cursor en dicha opción y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitar la letra "C".

MS-DOS Prompt

SHAC400

Mantenimiento de Constantes

Cuota Ordinaria : 45000  
Cuota Extraordinaria : 30000  
Interes : 0.00

Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar

3:35:30 pm

- ☞ Si el usuario decide no continuar con la ejecución de esta opción del sistema podrá salir del mismo presionando la tecla "ESC", con la cuál volverá al Menú Principal del Sistema.

Si el usuario toma en consideración todas las reglas mencionadas podrá continuar con la ejecución del sistema.

#### 2.5.4. ELIMINAR

En la siguiente opción permite eliminar, si así Ud. lo desea, que por algún u otro motivo estos valores ya no se utilicen para el club.

Para ingresar a esta opción usted puede posicionarse con las flechas del cursor en dicha opción y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitar la letra "E".

En esta opción al, igual que en la modificación, actúa de la misma forma, y posee la misma interface.

MS-DOS Prompt

SMAC400

Mantenimiento de Constantes

Cuota Ordinaria : 45000  
Cuota Extraordinaria : 30000  
Interes : 0

Desea Eliminarlo (S/N)

Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar

3:40:09 pm

- ☞ Usted podrá digitar "S" si desea eliminarlo o "N" si no desea hacerlo.
- ☞ Si el usuario decide no continuar con la ejecución de esta opción del sistema podrá salir del mismo presionando la tecla "ESC", con la cuál volverá al Menú Principal del Sistema.

Si el usuario toma en consideración todas las reglas mencionadas podrá continuar con la ejecución del sistema.

## 2.5 5. FINALIZAR

Esta opción es muy simple, indica la finalización de este modulo, usted puede posesionarse o bien con las flechas del cursor y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitando la tecla "F".

## 2.6. MANTENIMIENTO CONSUMO.

El Mantenimiento de **CONSUMO** es la quinta opción del Menú Principal, esta opción le permite hacer los Ingresos, Actualizaciones, Consulta General, Eliminar, y Finalizar la tarea; de los valores de consumo en el Bar.

Esta opción debe ser realizada, es decir los valores deben ser ingresados antes de ser generados los estados de cuenta de cada socio.

Si Ud. decidió realizar esta tarea, lo primero que le presentará el sistema es una pantalla como la descrita a continuación:

MS-DOS Prompt

SMAC500

Mantenimiento de Consumo

Codigo Cliente :  
Nombre Cliente :  
Apellido Cliente :  
Referencia :  
Consumo :  
Fecha de Consumo :

Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar

4:00:58 pm

### 2.4.1 INGRESAR

Como podrá observar el primer dato que le pide el sistema es el Código del Cliente, y automáticamente aparecerán los nombres del Socio. Este código puede ser verificado de distintas maneras.

MS-DOS Prompt

SMAC500

Mantenimiento de Consumo

Codigo Cliente	:291011111111
Nombre Cliente	:KEVIN
Apellido Cliente	:COSTNER
Referencia	:
Consumo	:
Fecha de Consumo	:25.09.17

Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar

4:05:55 pm

Para ingresar a esta opción usted puede posicionarse con las flechas del cursor en dicha opción y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitar la letra "I".

A continuación le presentamos las diferentes consideraciones tomadas para dicho valor:

- ☞ La primera consideración tomada es que este campo está formado por una extensión de 12 números.
- ☞ Si el usuario ingresó el código con un valor menor a la extensión del campo, el sistema emitirá un mensaje de error "Código no existe" y le permitirá volver a ingresar el código completo.

MS-DOS Prompt

SMAC500

Mantenimiento de

\*\*\*\*\* Código no existe \*\*\*\*\*

Código Cliente : 2910  
Nombre Cliente :  
Apellido Cliente :  
Referencia :  
Consumo :  
Fecha de Consumo :

Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar

4:14:06 pm

☞ Si el usuario presiona por cualquier motivo una tecla que no corresponde a un valor numérico, el sistema no le permitirá la presentación en la pantalla del mismo, y sólo escuchará una serie de sonidos, emitidos por el mismo.

☞ Si el usuario ingreso equivocadamente el código del cliente el sistema mostrara un mensaje "El código no existe "

MS-DOS Prompt

SMAC500

Mantenimiento de

\*\*\*\*\* Código no existe \*\*\*\*\*

Código Cliente : 291011211111  
Nombre Cliente :  
Apellido Cliente :  
Referencia :  
Consumo :  
Fecha de Consumo :

Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar

4:19:01 pm

- ☞ Paso seguido el sistema le Preguntara **"Desea grabar Cambios S / N"** la **"S"** significa que si desea grabar los cambios; y la **"N"** significa que no desea grabar los cambios.

MS-DOS Prompt

SMAC500

Mantenimiento de Consumo

Codigo Cliente :291011111111  
Nombre Cliente :KEVIN  
Apellido Cliente :COSTNER  
Referencia :  
Consumo :  
Fecha de Consumo :25.09.17

Desea grabar cambios <S/N> ?

Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar

4:23:40 pm

- ☞ Si el usuario decide no continuar con la ejecución de esta opción del sistema podrá salir del mismo presionando la tecla **"ESC"**, con la cuál volverá al Menú Principal del Sistema.

Si el usuario toma en consideración todas las reglas mencionadas anteriormente podrá continuar con la ejecución del sistema.

## 2.4.2. ACTUALIZAR

En este módulo Ud. podrá hacer la actualización o una modificación de los valores o deudas de la tarjeta Cash que usted halla ingresado recientemente la función de esta opción es permitirle al usuario modificar algún dato que se encuentra en la pantalla. Para poder utilizar este comando el ingreso del recaudador debe haber sido grabado previamente.

Para ingresar a esta opción usted puede posesionarse con las flechas del cursor en dicha opción y pulsar la tecla **<Enter>**, o en caso contrario digitar la letra **"A"**.

Al igual que en el Ingreso, usted deberá digitar el código del Recaudador y automáticamente aparecerán el nombre del mismo.

- ☞ Si no ingresare el número correcto del código, el sistema le enviará un mensaje de error **"Código no existe"**.

MS-DOS Prompt

SMAC500

Mantenimiento de Consumo

Código no existe

Codigo Cliente : 291010111111  
Nombre Cliente :  
Apellido Cliente :  
Referencia :  
Consumo :  
Fecha de Consumo :

Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar

4:34:20 pm

- ☞ Al igual que en el ingreso, en esta sección del módulo usted podrá modificar cualquier error que halla cometido al ingresar los valores o los códigos de referencia.
- ☞ Cuando halla finalizado de ingresarlos el sistema le preguntara si **"Desea Actualizar S/N"**. "S" si desea Actualizar, y "N" si no desea actualizarlos.

MS-DOS Prompt

SMAC500

Mantenimiento de Consumo

Codigo Cliente	:291011111111
Nombre Cliente	:KEVIN
Apellido Cliente	:COSINER
Referencia	:00001
Consumo	:50000
Fecha de Consumo	:25.09.17

Desea Ud. actualizar (S/N)

Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar

4:31:56 pm

- ☞ Si el usuario decide no continuar con la ejecución de esta opción del sistema podrá salir del mismo presionando la tecla "ESC", con la cuál volverá al Menú Principal del Sistema.

Si el usuario toma en consideración todas las reglas mencionadas podrá continuar con la ejecución del sistema.

### 2.4.3. CONSULTA GENERAL

En este modulo usted podrá visualizar de forma general únicamente los códigos de los clientes, la fecha, los códigos de referencia, y los valores de cada uno. Los clientes están ordenados por orden de numeración del código.

Para ingresar a esta opción usted puede posicionarse con las flechas del cursor en dicha opción y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitar la letra "C".

MS-DOS Prompt

SMAC500

Mantenimiento de Consumo

CODIGO	CONSUMO EN EL BAR	Fecha del Consumo	REFERENCIA
111111111111	30000	95.08.05	433
291011111111	0	95.09.17	
291011111111	50000	95.09.17	00001

4:37:22 pm

- Como se podrá ver, en la pantalla usted podrá visualizar el código del cliente, el, valor del consumo, la fecha en que fue echo el consumo, y el código de referencia.
- Usted podrá moverse en esta pantalla, pulsando las flechas funcionales, o también pulsando <Enter>, al igual que la tecla <Tab>.
- Si el usuario decide no continuar con la ejecución de esta opción del sistema podrá salir del mismo presionando la tecla "ESC", con la cuál volverá al Menú Principal del Sistema.

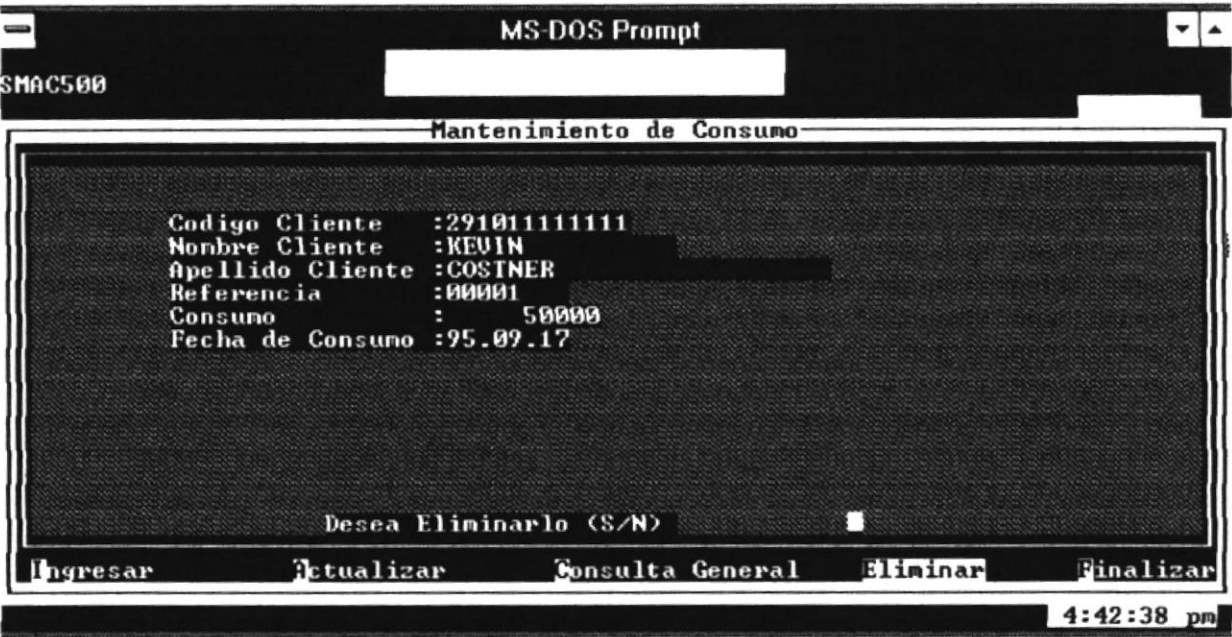
Si el usuario toma en consideración todas las reglas mencionadas podrá continuar con la ejecución del sistema.

#### 2.4.4. ELIMINAR

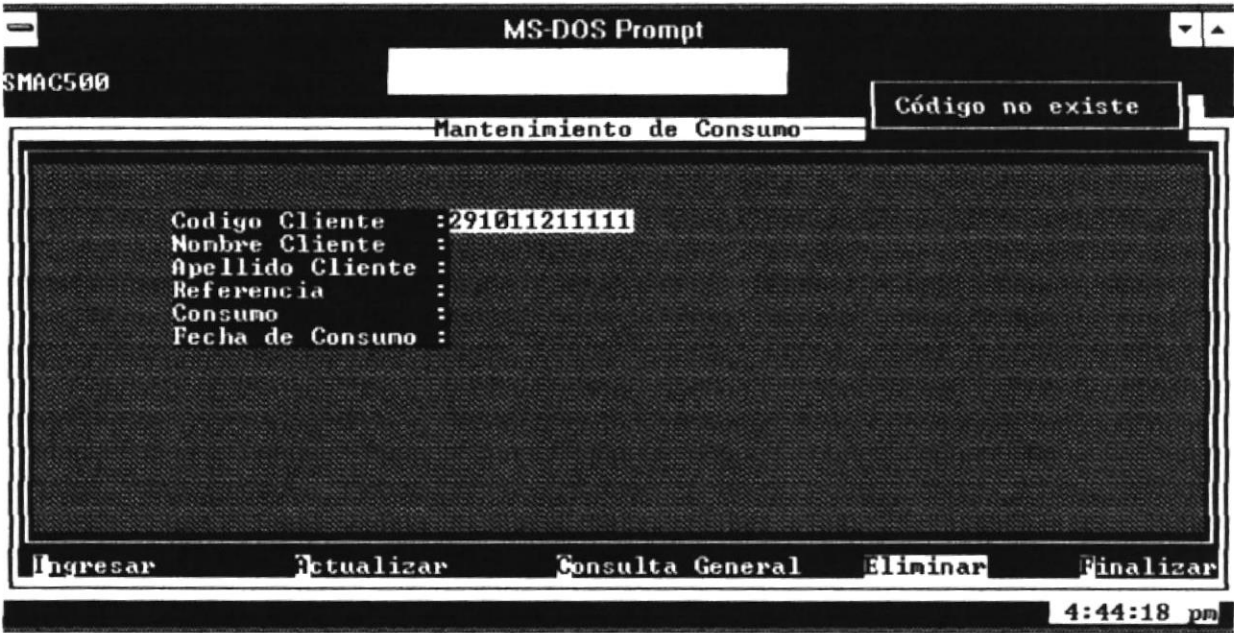
En la siguiente opción permite eliminar, si así Ud. lo desea, que por algún u otro motivo como si ya no tuvieran deudas al bar.

Para ingresar a esta opción usted puede posicionarse con las flechas del cursor en dicha opción y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitar la letra "E".

En esta opción al, igual que en la modificación, actúa de la misma forma, y posee la misma interface.



- ☛ Usted podrá digitar “S” si desea eliminarlo o “N” si no desea hacerlo.
- ☛ Si no ingresare el número correcto del código el sistema le enviará un mensaje de error “Código no existe”.



- ☞ Si el usuario decide no continuar con la ejecución de esta opción del sistema podrá salir del mismo presionando la tecla "ESC", con la cuál volverá al Menú Principal del Sistema.

Si el usuario toma en consideración todas las reglas mencionadas podrá continuar con la ejecución del sistema.

## **2.4 5. FINALIZAR**

Esta opción es muy simple, indica la finalización de este modulo, usted puede posesionarse o bien con las flechas del cursor y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitando la tecla "F".

## 2.5. MANTENIMIENTO URBANIZACIÓN.

El Mantenimiento de **URBANIZACIÓN** es la ultima opción del Menú Principal, esta opción le permite hacer los Ingresos, Actualizaciones, Consulta General, Eliminar, y Finalizar la tarea; de los valores que no son sino las mensualidades que cobra el club por la manutención de las urbanizaciones.

Esta opción debe ser realizada, es decir los valores deben ser ingresados antes de ser generados los estados de cuenta de cada socio.

Si Ud. decidió realizar esta tarea, lo primero que le presentará el sistema es una pantalla como la descrita a continuación:

MS-DOS Prompt

SMAC600

Mantenimiento de Urbanización

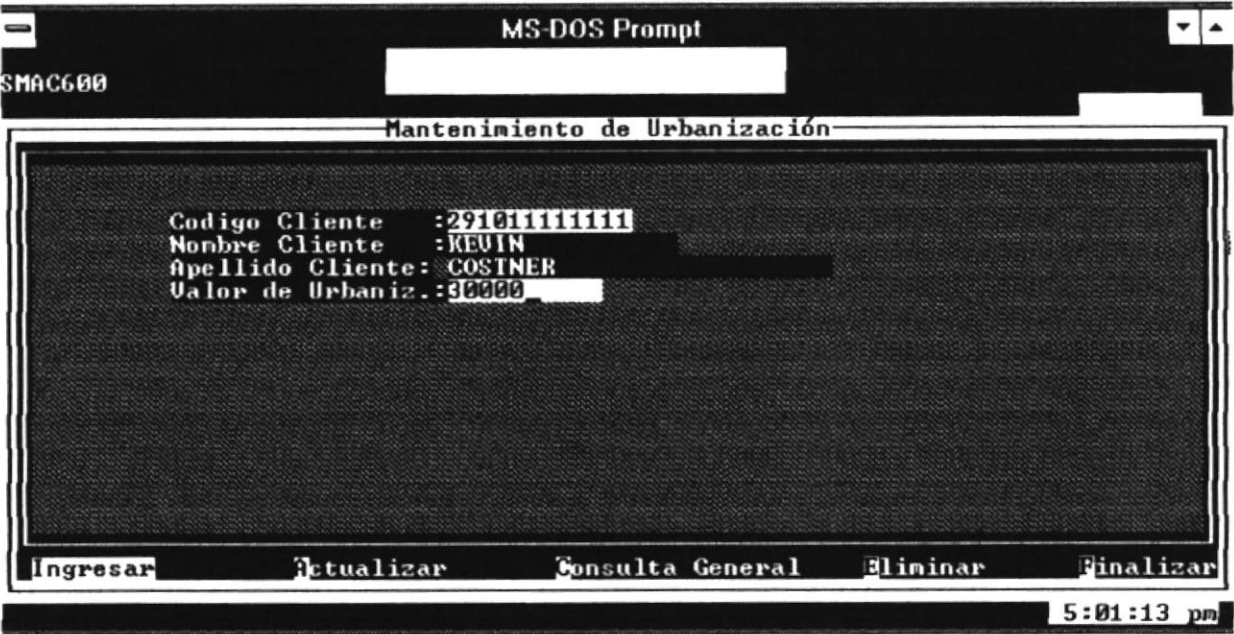
Codigo Cliente :  
Nombre Cliente :  
Apellido Cliente :  
Valor de Urbaniz.:

Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar

4:59:21 pm

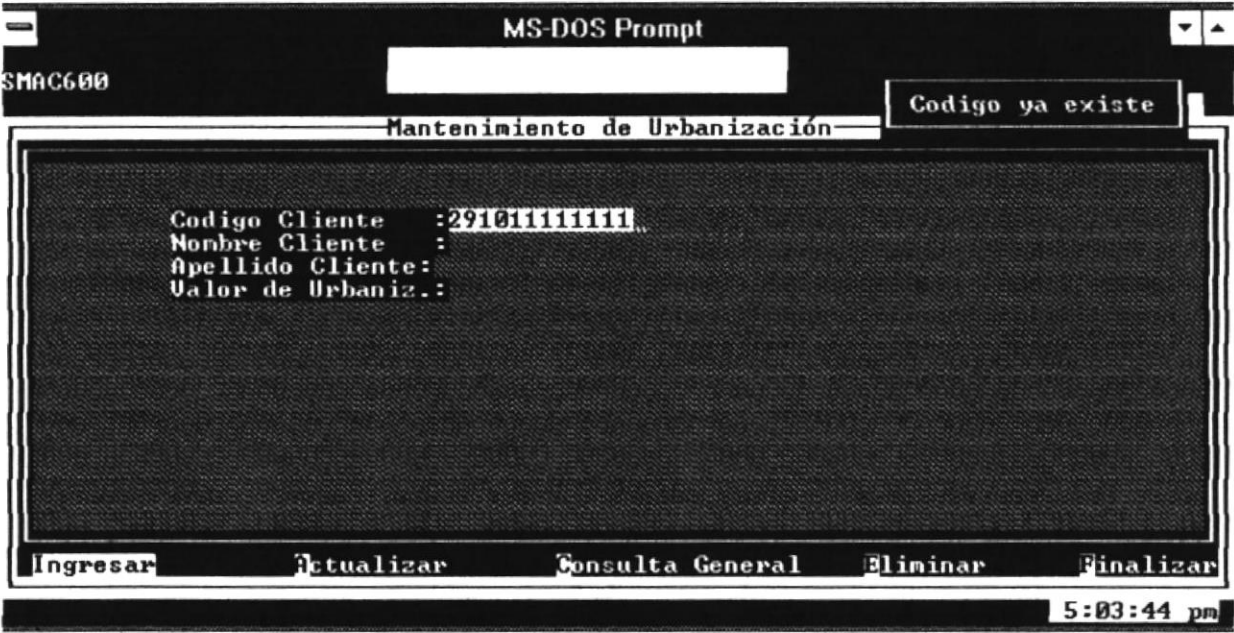
### 2.5.1 INGRESAR

Como podrá observar el primer dato que le pide el sistema es el Código del cliente, y el valor de la urbanización , es decir el valor mensual.



Para ingresar a esta opción usted puede posicionarse con las flechas del cursor en dicha opción y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitar la letra “I”.

Puede presentarse el caso de que el valor ya halla sido ingresado con anterioridad, entonces usted no podrá ingresarlas, solo las podrá actualizar, o eliminar para ingresar otros nuevos valores.



A continuación le presentamos las diferentes consideraciones tomadas para dicho valor:

- ☞ La primera consideración tomada es que este campo está formado por una extensión de 12 números.
- ☞ Si el usuario presiona por cualquier motivo una tecla que no corresponde a un valor numérico, el sistema no le permitirá la presentación en la pantalla del mismo, y sólo escuchará una serie de sonidos, emitidos por el mismo.
- ☞ Paso seguido el sistema le Preguntara **"Desea grabar Cambios S / N"** la **"S"** significa que si desea grabar los cambios; y la **"N"** significa que no desea grabar los cambios.

```
MS-DOS Prompt
SMAC600
Mantenimiento de Urbanización

Codigo Cliente :291011111111
Nombre Cliente :KEVIN
Apellido Cliente: COSTNER
Valor de Urbaniz.: 30000

Desea grabar cambios (S/N) ?

Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar
5:05:54 pm
```

- ☞ Si el usuario decide no continuar con la ejecución de esta opción del sistema podrá salir del mismo presionando la tecla **"ESC"**, con la cuál volverá al Menú Principal del Sistema.

Si el usuario toma en consideración todas las reglas mencionadas anteriormente podrá continuar con la ejecución del sistema.

## 2.5.2. ACTUALIZAR

En este módulo Ud. podrá hacer la actualización o una modificación de los valores de las constantes de la urbanización que usted halla ingresado recientemente la función de esta opción es permitirle al usuario modificar algún dato que se encuentra en la pantalla. Para poder utilizar este comando el ingreso de los valores debe haber sido grabado previamente.

Para ingresar a esta opción usted puede posesionarse con las flechas del cursor en dicha opción y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitar la letra "A".

Al igual que en el Ingreso, usted solo deberá posicionarse en la opción y digitar <Enter>

```
MS-DOS Prompt
SMAC600
Mantenimiento de Urbanización
Codigo Cliente :291011111111
Nombre Cliente :KEVIN
Apellido Cliente: COSTNER
Valor de Urbaniz.: 30000
Desea Ud. actualizar (S/N)
Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar
5:08:24 pm
```

- ☞ Al igual que en el ingreso, en esta sección del módulo usted podrá modificar cualquier error que halla cometido al ingresar el valor .
- ☞ Cuando halla finalizado de ingresarlos el sistema le preguntara si "**Desea Actualizar S/N**". "S" si desea Actualizar, y "N" si no desea actualizarlos.

MS-DOS Prompt

SMAC600

Mantenimiento de Urbanización

Codigo Cliente :291011111111  
Nombre Cliente :KEVIN  
Apellido Cliente: COSTNER  
Valor de Urbaniz.: 30000

Desea Ud. actualizar (S/N)

Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar

5:08:24 pm

- ☛ Si el usuario decide no continuar con la ejecución de esta opción del sistema podrá salir del mismo presionando la tecla "ESC", con la cuál volverá al Menú Principal del Sistema.

Si el usuario toma en consideración todas las reglas mencionadas podrá continuar con la ejecución del sistema.

### 2.5.3. CONSULTA GENERAL

En este modulo usted podrá visualizar de forma general únicamente los valores de las constantes

Para ingresar a esta opción usted puede posicionarse con las flechas del cursor en dicha opción y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitar la letra "C".

MS-DOS Prompt

SMAC600

Mantenimiento de Urbanización

CODIGO	Valor de la Urbanización
222222222222	340000
291011111111	300000

5:10:07 pm

- Si el usuario decide no continuar con la ejecución de esta opción del sistema podrá salir del mismo presionando la tecla "ESC", con la cuál volverá al Menú Principal del Sistema.
- Si el usuario toma en consideración todas las reglas mencionadas podrá continuar con la ejecución del sistema.

2.5.4. ELIMINAR

En la siguiente opción permite eliminar, si así Ud. lo desea, que por algún u otro motivo estos valores ya no se utilicen para el club.

Para ingresar a esta opción usted puede posicionarse con las flechas del cursor en dicha opción y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitar la letra “E”.

En esta opción al, igual que en la modificación, actúa de la misma forma, y posee la misma interface.

MS-DOS Prompt

SMAC600

Mantenimiento de Urbanización

Codigo Cliente :291011111111  
Nombre Cliente :KEVIN  
Apellido Cliente: COSTNER  
Valor de Urbaniz.: 340000

Desea Eliminarlo (S/N)

Ingresar Actualizar Consulta General Eliminar Finalizar

5:11:34 pm

- ☞ Usted podrá digitar "S" si desea eliminarlo o "N" si no desea hacerlo.
- ☞ Si el usuario decide no continuar con la ejecución de esta opción del sistema podrá salir del mismo presionando la tecla "ESC", con la cuál volverá al Menú Principal del Sistema.

Si el usuario toma en consideración todas las reglas mencionadas podrá continuar con la ejecución del sistema.

## 2.5 5. FINALIZAR

Esta opción es muy simple, indica la finalización de este modulo, usted puede posesionarse o bien con las flechas del cursor y pulsar la tecla <Enter>, o en caso contrario digitando la tecla "F".



## **Capítulo 3**

### **Estados de Cuenta**

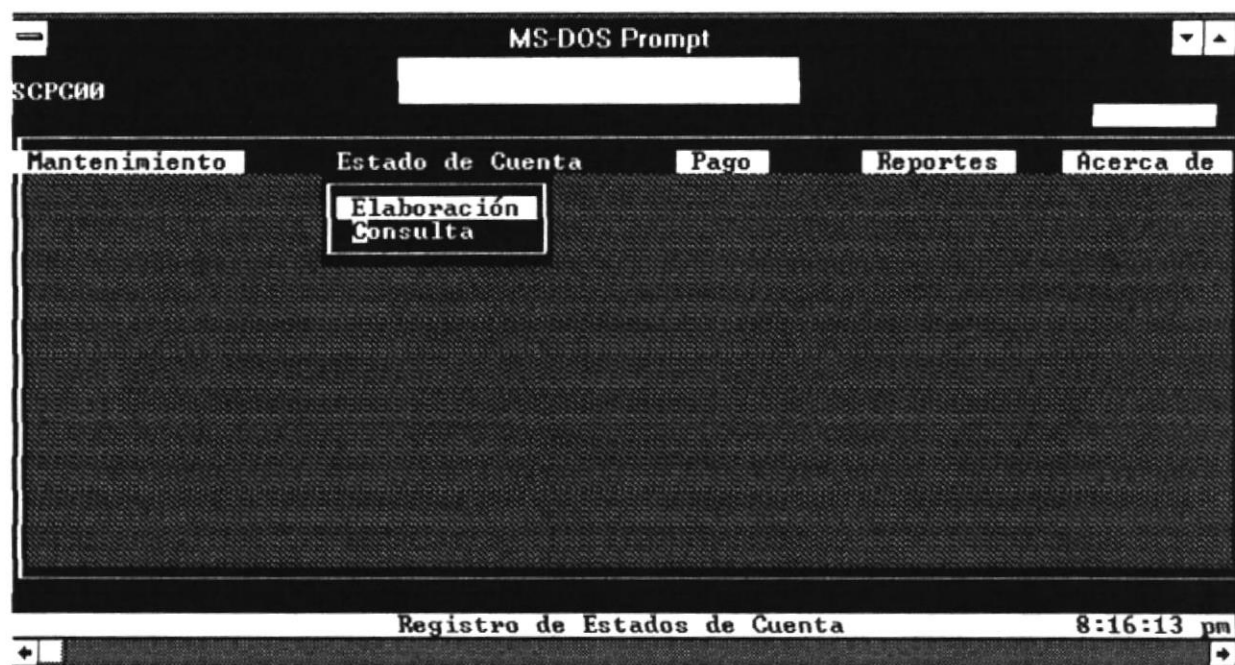
#### **Acceso a la Opción**

#### **Elaboración de Estados de Cuentas**

#### **Consulta de Estados de Cuentas**

**CAPITULO 3****ESTADO DE CUENTA****3.1. ACCESO A LA OPCIÓN**

Si Ud. ha decidido realizar las operaciones relacionadas con el Estado de Cuenta Mensual, se le presentará un pantalla como la descrita a continuación:



Para poder acceder a ella deberá sólo presionar <ENTER> o digitar la letra que resalta en el submenú.

### 3.2. ELABORACIÓN DEL ESTADO DE CUENTA

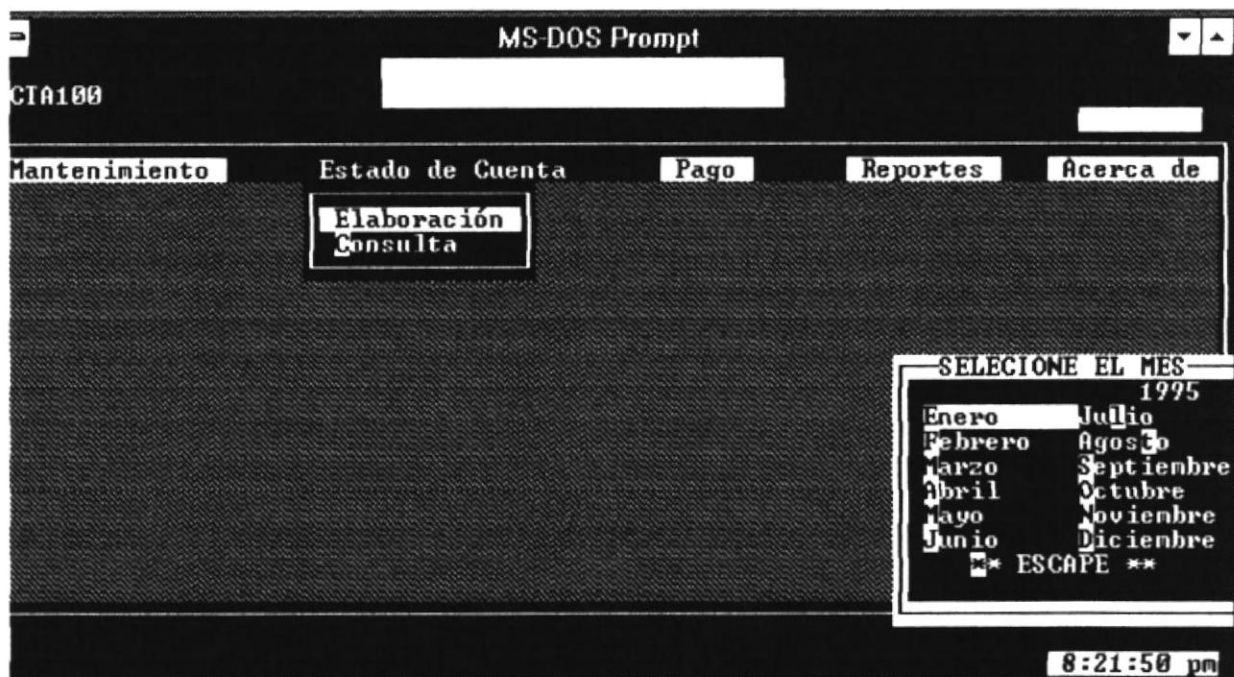
Esta corresponde a la primera opción de Estado de Cuenta, en ella se podrá realizar la elaboración del Estado de Cuenta Mensual de cada socio, si Ud. decidió realizar esta tarea, lo primero que le presentará el sistema es una pantalla como la descrita a continuación:



En esta pantalla se presenta un aviso sobre la elaboración del Estado de Cuenta ya que este sólo podrá ser realizado una vez al Mes.

- ☛ En el mensaje presentado le pregunta "Esta Ud. completamente seguro [S/N]:", el usuario debe presionar la letra "S" si desea elaborar el estado de cuenta o la letra "N" si desea cancelar esta opción.
- ☛ Si presiona la tecla <ESC> podrá cancelar la opción y regresar al Menú Principal.

- ☛ Al presionar al letra "S" le presentará una pantalla como la siguiente, en la que escogerá el mes del cual desea realizar el estado de Cuenta:



- ☛ Para poder escoger el mes sólo debe desplazarse con la ayuda de las flechas que se encuentran en el teclado (↑ ↓) o escoger la letra resaltada en la opción del mes y luego presionar la tecla <ENTER>..
- ☛ Si desea cancelar puede realizarlo presionando la tecla "ESC" o escogiendo la opción <ESCAPE>.

Luego de haber escogido el mes deseado automáticamente iniciará la elaboración de los estado de cuenta de todos los socios del club, por lo cuál debe tener la impresora preparada, con el papel en el que se va a emitir el estado de cuenta y encendida.

La elaboración del Estado de Cuenta presenta un reporte como el siguiente:

MS-DOS Prompt

SCTA100

ESTADO DE CUENTA DEL MES DE SEPTIEMBRE

**CLUB ECUESTRE LA HERRADURA**  
**ESTADO DE CUENTA**

Nombre: XIAMARA  
Dirección: ICESA

OLAYA

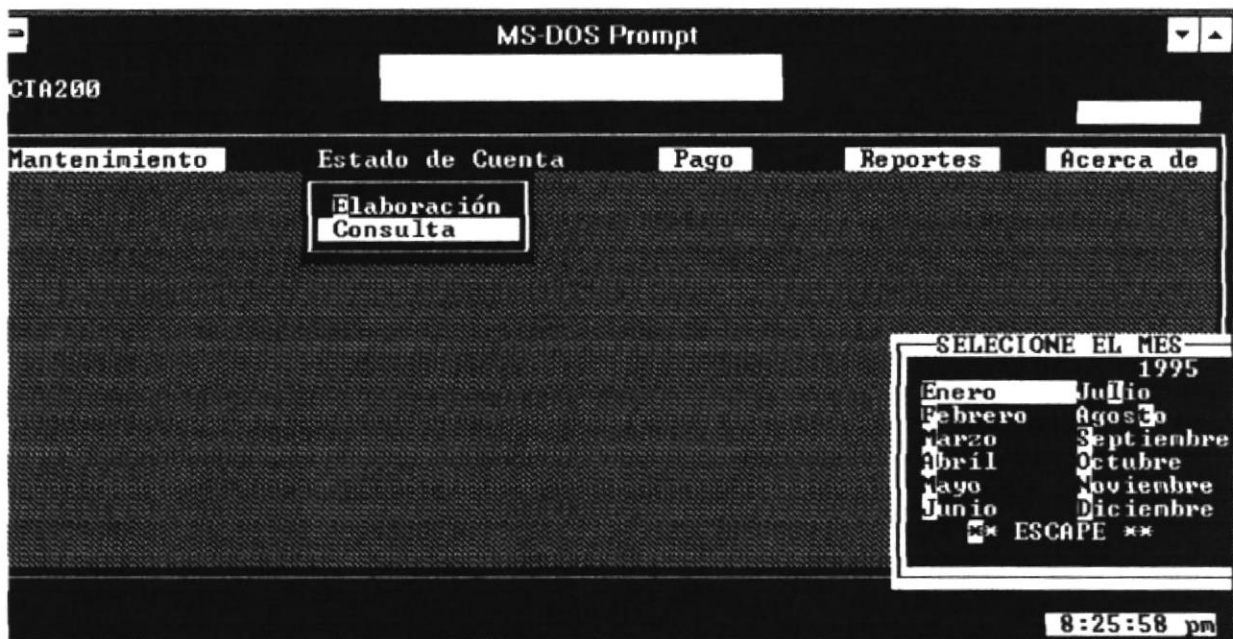
Socio No: 111111111111  
Teléfono: 325667

FECHA	REFERENCIA	AÑO	MES	DEBITO	CREDITO
95.09.01	Deudas Cash	1995 /	9	50000	
95.09.17	Cuota Ordinaria Acumulada			40000	
95.09.17	Cuota Extraordinaria Acumulada			30000	
95.09.17	Cuota Ordinaria a	SEPTIEMBRE		40000	
95.09.17	Cuota Extraordinaria a	SEPTIEMBRE		30000	
95.09.01	Consumo			30000	
	Gracias por su pago				50000
Saldo Anterior	Cargo del mes	Pago del mes		Deuda Total	
200000	100000	50000		250000	

7:28:48 am

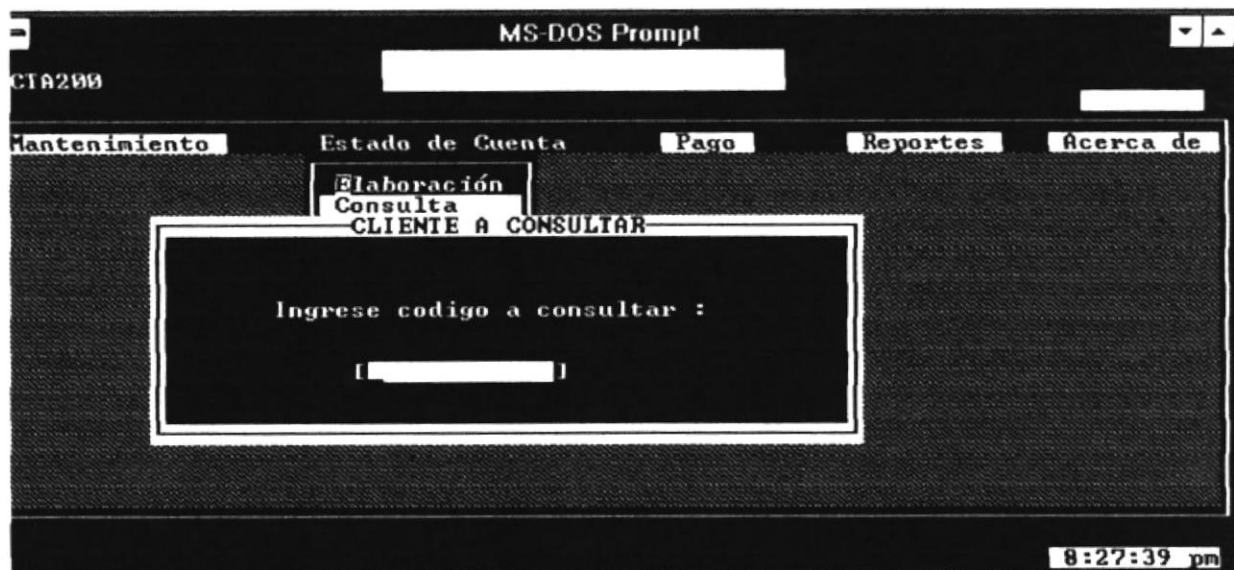
### 3.3. CONSULTA DEL ESTADO DE CUENTA

Esta opción le permitirá consultar cualquier de los estados de cuenta que se elaboraron, al escoger esta opción le presentará una pantalla como la siguiente en la que deberá escoger el mes del cual desea consultar el estado de cuenta:

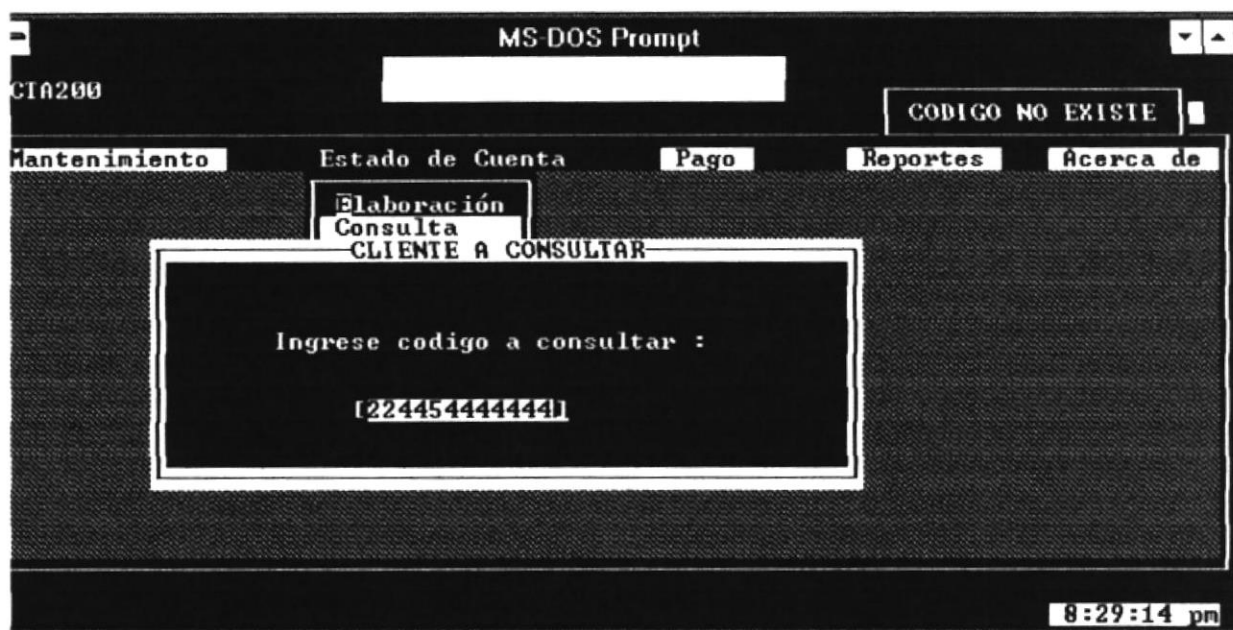


- ☞ Para poder escoger el mes sólo debe desplazarse con la ayuda de las flechas que se encuentran en el teclado (↑ ↓) o escoger la letra resaltada en la opción del mes y luego presionar la tecla <ENTER>..
- ☞ Si desea cancelar puede realizarlo presionando la tecla "ESC" o escogiendo la opción <ESCAPE>.

Luego de escoger el mes que deseo realizar el estado de cuenta, presenta una pantalla en la que pide el código del cliente que deseo consultar:

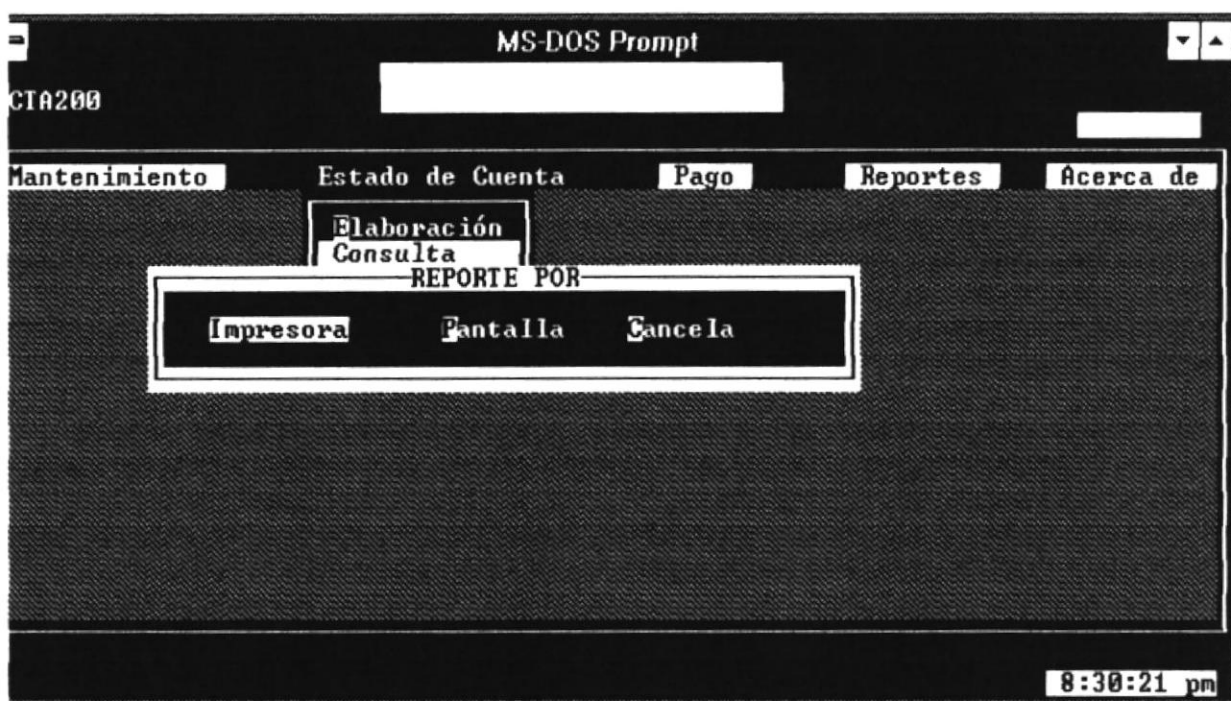


- Si digito el código del cliente incorrecto, presenta mensaje "Código no existe" y regresa al Submenú.



☞ Si presiono <ESC> regreso al Submenú.

Al digitar correctamente el código del cliente, le presenta una pantalla en la que se especifica la forma en que desea el reporte <Impresora> <Pantalla> <Cancelar>.



- ☞ Al escoger por pantalla deberá presionar <ENTER> y le presentará la consulta del estado de cuenta por pantalla y a continuación le muestra mensaje "Desea otro estado de cuenta" en el que deberá digitar "S" o "N" dependiendo de la acción que desee realizar.
- ☞ Al escoger "S" le pregunta el código del cliente y continúa con el proceso anteriormente explicado.
- ☞ Al escoger "N" regresa al Menú Principal .

Al escoger por Impresora deberá preparar la impresora, colocar el papel y presionar <ENTER>, y le proporcionará una consulta impresa.

La forma de presentación de la consulta es la siguiente:

MS-DOS Prompt

CTA200

---

ESTADO DE CUENTA DEL MES DE SEPTIEMBRE

---

CLUB ECUESTRE LA HERRADURA  
ESTADO DE CUENTA

Nombre: XIAMARA OLAYA Socio No.:111111111111  
Direccion: ICESA Telefono: 325667

FECHA	REFERENCIA	AÑO	MES	DEBITO	CREDITO
95.09.09	Deudas Cash	1995 / SEPTIEMBRE		100000	
95.09.09	Cuota Ordinaria Acumulada			40000	
95.09.09	Cuota Extraordinaria Acumulada			30000	
95.09.09	Cuota Ordinaria a SEPTIEMBRE			40000	
95.09.09	Cuota Extraordinaria a SEPTIEMBRE			30000	
95.09.09	Consumo			30000	
	Gracias por su pago				50000
Saldo Anterior	Cargo del mes	Pago del mes		Deuda Total	
250000	100000	50000		300000	

Desea otro estado de cuenta : [S/N]:

8:32:43 pm



## **Capítulo 4**

### **Pagos**

#### **Acceso a la Opción**

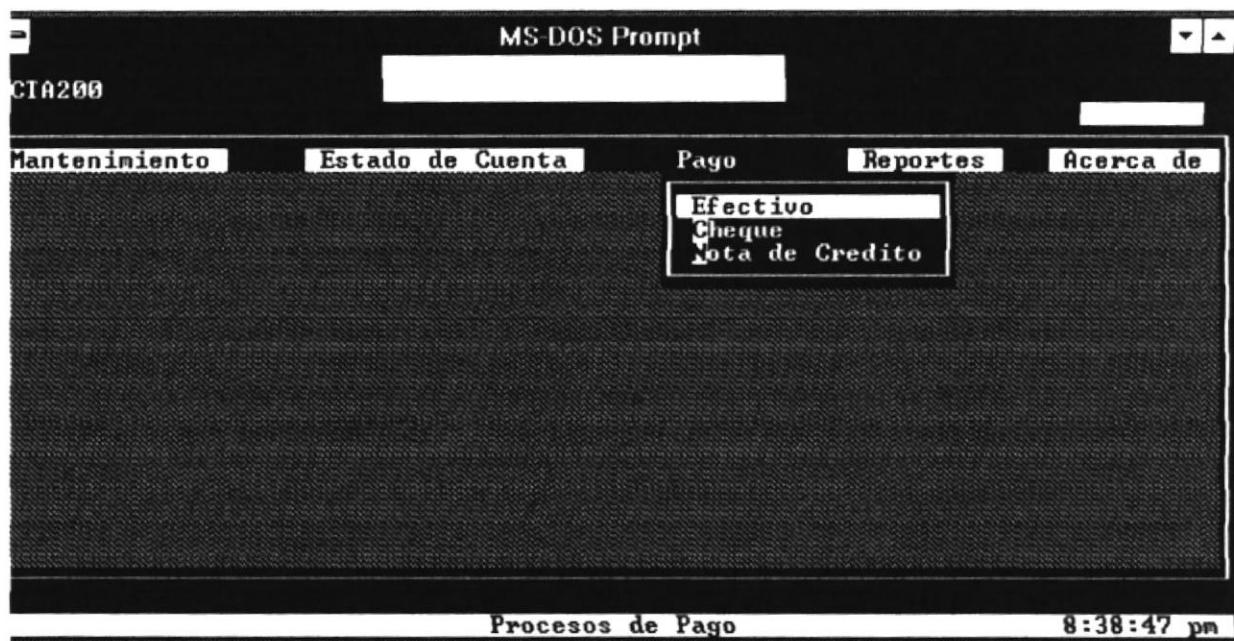
#### **Pagos en Efectivo**

#### **Pagos en Cheque**

#### **Notas de Crédito**

**CAPITULO 4****PAGO****4.1. ACCESO A LA OPCIÓN**

Si Ud. ha decidido realizar el pago de algún valor adeudado por un cliente deberá escoger esta opción, se le presentará un pantalla como la descrita a continuación:



Para poder acceder a ella deberá sólo presionar <ENTER> o digitar la letra que resalta en el submenú.

## 4.2. EFECTIVO

Cuando un socio ha decidido realizar un pago, en efectivo está opción le permitirá registrar dicho pago, por lo cual le presenta una pantalla como la siguiente:

MS-DOS Prompt

CTA200

Pago de Deudas Efectivo

Codigo del cliente:

8:39:54 pm

- ☛ Código del cliente, está compuesto por 12 dígitos los cuales deberán ser llenados.
- ☛ Si digita un cliente que no exista presenta mensaje "Código no existe" y vuelve a pedir otro código.
- ☛ Si el cliente escogido no tiene deuda presenta mensaje "Cliente no posee registro de deuda", luego le pregunta si desea otro pago, si Ud. digita la letra "S" volverá a pedirle un código de cliente, si digita la letra "N" regresa al Menú Principal.

MS-DOS Prompt

CIA200

Pago de De

Cliente no posee registro de deudas

Codigo del cliente: 111111111111

Desea otro pago : 3

8:42:57 pm

☞ Al presionar <ESC> regresa al Menú Principal.

☞ Al escoger correctamente el código del cliente, le presenta automáticamente el nombre y apellido del cliente.

MS-DOS Prompt

SCPC00

Pago de Deudas Efectivo

Codigo del cliente: 111111111111

Nombre : XIAMARA

Apellido : OLAYA

Fecha : 25.09.17

Valor : 0

6:59:43 am

- ☞ Luego le pide la fecha del pago, para una mejor ayuda , el formato de la fecha le presenta la fecha del día actual. El formato de la fecha es año/mes/día.
- ☞ El valor a pedir es el pago que se va a realizar.

Al haber ingresado cada uno de los datos del pago se realizará el desglose de cada uno de ellos, por lo cual muestra una pantalla como la siguiente:

MS-DOS Prompt

SCPC00

Pago de Deudas Efectivo

Codigo del cliente:	111111111111
Nombre :	XIAMARA
Apellido :	OLAYA
Fecha :	95.09.17
Valor :	50000

Desea grabar cambio : ☐

DISTRIBUCION DEL PAGO

Deuda Cash :	20000
Cuota Ordinaria.:	5000
Cuota Extraor.:	20000
Otros :	5000

7:02:37 am

- ☞ Deuda de cash, si el valor ingresado es mayor que el valor que se debe emite mensaje “Valor a pagar debe ser menor”.
- ☞ Al presionar <ESC> continúa con el siguiente valor.
- ☞ Si el cliente no tiene deuda de cash “Cliente no posee deuda de Cash”.

- ☛ Al igual que el valor de cash si ingresa en cuota ordinario, extraordinaria u otros un valor mayor al de la deuda le pide que ingrese el valor nuevamente.
- ☛ Si la suma de cada uno de estos valores desglosados no representa el valor que se ingresó muestra mensaje "Valores no concuerdan con valor a pagar" y vuelva a pedir cada uno de los valores.

MS-DOS Prompt

SCPC00
Pago d

Valores no concuerdan con valor a pagar

Codigo del cliente:  
Nombre :  
Apellido :  
Fecha :  
Valor :

111111111111  
XIAMARA  
OLAYA  
25.09.17  
5000

DISTRIBUCION DEL PAGO

Deuda Cash :  
Cuota Ordinaria :  
Cuota Extraor :  
Otros :

1000  
7777  
8888  
8888

7:04:23 am

- ☛ Una vez ingresado cada uno de estos datos muestra mensaje "Desea grabar cambio:" en el que se debe especificar la letra "S" si deseo guardar la información ingresada, o "N" si deseo cancelar el ingreso.
- ☛ Luego de haber almacenado los datos, muestra mensaje "Desea continuar" , si digita la letra "S" le permitirá ingresar otro pago, pero si digita "N" regresa al Menú Anterior.

4.3. CHEQUE

Cuando un socio ha decidido realizar un pago, con un cheque está opción le permitirá registrar dicho pago, por lo cual le presenta una pantalla como la siguiente:

MS-DOS Prompt

SCPC00

Pago de Deudas Cheque

Codigo del cliente:111111111111

Nombre :XIAMARA

Apellido :OLAYA

Fecha :25.09.17

Valor :5000

Nombre del Banco :BANCO DEL PACIFICO

# cheque :133444

DISTRIBUCION DEL PAGO

Deuda Cash :1000

Cuota Ordinaria.:2000

Cuota Extraor.:1000

Otros :1000

Desea grabar cambio :

☐

7:05:53 am

Al igual que la opción anterior pide cada uno de los datos especificados, los únicos datos que se debe tomar en cuenta son:

- ☞ Nombre del banco, en el que se identifica el nombre del banco al que representa el cheque.
- ☞ Número del cheque que se registra.

#### 4.4. NOTA DE CRÉDITO

Cuando un socio ha decidido realizar un pago, con una nota de crédito debe dejarse constancia de dicho documento esta opción le permitirá registrar dicho pago, por lo cual le presenta una pantalla como la siguiente:

MS-DOS Prompt

SCPC00

Pago de Deudas Nota de Credito

Codigo del cliente:	111111111111
Nombre :	XIAMARA
Apellido :	OLAYA
Fecha :	95.09.17
Valor :	5000
No. Nota :	123243

DISTRIBUCION DEL PAGO	
Deuda Cash :	1000
Cuota Ordinaria :	2000
Cuota Extraor. :	1000
Otros :	1000

Desea grabar cambio : ☐

7:07:04 am

- ☛ Debe tomarse en cuenta cada una de las especificaciones anteriormente explicadas.
- ☛ El único dato nuevo a ingresar es el número de la nota de Crédito.

# Capítulo 5

## Reportes

Acceso a la Opción

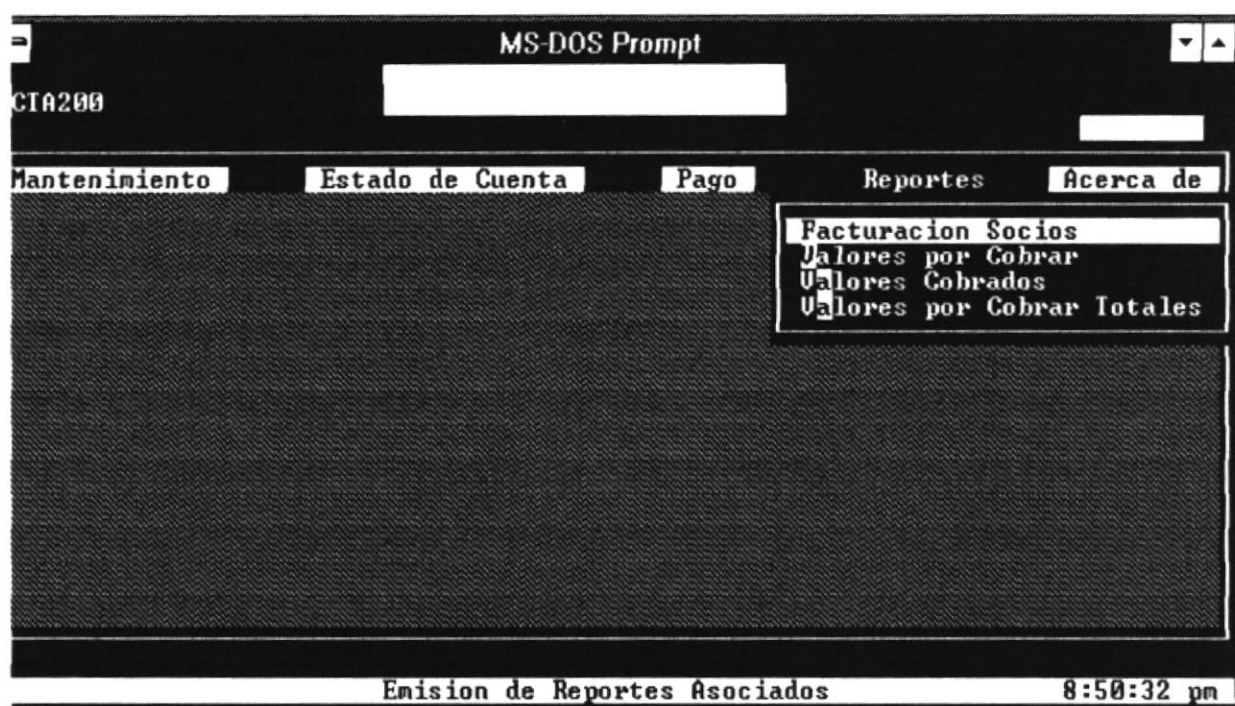
Facturación de Socios

Valores por Cobrar

Valores por Cobrar Totales

**CAPITULO 5****REPORTES****5.1. ACCESO A LA OPCIÓN**

Si Ud. ha decidido realizar cada uno de los reportes que emite el sistema deberá escoger esta opción, se le presentará un pantalla como la descrita a continuación:

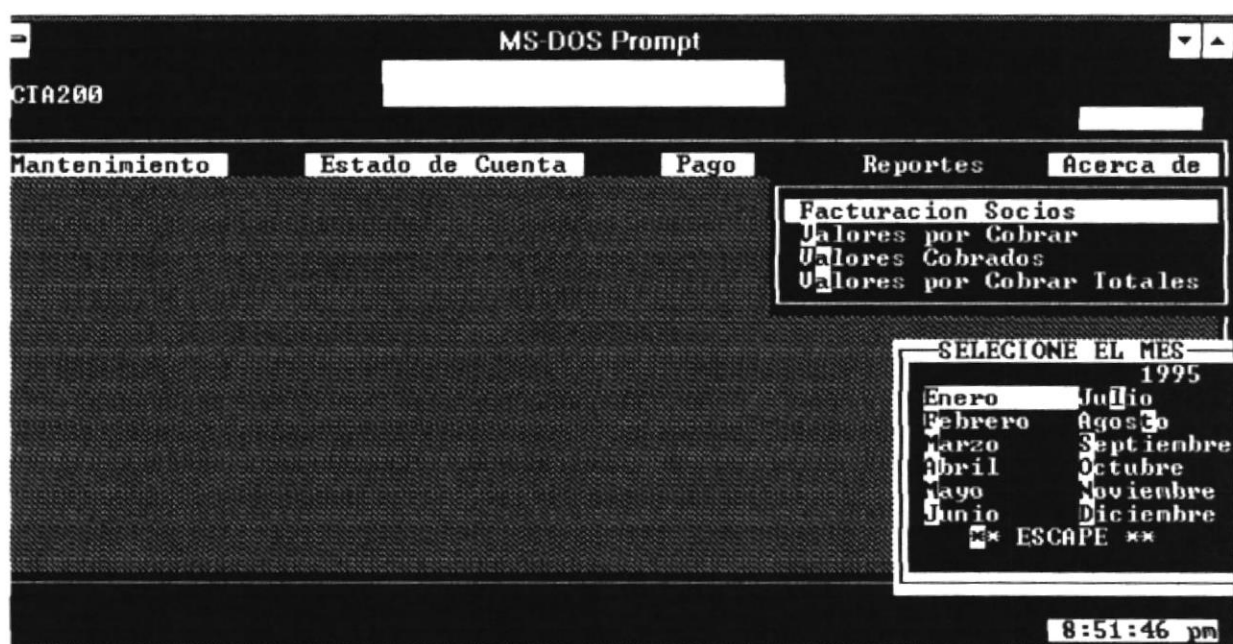


Para poder acceder a ella deberá sólo presionar <ENTER> o digitar la letra que resalta en el submenú.

## 5.2. FACTURACIÓN SOCIOS

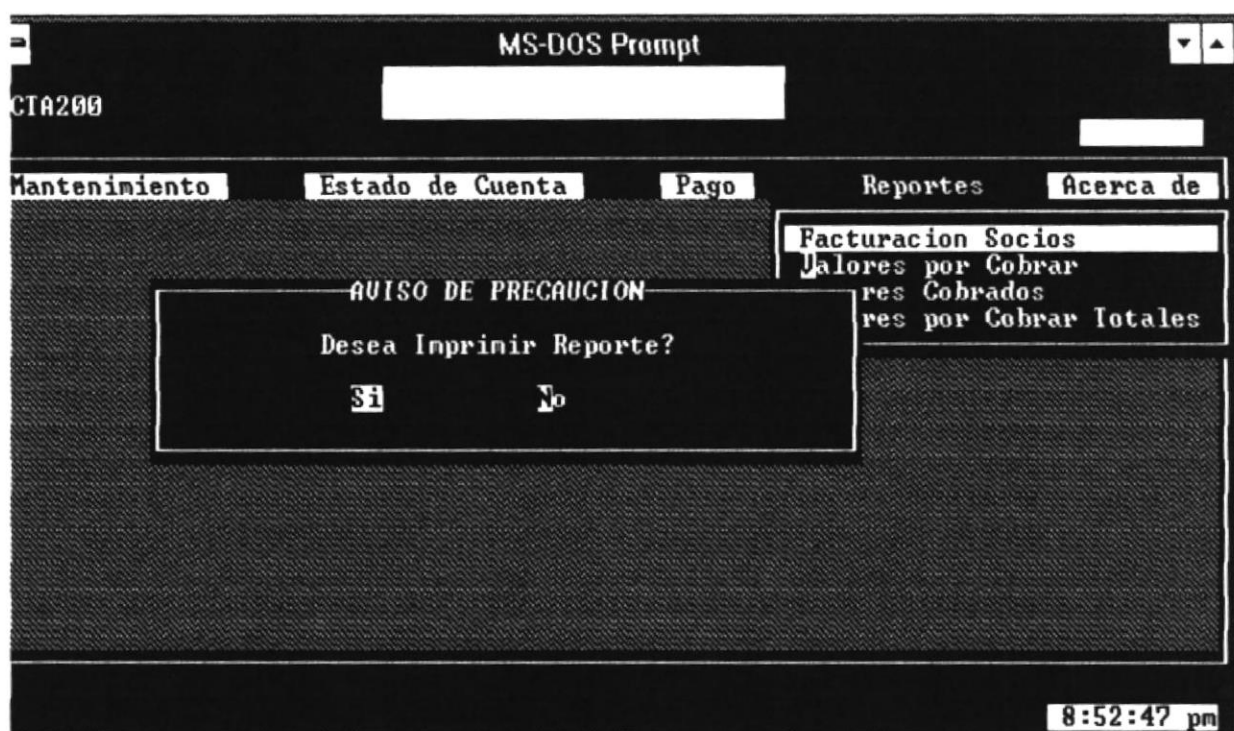
Esta opción le permitirá emitir un reporte de todos los socios con sus valores adeudados por el mes.

Lo primero a considerar es que el sistema le permite escoger el mes del cual desea realizar el reporte:



- ☛ Para poder escoger el mes sólo debe desplazarse con la ayuda de las flechas que se encuentran en el teclado (↑ ↓) o escoger la letra resaltada en la opción del mes y luego presionar la tecla <ENTER>..
- ☛ Si desea cancelar puede realizarlo presionando la tecla "ESC" o escogiendo la opción <ESCAPE>.
- ☛ Al presionar la tecla <ESC> regresa al Menú Principal.

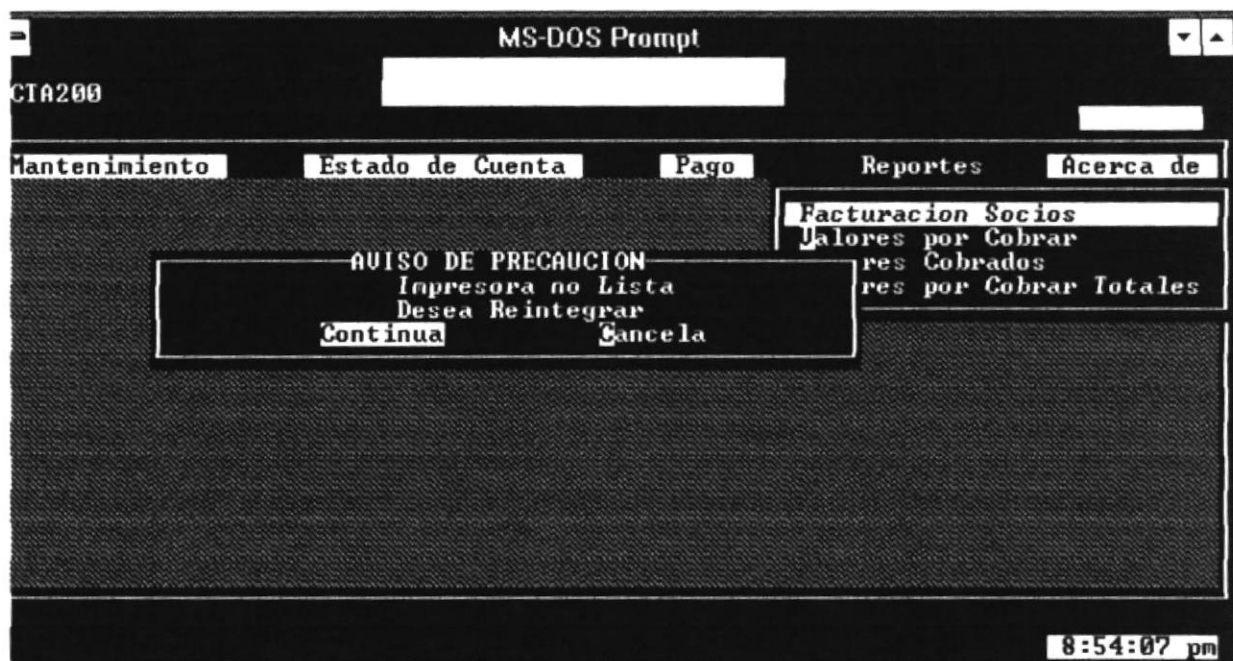
Una vez escogido el mes muestra una pantalla como la siguiente:



En esta pantalla se especifica si deseo o no emitir el Reporte.

- ☞ Para poder escoger las dos opciones que se le presenta, puede utilizar las flechas del teclado (← →) y posicionarse en la opción deseada, luego presione <ENTER> para realizar la opción.
- ☞ Si se escoge la opción No le permitirá regresar al Menú Principal.
- ☞ Si se escoge la opción Si le presentará mensaje "Presione una tecla para continuar".
- ☞ Luego de digitar la tecla que le pide el programa iniciará el proceso de realizar la impresión, para lo cual deberá tener lista la impresora con el papel.

Si la impresora no está lista le presenta la siguiente pantalla:



☛ Al escoger <CANCELA> regresa al Menú Anterior.

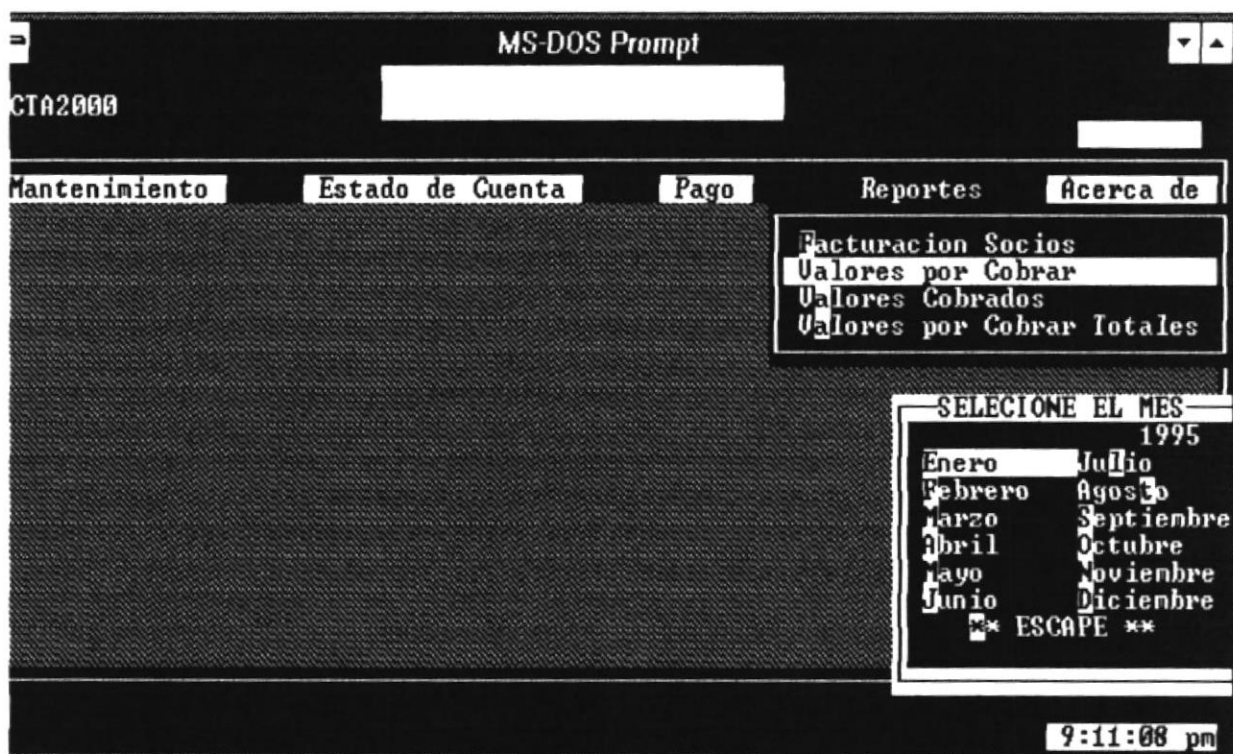
☛ Al escoger <CONTINUA> iniciará con el proceso de impresión.

El reporte que genera esta opción es el siguiente :

### 5.3. VALOR POR COBRAR

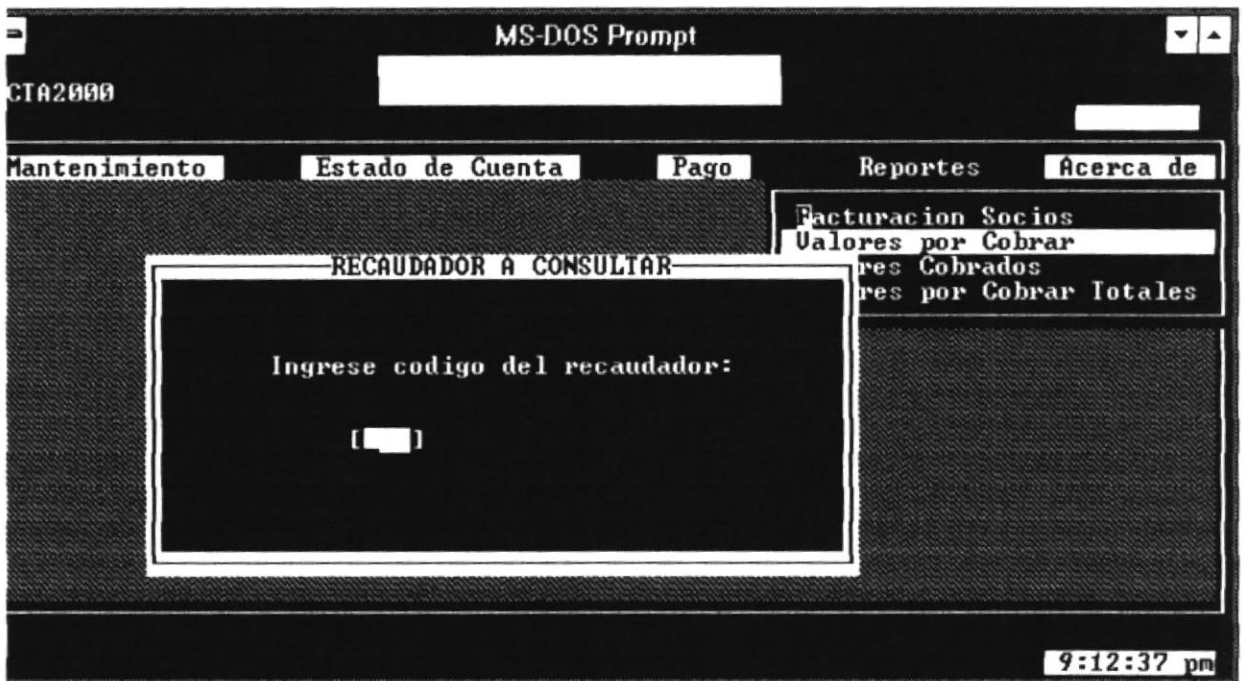
Esta opción le permitirá emitir un reporte por Recaudador del valor que adeuda cada cliente en el club por un mes respectivo.

Lo primero a considerar es que el sistema le permite escoger el mes del cual desea realizar el reporte:



- ☞ Para poder escoger el mes sólo debe desplazarse con la ayuda de las flechas que se encuentran en el teclado (↑ ↓) o escoger la letra resaltada en la opción del mes y luego presionar la tecla <ENTER>..
- ☞ Si desea cancelar puede realizarlo presionando la tecla "ESC" o escogiendo la opción <ESCAPE>.
- ☞ Al presionar la tecla <ESC> regresa al Menú Principal.

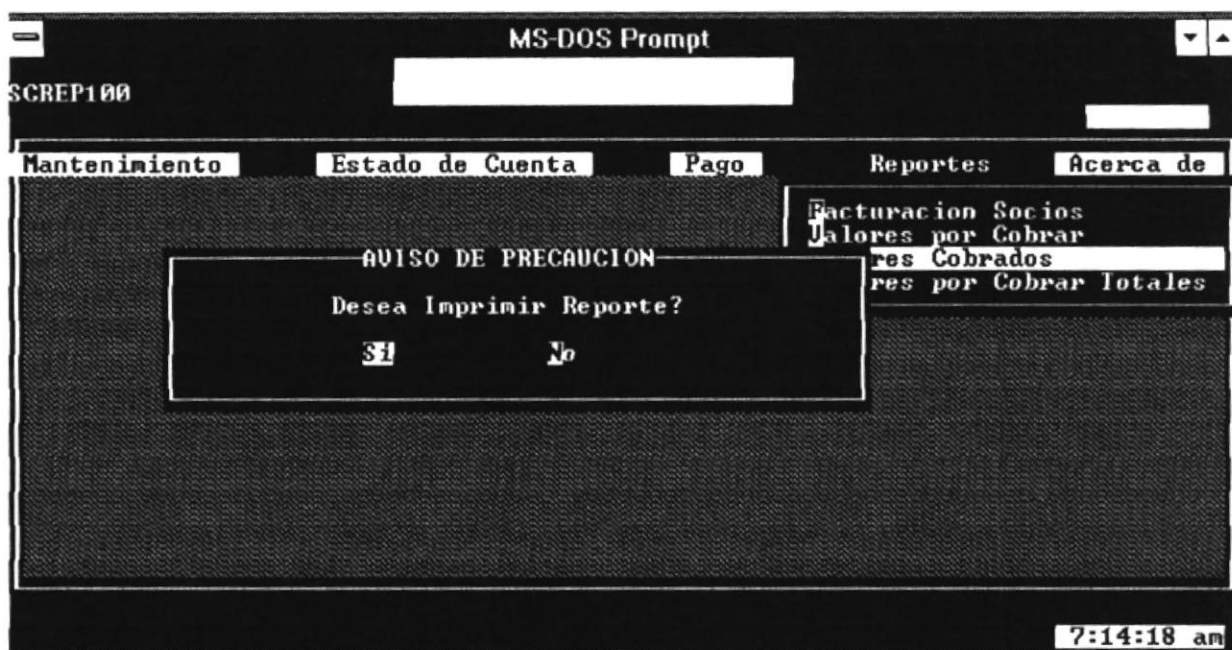
Una vez escogido el mes muestra una pantalla como la siguiente:



En esta pantalla se pide al usuario el ingreso del Código del Recaudador.

- ☛ Si presiona la tecla <ESC> regresará al Menú Anterior.
- ☛ Si ingresa un código de recaudador que no consta en el sistema, le muestra un mensaje " Código No existe" y regresa al Menú Principal.

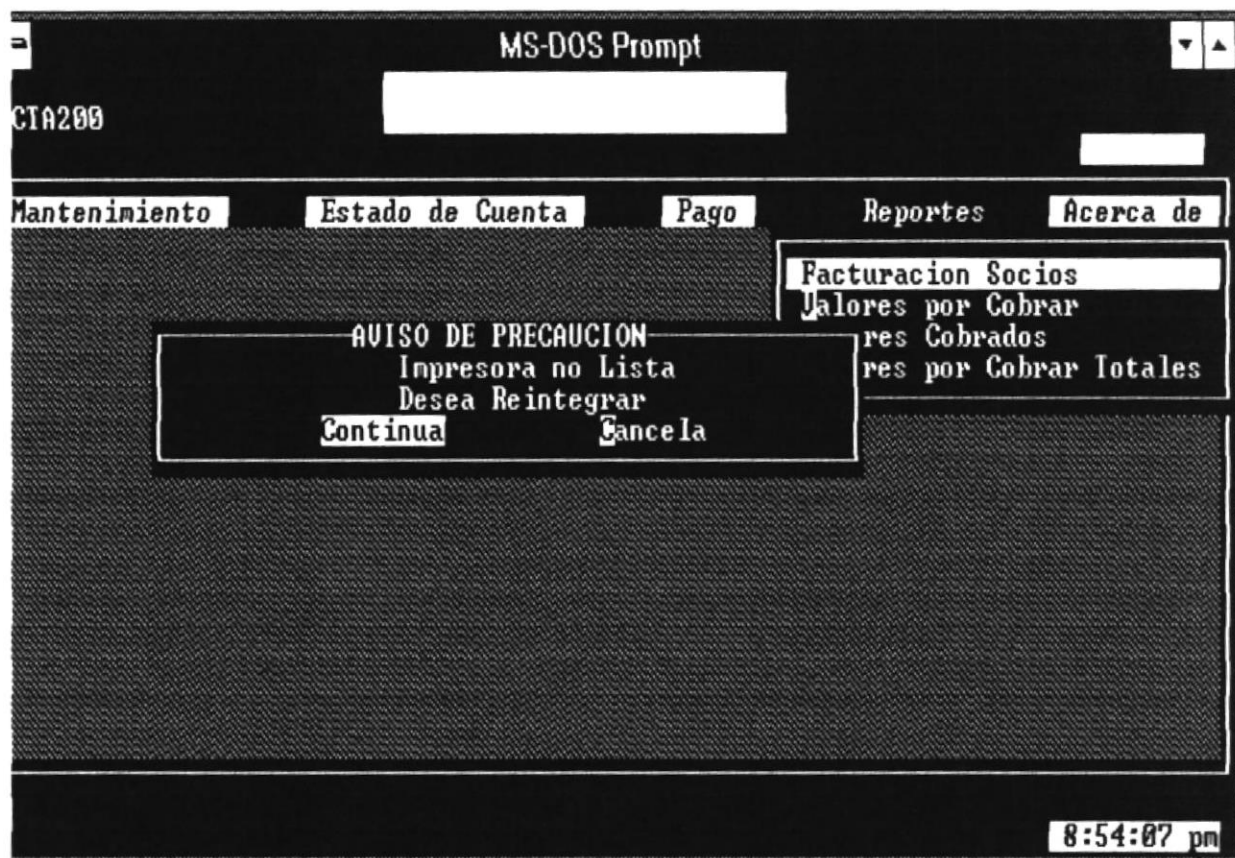
Una vez ingresado el código del recaudador le presenta una pantalla como la siguiente:



En esta pantalla se especifica si deseo o no emitir el Reporte.

- ☛ Para poder escoger las dos opciones que se le presenta, puede utilizar las flechas del teclado (← →) y posicionarse en la opción deseada, luego presione <ENTER> para realizar la opción.
- ☛ Si se escoge la opción No le permitirá regresar al Menú Principal.
- ☛ Si se escoge la opción Si, le presentará mensaje "Presione una tecla para continuar".
- ☛ Luego de digitar la tecla que le pide el programa iniciará el proceso de realizar la impresión, para lo cual deberá tener lista la impresora con el papel.

Si la impresora no está lista le presenta la siguiente pantalla:



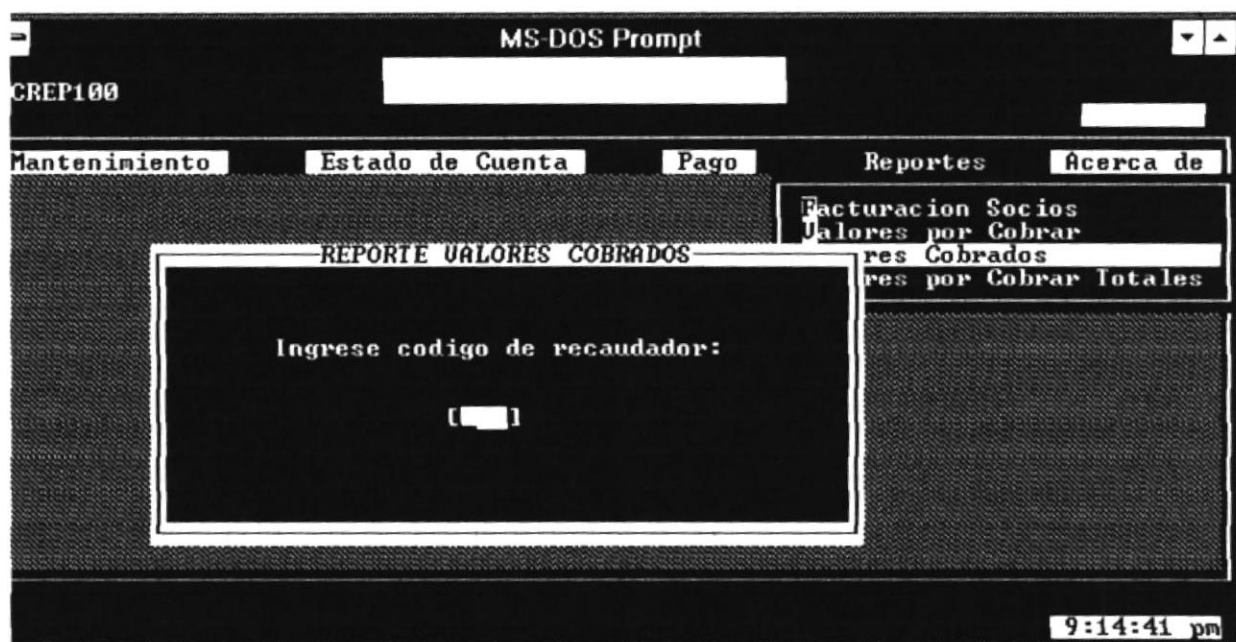
- ☛ Al escoger <CANCELA> regresa al Menú Anterior.
- ☛ Al escoger <REINTEGRAR> iniciará con el proceso de impresión.

El reporte que genera esta opción es el siguiente :

## 5.4. VALORES COBRADOS

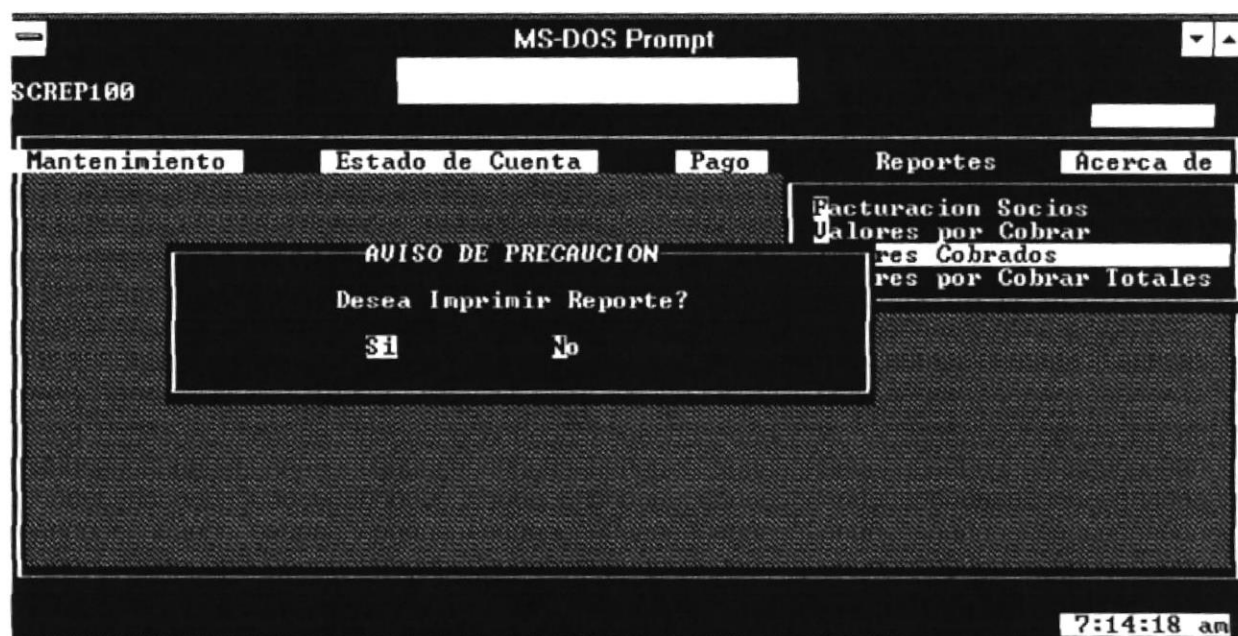
Esta opción le permitirá emitir un reporte por Recaudador del valor que se ha cobrado en el mes por cada cliente.

Lo primero a considerar es que el sistema le permite escoger el código del recaudador del cual desea realizar el reporte:



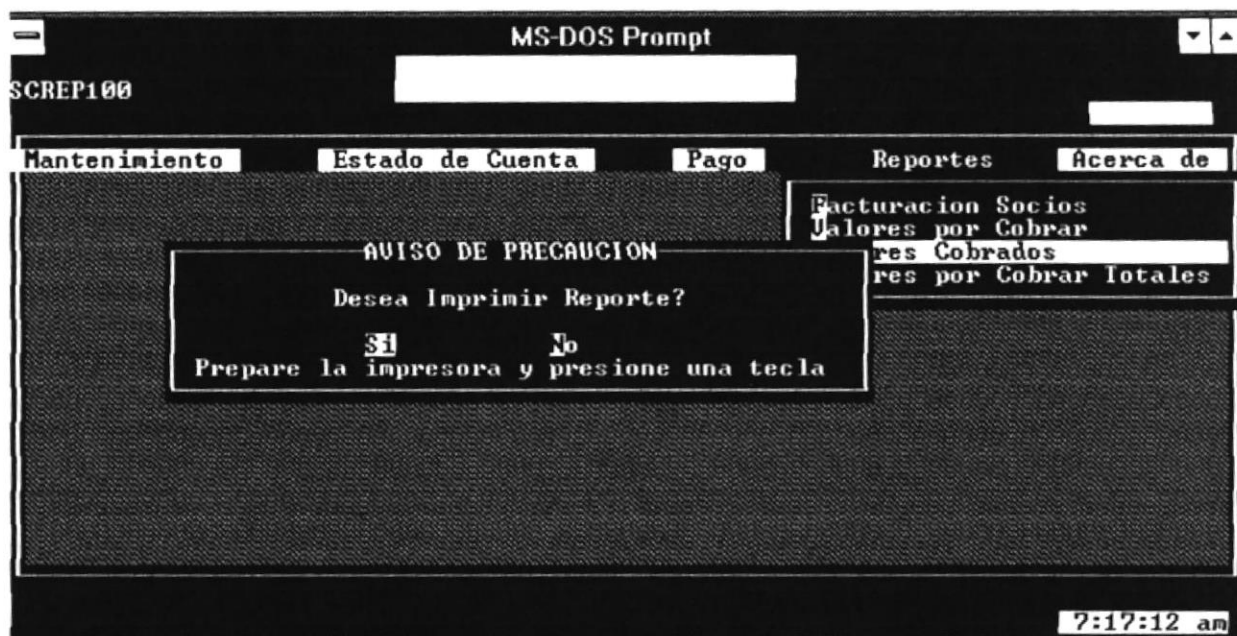
- ☞ Al presionar la tecla <ESC> regresa al Menú Principal.
- ☞ Si escojo un recaudador que no existe presenta "Código no existe".

Una vez ingresado el código del recaudador le presenta una pantalla como la siguiente:



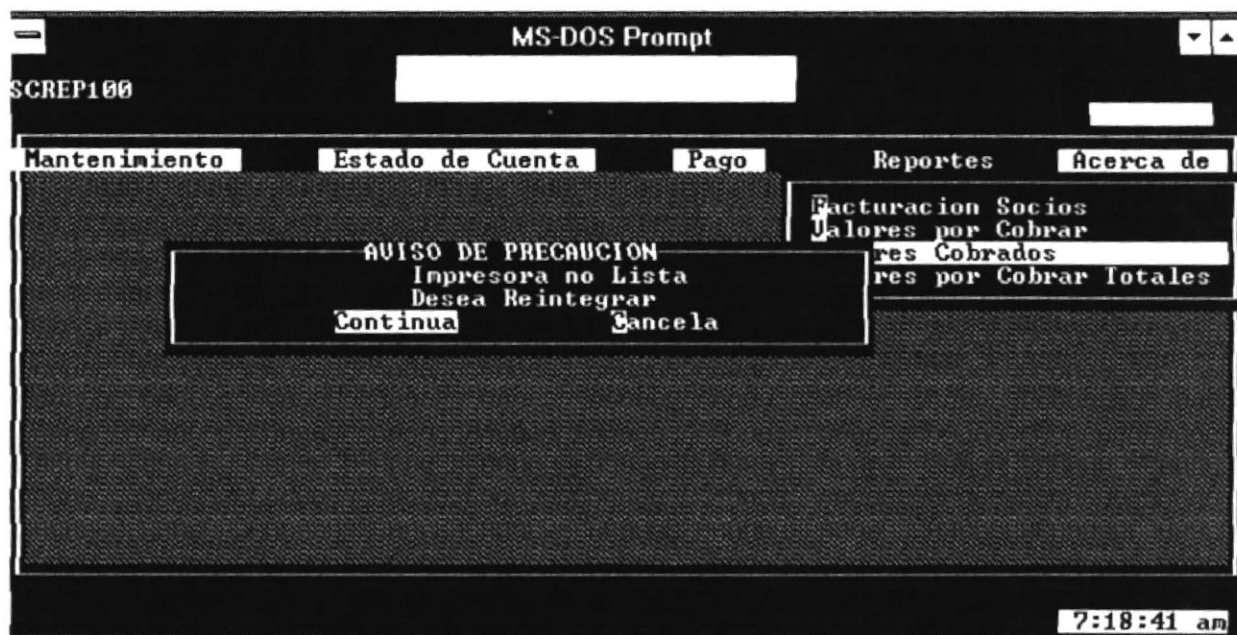
En esta pantalla se especifica si deseo o no emitir el Reporte.

- ☛ Para poder escoger las dos opciones que se le presenta, puede utilizar las flechas del teclado (⇐ ⇨) y posicionarse en la opción deseada, luego presione <ENTER> para realizar la opción.
- ☛ Si se escoge la opción No le permitirá regresar al Menú Principal.
- ☛ Si se escoge la opción Si le presentará la siguiente pantalla:



- Luego de digitar la tecla que le pide el programa iniciará el proceso de realizar la impresión, para lo cual deberá tener lista la impresora con el papel.

Si la impresora no está lista le presenta la siguiente pantalla:



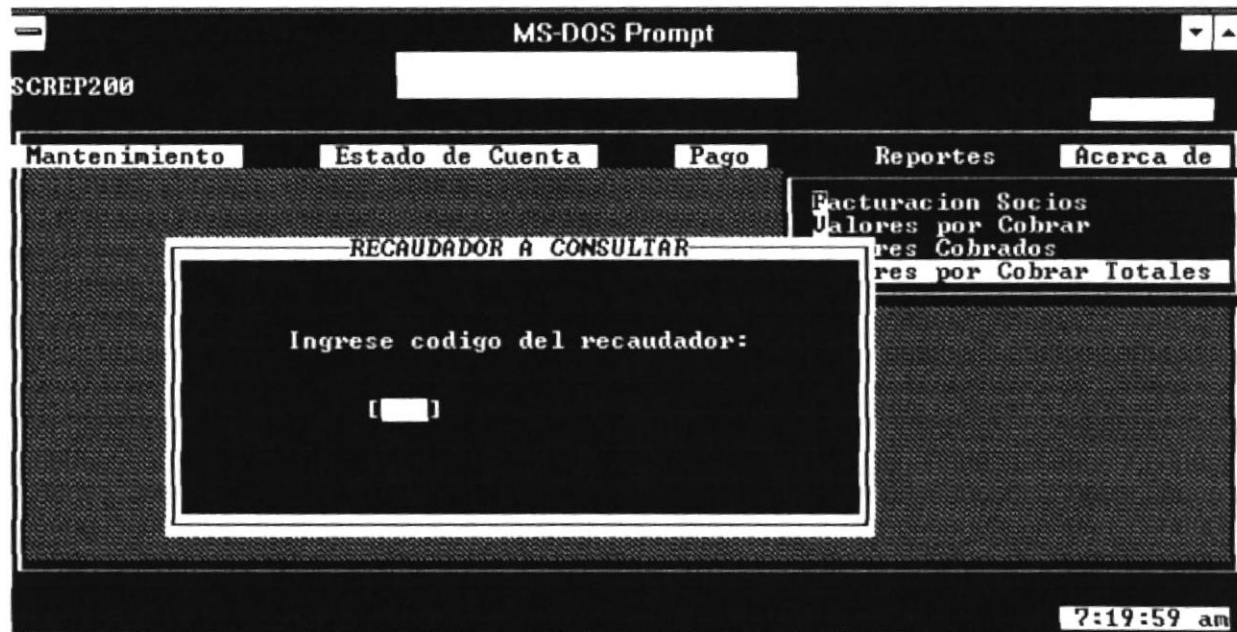
- ☞ Al escoger <CANCELA> regresa al Menú Anterior.
- ☞ Al escoger <REINTEGRAR> iniciará con el proceso de impresión.

El reporte que genera esta opción es el siguiente :

## 5.4. VALORES POR COBRAR TOTALES

Esta opción le permitirá emitir un reporte del total de las deudas de los clientes.

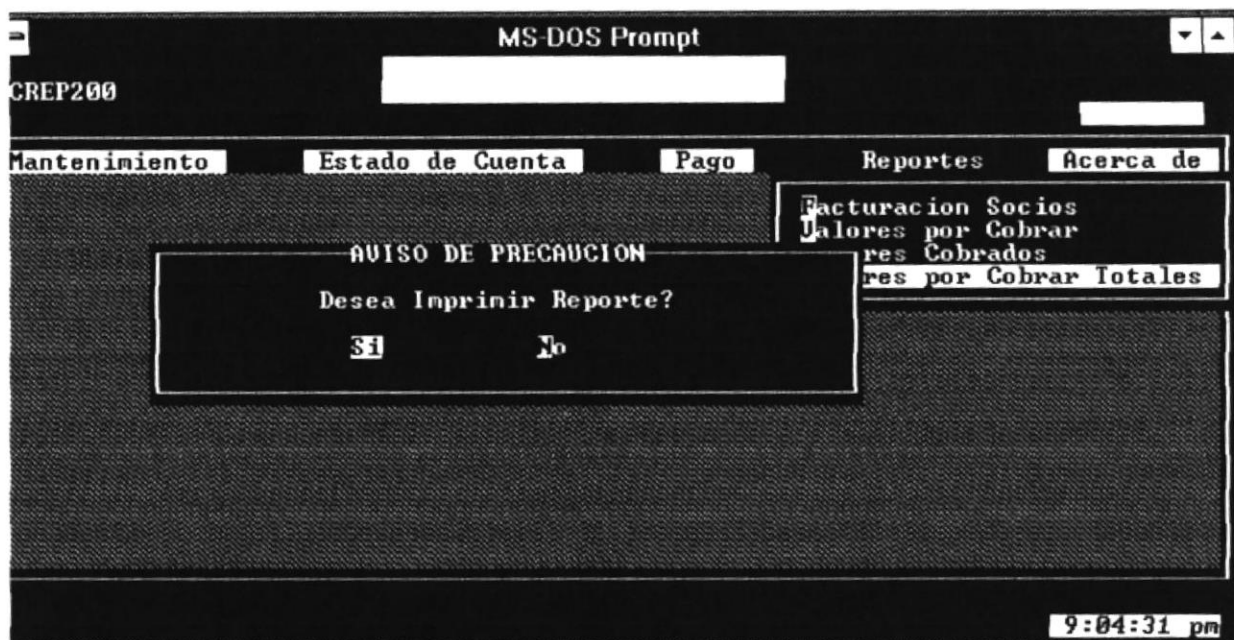
Una vez seleccionada esta opción le presenta una pantalla como la siguiente en la que se pide que ingrese el código del recaudador:



☞ Al presionar la tecla <ESC> regresa al Menú Principal.

☞ Si escojo un recaudador que no existe presenta "Código no existe".

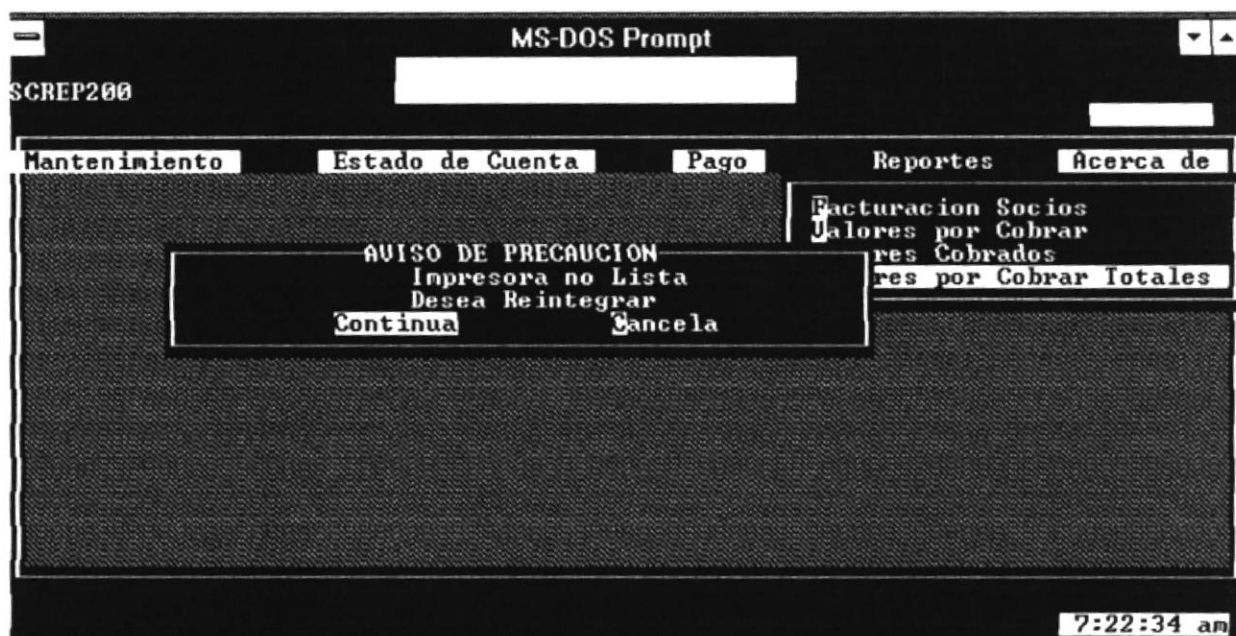
Una vez ingresado el código del recaudador le presenta una pantalla como la siguiente:



En esta pantalla se especifica si deseo o no emitir el Reporte.

- ☛ Para poder escoger las dos opciones que se le presenta, puede utilizar las flechas del teclado (← →) y posicionarse en la opción deseada, luego presione <ENTER> para realizar la opción.
- ☛ Si se escoge la opción No le permitirá regresar al Menú Principal.
- ☛ Si se escoge la opción Si presentará mensaje "Presione una tecla para continuar".
- ☛ Luego de digitar la tecla que le pide el programa iniciará el proceso de realizar la impresión, para lo cual deberá tener lista la impresora con el papel.

Si la impresora no está lista le presenta la siguiente pantalla:



- ☛ Al escoger <CANCELA> regresa al Menú Anterior.
- ☛ Al escoger <REINTEGRAR> iniciará con el proceso de impresión.

El reporte que genera esta opción es el siguiente :

# Capítulo 6

**Acerca de:**

**Acceso a la Opción**

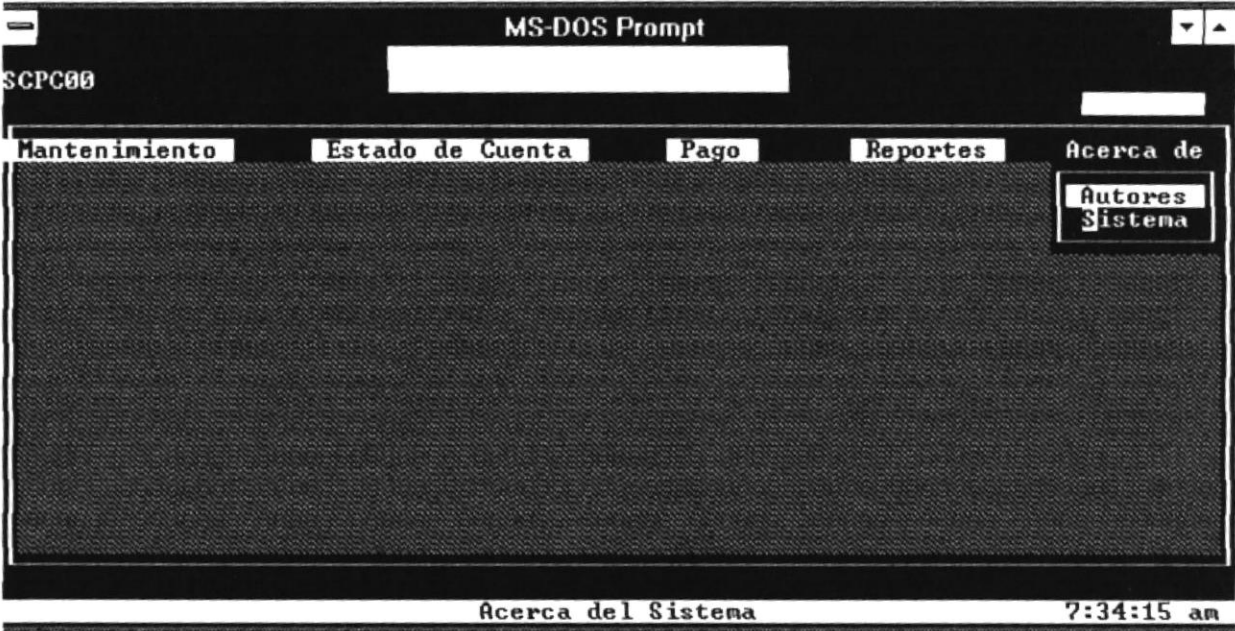
**Autores**

CAPITULO 6

ACERCA DE

6.1. ACCESO A LA OPCIÓN

Si Ud. ha decidido conocer algo más sobre el sistema , como el autor y el sistema deberá escoger esta opción, se le presentará un pantalla como la descrita a continuación:



Para poder acceder a ella deberá sólo presionar <ENTER> o digitar la letra que resalta en el submenú.

6.1. AUTORES

En esta pantalla se especifica sobre el autor del sistema y a quién pertenece el sistema, a continuación se presenta la pantalla descrita:

