

Escuela Superior Politécnica del Litoral



**Programa de Tecnología en Computación
y Diseño Gráfico**

TOPICO DE GRADUACION

**Previo a la Obtención del Título de:
Programación de Sistemas**

“SCI”

SISTEMA DE COMPRAS

MANUAL DE USUARIO

AUTORES:

Sandra Araujo Villacís

Ulbio Morales Labre

DIRECTOR:

ANL. Miguel Salazar

Año 2004

AGRADECIMIENTO

Queremos dar constancia de nuestros más sinceros agradecimientos a DIOS, ya que es nuestra fuerza espiritual; a nuestros padres que de alguna manera son el soporte de cada uno de nosotros en todos estos años de sacrificio estudiantil, y a cada una de las personas que de una u otra forma colaboraron para la culminación de este Tópico.

*Gracias
por todo*

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado con mucho amor a DIOS y a la persona que siempre me enseñó que en el cielo hay un Ser Supremo, que nunca me falló cuando más la necesité, que siempre insistió para que culminara mi carrera, y de la cual me siento sumamente orgullosa.....mi madre. Además a todas aquellas personas que necesiten conocimientos sobre la elaboración de un Sistema de Compras.

SANDRA ARAUJO V.

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado con mucho amor a DIOS, a mis padres quienes no teniendo me dieron todo, amor al trabajo, respeto a mis semejantes, dedicación al estudio, por todo lo que me dieron y por lo que me quisieron dar y no pudieron por no estar a su alcance. Además a todas aquellas personas que necesiten conocimientos sobre la elaboración de un Sistema de Compras.

ULBIO MORALES L.

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este Tópico de Graduación nos corresponden exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma a ***PROTCOM (Programa de Tecnología en Computación y Diseño Gráfico)*** de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

(Reglamento de exámenes y títulos profesionales de la ESPOL).

FIRMA DE LOS AUTORES DEL PROYECTO

SANDRA ARAUJO

ULBIO MORALES

FIRMA DEL DIRECTOR DEL TÓPICO

ANL. MIGUEL SALAZAR

TABLA DE CONTENIDO

1. Generalidades.....	1
1.1. Introducción.....	1
1.2. Objetivo de este Manual.....	1
1.3. A quién va Dirigido este Manual.....	1
1.4. Conocimientos Previos.....	2
1.5. Estructura Organizacional de este Manual.....	2
1.6. Acerca de este Manual.....	3
1.7. Convenciones Tipográficas.....	3
1.7.1. Convenciones de Formatos de Texto.....	3
1.7.2. Convenciones del Mouse (Ratón).....	4
1.7.3. Convenciones del Teclado.....	4
1.7.4. Convenciones de Mensajes de Información.....	5
1.8. Soporte Técnico.....	5
 2. Explicación de la Interfaz Gráfica.....	 1
2.1. Introducción al Ambiente Windows XP.....	1
2.2. Qué existe en la Pantalla de Windows XP?.....	2
2.3. El Botón Inicio y la Barra de Tareas.....	3
2.3.1. Iniciar el Trabajo con el Menú Inicio.....	3
2.4. La Barra de Tareas.....	4
2.5. Elementos Principales de una Ventana Windows.....	5
2.6. Título de la Ventana.....	5
2.7. Cambiar el Tamaño de las Ventanas.....	6
2.8. Barra de Herramientas.....	7
2.9. Barra de Estado.....	7
2.10. Barra de Menú.....	7
2.10.1. ¿Cómo Accesar a los Menús?.....	8
2.10.2. Seleccionando Información.....	9
2.10.3. Mover Ventanas.....	9
2.11. Iniciar y Salir de un Programa.....	10
2.11.1. Pasar de un Programa a Otro.....	10
2.12. Ver el Contenido de su PC.....	11
2.13. Buscar Rápidamente un Archivo o Carpeta.....	12
2.14. Examinar con el Explorador de Windows.....	13
2.15. Mantenimiento de su PC.....	14
2.15.1. Utilizar Backup para hacer Copias de Seguridad de los Archivos.....	14
2.15.2. Detectando y Reparando Errores de Disco con Scandisk.....	15
2.15.3. Utilizar el Desfragmentador de Disco para Acelerar el Disco Duro.....	15
2.15.4. Vaciar la Papelera de Reciclaje.....	16
2.16. Uso de cuadros de Diálogo.....	17
2.17. Mensajes de Windows.....	21

3. Características del Sistema de Compras.....	1
3.1. Introducción.....	1
3.2. Beneficios.....	1
3.3. Descripción del Sistema	2
3.3.1. Menú Mantenimiento.....	2
3.3.2. Menú Movimientos.....	2
3.3.3. Menú Consultas/Reportes.....	3
3.3.4. Menú Acerca de.....	3
3.4. Rrecomendaciones.....	3
3.5. Requerimientos de Hardware y Software	4
3.5.1. Requerimientos Mínimos de Hardware	4
3.5.2. Requerimientos Optimos de Hardware	5
3.5.3. Requerimientos de Software Servidor	6
3.5.4. Requerimientos de Software Estaciones.....	7
4. Instalación del Sistema SCI.....	1
4.1. Requerimientos Previos a la Instalación.....	1
4.2. Proceso de Instalación	2
4.2.1. Instalación de Java 2 SDK	2
4.2.2. Instalacion del JReport.....	10
4.3. Instalación del Sistema de SCI.....	20
4.4. Configuración del DSN.....	24
5. Arranque del Sistema de SCI.....	1
5.1. Encender la Computadora.....	1
6. Iniciando Operación en Sistema de Compras	1
6.1. Ingreso al Sistema de Compras	1
6.2. Menú Compras.....	1
6.3. Menú Mantenimiento.....	2
6.4. Menú Movimientos.....	2
6.5. Menú Reportes/Consultas.....	3
6.6. Menú Acerca de.....	3
7. Menú Mantenimiento.....	1
7.1. Ingresar Línea	1
7.2. Salir.....	4

8. Menú Movimientos.....	1
8.1. Solicitudes de Compra.....	1
8.1.1. Solicitud Bajo Petición.....	1
8.1.2. Solicitud por Reposición.....	8
8.1.3. Aprobar Solicitudes de Compra.....	10
8.2. Ordenes de Compra.....	13
8.2.1. Definir Proveedor.....	13
8.2.2. Emisión Ordenes y Forma de Pago.....	16
8.3. Compras.....	19
8.3.1. Llegada de Mercadería.....	19
8.4. Devoluciones.....	22
8.4.1. Devolución de Mercadería.....	22
8.4.2. Llegada de Mercadería Pendiente.....	24
8.4.3. Llegada de Mercadería por Devolución.....	25
9. Menú de Reportes / Consultas.....	1
9.1. Reporte Solicitud de Compra.....	1
9.1.1. Solicitud de Compra.....	1
9.1.2. Consulta Solicitud de Compra.....	2
9.2. Reporte de las Ordenes de Compra.....	4
9.2.1. Ordenes de Compra.....	4
9.2.2. Consulta Ordenes de Compra.....	4
9.3. Reporte de Llegada de Mercadería.....	6
9.3.1. Llegada de Mercadería.....	6
9.3.2. Consulta de Llegada de Mercadería.....	6
10. Menú Acerca de.....	1
10.1. Acerca del Sistema de Compras.....	1
A. Reconocimiento de las Partes del Hardware.....	1
A.1. Conociendo la Computadora.....	1
A.2. Unidades de Entrada.....	2
A.2.1. El Teclado.....	2
A.2.2. Uso del Ratón.....	4
A.3. Unidad de Proceso.....	6
A.3.1. Unidad de Memoria Auxiliar.....	6
A.3.2. Unidad de Salida.....	7
B. Glosario.....	1

Capítulo

1

Generalidades

1. GENERALIDADES

1.1. INTRODUCCIÓN

Este Manual es una guía de consulta para un usuario de cualquier nivel, ya que consta de distintos capítulos que contienen información clara y concisa acerca de cómo operar el Sistema de Compras.

Es de mucha importancia consultar este manual antes y/o durante la utilización del Sistema, ya que facilitará paso a paso el manejo de todas las funciones presentes en este.

Además, este manual brindará la ayuda necesaria a personas que no tengan conocimiento alguno de computación y podrán adquirir las herramientas básicas para el manejo de un computador; así también, capacitarse para aprovechar al máximo las bondades que le proporciona el Sistema de Compras.

La aplicación ha sido desarrollada en Lenguaje de Programación Orientado a Objetos, herramienta JAVA bajo Windows XP, y la base de datos en formato ACCESS.

1.2. OBJETIVO DE ESTE MANUAL

El objetivo de este manual es guiar al personal encargado del manejo del Sistema de Compras, acerca del funcionamiento del mismo y comprende:

- ✓ Guía para utilizar la computadora.
- ✓ Como instalar y operar el Sistema de Compras.
- ✓ Conocer el alcance de todo el sistema por medio de una explicación detallada e ilustrada de cada una de las opciones que lo forman.
- ✓ Identificar las consultas y reportes que se generan en el Sistema.

1.3. A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

Este manual está orientado a los Usuarios Finales involucrados en la Etapa de Operación del Sistema de Compras.

1.4. CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los conocimientos mínimos necesarios para que una persona pueda operar el Sistema de Compras sin ninguna dificultad y utilizar este manual sin ningún inconveniente son:

- ✓ Conocimientos básicos sobre contabilidad general para realizar el control de compras y otros procesos que requieran de esta rama.
- ✓ Conocimientos básicos de informática basada en ambiente Windows

1.5. ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL DE ESTE MANUAL

Este manual se encuentra estructurado de la siguiente manera:

Generalidades	
Capítulo 1	Generalidades.
Capítulo 2	Explicación de la Interfaz Gráfica.
Instalación	
Capítulo 3	Características del Sistema de Compras.
Capítulo 4	Instalación inicial del Sistema de Compras.
Capítulo 5	Arranque del Sistema de Compras
Operación	
Capítulo 6	Iniciando la Operación del Sistema de Compras.
Capítulo 7	Menú Mantenimiento.
Capítulo 8	Menú Movimientos.
Capítulo 9	Menú Reportes/Consultas.
Capítulo 10	Menú Acerca de
Anexos	
Anexo A	Reconocimiento de las Partes del Hardware.
Anexo B	Glosario de Términos

1.6. ACERCA DE ESTE MANUAL

El Manual de Usuario contiene diversas ilustraciones que ubican visualmente al usuario, las mismas que debe seguir paso a paso para la óptima utilización del Sistema de Compras. Además, incluye información que le ayudará en el uso adecuado de su computador.

1.7. CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS

Antes de comenzar a utilizar el Sistema de Compras, es importante tener presente que existen Convenciones Tipográficas, las mismas que nos ayudarán en el momento de operar el sistema, y los términos que se utilizarán en el mismo.

Entre las convecciones utilizadas en este manual, daremos a conocer las que utilizaremos en este Sistema:

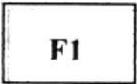
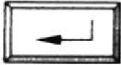
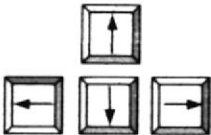
1.7. 1. CONVENCIONES DE FORMATOS DE TEXTO




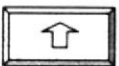
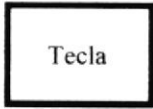
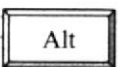
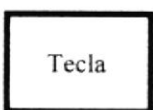
Formato	Tipo de Información
Viñeta numérica 1	Numeración de procedimientos paso a paso.
Negrita	Términos a resaltar por su importancia.
Menor que – Mayor que < >	Nombres de opciones que puede elegir el Usuario, ya sea haciendo uso del mouse (ratón) o teclado.
Carácter mayúscula + Caracteres minúscula	Nombres de teclas se inician con mayúsculas.
Carácter subrayado _	Si está ubicado bajo las letras, significa que el Usuario puede utilizar la combinación de teclas: ALT + letra subrayada o dando clic en la opción del Menú o en el botón.

1.7.2. CONVENCIONES DEL MOUSE (RATÓN)

Término	Significado
“Señalar”	Colocar el extremo superior del mouse (ratón) sobre el elemento que se desea señalar.
“Hacer clic”	Presionar el botón principal del mouse (ratón) (generalmente el botón izquierdo), y soltarlo inmediatamente.
“Arrastrar”	Señalar el elemento, luego mantener presionado el mouse (ratón) mientras se mueve y se lo ubica en el lugar deseado.

1.7.3. CONVENCIONES DEL TECLADO

Tecla	Significado
Teclas de método abreviado 	Teclas que se utilizan como método abreviado para ejecutar un proceso. Por ejemplo F1 para mostrar la ayuda.
Tecla ENTER 	Tecla utilizada para ejecutar un proceso. Si en el manual dice “Presione ENTER”.
Teclas Direccionales 	Puede utilizar las teclas direccionales para moverse (izquierda, derecha, arriba, abajo) en los diferentes elementos de un control de la pantalla, un elemento a la vez.
Teclas de avance de página INICIO, FIN, AV. PÁG., RE. PÁG.	Las teclas de avance de página son utilizadas para movilizarse entre varios elementos de un control de la pantalla.

Tecla	Significado
Tecla TAB   + 	Tecla utilizada para moverse entre los diferentes controles de la forma. Con la tecla TAB, se da el enfoque al primer control ubicado a la derecha, con SHIFT+TAB, se da el foco al primer control de la izquierda.
Otras teclas:  +  Tecla A  +  Tecla	Adicionalmente puede utilizar otros elementos del teclado. Por Ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Shift+Tecla es utilizado para que se active la función que está graficada en la parte superior de Tecla, siempre que ésta cumpla mínimo dos funciones. ➤ Alt Gr+Tecla, es utilizado para que se active la tercera función de Tecla.

1.7.4. CONVENCIONES DE MENSAJES DE INFORMACIÓN



Sugerencias: Muestra información que facilita la operación del Sistema.



Notas: Contiene información importante acerca del Sistema, las cuales deben ser revisadas por el Usuario.

1.8. SOPORTE TÉCNICO

Cuando se presente algún inconveniente en el Sistema, revisar este Manual, o para mayor información consulte en las oficinas del Programa de Tecnología en Computación (PROTCOM) de la ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL.

Capítulo

2

Explicación de la Interfaz Gráfica

2. EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA

2.1. INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE WINDOWS XP

En esta sección le presenta el Ambiente WINDOWS XP y le permitirá poner manos a la obra rápidamente. Aquí aprenderá cómo realizar las tareas más comunes incluidas en WINDOWS XP.

Si desea explorar WINDOWS XP con mayor profundidad o aprender algunos de sus aspectos más técnicos, puede consultar la Ayuda de Windows XP. Podrá encontrar tareas comunes en **Contenido** y en **Índice**, y buscar un texto determinado mediante la ficha buscar.

Para iniciar la ayuda haga click en el botón **Inicio** y, a continuación en **Ayuda y soporte técnico**.

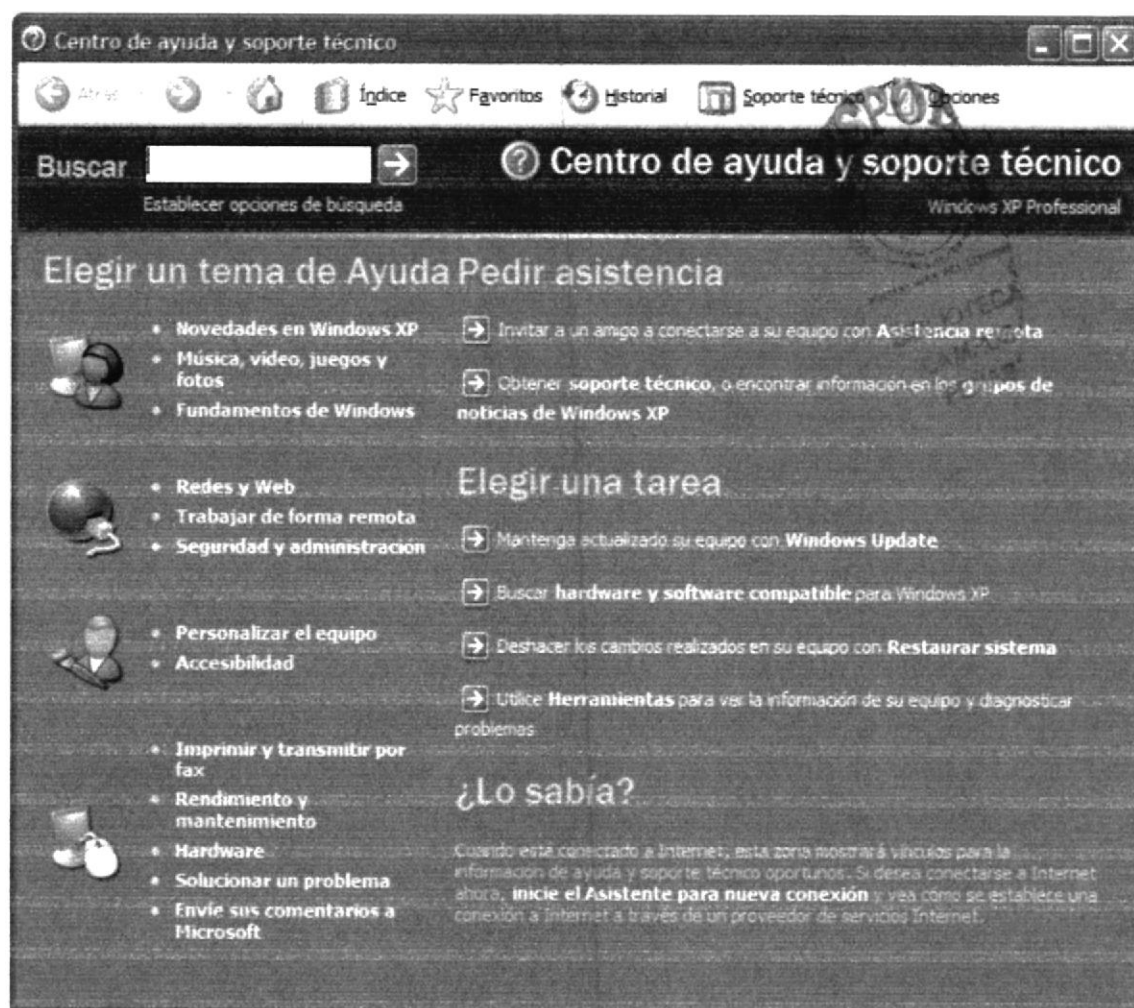


Figura 2.1 Pantalla de Ayuda de WINDOWS XP



Nota: Algunos Temas de Ayuda contienen texto verde subrayado. Al hacer click en el texto verde verá una definición del término.



Sugerencia: Para desplazarse dentro del Índice de Ayuda, escriba las primeras letras del término que desee buscar. El índice está organizado como el de un libro. Si no encuentra la entrada que desea inténtelo con otra.

2.2. QUÉ EXISTE EN LA PANTALLA DE WINDOWS XP?

Dependiendo de la instalación de su PC, al iniciar WINDOWS XP aparecerán determinados íconos en su escritorio en la siguiente ilustración visualizará los más importantes:

Icono	Descripción
	Haga doble click en este ícono para ver el contenido de sus PC y administrar sus archivos.
	Haga doble click en este ícono para ver los recursos disponibles en la red si su PC tiene acceso a esta, o puede conectarse.
	La papelera de reciclaje es un lugar de almacenamiento temporal de los archivos eliminados. Puede utilizarse para recuperar archivos eliminados por error.
	Este es un acceso directo que no forma parte de WINDOWS XP, sirve para ejecutar el Sistema de Compras, haciendo doble click o seleccionándolo y presionando ENTER.
	Si hace click sobre él que se encuentra en la barra de tareas, podrá iniciar programas, abrir documentos, cambiar la configuración del Sistema, obtener ayuda, buscar elementos en su PC y mucho más.

Tabla 2.1 Íconos principales del escritorio de Windows

2.3. EL BOTÓN INICIO Y LA BARRA DE TAREAS

La primera vez que inicie WINDOWS XP encontrará el botón **Inicio** en la barra de tareas de la parte inferior de la pantalla. Está predeterminado que siempre estén visibles cuando WINDOWS XP este en ejecución.



Figura 2.2 Botón inicio y barra de tareas

2.3.1. INICIAR EL TRABAJO CON EL MENÚ INICIO

Al hacer click en el botón **Inicio**, visualizará un menú que contiene todo lo necesario para comenzar a utilizar Windows XP



Figura 2.3 Menú Inicio de Windows XP

El Menú Inicio realiza lo siguiente:
Presenta una lista de programas que podrá iniciar.
Presenta una lista de documentos que abrió previamente.
Presenta una lista de la configuración del Sistema que podrá cambiar.
Permite buscar una carpeta, un archivo, un equipo compartido o un mensaje de correo electrónico.
Inicia la Ayuda y soporte técnico: podrá utilizar entonces el Contenido , el Índice y otras fichas para saber cómo realizar una tarea en Windows.
Inicia un programa o abre una carpeta al escribir un comando en MS-DOS.
Cierra sesión o apaga su PC.
Dependiendo de su equipo y de las opciones que tenga instalada, es posible que encuentre elementos adicionales en el menú.

Tabla 2.2 Iniciar el trabajo con el Menú Inicio

2.4. LA BARRA DE TAREAS

Cada vez que inicie un programa o abra una ventana, en la barra de tareas aparecerá un botón que representa a dicha ventana. Para cambiar entre ventanas haga click en el botón de la ventana que desee. Al cerrar una ventana, su botón desaparecerá de la barra de tareas.

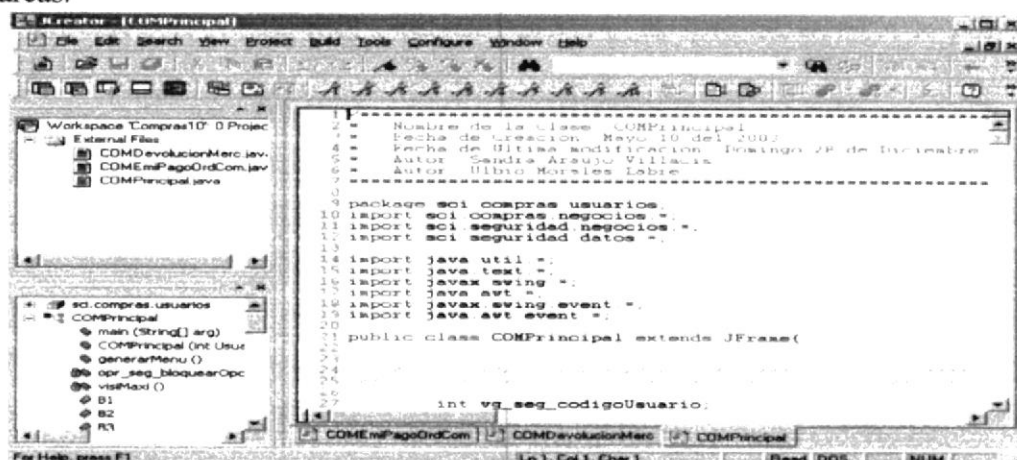


Figura 2.4 Botones de la barra de tareas

Según la tarea que esté realizando, es posible que aparezcan otros indicadores en el área de notificación de la barra de tareas, como por ejemplo: una impresora para representar un trabajo de impresión o la figura de 2 PC's que representan cuando se está conectado a Internet. En un extremo de la barra de tareas se verá el reloj.

2.5. ELEMENTOS PRINCIPALES DE UNA VENTANA WINDOWS

Una ventana WINDOWS XP esta formada por varios elementos que facilitarán tareas como abrir y cerrar un archivo, mover una ventana, cerrar una ventana, cambiar el tamaño de una ventana, etc.

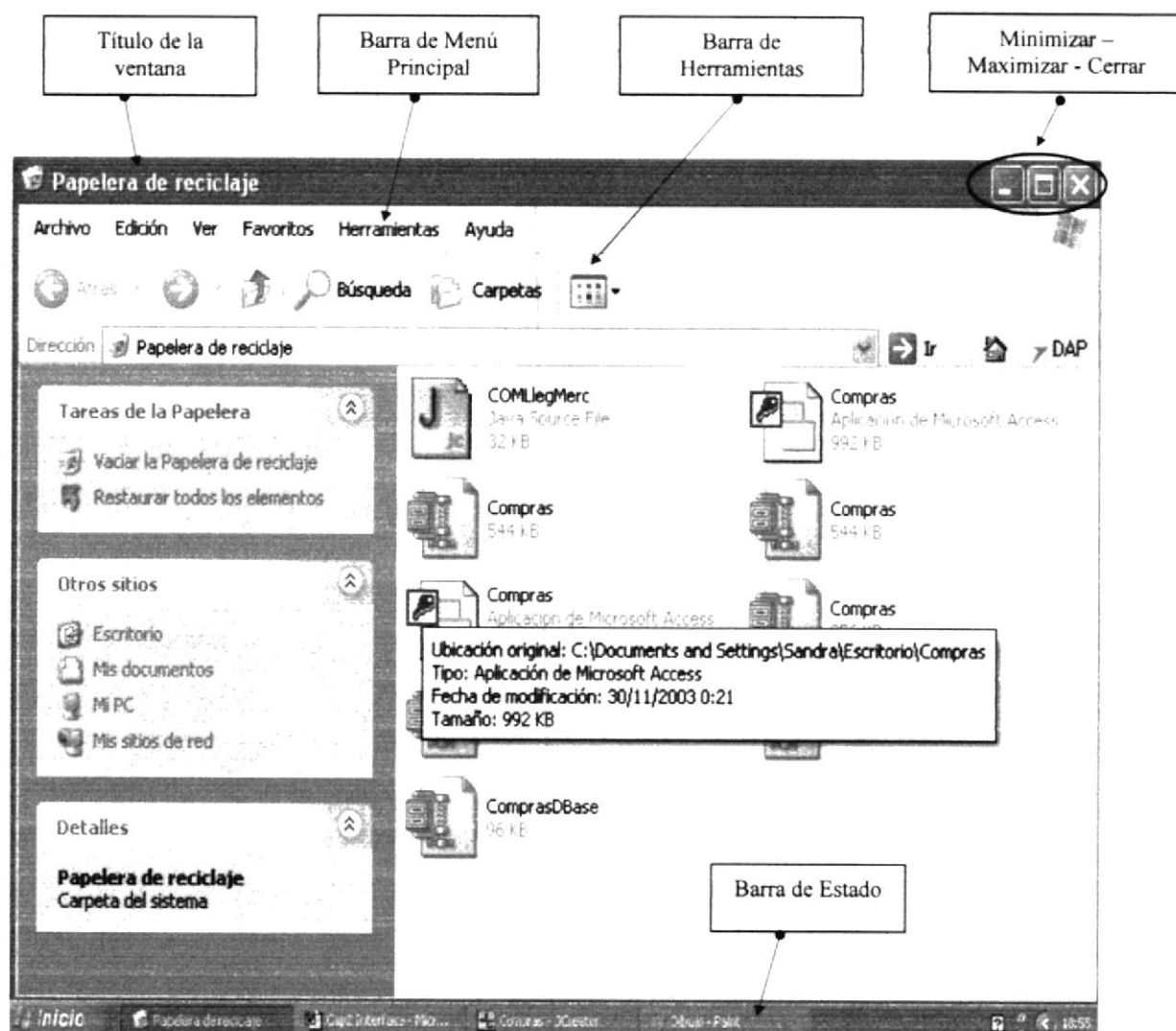


Figura 2.5 Elementos principales de una ventana en Windows

2.6. TÍTULO DE LA VENTANA

El título de la ventana es una breve descripción de lo que hace esa pantalla, este título lo tendrá cada ventana o pantalla del Sistema de Compra.



Figura 2.6 Título de la Ventana

2.7. CAMBIAR EL TAMAÑO DE LAS VENTANAS

Es posible cambiar el tamaño o la forma de una ventana para ver más de una a la vez o para ajustar el contenido que puede verse desde una ventana. A continuación presentamos dos métodos para cambiar el tamaño de las ventanas:

1. Utilice los botones situados en la esquina superior derecha de la ventana.





Haga click en	Para hacer esto
	Reducir (minimizar) la ventana al tamaño de un botón de la barra de tareas.
	Ampliar (maximizar) la ventana, es decir que ocupe toda la pantalla.
	Volver al tamaño anterior de la ventana. Este botón aparecerá cuando se maximize la ventana.
	Cerrar la ventana y salir del programa.

Tabla 2.3 Cambiar el tamaño de las ventanas

2. Desplace el puntero hasta el borde de la ventana. Cuando cambie la forma del puntero, arrastre el borde para ampliar o reducir la ventana, así como para cambiar su forma.

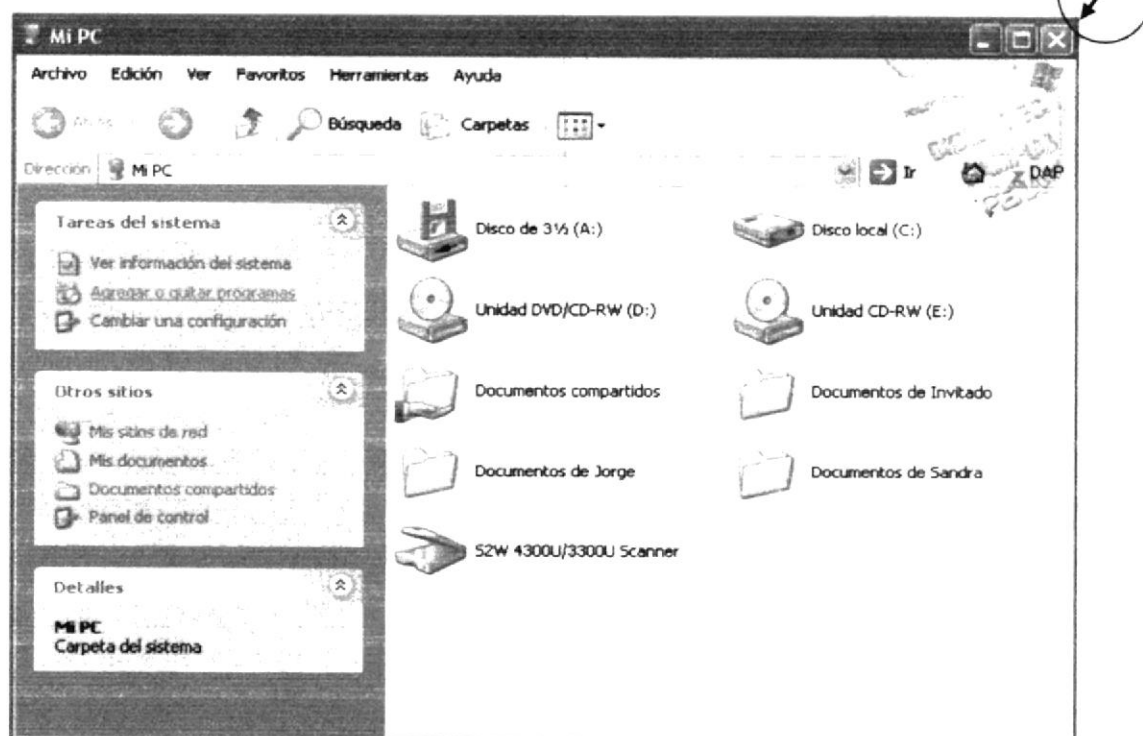


Figura 2.7 Otra Forma de cambiar el tamaño de una ventana.

2.8. BARRA DE HERRAMIENTAS

Las barras de herramientas permiten organizar los comandos de una aplicación de forma que se puedan encontrar y utilizar rápidamente. Las barras de herramientas se pueden personalizar fácilmente, por ejemplo, se pueden agregar y quitar menús y botones, crear barras de herramientas personalizadas, ocultarlas o mostrarlas y moverlas.

La mayoría de los botones de las barras de herramientas corresponden a un comando menú. Podrá averiguar cuál es la función de cada botón apoyando el puntero sobre el mismo. Aparecerá un cuadro que mostrará el nombre del botón.

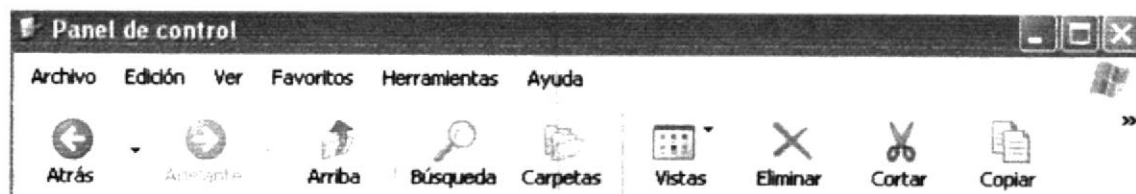


Figura 2.8 Barra de Herramientas

2.9. BARRA DE ESTADO

La barra de estado, un área situada debajo de una ventana, proporciona información, acerca del estado de lo que se está viendo en la ventana y cualquier otra relativa al contexto.



Figura 2.9 Barra de Estado.

2.10. BARRA DE MENÚ

Los menús son una forma cómoda y sencilla de agrupar coherentemente las funciones de una aplicación. Con los menús usted estará en capacidad de realizar una serie de operaciones de acuerdo a sus necesidades.

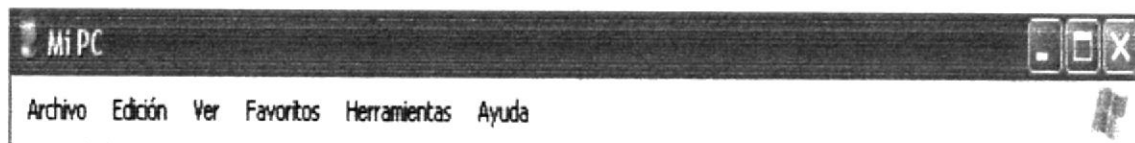


Figura 2.10 Barra de Menú

2.10.1. ¿CÓMO ACCESAR A LOS MENÚS?

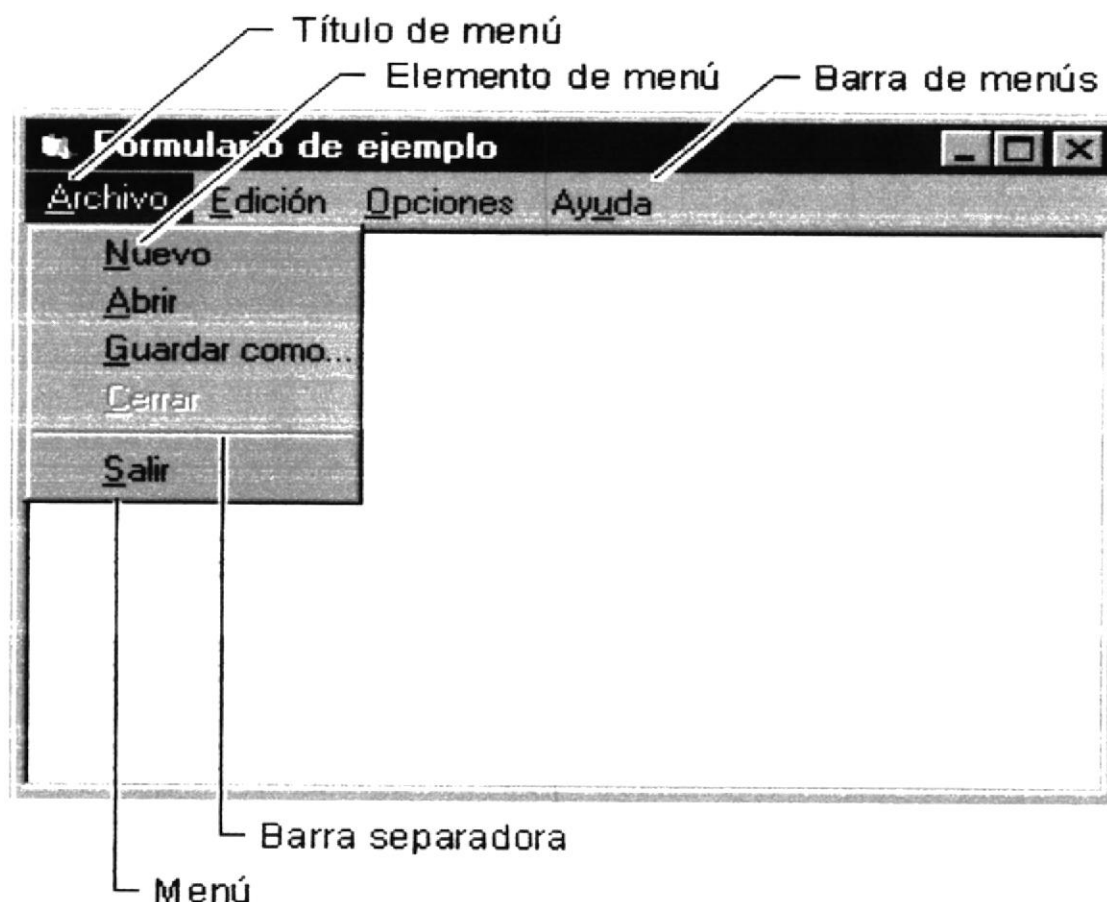


Figura 2.11 Elementos de un menú bajo Ambiente WINDOWS XP

- **Usando el teclado.** Nótese en la figura anterior que en cada uno de los nombres de los módulos u opciones del menú hay una letra que se encuentra subrayada. En el caso de nombres de módulos si presiona ALT + [letra subrayada] tendrá acceso rápido a dicho módulo. En caso de nombres de opciones basta con presionar la letra que se encuentra subrayada y se ejecutará la opción deseada o desplácese con las flechas de movimiento hasta la opción deseada y presione ENTER.
- **Usando el mouse (ratón).** Con el puntero del mouse (ratón) ubíquese en el módulo u opción deseada y haga un click sobre esta.

2.10.2. SELECCIONANDO INFORMACIÓN

Se selecciona (resalta) texto, u otra información, antes de hacer algo con él, como presentarlo en negrita o copiarlo en otra parte del documento. Para seleccionar, sitúe el puntero del mouse (ratón) en la posición en la que desee comenzar la selección. A continuación, arrastre el puntero hacia la posición en la que desee que termine la selección.

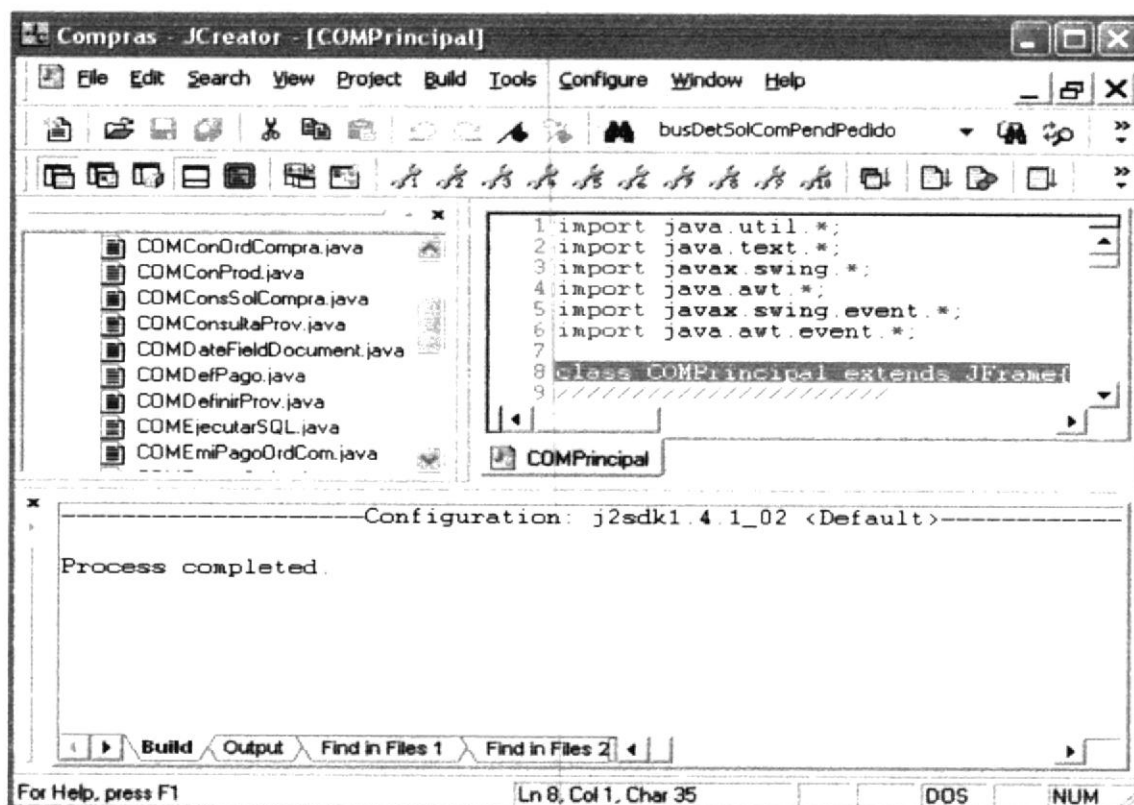


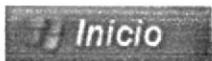
Figura 2.12 Seleccionando Información


2.10.3. MOVER VENTANAS

Mover una ventana a una posición diferente de la pantalla, puede facilitar ver simultáneamente más de una, así como algún elemento que esté tapado por esta; hay dos formas de hacerlo.

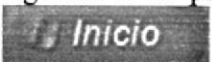
1. Mueva una ventana a otra ubicación utilizando el mouse (ratón), solo tiene que arrastrar la barra de título de la ventana a otro lugar del escritorio, sin soltar el click del mouse (ratón) hasta donde desee ubicar la ventana.
2. En el icono principal de la aplicación ubicado en la esquina superior izquierda de un click en la opción mover, enseguida cambiará el puntero del mouse (ratón) y deberá moverlo sin soltarlo hacia la posición que desee.

2.11. INICIAR Y SALIR DE UN PROGRAMA


Podrá utilizar el botón  para iniciar cualquier programa que desee usar, como por ejemplo: el procesador de textos o su juego favorito.

1. Haga click en el botón  y a continuación en **Programas**.
2. Señale la carpeta (por ejemplo Accesorios), que contenga el programa que este buscando y después haga click en él.



Sugerencia: Podrá agregar un programa a la parte superior del menú inicio arrastrando su icono hasta el botón .

Para Salir de un programa existen varias maneras, a continuación se describe alguna de ellas:

1. Haga click en la Barra de Menú y elija Archivo y en él existe la opción Salir.
2. Haga click en el botón  de la esquina superior derecha de la ventana.
3. Presionado ALT+F4 desde el teclado.
4. Con el botón izquierdo del ratón (mouse) haga click en el ícono de la aplicación y le aparecerá unas opciones del cual se elegirá cerrar.

Podrá ejecutar simultáneamente todos los programas que la capacidad de su PC lo permita. WINDOWS XP facilita el cambio entre programas o entre ventanas.

2.11.1. PASAR DE UN PROGRAMA A OTRO

Para pasar de un programa a otro existen varios métodos que se mencionan a continuación:

1. Haga click en el botón de la barra de tareas correspondiente al programa que desee ejecutar.
2. Si las ventanas no ocupan toda la pantalla, es decir no están maximizadas sólo haga click en la ventana que desee activar.

En ambos casos dicho programa aparecerá delante de las demás ventanas. El cambio no cierra la ventana con la que estaba trabajando, sólo cambia la presentación en pantalla.

2.12. VER EL CONTENIDO DE SU PC

En Windows, el trabajo se almacena en carpetas, tal como lo haría en su oficina o en casa. Puede examinar sus archivos y carpetas haciendo click en Mi PC. Dentro de Mi PC puede visualizar una lista de todas las unidades de disco existentes en su equipo.

Sólo tiene que hacer doble click en cualquier ícono para ver su contenido. Si abre una unidad de disco, podrá ver los archivos y carpetas que contiene. Las carpetas a su vez, pueden contener archivos, programas y otras carpetas.

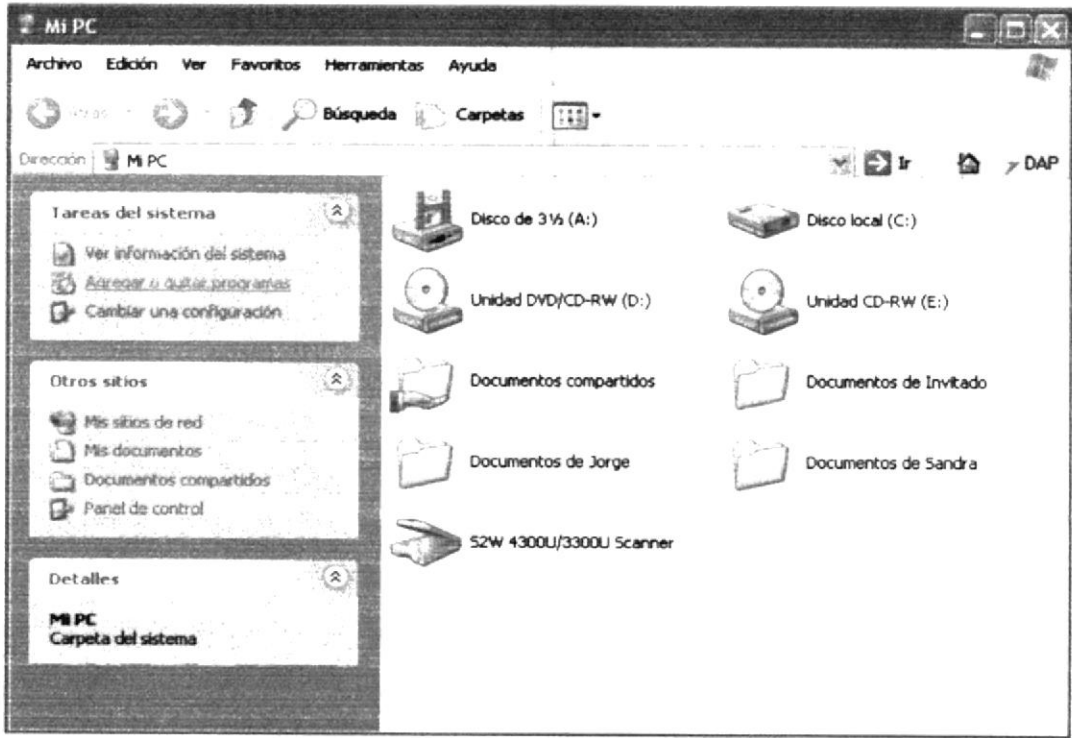



Figura 2.13 Viendo el contenido de su PC



Sugerencia: Para volver a la carpeta anterior, haga click en  de la barra de herramientas, o bien presione la tecla RETROCESO. Si la barra de herramientas no está visible, haga click en el menú Ver y a continuación en la barra de herramientas.

Presionar	Para
CTRL + A	Seleccionar todo.
F5	Actualizar una ventana.
RETROCESO	Ver el nivel superior de la carpeta.

Tabla 2.4 Teclas de acceso directo para Mi PC y el Explorador



Sugerencia: Para ver la jerarquía de todas las carpetas de su PC, podrá utilizar el Explorador de Windows. Haga click en el menú Inicio, elija Programas y, a continuación, haga click en Explorador de Windows.

2.13. BUSCAR RÁPIDAMENTE UN ARCHIVO O CARPETA

Resulta fácil localizar archivos y carpetas en su PC. Siempre puede examinar las carpetas en Mi PC, pero si desea encontrar algo rápidamente, puede utilizar el comando Buscar del menú Inicio.

En el cuadro de diálogo Buscar, sólo tiene que escribir el nombre del archivo o de la carpeta que esté buscando y, después, hacer click en "**Buscar ahora**".

Para acelerar la búsqueda, puede escribir el nombre de la carpeta principal (de alto nivel), si lo conoce. Por ejemplo, si sabe que el archivo se encuentra en algún lugar de la carpeta WINDOWS XP en la unidad C, escriba C:\Windows.



Sugerencia: Una vez que haya hecho doble click en el ícono de resultados de la búsqueda, podrá reiniciar la búsqueda o actualizar los resultados de la búsqueda haciendo click en "Buscar ahora".

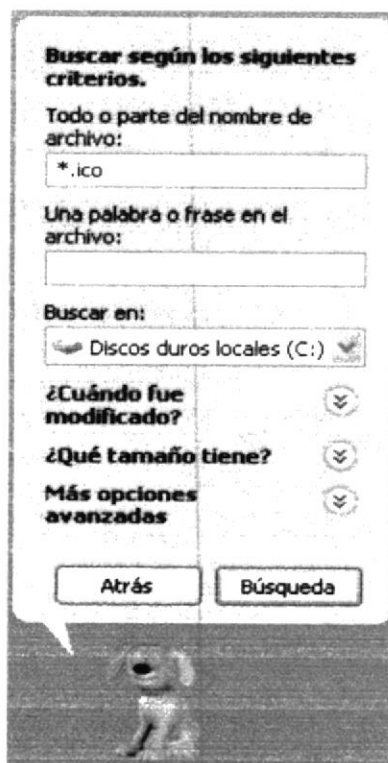


Figura 2.14 Buscando archivos o carpetas

2.14. EXAMINAR CON EL EXPLORADOR DE WINDOWS

Puede utilizar el Explorador de WINDOWS XP para ver todas las carpetas y archivos existentes en su PC. En el menú Inicio elija Programas y, a continuación, haga click en Explorador de Windows. En la parte derecha del Explorador de WINDOWS XP aparece el contenido de la unidad o de la carpeta que se elija en la izquierda.

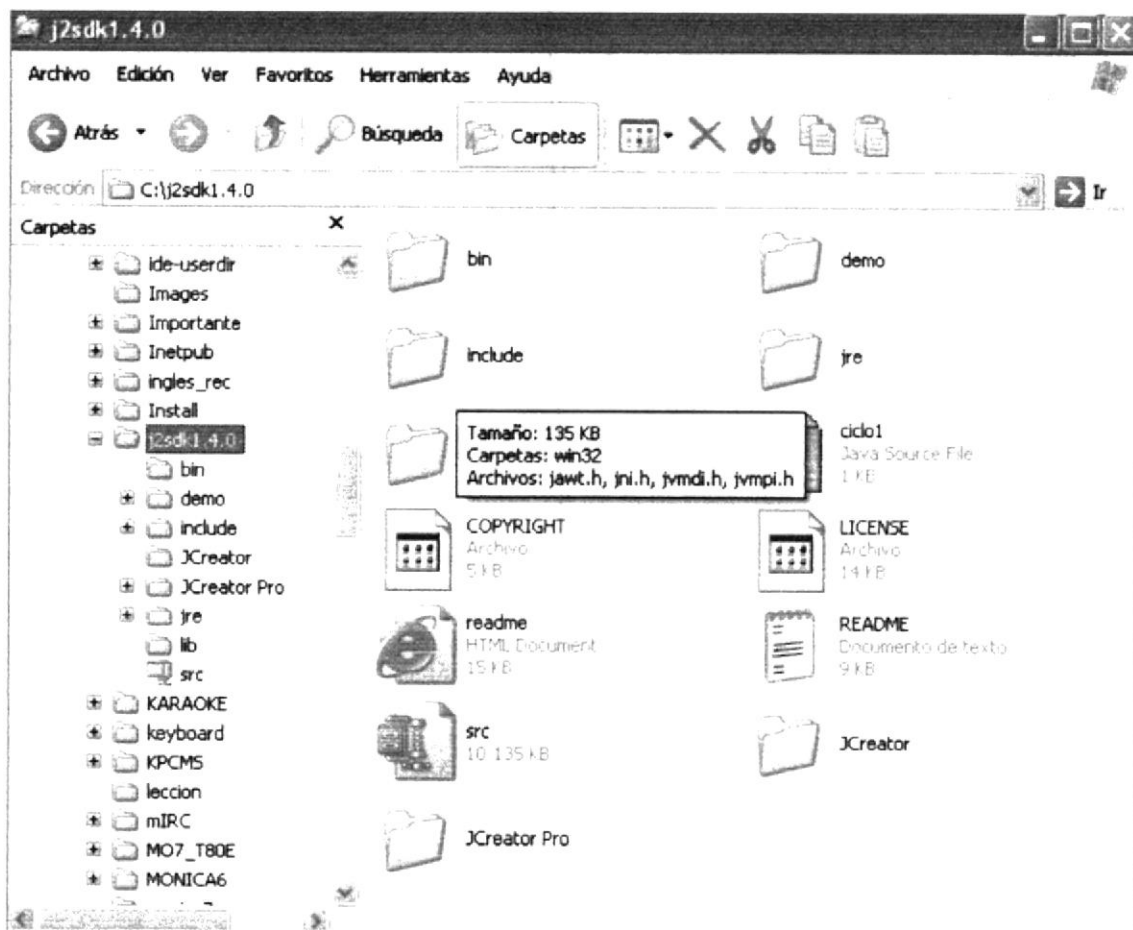


Figura 2.15 Explorando su PC

Presionar	Para
CTRL + G	Ir a.
F6	Cambiar entre el panel izquierdo y derecho.
BLOQ NUM + *	Expandir todas las subcarpetas bajo la carpeta seleccionada.
BLOQ NUM ++	Expandir la carpeta seleccionada.
BLOQ NUM +-	Expandir la selección actual si esta contraída.

Tabla 2.5 Teclas de acceso directo del explorador de Windows

2.15. MANTENIMIENTO DE SU PC

2.15.1. UTILIZAR BACKUP PARA HACER COPIAS DE SEGURIDAD DE LOS ARCHIVOS

Puede utilizar Backup para hacer copias de seguridad de archivos en su disco duro, para proteger sus archivos contra pérdidas en caso del fallo de su disco duro o de sobrescritura o eliminación accidental de datos.

Puede hacer copias de seguridad en discos, en una unidad de cinta o en otro equipo de su red. Las copias de seguridad pueden utilizarse para restaurar los archivos originales, cuando éstos se dañen o se pierdan.

Los pasos para realizar las copias de seguridad de los archivos son: Hacer click en el Menú de Inicio, en Todos los Programas se elije Accesorios, luego Herramientas del Sistema y por último se escoge la opción Copia de Seguridad.

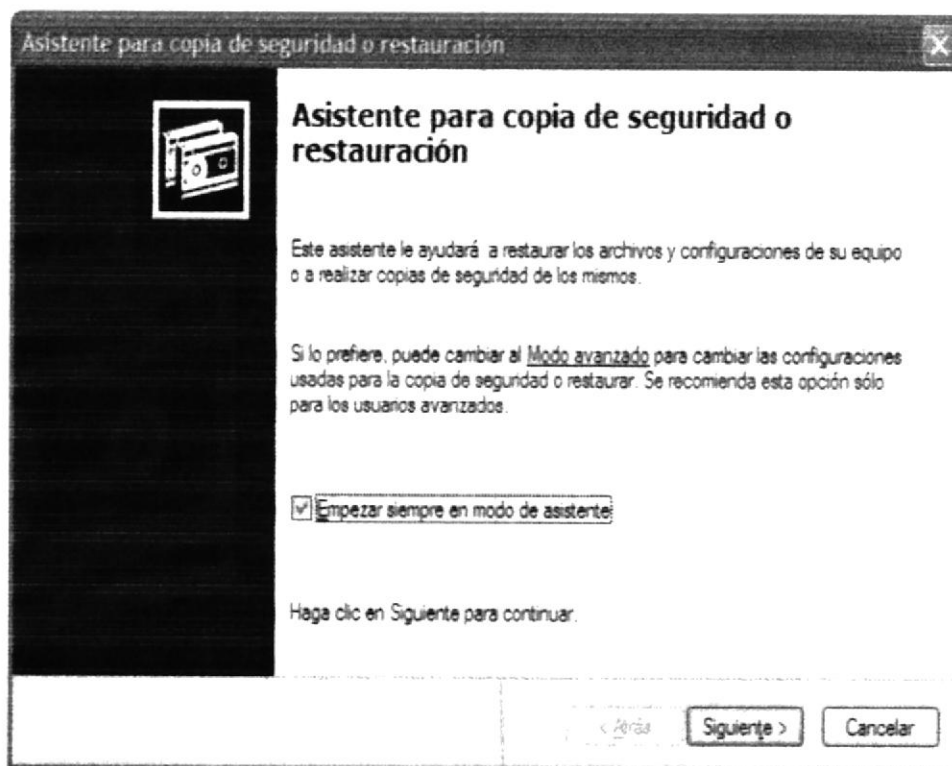


Figura 2.16 Pasos para realizar un Respaldo en Windows

2.15.2. DETECTANDO Y REPARANDO ERRORES DE DISCO CON SCANDISK

Puede utilizar ScanDisk para detectar errores lógicos y físicos en su disco duro, y para reparar las áreas dañadas.

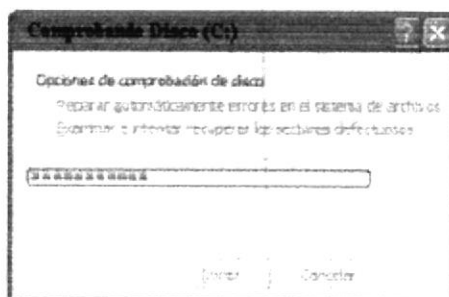


Figura 2.17 Verificando errores del disco con Scandisk



Sugerencia: Si desea especificar cómo debe reparar ScanDisk cualquier error que detecte, asegúrese de que la casilla de verificación "Reparar errores automáticamente" no esté activada.

2.15.3. UTILIZAR EL DESFRAGMENTADOR DE DISCO PARA ACELERAR EL DISCO DURO

Con el paso del tiempo, los archivos pueden quedar divididos en fragmentos almacenados en diferentes lugares del disco duro. Estos archivos aparecen enteros al abrirlos pero su PC tarda más tiempo en leerlos y escribir en ellos.

Puede utilizar el Defragmentador de disco para reorganizar archivos y espacio no usado de su disco duro, con el fin de que los programas se ejecuten más rápidamente.

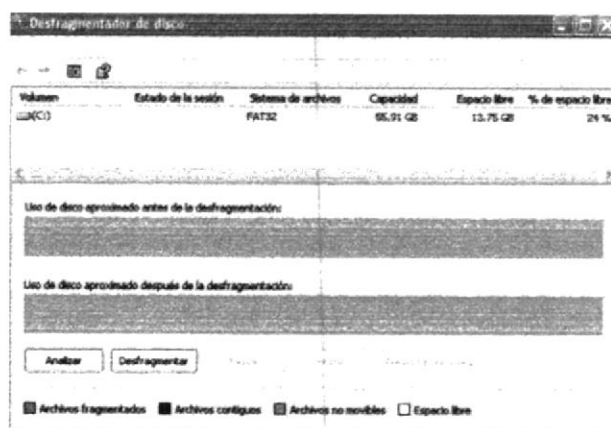



Figura 2.18 Defragmentando el disco duro.

2.15.4. VACIAR LA PAPELERA DE RECICLAJE

Cada cierto tiempo debe depurar los archivos eliminados, almacenados en la papelera de reciclaje para liberar el espacio ocupado por ellos y aumentar el espacio en su disco duro.

Para vaciar la papelera de reciclaje siga los siguientes pasos:

1. Haga doble click en el ícono  que se encuentra en el Escritorio.
2. En el menú Archivo, haga click en Vaciar Papelera de Reciclaje.

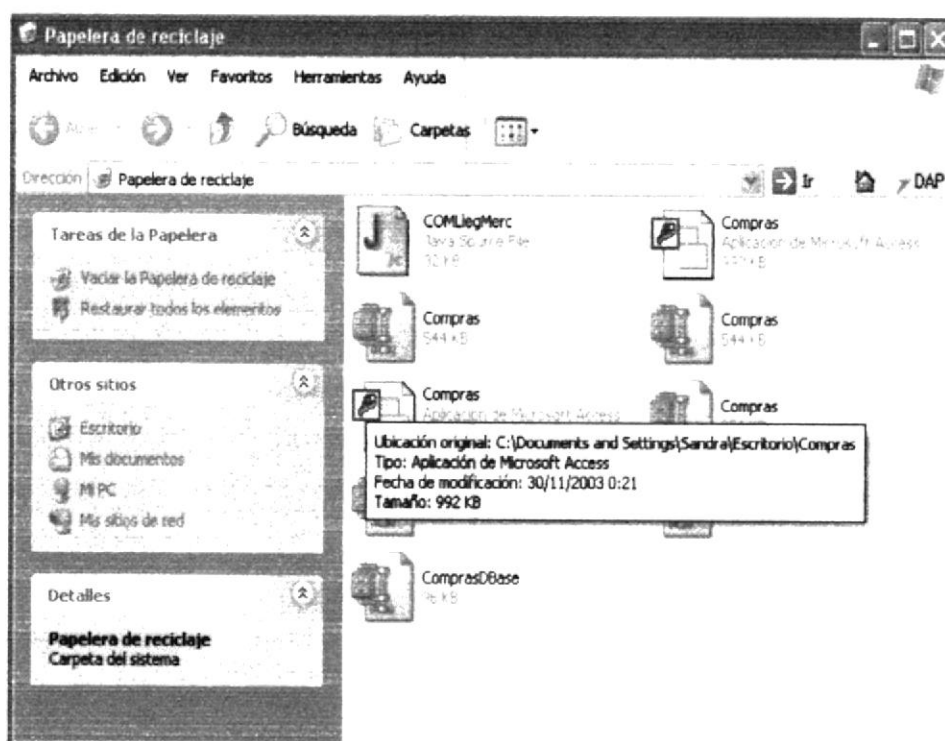


Figura 2.19 Vaciando la papelera de reciclaje



Sugerencia: Si desea quitar sólo algunos elementos de la papelera de reciclaje, mantenga presionada la tecla CTRL mientras hace click en cada elemento. Haga click en el menú Archivo y a continuación en Eliminar.

2.16. USO DE CUADROS DE DIÁLOGO

Los cuadros de diálogo son objetos que permiten ingresar o visualizar los datos de una aplicación. El conjunto de estos objetos más las ventanas, forman la interface o medio de comunicación entre el usuario y la computadora.

A continuación se describen los cuadros de diálogos más común en una aplicación Windows, como es el caso del Sistema de Compras. Es de mucha importancia el entendimiento de estos cuadros de diálogos por cuanto forman la base para el entendimiento de este manual y la operación del Sistema.

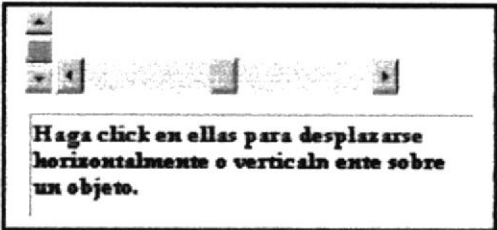
Cuadro de diálogo	Descripción
<p>Barras de Desplazamiento</p> 	<p>Las barras de desplazamiento permiten explorar fácilmente una larga lista de elementos o una gran cantidad de información. Además, proporcionan una representación análoga de la posición actual.</p> <p>La barra de desplazamiento horizontal permite desplazar la información a la izquierda o a la derecha. La barra de desplazamiento vertical permite desplazar información hacia arriba o hacia abajo.</p>

Figura 2.20 Barra de Desplazamiento (JSCROLLBAR)

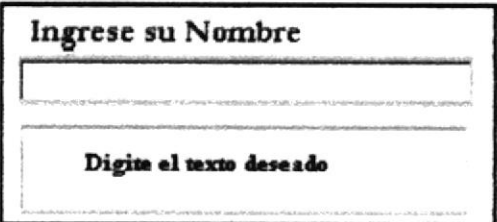
<p>Cuadro de Texto Normal</p> 	<p>Es el más común y el más usado, sirve para escribir o visualizar texto, dependiendo de la aplicación que se este usando.</p> <p>De forma predeterminada, un cuadro de texto presenta una única línea de texto y no presenta barras de desplazamiento. Si el texto es más largo que el espacio disponible, sólo será visible parte del texto.</p>
---	---

Figura 2.21 Cuadro de Texto Normal(JTEXTFIELD)

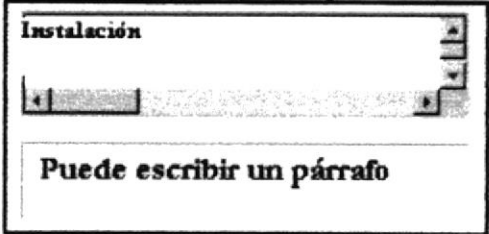
Cuadro de diálogo	Descripción
<p>Cuadro de Texto, Múltiples Líneas</p> 	<p>A diferencia del anterior este cuadro de texto acepta o muestra múltiples líneas de texto. Un cuadro de texto con múltiples líneas administra automáticamente el ajuste de texto siempre y cuando no haya una barra de desplazamiento horizontal.</p>

Figura 2.22 Cuadro de Texto, Múltiples Líneas (JTEXTAREA)

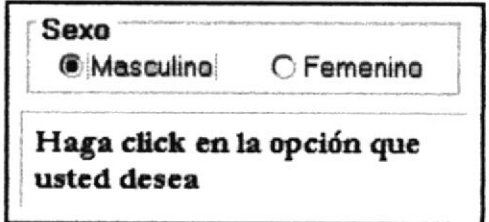
<p>Cuadro de Opción</p> 	<p>En inglés JRADIOBUTTON. Se utiliza para seleccionar una opción entre varias. De esta forma solo se puede seleccionar una opción de un grupo de ellas.</p> <p>Por ejemplo en la Figura solo puedo escoger masculino o femenino.</p>
---	---

Figura 2.23 Cuadro de Opción (JRADIOBUTTON)

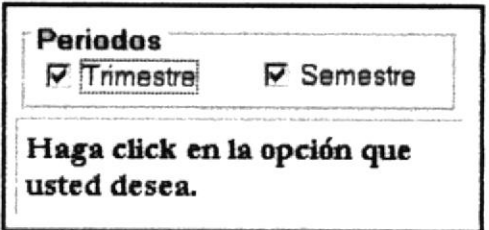
<p>Cuadro de Verificación</p> 	<p>En inglés JCHECKBOX. Se utiliza para marcar o señalar una opción. De esta manera se pueden seleccionar varias opciones de un grupo.</p> <p>Se suele utilizar solo para opciones en la que usted tenga que decidir por SI (marcado) o NO (desmarcado).</p>
---	--

Figura 2.24 Cuadro de Verificación (JCHECKBOX)

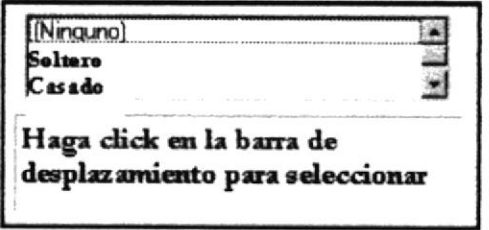
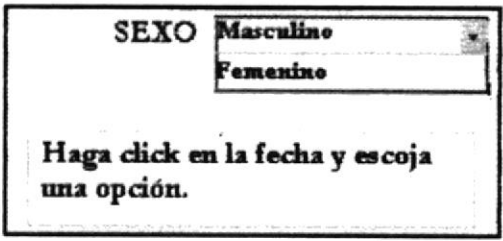

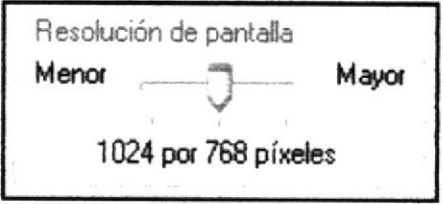
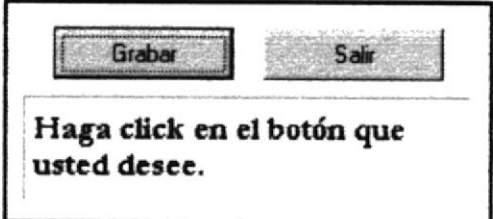
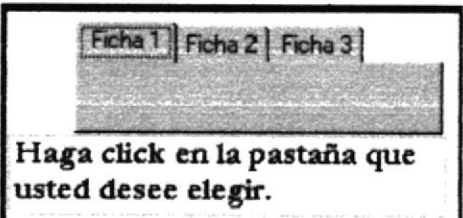
<p>Cuadro de Lista</p> 	<p>En inglés JLIST. Muestra una lista de elementos entre los cuales puede seleccionar uno o más. Si el número de elementos supera el número que puede mostrarse, se agregará automáticamente una barra de desplazamiento.</p>
--	---

Figura 2.25 Cuadro de Lista (JLIST)

Cuadro de diálogo	Descripción
<p>Cuadro Combinado</p> 	<p>En inglés JCOMBOBOX. Permite introducir información en la parte del cuadro de texto o seleccionar un elemento en la parte de cuadro de lista.</p> <p>Puede abrir la lista dando un click en  para cerrarla solo tiene que dar un click en el elemento seleccionado.</p>
<p align="center">Figura 2.26 Cuadro Combinado (JCOMBOBOX)</p>	
<p>Cuadro Deslizante</p> 	<p>En inglés JSLIDER. Es una ventana que contiene un control deslizante y unas marcas opcionales. Puede mover el objeto deslizante si lo arrastra, hace click con el mouse (ratón) en uno de sus lados o a través del teclado.</p> <p>Es útil cuando desea seleccionar un valor discreto o un conjunto de valores consecutivos de un intervalo.</p>
<p align="center">Figura 2.27 Cuadro Deslizante (JSLIDER)</p>	
<p>Botón</p> 	<p>Este objeto siempre tiene asociada una orden con él. Esta orden se ejecutará cuando haga click sobre el botón.</p>
<p align="center">Figura 2.28 Botón (JBUTTON)</p>	
<p>Cuadro de Fichas</p> 	<p>En inglés JTABBEDPANE. Este objeto es como los separadores de un cuaderno o las etiquetas de un grupo de carpetas de archivo. Es muy útil porque permite definir varias páginas para la misma área de una ventana o cuadro de diálogo en la aplicación.</p>
<p align="center">Figura 2.29 Cuadro de Fichas (JTABBEDPANE)</p>	

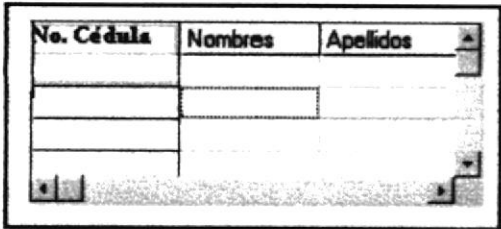

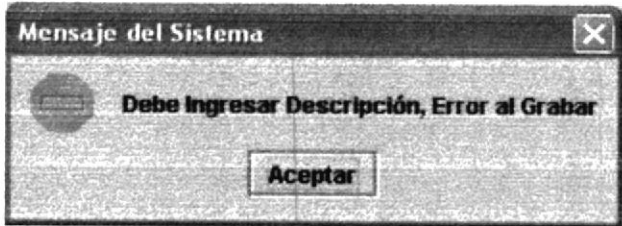

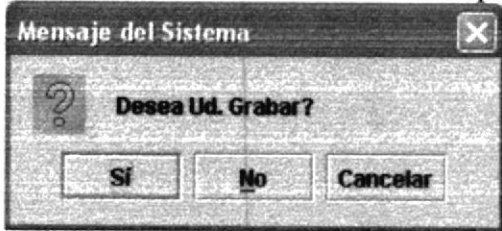

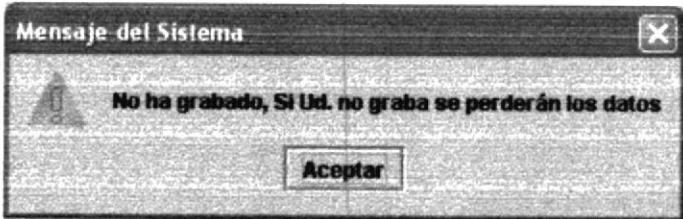
Cuadro de diálogo	Descripción
<p>Cuadro de Celdas JTABLE</p> 	<p>El objeto JTABLE es un conjunto de filas y columnas. Es parecido a una hoja de calculo en donde se puede ingresar o visualizar gran cantidad de información.</p>
<p>Figura 2.30 Cuadro de Celdas (JTABLE)</p>	

Tabla 2.6 Cuadros de diálogos

2.17. MENSAJES DE WINDOWS

En una aplicación WINDOWS XP es muy común emitir mensajes ya sea para notificar que hubo un error, para informar acerca un evento, para advertir o para confirmar algo. A continuación se presentan los mensajes más comunes junto con su significado.

Mensajes De Windows
<p>La figura  indica que se trata de un error crítico. Por ejemplo el siguiente mensaje se presentará si no ha ingresado la descripción de una opción.</p> <div data-bbox="434 744 1058 969"></div> <p data-bbox="580 984 917 1017">Figura 2.31 Mensaje de Error</p>
<p>La figura  indica que se trata de una pregunta, que Usted tendrá que responder. Por ejemplo este mensaje de confirmación se emitirá cuando se quiere eliminar registros.</p> <div data-bbox="491 1131 995 1362"></div> <p data-bbox="531 1378 955 1410">Figura 2.32 Mensaje de Confirmación</p>
<p>La figura  indica que se trata de una advertencia de acuerdo a la acción que se esté ejecutando. Por ejemplo.</p> <div data-bbox="399 1548 1084 1766"></div> <p data-bbox="538 1782 943 1814">Figura 2.33 Mensaje de Advertencia</p>


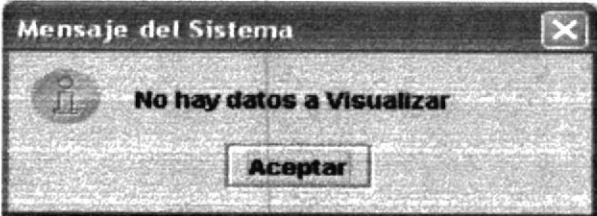
Mensajes De Windows
<p>La figura  indica que se trata de un mensaje informativo. Por ejemplo este mensaje notifica que se grabó correctamente:</p> <div></div> <p>Figura 2.34 Mensaje de Información</p>

Tabla 2.7 Mensajes de Windows

Capítulo

3

Características del Sistema de Compras

3. CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA DE COMPRAS

3.1. INTRODUCCIÓN

El Sistema de Compras fue creado con la finalidad de brindarle a la empresa, a los usuarios y al mismo Sistema la forma más óptima de realizar las compras, con respecto a sus procesos que se manejan y que son manipulados por los usuarios, permitiendo el acceso de los mismos de acuerdo a los permisos que se le otorguen a cada uno de ellos.

El Sistema de Compras provee toda la información necesaria para su aplicación, permitiendo un mejor control cuando se acceda a los diferentes sistemas y a las diferentes opciones, realiza mantenimientos en lo que concierne al propio sistema.

Genera consultas y reportes ayudando de esta forma a un mejor control del administrador.

3.2. BENEFICIOS

- ✓ Control en los procesos para evitar posibles errores humanos.
- ✓ Un ambiente integrado que motiva a la eficiencia de todas las operaciones que realice la empresa.
- ✓ La información se presentará en el momento oportuno, lo cual facilitará la toma de decisiones.
- ✓ El software y hardware permitirá trabajar en un ambiente integrado.
- ✓ Mayor rapidez en el flujo de información.
- ✓ La Administración de los permisos de manera adecuada genera confianza en la utilización del sistema.
- ✓ Llevar un control eficaz de todos los materiales y/o artículos que se adquieren a los diferentes proveedores.
- ✓ La información distribuida agiliza las operaciones diarias.
- ✓ Óptimo desarrollo y control de las actividades.

3.3. DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

3.3.1. MENÚ MANTENIMIENTO

Ingresar Línea

En esta opción permite ingresarle una nueva línea al Proveedor.

Salir

Esta opción permitirá salir del Sistema.

3.3.2. MENÚ MOVIMIENTOS

Solicitud Bajo Petición

Permite registrar todos los pedidos de materiales que se requieran para generar una orden de compra.

Solicitud Por Reposición

Permite registrar todos los pedidos de materiales que se necesiten cuando el stock llegue a su estado mínimo.

Aprobar Solicitud de Compra

Permite realizar la aprobación de las Solicitudes ya sea bajo pedido o por reposición.

Definir Proveedor

Permite realizar la definición del Proveedor de las Solicitudes Aprobadas.

Emisión Órdenes y Forma de Pago

Permite registrar las órdenes de compra que se generan en la empresa y se define su forma de pago dependiendo del Proveedor.

Llegada de Mercadería

Permite registrar la llegada de mercadería que se hayan adquirido a determinados Proveedores.

Devolución de Mercadería

Permite registrar la devolución de mercadería cuando ha llegado el material en mal estado.

Llegada de Mercadería Pendiente

Permite registrar la llegada de la mercadería pendiente cuando ha llegado el material en mal estado o incompleto.

3.3.3. MENÚ CONSULTAS/REPORTES**Solicitud de Compra**

Permite consultar los pedidos de compra que se hayan registrado en la empresa.

Órdenes de Compra

Permite consultar las órdenes de compra que se hayan generado en la empresa.

Llegada de Mercadería

Permite consultar las llegadas de mercadería que se hayan registrado en la empresa.

3.3.4. MENÚ ACERCA DE...**Acerca de Sistema**

En esta opción se brindará al usuario una información de quién realizó el Sistema de Compras, su versión y una pequeña descripción del mismo.







3.4. RECOMENDACIONES

- ✓ Los procesos de respaldo deben ser realizados frecuentemente para prevenir las pérdidas de información y sólo deberá realizarlo la persona encargada de administrar el sistema.
- ✓ Los reportes generados en el sistema deben ser distribuidos a las personas indicadas para que estas puedan llevar un control y sepan que decisión deben tomar.

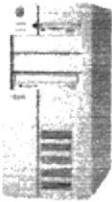
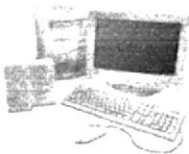
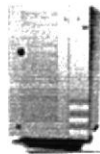

3.5. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE Y SOFTWARE

3.5.1. REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE HARDWARE

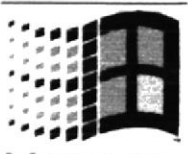



A continuación detallamos los recursos de hardware como de software que necesitamos para el funcionamiento normal del sistema.

Ubicación	Descripción
Servidor 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ INTEL Celeron 800 MHZ ❖ 64MB de memoria RAM ❖ Disco Duro DD Maxtor Q 10Gb 7200 RPM ❖ Disketera Net 1.44MB ❖ MB PcChips 925: Video+Son+Fax+Red ❖ Monitor 14" SVGA ❖ Regulador TDE Pro Net ❖ Case Superpower ❖ Teclado ❖ Mouse ❖ Parlante
Estaciones 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Celeron 500 Mhz 64MB de memoria RAM ❖ Disco Duro DD Maxtor Q 6Gb 5400 RPM ❖ Disketera Net 1.44MB ❖ MB Biostar M6VLR: Video+Son+Fax+Red Use ❖ Monitor 14" SVGA ❖ Regulador TDE Pro Net ❖ Case Superpower ❖ Teclado ❖ Mouse ❖ Parlante
Ups/Regulador 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Capacidad para 1 Hora de energía ❖ Voltaje hasta 1200 V. A.
Regulador 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Capacidad para 15 minutos de energía ❖ Voltaje hasta 1200 V. A
Impresora 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Impresora Matricial de 80 columnas ❖ Concentrador 16 puertos ❖ Cable Par Trenzado
HUB 	
Cable de Red	




3.5.2. REQUERIMIENTOS OPTIMOS DE HARDWARE

Ubicación	Descripción
Servidor 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ INTEL Pentium IV 2.4 GHZ ❖ 512MB de memoria RAM ❖ Disco Duro DD Maxtor Q 80Gb 7200 RPM ❖ CD-Writer Samsung 40*16*48 ❖ Disketera Net 1.44MB ❖ MB PcChips 925: Video+Son+Fax+Red ❖ Memoria Dim 512 MB ❖ Monitor 17" SVGA ❖ Regulador TDE Pro Net ❖ Case Superpower ❖ Teclado ❖ Mouse ❖ Parlante
Estaciones 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ INTEL 2.0Ghz 256MB de memoria RAM ❖ Disco Duro DD Maxtor Q 60Gb 5400 RPM ❖ Disketera Net 1.44MB ❖ MB Biostar M6VLR: Video+Son+Fax+Red Use ❖ Memoria Dim 256 MB ❖ Monitor 14" SVGA ❖ Regulador TDE Pro Net ❖ Case Superpower ❖ Teclado ❖ Mouse ❖ Parlante
Ups/Regulador 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Capacidad para 1 Hora de energía ❖ Voltaje hasta 1200 V. A.
Impresora <small>MATRIZ DE PUNTOS</small> 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Impresora Matricial de 80 columnas
HUB	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Concentrador 16 puertos
Cable de Red	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cable Par Trenzado

3.5.3. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE SERVIDOR

PAQUETE	DESCRIPCIÓN	FUNCIÓN
 MICROSOFT 1.1.1.1.1 2003 Server	Microsoft Windows 2003 Server	Sistema Operativo. Servidor
	Office 2000 (Profesional)	Servidor
	Java 1.4	Lenguaje de Programación
	Microsoft Access	Base de datos

3.5.4. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE ESTACIONES

PAQUETE	DESCRIPCIÓN	FUNCIÓN
	Microsoft Windows XP	S.O. Terminales
	Office 2000 (Profesional)	Terminales
	Java 1.4	Lenguaje de Programación

Capítulo

4

Instalación del Sistema “SIC”

4. INSTALACIÓN DEL SISTEMA SCI

El proceso de instalación consiste en almacenar en su disco duro los programas necesarios para que el Sistema de SCI pueda funcionar. Lo siguiente le ayudará a preparar e instruir la puesta en marcha del sistema.

4.1. REQUERIMIENTOS PREVIOS A LA INSTALACIÓN

Antes de comenzar el proceso de instalación debe cumplir con los siguientes requisitos.

1. Debido a que el Sistema de SCI es una aplicación Cliente-Servidor, en el lado del Servidor se debe haber realizado la instalación previa de la Base de Datos Access y todos sus componentes.
2. Tener los discos o el CD de instalación del Sistema de SCI.
3. Eliminar todos los archivos temporales de su computadora.
4. El disco duro por lo menos debe tener 400 MB de espacio libre, para poder trabajar óptimamente.
5. Verificar los archivos y carpetas de su disco duro en busca de errores, y también la superficie del disco. Esto lo puede hacer con NORTON UTILITES o con Microsoft SCANDISK que viene con Windows.
6. Con el paso del tiempo, los archivos pueden quedar divididos en fragmentos almacenados en diferentes lugares del disco duro. Estos archivos aparecen enteros al abrirllos pero su PC tarda más tiempo en leerlos y escribir en ellos. Utilice NORTON UTILITES o el Desfragmentador de disco que viene con Windows.
7. Cerrar todas las aplicaciones que estén corriendo actualmente.



Sugerencia: Véase la sección Mantenimiento de su PC.



Nota: Es importante que se cumplan con los requerimientos mencionados, para que el Sistema de SCI pueda instalarse y funcionar correctamente.

4.2. PROCESO DE INSTALACIÓN


Esta sección describe como instalar el Sistema de SCI en su PC, una vez cumplido con los requerimientos anteriores, los pasos para instalar el Sistema de SCI son los siguientes:

4.2.1. INSTALACIÓN DE JAVA 2 SDK

1. De un click en el botón Inicio , seleccione  Panel de Control y de doble click.



Figura 4.1 Instalación del Java 2 SDK. Paso 1

2. Enseguida se abre la pantalla del Panel de Control en donde usted debe seleccionar el ícono  Agregar o quitar programas y dar doble click.

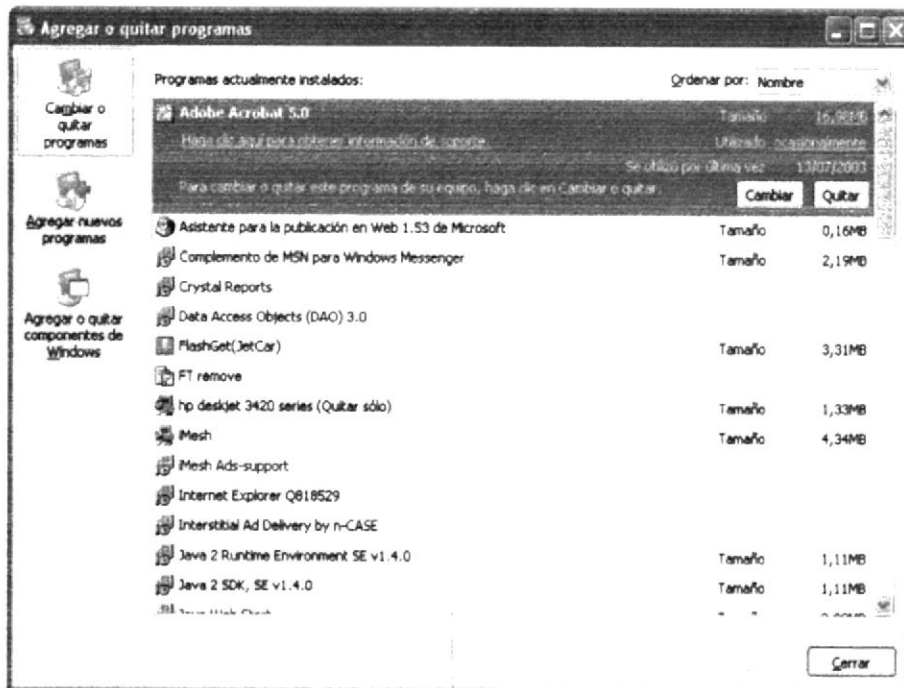


Figura 4.2 Instalación del Java 2 SDK. Paso 2

3. A continuación se muestra la siguiente pantalla, en donde usted debe dar un clickk en el botón CD o disquete.

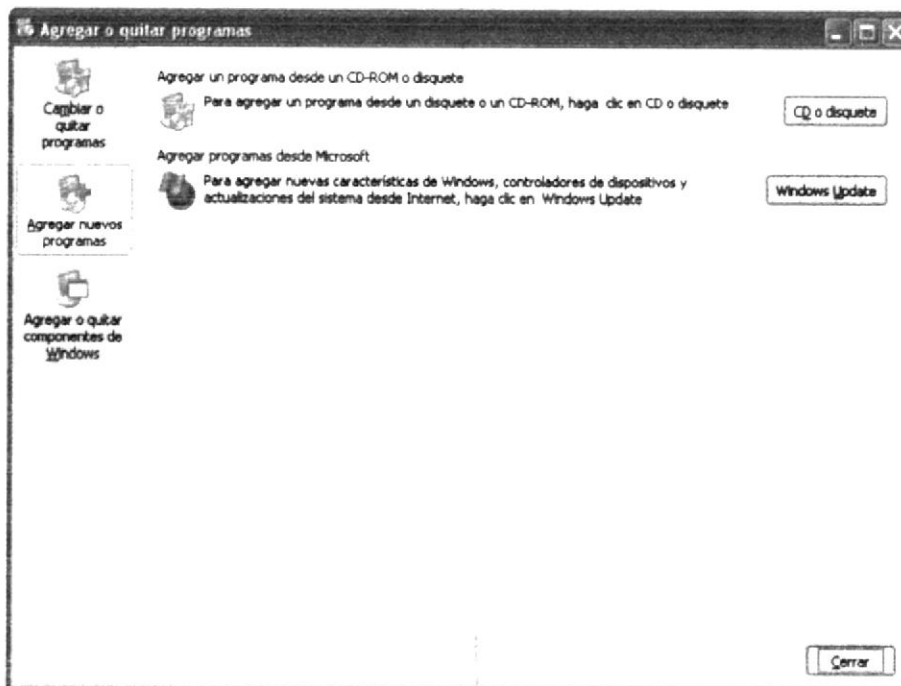


Figura 4.3 Instalación del Java 2 SDK. Paso 3

4. Enseguida se muestra una pantalla en donde se pide insertar el disquete # 1 en el drive A: o el CD en la lectora de CD-ROM si su PC lo tiene. Una vez realizado esto de un click en el botón Siguiente >.

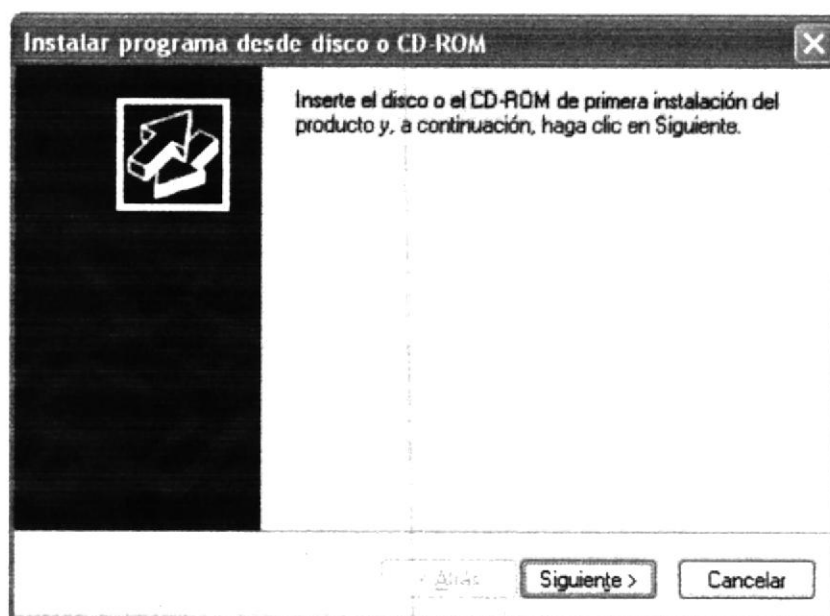


Figura 4.4 Instalación del Java 2 SDK. Paso 4

5. Ahora ingrese la ubicación del archivo ejecutable de instalación. Por ejemplo si el archivo se encuentra en la unidad A: debe escribir A:\j2sdk-1_4_0_03-windows-i586.exe. Si no está seguro del nombre del archivo puede dar un click en el botón Examinar.

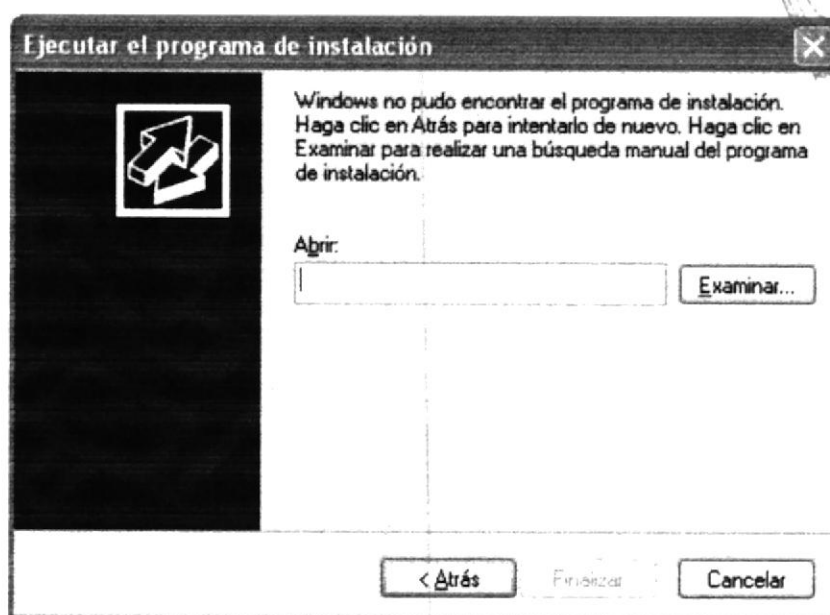


Figura 4.5 Instalación del Java 2 SDK. Paso 5

6. Si usted dio un click en el botón Examinar busque el archivo j2sdk-1_4_0_03-windows-i586.exe ya sea en el disquete o en el CD de instalación y de un click en el botón Abrir o presione ENTER.

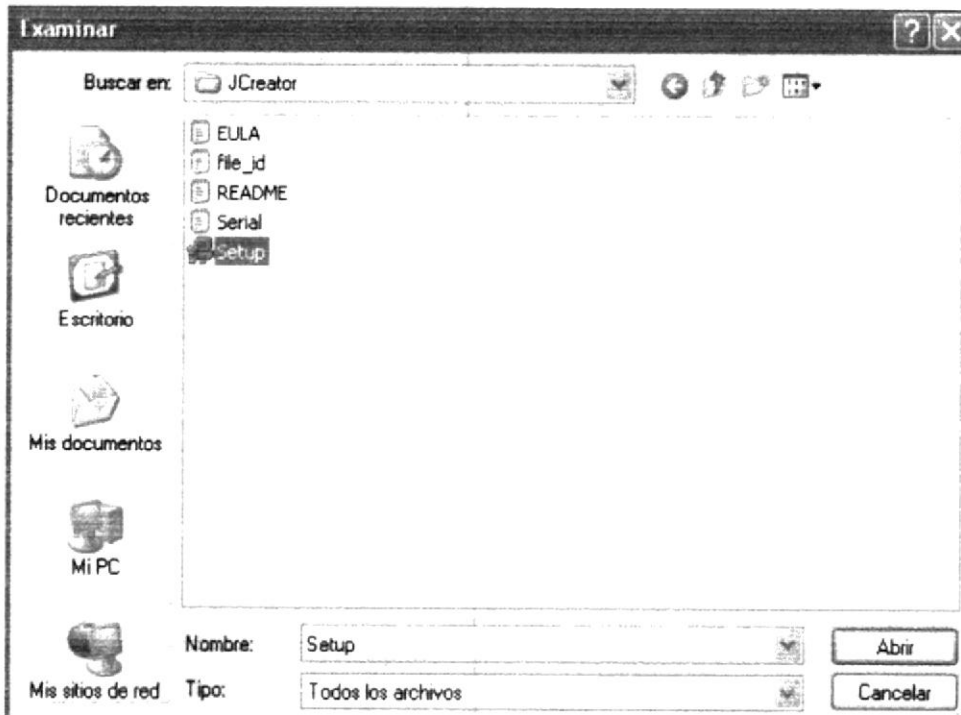


Figura 4.6 Instalación del Java 2 SDK. Paso 6

7. En seguida el programa cargará los archivos necesarios para la instalación del Java 2 SDK.

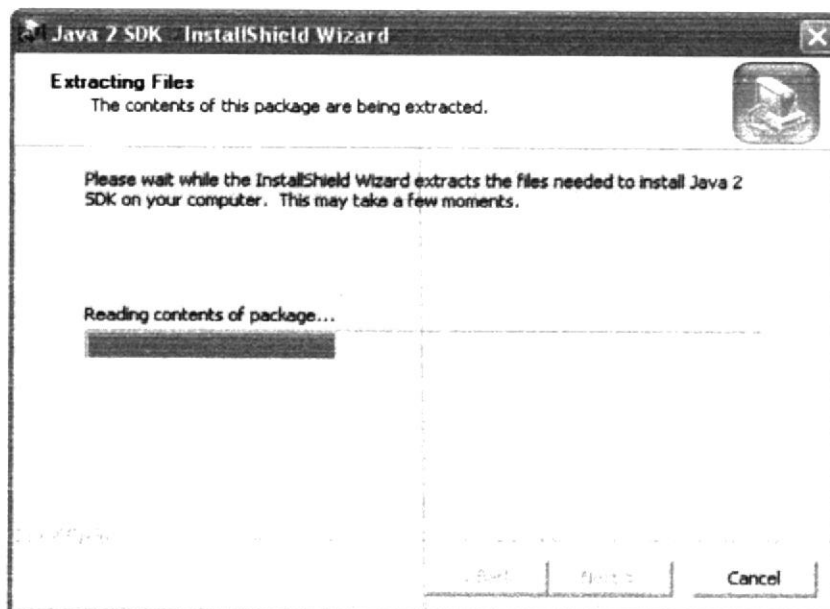


Figura 4.7 Instalación del Java 2 SDK. Paso 7

8. Espere un momento mientras se preparan los archivos de instalación. Después aparece una pantalla de Bienvenida en donde usted puede continuar o salir de la instalación del Java 2 SDK.

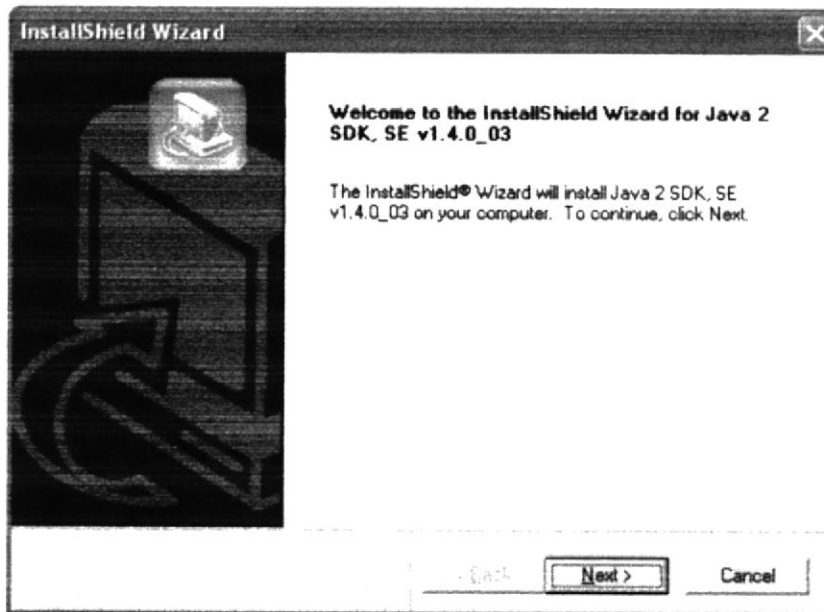


Figura 4.8 Instalación del Java 2 SDK. Paso 8

9. Si usted hizo click en continuar, mostrará la siguiente pantalla de Licencia, donde hará click en Yes si desea continuar con la instalación; en caso contrario, usted podrá cancelarla dando un click en el botón Cancel y enseguida el programa de instalación emitirá un mensaje de confirmación.

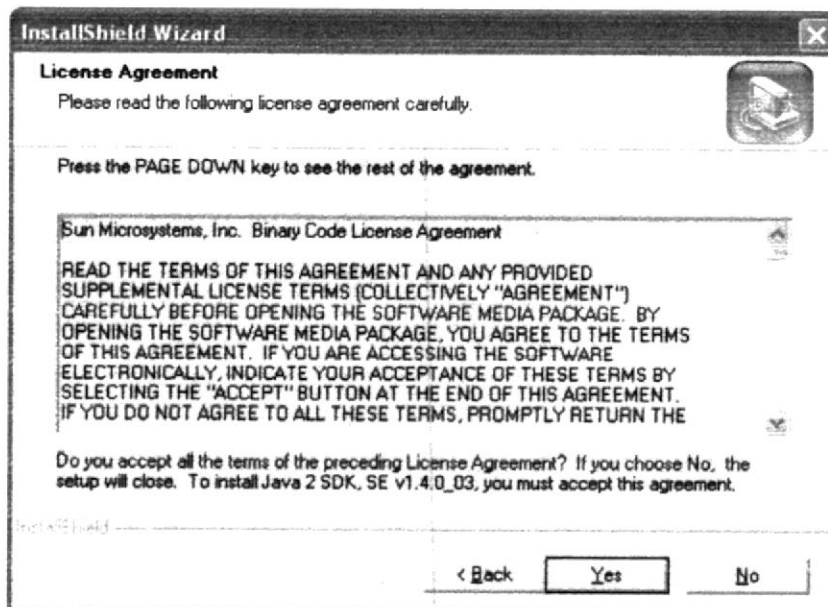


Figura 4.9 Instalación del Java 2 SDK. Paso 9

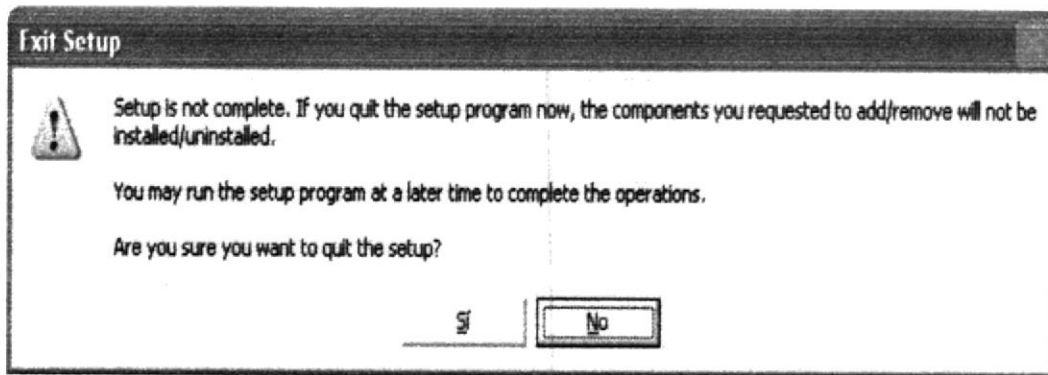


Figura 4.10 Instalación del Java 2 SDK Mensaje de Confirmación (Paso 9).

10. Si usted eligió Yes al aceptar la Licencia del Java 2 SDK, se mostrará la siguiente pantalla en donde puede elegir el directorio en donde se va a instalar la aplicación. El programa de instalación mostrará un directorio por omisión.

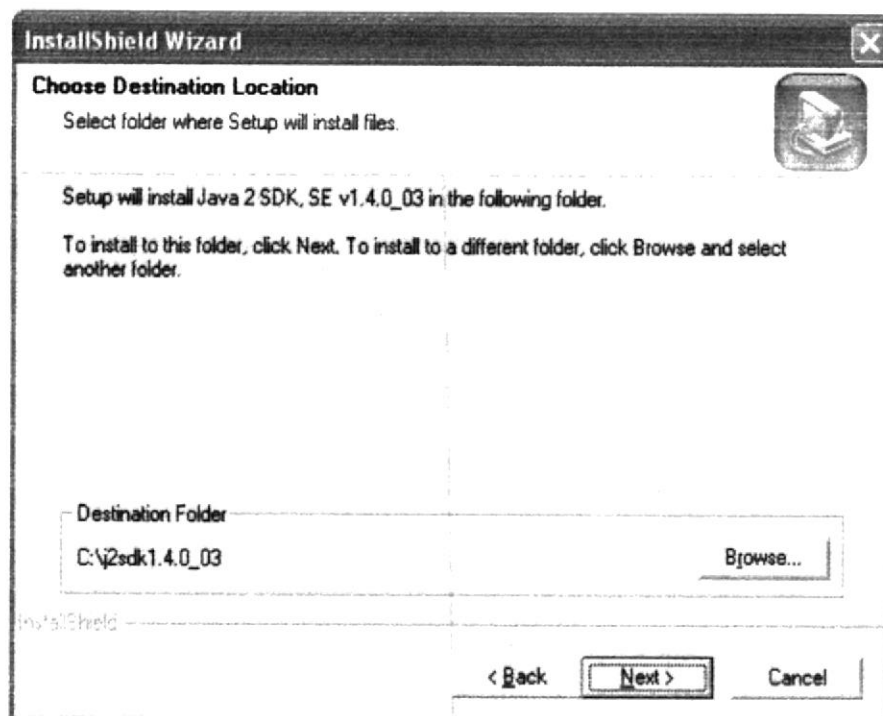


Figura 4.11 Instalación del Java 2 SDK. Paso 11

11. A continuación, el programa de instalación de Java 2 SDK mostrará la pantalla de selección de componentes, no modifique ninguna opción y haga click en Next (Siguiente).

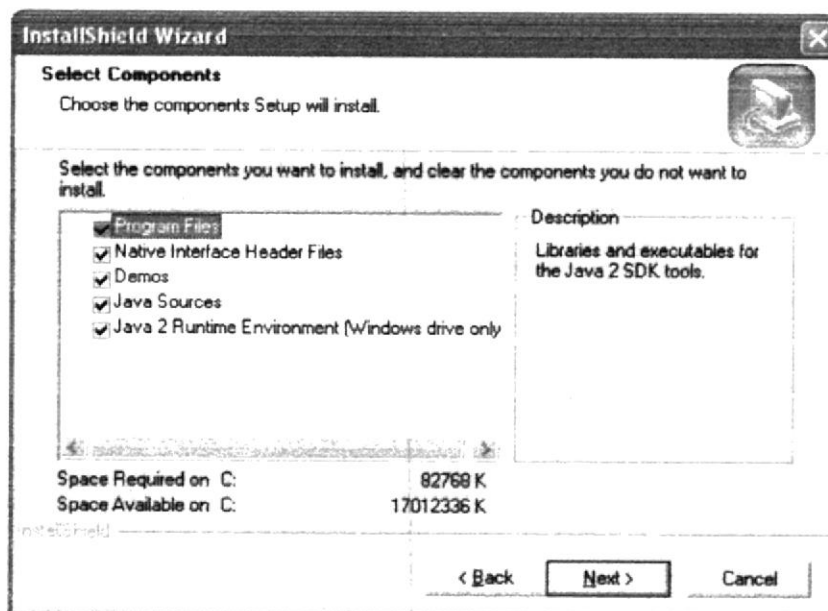


Figura 4.12 Instalación del Java 2 SDK. Paso 13

12. En seguida el programa de instalación mostrará la pantalla que indica los exploradores para el cual se va a instalar el Java Plug-in. Si tiene instalado Netscape 6, haga click en la caja de opción y luego haga click en siguiente.

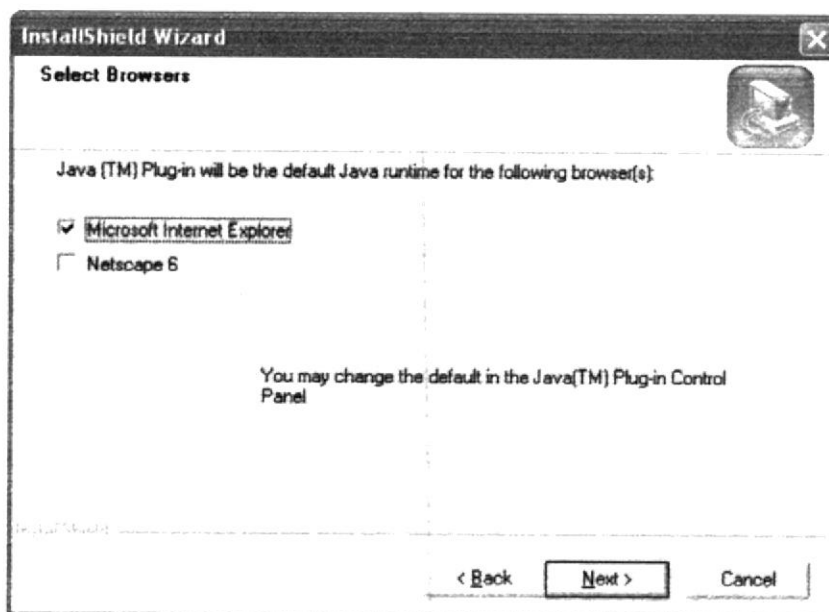


Figura 4.13 Instalación del Java 2 SDK. Paso 14

13. Si todas las comprobaciones están correctas la instalación del Java 2 SDK se iniciará, presentando una pantalla en donde se informa el avance de la instalación. Usted tendrá que esperar hasta que llegue al 100%.

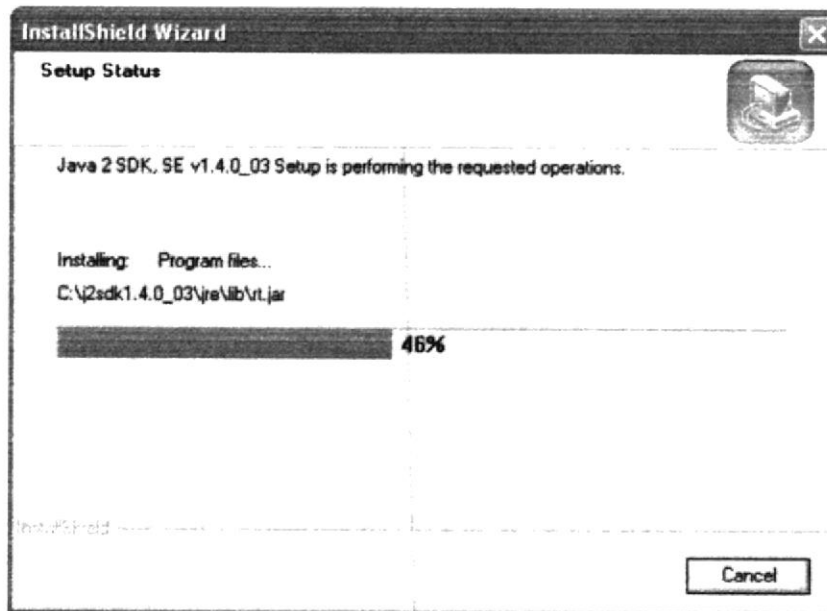


Figura 4.14 Instalación del Java 2 SDK. Paso 15

14. El siguiente mensaje informará si hubo problemas en la instalación o si se ha realizado correctamente. Si todo estuvo correcto, haga click en finalizar.

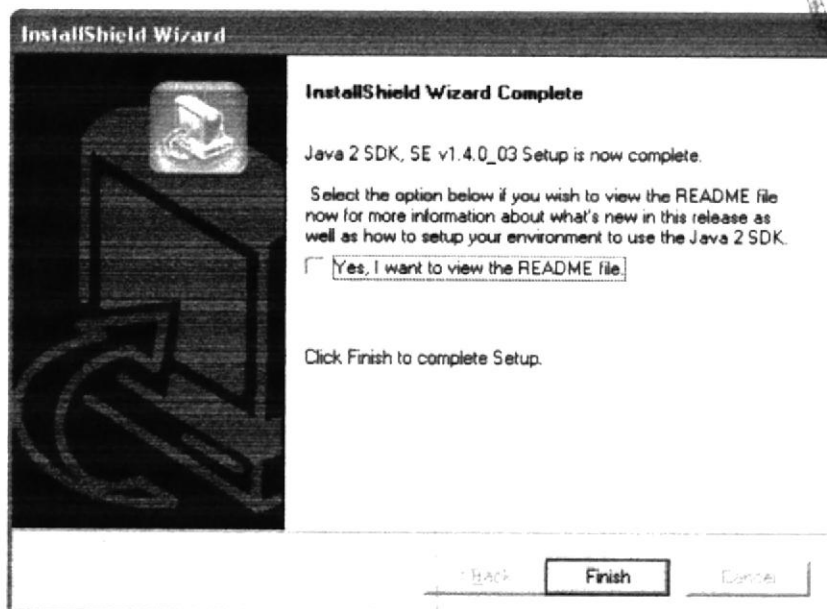



Figura 4.15 Instalación del Java 2 SDK. Paso 16

4.2.2. INSTALACION DEL JREPORT

1. De un click en el botón Inicio , seleccione  Panel de Control y de doble click.



Figura 4.16 Instalación del JReport. Paso 1

2. Enseguida se abre la pantalla del Panel de Control en donde usted debe seleccionar el ícono  Agregar o quitar programas y dar doble click.

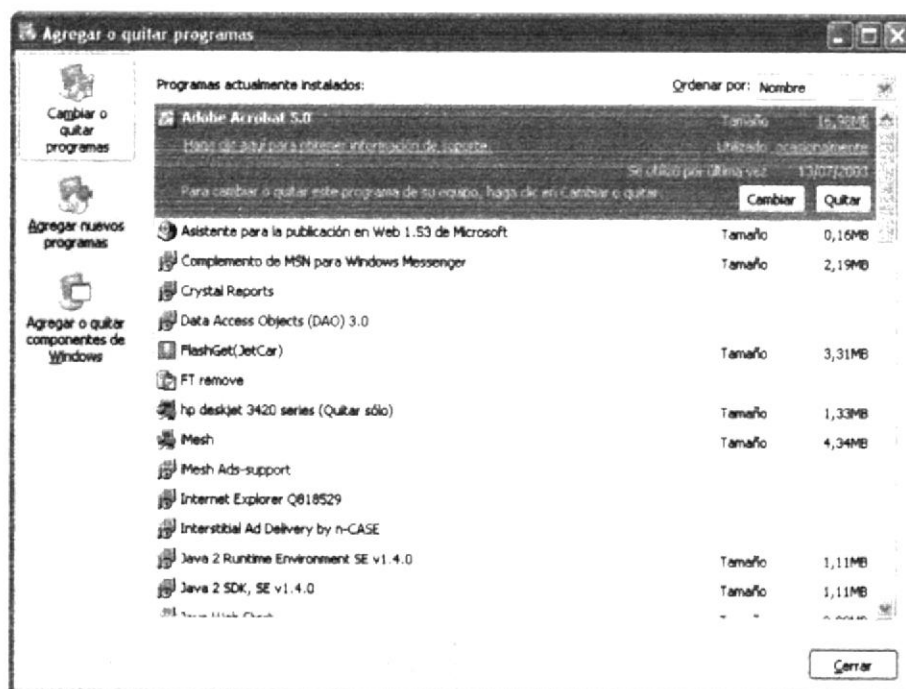


Figura 4.17 Instalación del JReport. Paso 2

3. A continuación se muestra la siguiente pantalla, en donde usted debe dar un click en el botón CD o disquete.

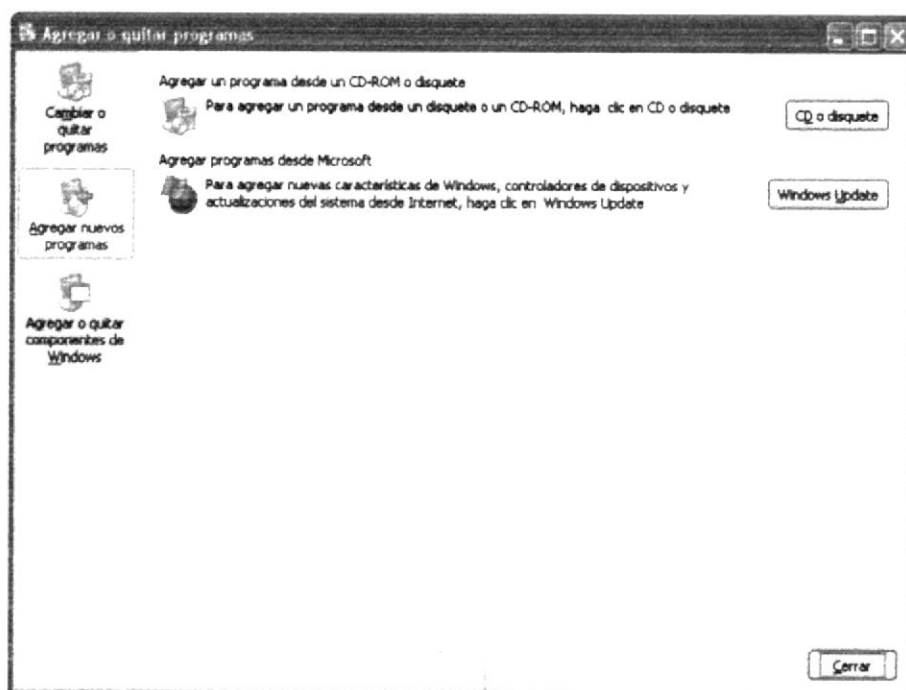


Figura 4.18 Instalación del JReport. Paso 3

4. Enseguida se muestra una pantalla en donde se pide insertar el disquete # 1 en el drive A: o el CD en la lectora de CD-ROM si su PC lo tiene. Una vez realizado esto de un click en el botón Siguiente >.

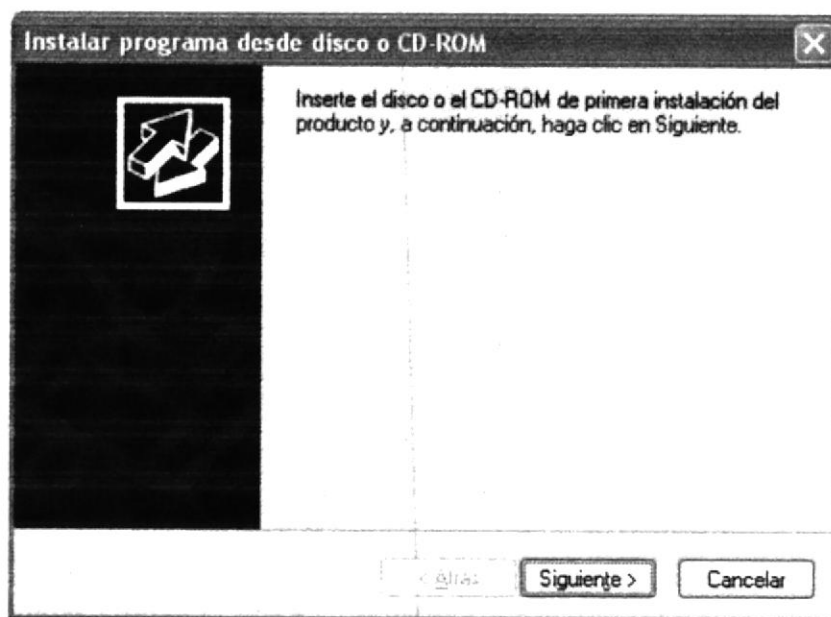


Figura 4.19 Instalación del JReport. Paso 4

5. Ahora ingrese la ubicación del archivo ejecutable de instalación. Por ejemplo si el archivo se encuentra en la unidad A: debe escribir A: \jrpsetup.exe. Si no está seguro del nombre del archivo puede dar un click en el botón Examinar.

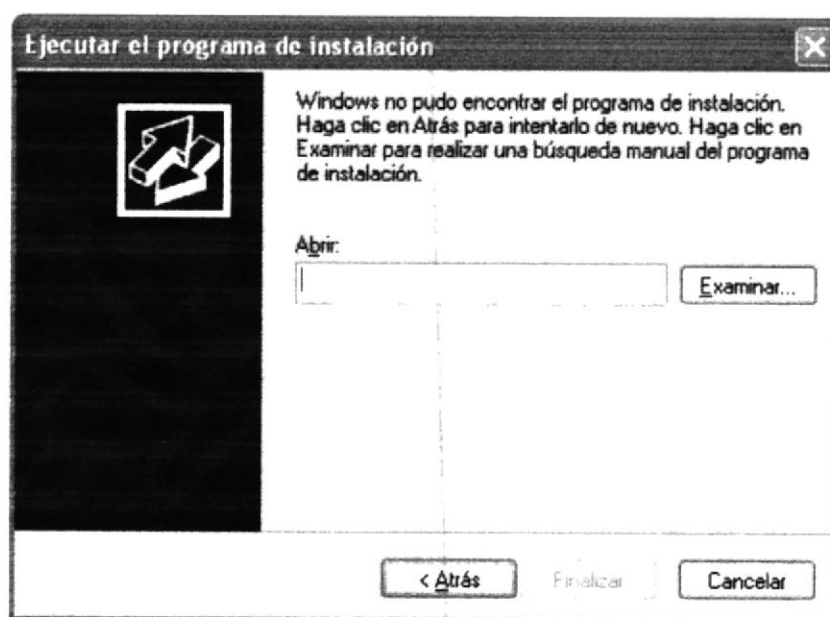


Figura 4.20 Instalación del JReport. Paso 5

6. Si usted dio un click en el botón Examinar busque el archivo jrpsetup.exe ya sea en el disquete o en el CD de instalación y de un click en el botón Abrir o presione ENTER.

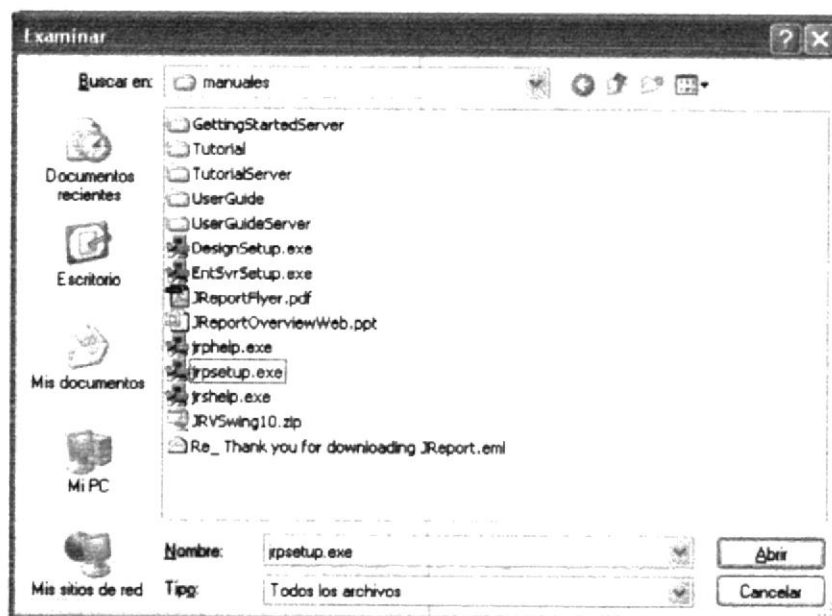


Figura 4.21 Instalación del JReport. Paso 6

7. En seguida el programa mostrará la siguiente pantalla informándole la ubicación del Java 2 SDK previamente instalado. Haga click en OK.

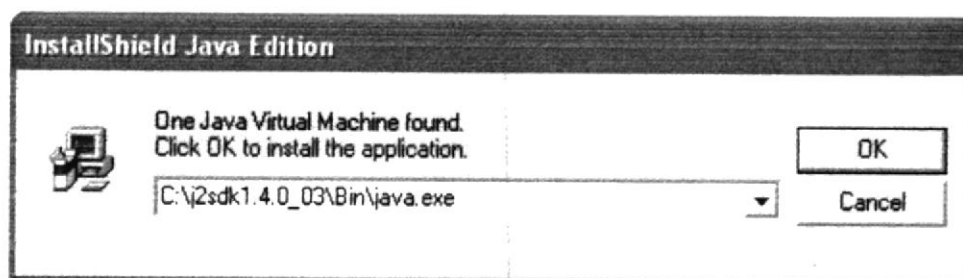


Figura 4.22 Instalación del JReport. Paso 7

8. Espere un momento mientras se preparan los archivos de instalación. Después aparece una pantalla de Bienvenida en donde usted puede continuar o salir de la instalación del JReport.

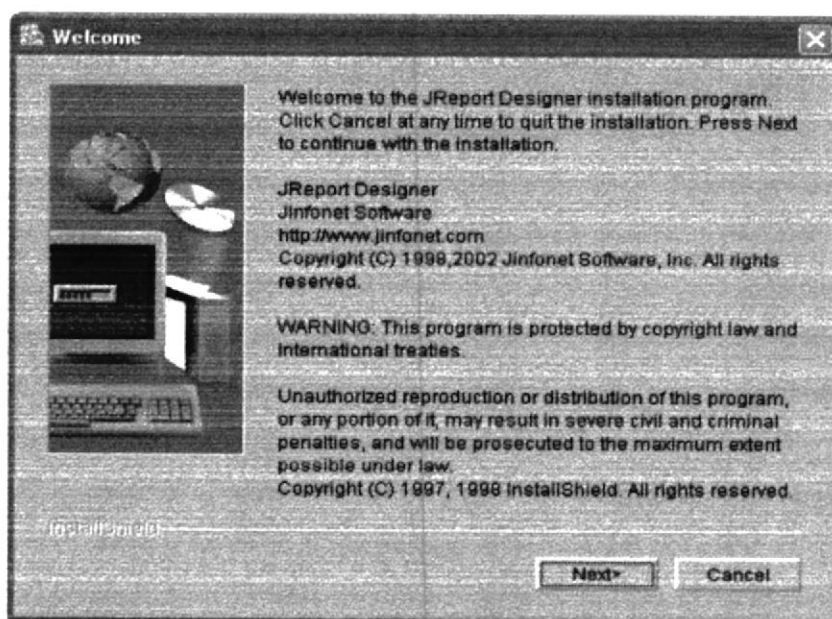


Figura 4.23 Instalación del JReport. Paso 8



Nota: Si desea cancelar la instalación, haga click en Cancelar.

9. Si usted eligió Next (Siguiente) con la instalación del JReport, se mostrará la pantalla en donde puede elegir el directorio en donde se va a instalar la aplicación. El programa de instalación mostrará un directorio por omisión.

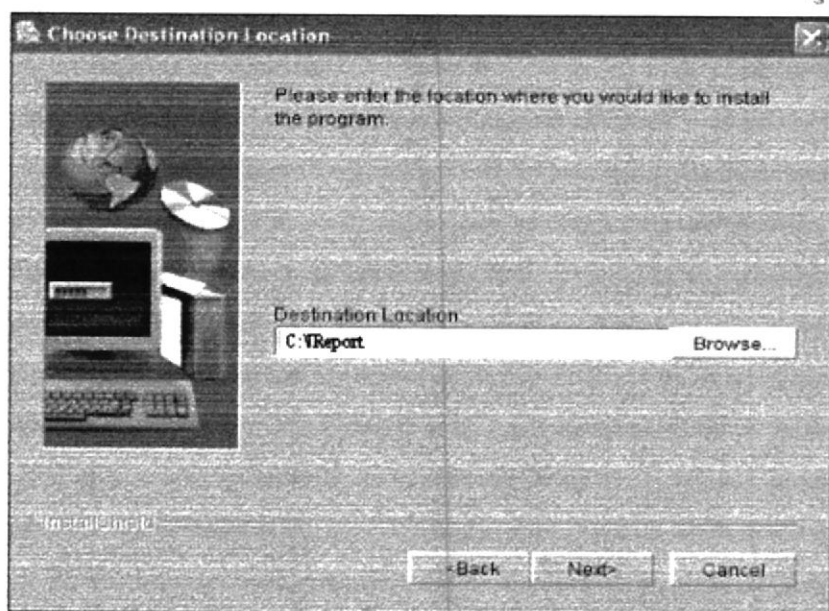


Figura 4.24 Instalación del JReport. Paso 9

10. Si usted eligió Si con la instalación del JReport, mostrará la siguiente pantalla en donde deberá proporcionar el usuario y la clave del JReport. Para la clave, usted tendrá que ir a la pagina web: www.jinfonet.com y proporcionar su correo electrónico que no sea de algún proveedor gratuito tal como Hotmail o Yahoo, para que le envíen una clave para hacer uso del programa por 30 días.

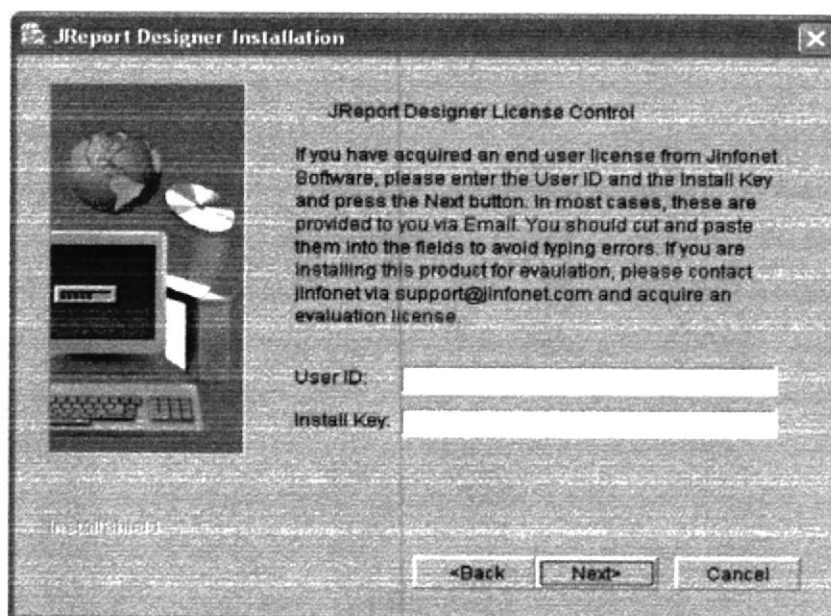


Figura 4.25 Instalación del JReport. Paso 10

11. Si no proporciona el usuario y/o la contraseña o ingresa algún carácter que no le corresponde, el programa de instalación dará el siguiente error:

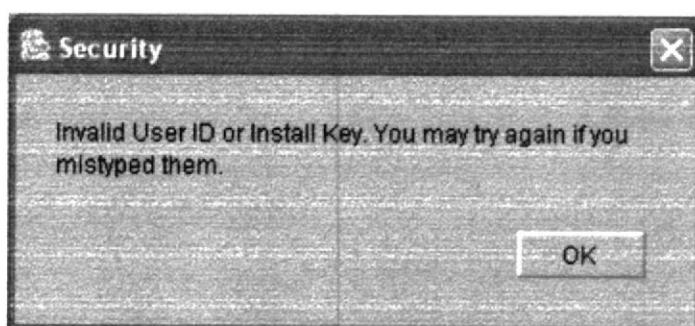


Figura 4.26 Mensaje de Error

12. A continuación, el programa de instalación de JReport mostrará la pantalla de información de datos proporcionados y fecha de expiración. Haga click en Next (Siguiete).

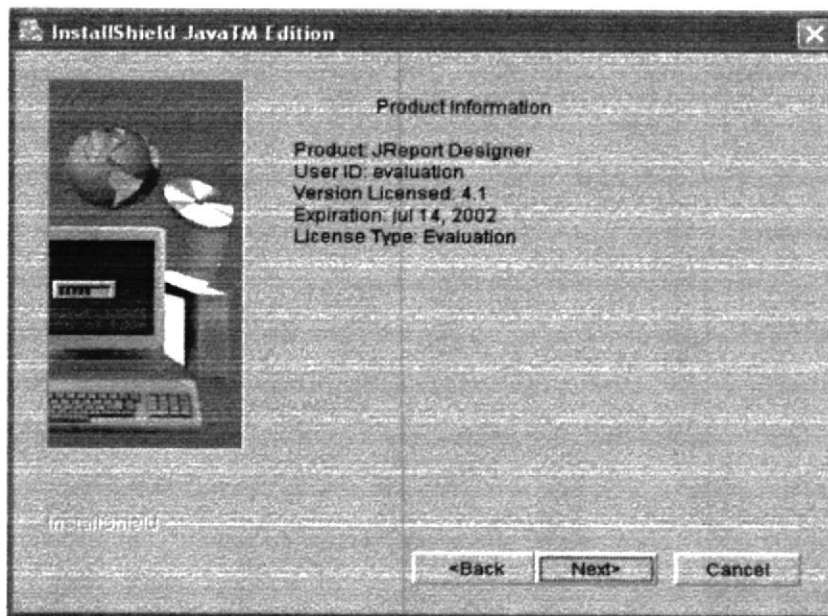


Figura 4.27 Instalación del JReport. Paso 12

13. A continuación el programa de instalación muestra la pantalla de aceptación de la licencia del programa. Haga click en Aceptar todos los términos de la licencia y luego en Siguiente.

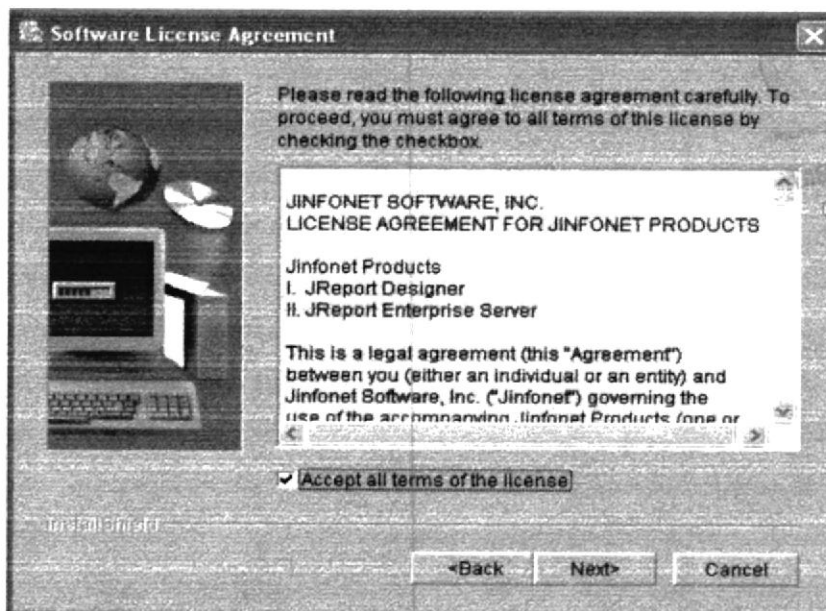


Figura 4.28 Instalación del JReport. Paso 13

14. A continuación el programa de instalación muestra la pantalla de petición de añadir a la instalación de rutas de clases de componentes externos del sistema. Haga click en siguiente solamente.

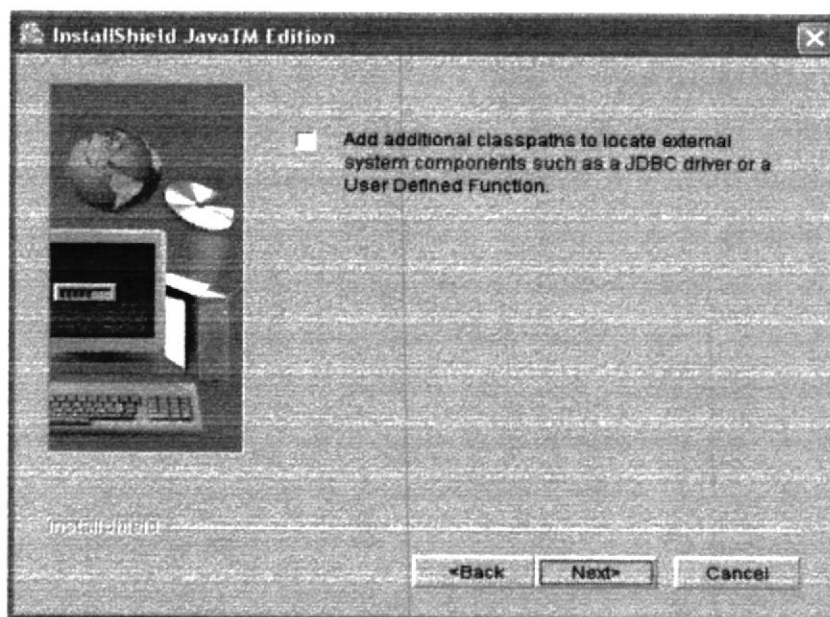


Figura 4.29 Instalación del JReport. Paso 14

15. A continuación el programa de instalación está listo para iniciar la instalación de JReport. Haga click en siguiente.

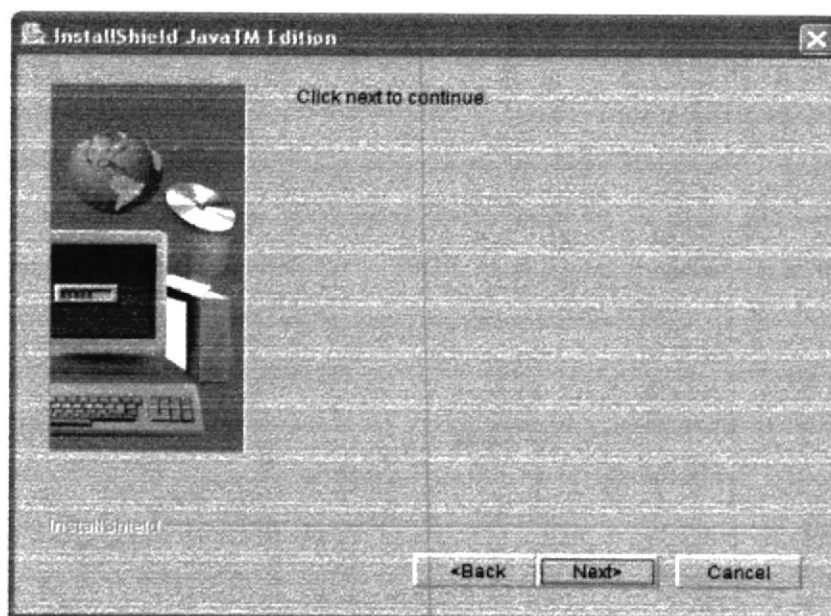


Figura 4.30 Instalación del JReport. Paso 15

16. A continuación el programa de instalación muestra la pantalla en la cual le pide si, esta conectado a Internet a través de un servidor proxy, le especifique dirección IP de red y numero del puerto de paso. Haga click en siguiente solamente.

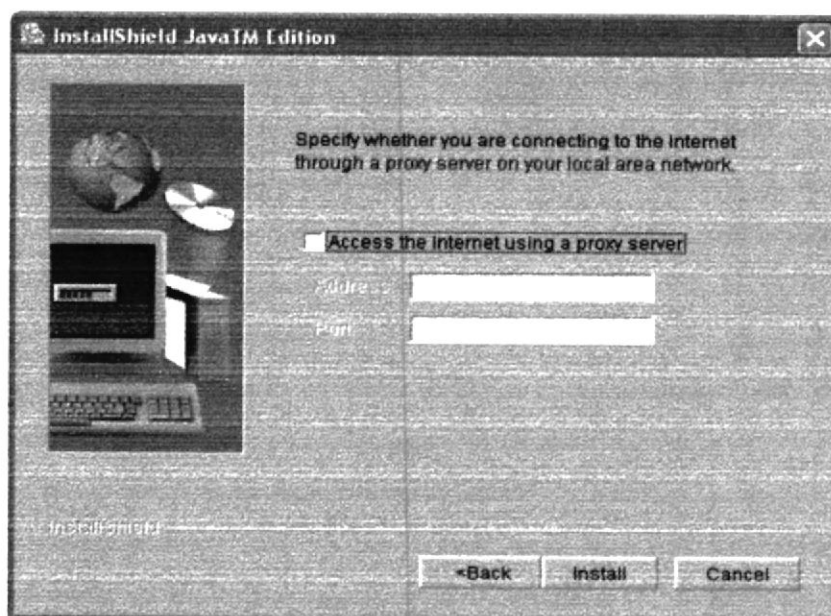


Figura 4.31 Instalación del JReport. Paso 16

17. A continuación el programa de instalación empezará a instalar el JReport.

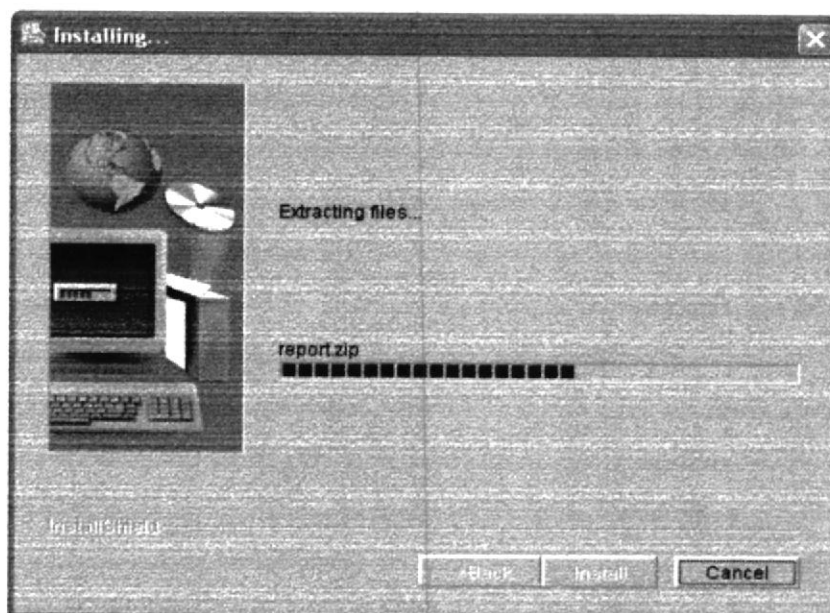


Figura 4.32 Instalación del JReport. Paso 17

18. El siguiente mensaje informará si hubo problemas en la instalación o si se ha realizado correctamente. Si todo estuvo correcto, haga click en finalizar

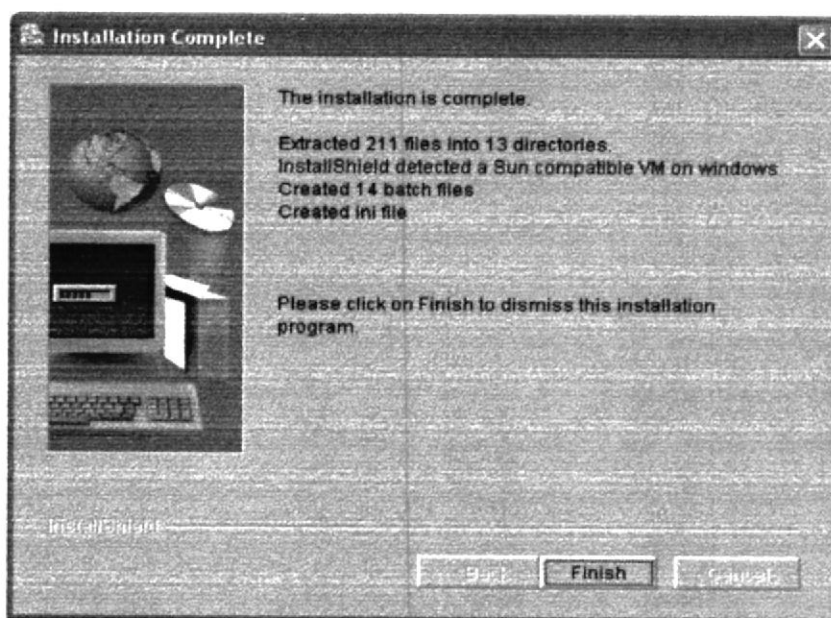


Figura 4.33 Instalación del JReport. Paso 18

4.3. INSTALACIÓN DEL SISTEMA DE SCI

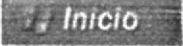

1. De un click en el botón Inicio , seleccione  Ejecutar y de doble click.



Figura 4.34 Instalación del Sistema de SCI. Paso 1

2. Enseguida se abre la ventana de ejecutar, en donde usted deberá digitar la Unidad del CD seguido de 2 puntos y digite Instalar.bat

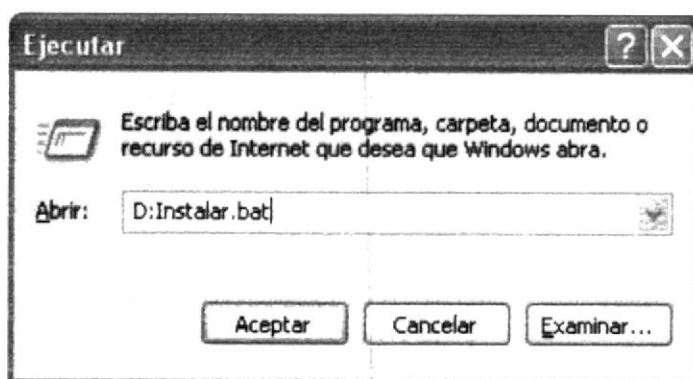


Figura 4.35 Instalación del Sistema de SCI. Paso 2

3. A continuación se copiará todo el Sistema de SCI en el Disco Duro. Creará el directorio SCI en la raíz del disco duro y allí instalará el sistema.



Nota: El programa no emite ningún mensaje de finalizada la copia de archivos.

4. A continuación deberá crear el acceso directo en el Escritorio para poder ejecutar el Sistema de SCI. Primero haga click botón derecho en el Escritorio de su computador y luego seleccione Nuevo y mueva el puntero del ratón en Acceso Directo, haga click en esta opción.

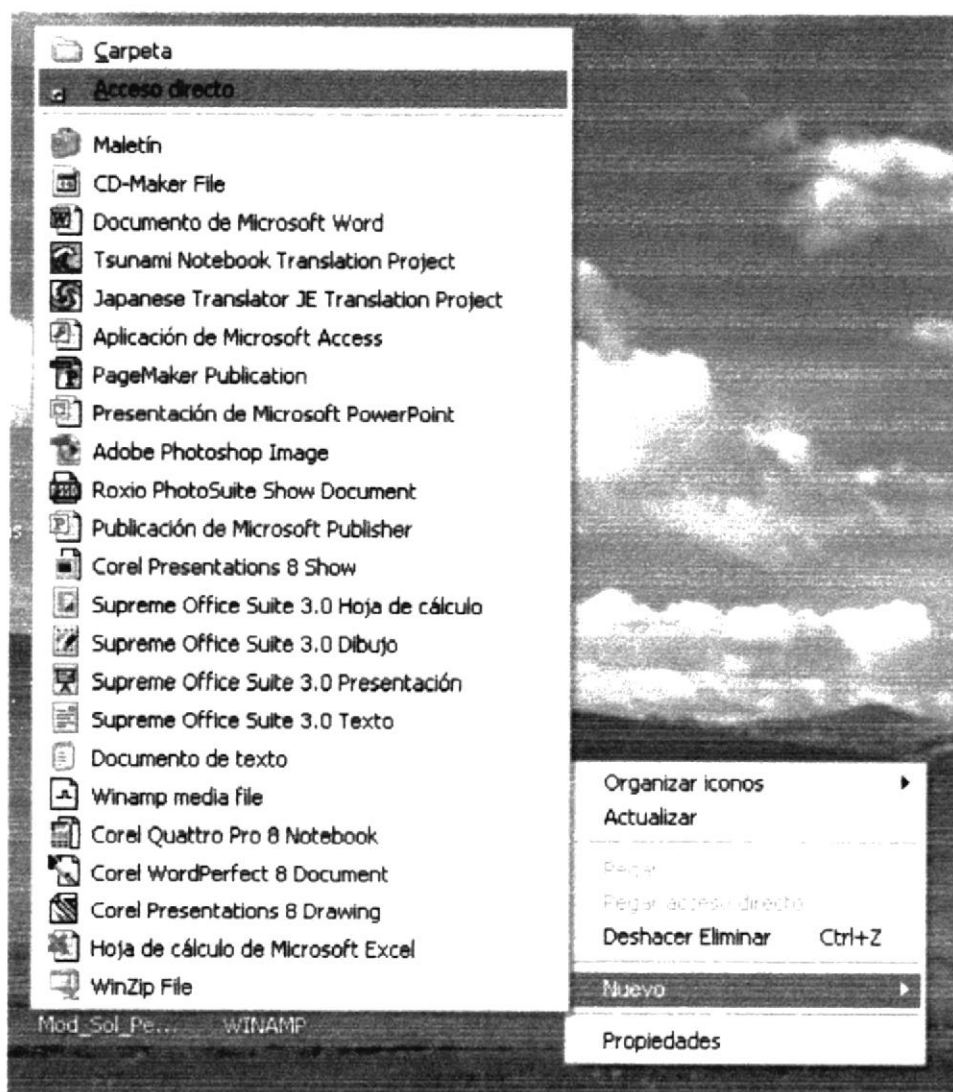


Figura 4.36 Instalación del Sistema de SCI. Paso 4

5. A continuación el programa presentará la pantalla de Creación de Acceso Directo, en la cual debe hacer click en Examinar.



Nota: Los pasos siguientes crearán el acceso directo para ejecutar el Sistema de SCI, pero no podrá ejecutar el sistema sin haber creado el DSN del sistema, cuyos pasos se describen a continuación de los pasos de acceso directo.

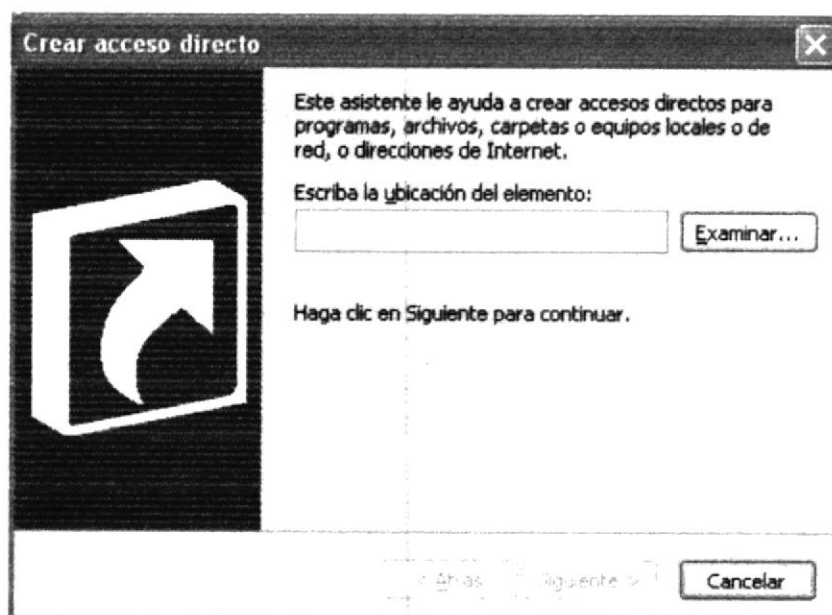


Figura 4.37 Instalación del Sistema de SCI. Paso 5

6. Enseguida se muestra una pantalla de Buscar carpeta en la cual busque el disco C: y la carpeta .

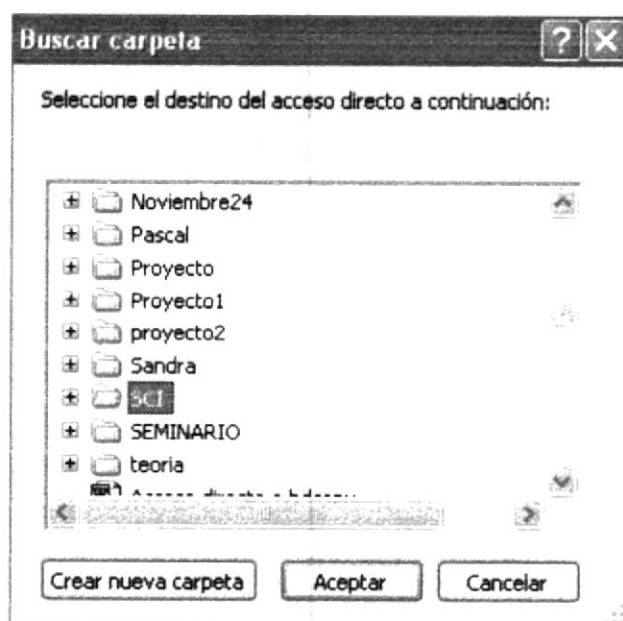


Figura 4.38 Instalación del Sistema de SCI Paso 6.

7. Una vez que hizo click en SCI, haga click en SCI y luego en el botón Aceptar

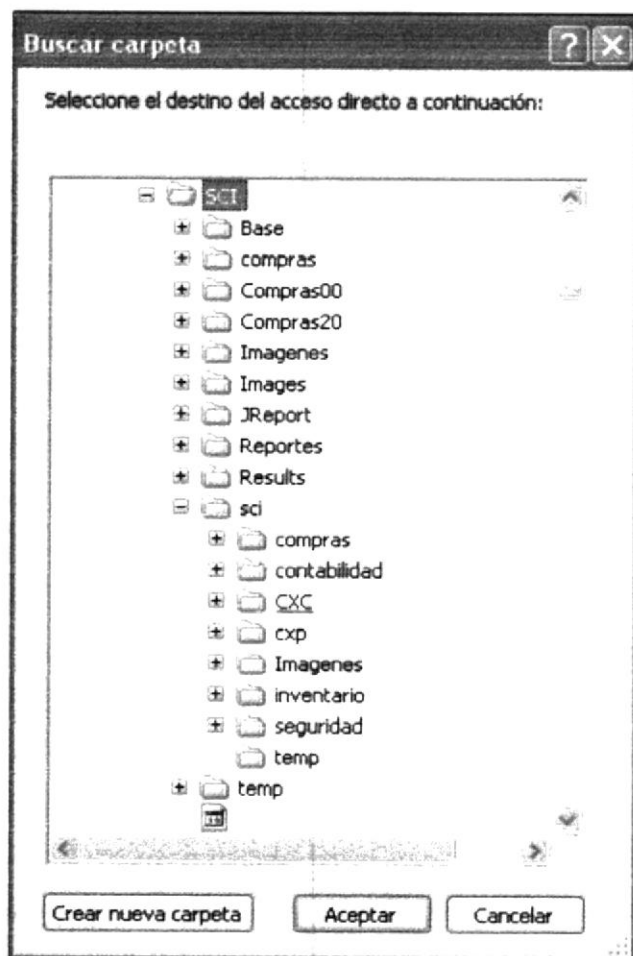


Figura 4.39 Instalación del Sistema de SCI. Paso 7

8. A continuación el programa regresa a la pantalla anterior, pero con la información de la aplicación la cual se hará el acceso directo. Haga click en siguiente.

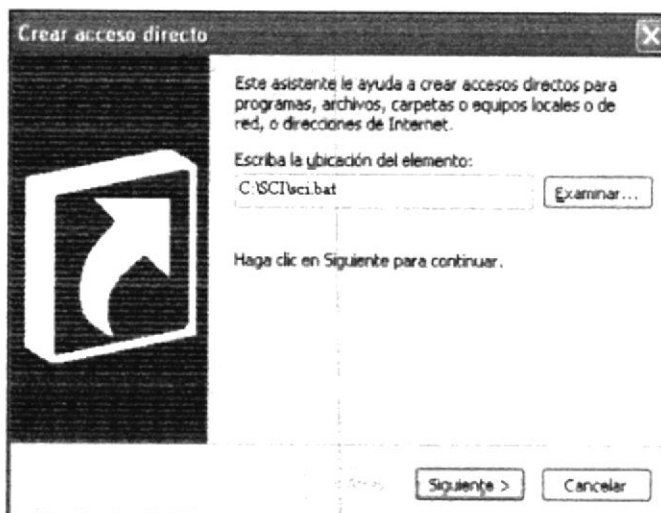


Figura 4.40 Instalación del Sistema de SCI. Paso 8

9. A continuación muestra la ventana para seleccionar un título para el programa. Si desea puede modificar el nombre, caso contrario haga click en Finalizar.

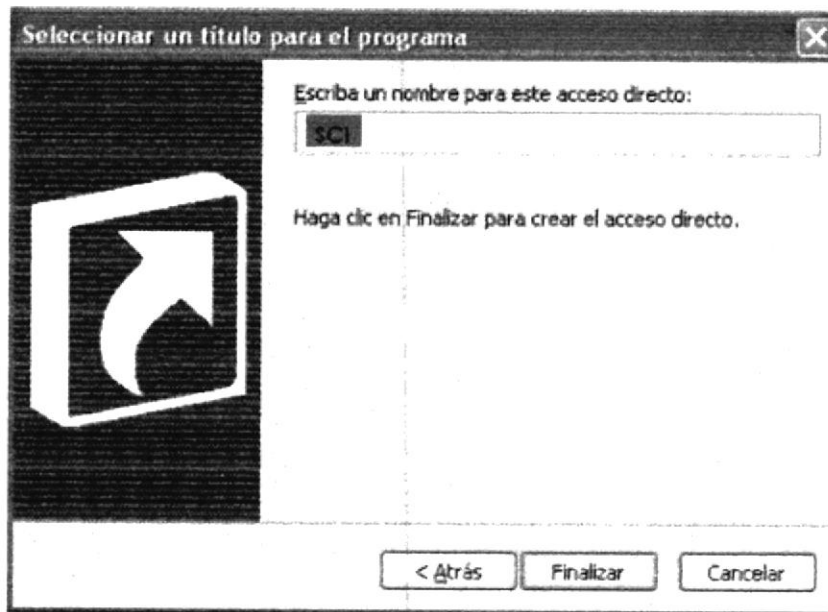



Figura 4.41 Instalación del Sistema de SCI. Paso 9

Con estos pasos habrá creado el acceso directo para el Sistema de SCI. Para ejecutar

el Sistema, haga click en  **sci**.

4.4. CONFIGURACIÓN DEL DSN





1. De un click en el botón Inicio , seleccione  Panel de Control y de doble click.



Figura 4.42 Configuración del DSN del Sistema. Paso 1

2. Al hacer click en Panel de control usted debe seleccionar el ícono  Herramientas Administrativas y dar doble click.
3. Enseguida se abre la pantalla de Herramientas Administrativas, en donde usted debe seleccionar el ícono  Orígenes de Datos (ODBC) y dar doble click.
4. A continuación se presenta la ventana de Administrador de Orígenes de Datos ODBC, en el cual deberá hacer click en DSN de Sistema y luego en Agregar.

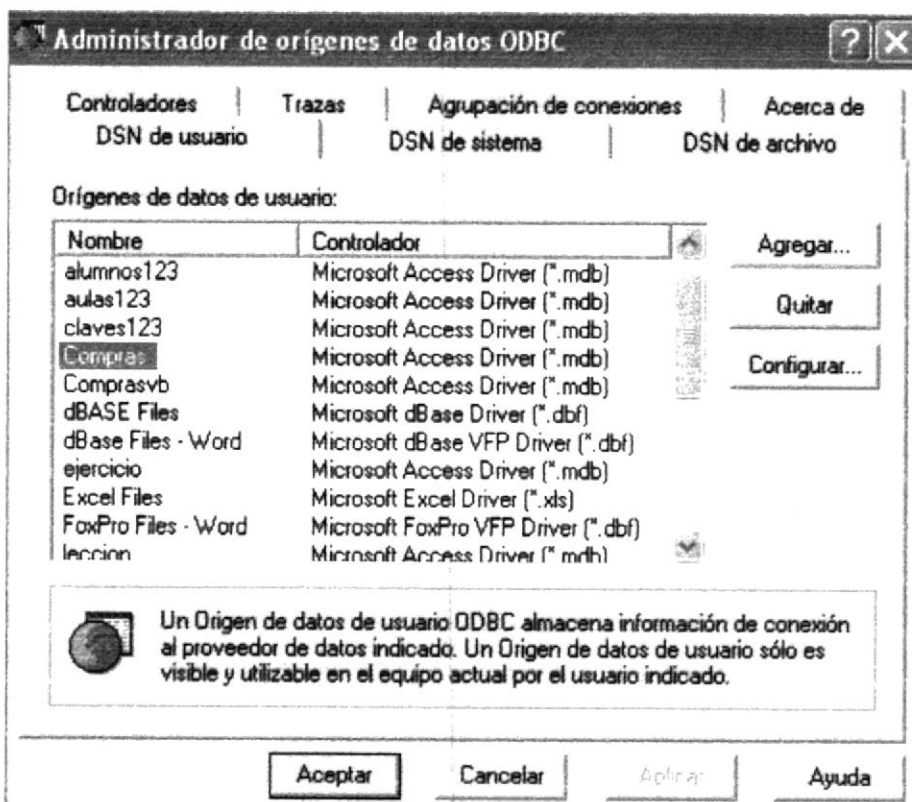


Figura 4.43 Configuración del DSN del Sistema. Paso 5

5. A continuación se muestra la siguiente pantalla, en donde usted debe dar un click en Microsoft Access Driver (*.mdb) y luego haga click en Finalizar.

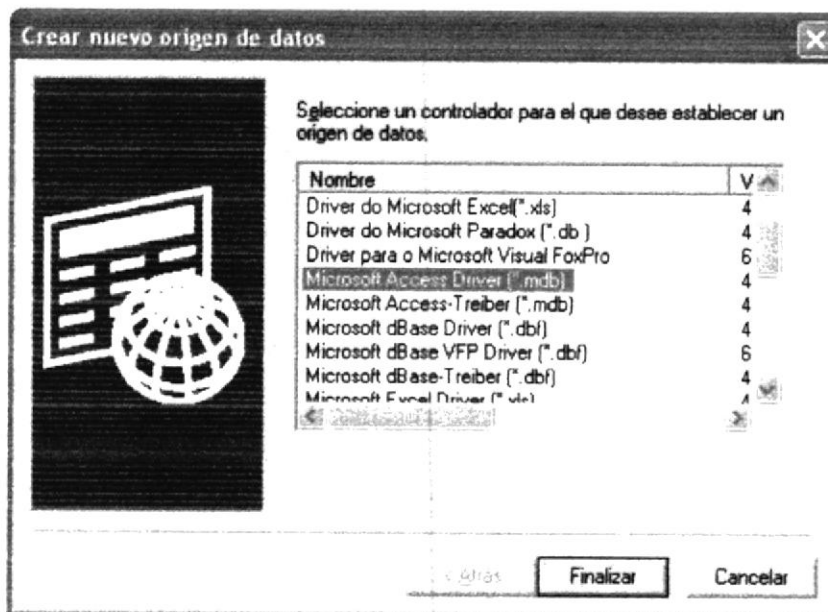


Figura 4.44 Configuración del DSN del Sistema. Paso 6

6. Enseguida se muestra una pantalla en donde debe digitar el Nombre del origen de datos: **SCI** y a continuación haga click en el botón Seleccionar.

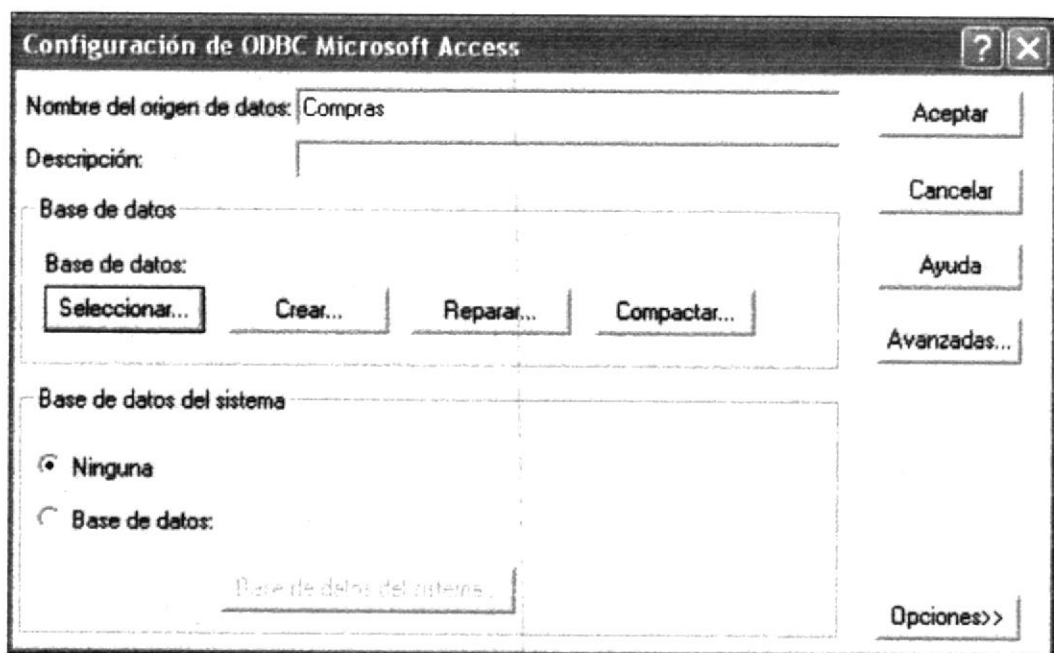


Figura 4.45 Configuración del DSN del Sistema. Paso 7

7. En la ventana de Seleccionar base de datos, haga doble click en c:\, luego en SCI y luego en bases. En este momento verá al lado izquierdo el archivo SCI2000.mdb, en el cual hará un click en el nombre, luego haga click en Aceptar.

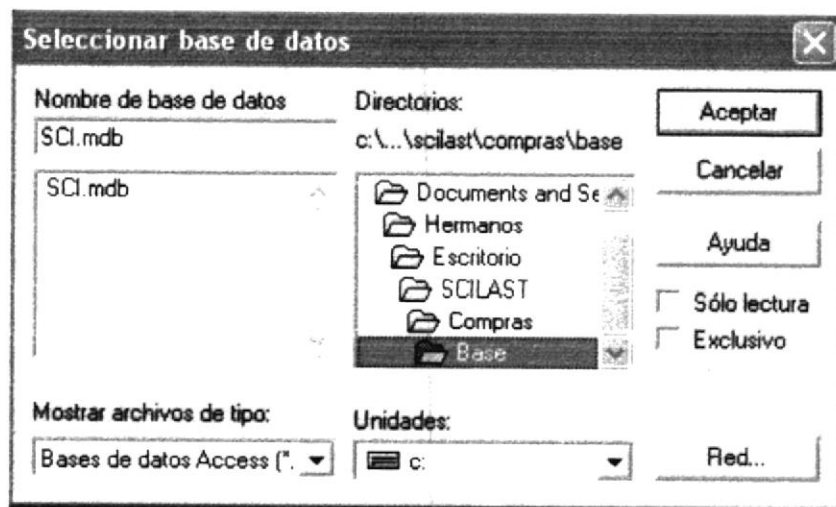


Figura 4.46 Configuración del DSN del Sistema. Paso 8

8. A continuación el sistema mostrará nuevamente la ventana de Configuración de ODBC Microsoft Access. Haga click en Aceptar.

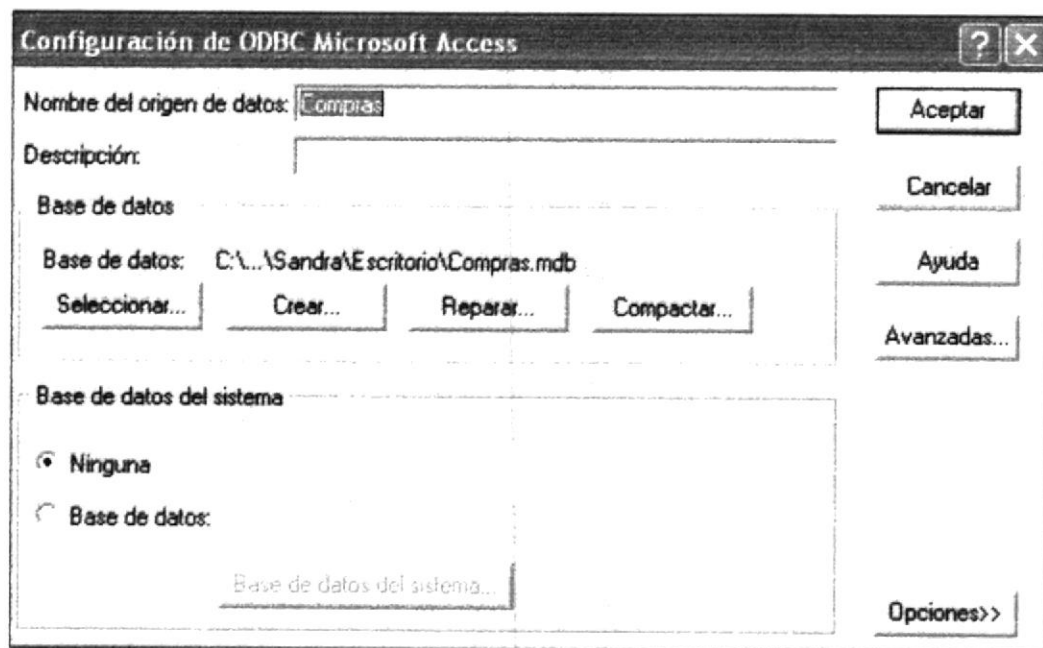


Figura 4.47 Configuración del DSN del Sistema. Paso 9

9. En seguida el programa regresa a la ventana del Administrador de orígenes de datos ODBC con el DSN de SCI ya configurado. Haga click en Aceptar para finalizar la configuración.

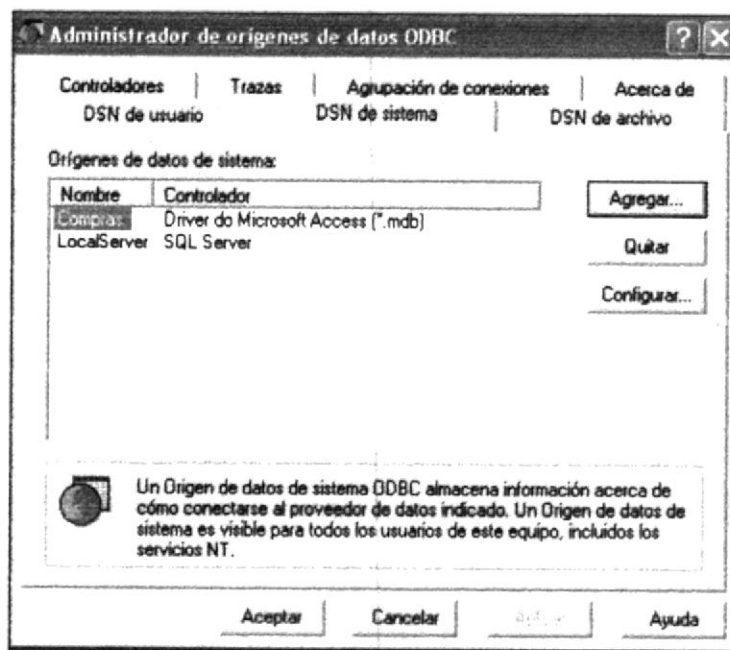


Figura 4.48 Configuración del DSN del Sistema Paso 10

Capítulo

5

Arranque del Sistema “SIC”

5. ARRANQUE DEL SISTEMA DE SCI

5.1. ENCENDER LA COMPUTADORA

1. Encender el switch de potencia del CPU (Power a ON).
2. Encender el switch de potencia del monitor (Power a ON).
3. Aparecerá la siguiente pantalla pidiendo la contraseña para iniciar la sesión en WINDOWS XP.

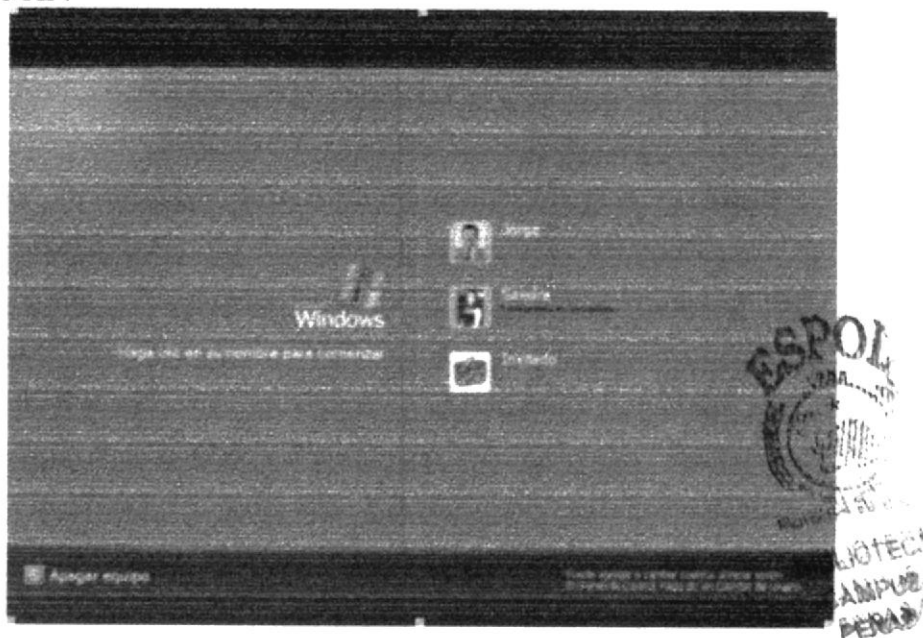


Figura 5.1 Pantalla de contraseña para iniciar Windows XP

Puede cancelar la contraseña de acceso a la red pero no tendrá permisos a los recursos compartidos por los demás Usuarios.

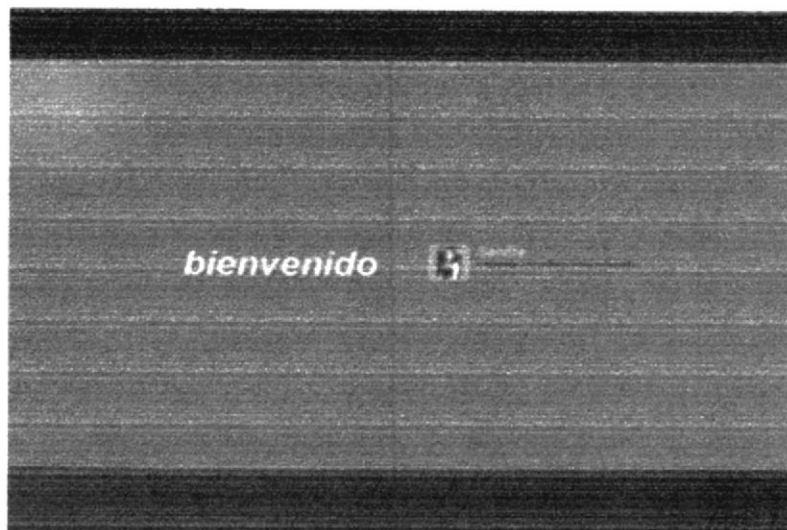


Figura 5.2 Pantalla de Bienvenida a Windows XP

3. El Sistema Operativo Windows XP dependiendo de cual tenga instalado, empezará a cargarse. Aparecerá una pantalla como esta:



Figura 5.3 Escritorio de Windows.





4. A continuación usted podrá ver en el escritorio de Windows (pantalla principal) el icono del Sistema “SCI” en caso de tener un acceso directo.
5. Si Ud. encuentra el icono del Sistema sobre el escritorio solo tiene que dar doble click sobre él.
6. Si no lo encuentra debe buscarlo en el botón Inicio  Inicio, luego de un click en programas, busque la carpeta Sistema “SCI “ y de un click en “SCI”.
7. Después de haber encontrado el ícono del sistema, presentará la pantalla de Seguridad del Sistema “SCI”, donde deberá ingresar el Login y Password de acceso.



Figura 5.4 Pantalla de acceso al Sistema de SCI.

8. Ingrese su Identificación de Usuario en la caja de texto usuario.
9. Ingrese la Contraseña o Clave de Acceso en la caja de texto contraseña .
10. Una vez ingresado su Contraseña, presione ENTER.
11. Si Usted desea salir del Sistema de “SCI” de un click en el botón  o de un click en el botón .
12. Haga un click en , el Sistema “SCI” le va a permitir ingresar el usuario.
13. Una vez ingresado el usuario le aparecerá la pantalla principal del Sistema “SCI”.

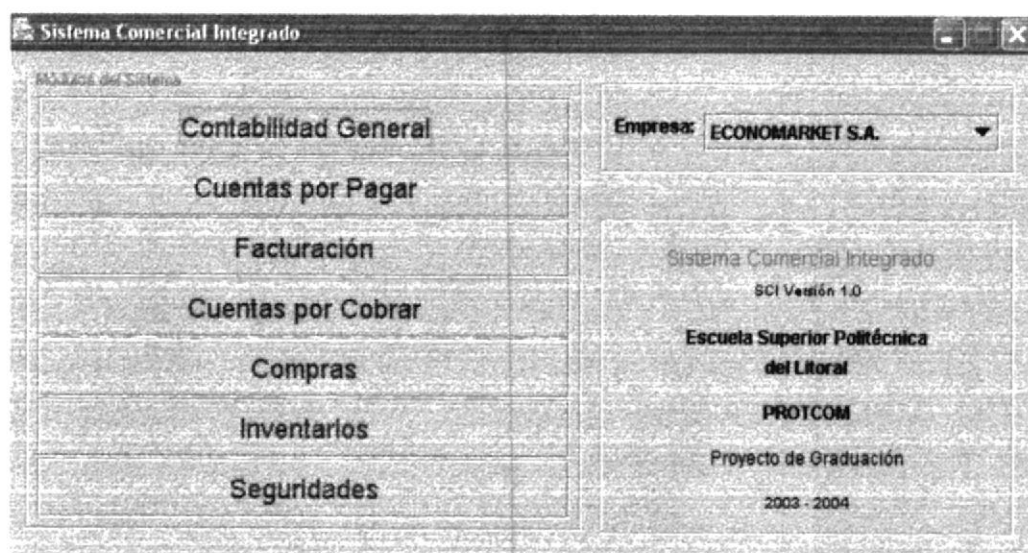


Figura 5. 5 Pantalla Principal del Sistema “SCI”

14. A continuación le aparecerá el Menú Principal del Módulo de “COMPRAS”.

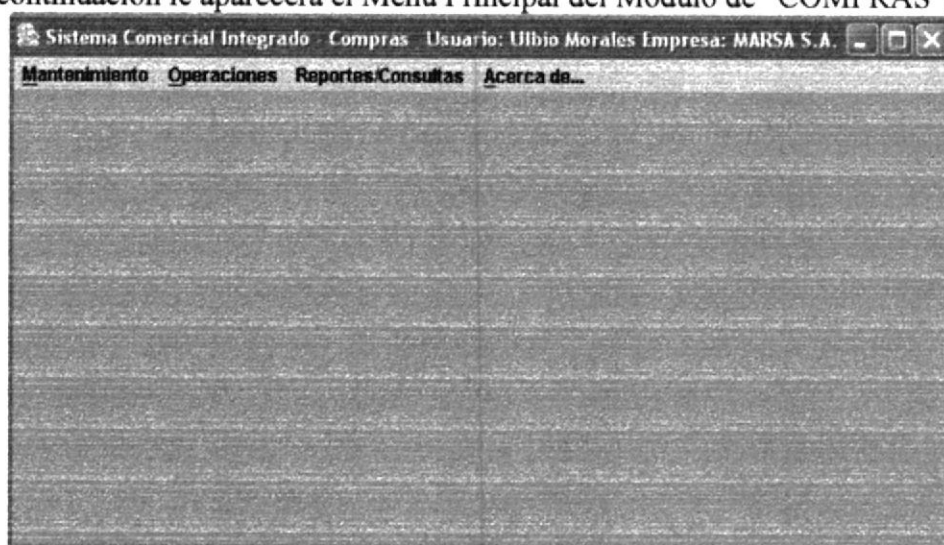


Figura 5. 6 Menú Principal del Módulo de Compras

Capítulo

6

Iniciando la Operación del Sistema de Compras

6. INICIANDO OPERACIÓN EN SISTEMA DE COMPRAS

6.1. INGRESO AL SISTEMA DE COMPRAS

Después de haber ingresado al Sistema de Compras aparecerá la pantalla de Ingreso a Sistemas.

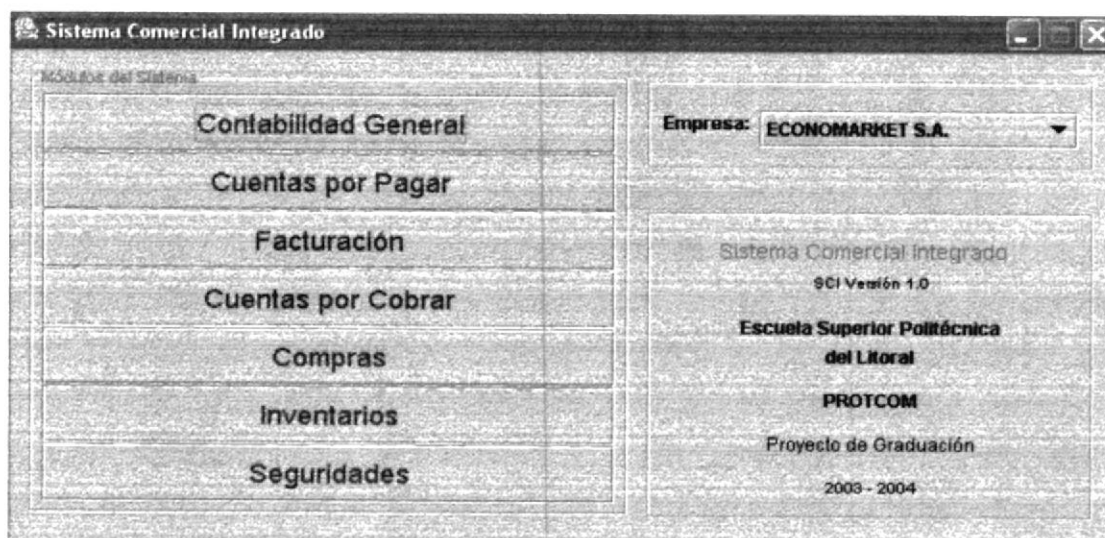


Figura 6.1 Pantalla de Ingreso a Sistemas.

En esta pantalla se mostrarán los Sistemas a los que tiene acceso el usuario.

De click en la opción **Compras** para ingresar al Sistema de Compras.

6.2. MENÚ COMPRAS

Para acceder al Sistema de Compras, el usuario deberá hacer doble click sobre la opción **“Compras”** y aparecerá el Menú de Compras.

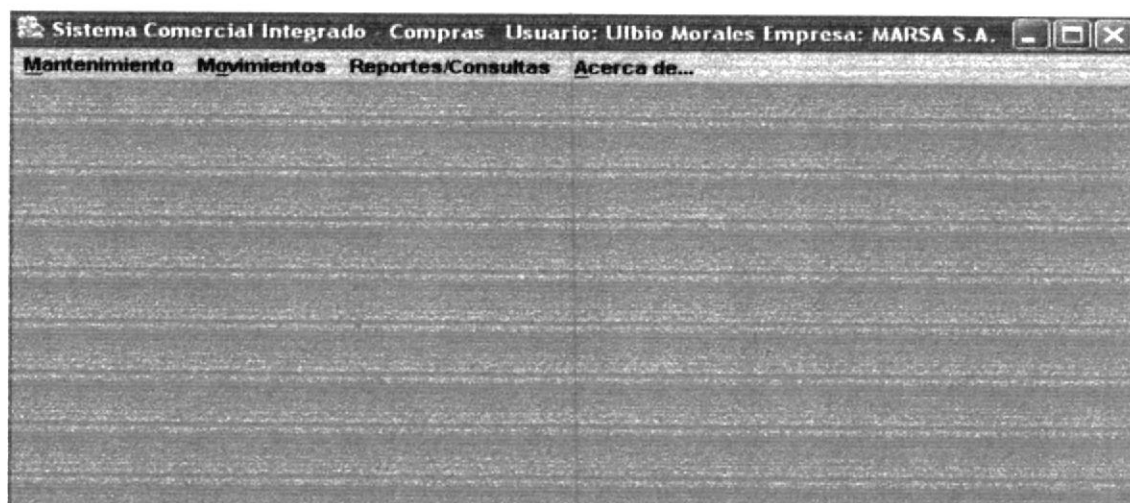


Figura 6.2 Opciones del Menú Principal.

6.3. MENÚ MANTENIMIENTO

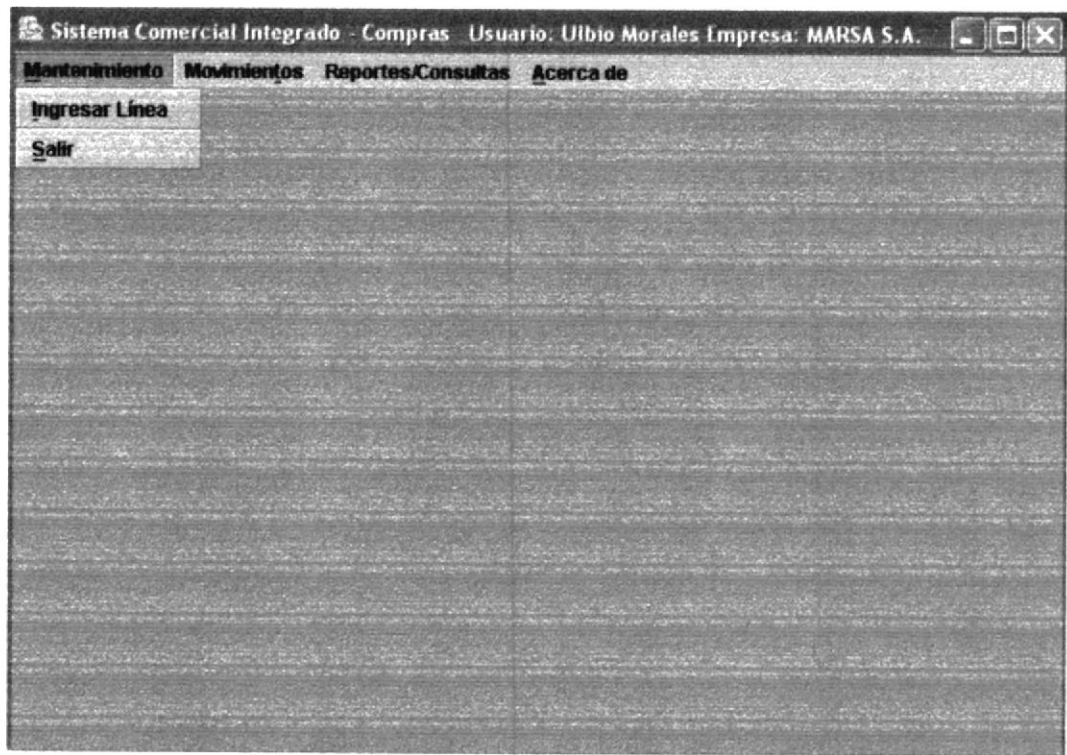


Figura 6.3 Opciones del Menú Mantenimiento.

6.4. MENÚ MOVIMIENTOS

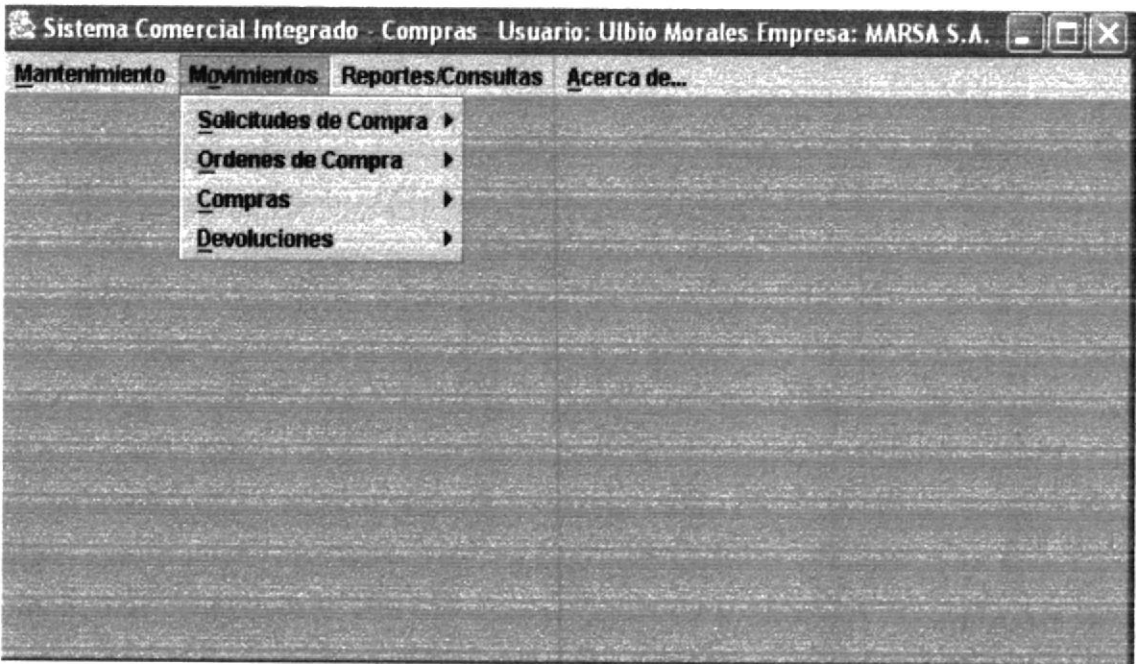


Figura 6.4 Opciones del Menú Movimientos.

6.5. MENÚ REPORTES/CONSULTAS

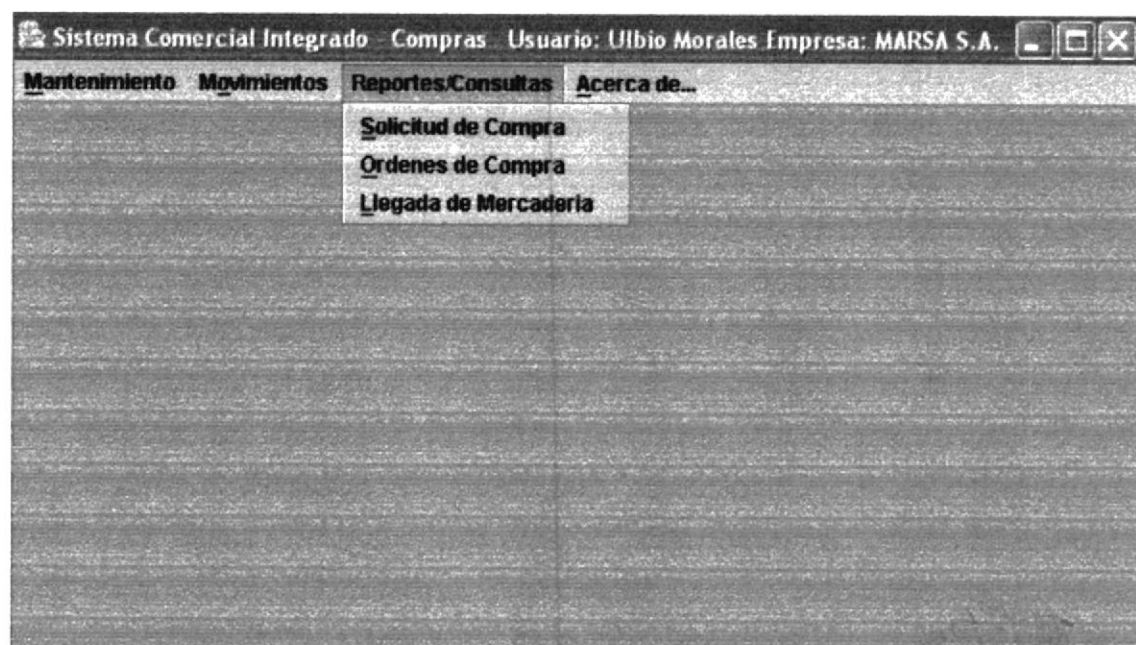


Figura 6.5 Opciones del Menú Reportes/Consultas

6.6. MENÚ ACERCA DE...

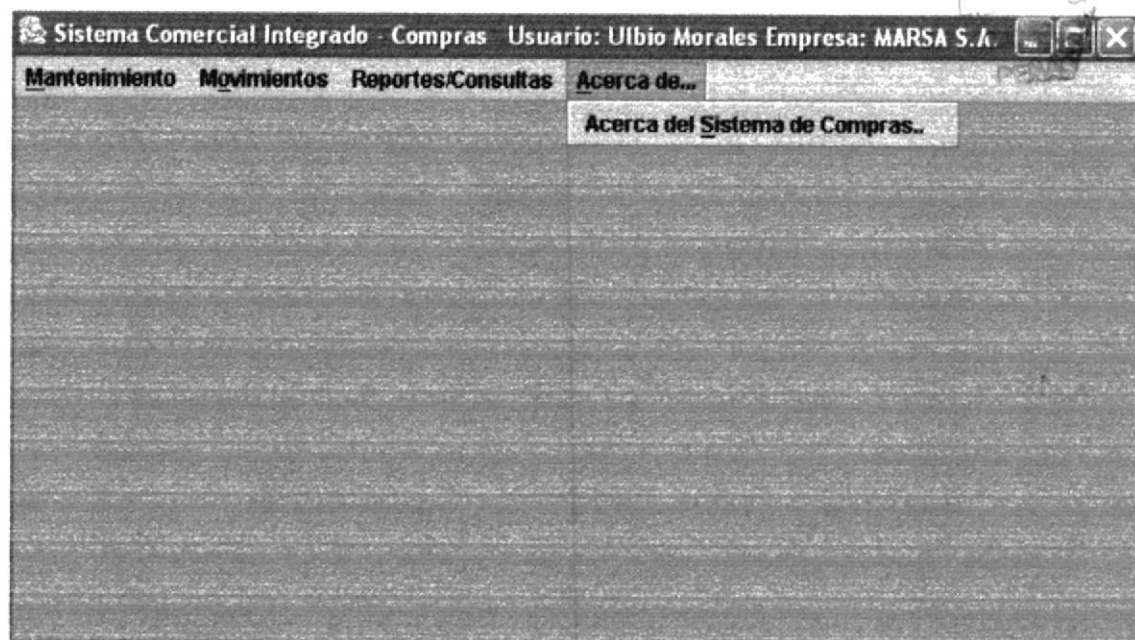


Figura 6.6 Opción del Menú Acerca de...

Capítulo

7

Menú Mantenimiento

7. MENÚ MANTENIMIENTO

En este menú habrá opciones para Ingresar Línea al Proveedor y salir del sistema.

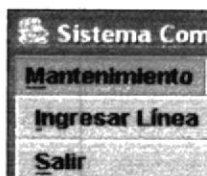


Figura 7.1 Menú Mantenimiento.

7.1. INGRESAR LÍNEA

Esta opción permite el ingreso y/o eliminación de una línea al Proveedor. Si el Proveedor ya tuviere ingresado alguna línea, entonces nos permitirá añadirle una nueva línea.

Primero haga click en <<Mantenimiento>> y luego haga click en **Ingresar Línea** y aparecerá la siguiente pantalla.

A screenshot of a form titled 'Mantenimiento de Líneas...'. It contains several fields: 'Proveedor:' with a dropdown menu showing '1-La Reforma'; 'Línea:' with a dropdown menu showing '2-Licores'; 'Líneas:' with a dropdown menu showing '5-Granos'; 'Credito' checkbox; 'Interes:' text field; 'TMaximo:' text field; and three buttons at the bottom: 'Guardar', 'Eliminar', and 'Salir'.

Figura 7.2 Mantenimiento de Líneas.

- Si se desea ingresar una línea al Proveedor, primero se debe elegirlo.

A screenshot of the same 'Mantenimiento de Líneas...' form, but with the 'Líneas:' dropdown menu open. It displays a list of providers: '1-La Reforma', '2-Pengo', '3-Jaboneria Nacional', '4-Palmolive', '5-Ales del Ecuador', '6-Cerveceria Nacional', '7-Sardinas Real', and '8-Atunera Isabel'. The 'Eliminar' button is also visible.

Figura 7.3 Escogiendo al Proveedor

- Luego se puede verificar las líneas que el Proveedor posee actualmente.

The screenshot shows a window titled "Mantenimiento de Líneas...". It contains the following fields and controls:

- Proveedor:** 1-La Reforma (dropdown)
- Línea:** 2-Licores (dropdown)
- Líneas:** 5-Granos (dropdown)
- ☒ **Credito**
- Interes:** 2 (text input)
- TMaximo:** 3-Frutas (dropdown)
- Buttons:** Guardar, Eliminar, Salir

A list of lines is displayed on the right side of the window:

- 2-Licores
- 5-Granos
- 3-Frutas
- 1-Lacteos

Figura 7.4 Líneas que posee actualmente el Proveedor

- Se visualizan las líneas que existen en el Sistema para luego elegirle una nueva y agregarle al Proveedor.

The screenshot shows the same "Mantenimiento de Líneas..." window. The fields are:

- Proveedor:** 1-La Reforma
- Línea:** 2-Licores
- Líneas:** 5-Granos
- ☒ **Credito**
- Interes:** (empty)
- TMaximo:** 4 (text input)
- Buttons:** Guardar, Eliminar, Salir

A list of lines is displayed on the left side of the window:

- 1-Lacteos
- 2-Licores
- 3-Frutas
- 4-Aceites
- 5-Granos
- 6-Suministros


Figura 7.5 Líneas que existen actualmente en el Sistema.

- Luego se elige la línea que se desea agregarle al Proveedor, se le coloca si se desea a crédito o contado, su interés y su tiempo máximo.

The screenshot shows the "Mantenimiento de Líneas..." window with the following fields and controls:

- Proveedor:** 1-La Reforma
- Línea:** 1-Abarrotes
- Líneas:** 1-Abarrotes
- ☒ **Credito**
- Interes:** 4 (text input)
- TMaximo:** 5 (text input)
- Buttons:** Guardar, Eliminar, Salir

Figura 7.6 Eligiendo la nueva línea y su Forma de Pago.

- Una vez que se haya elegido la nueva línea y si es a crédito o contado, su interés y su tiempo máximo, se procede a guardarlo escogiendo la opción  **Guardar** y luego le aparecerá el siguiente mensaje.

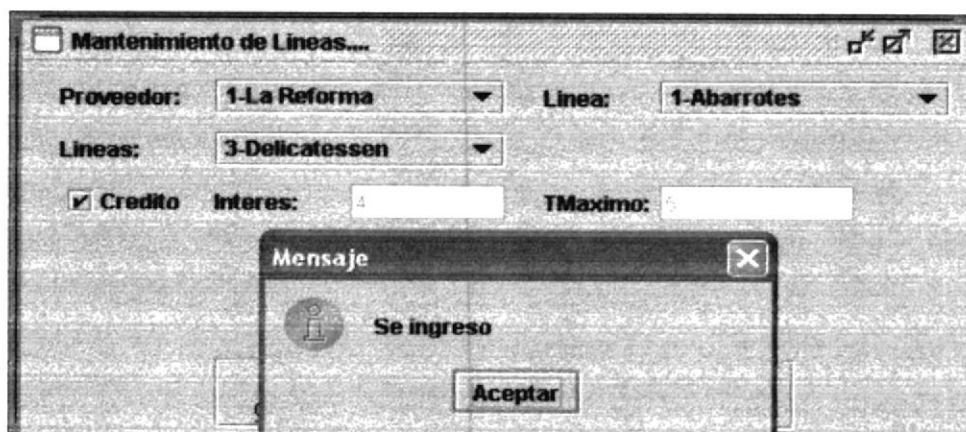


Figura 7.7 Confirmación del Ingreso de la Nueva Línea al Proveedor.

- Si se desea eliminar una línea al Proveedor, primero se debe elegirlo.

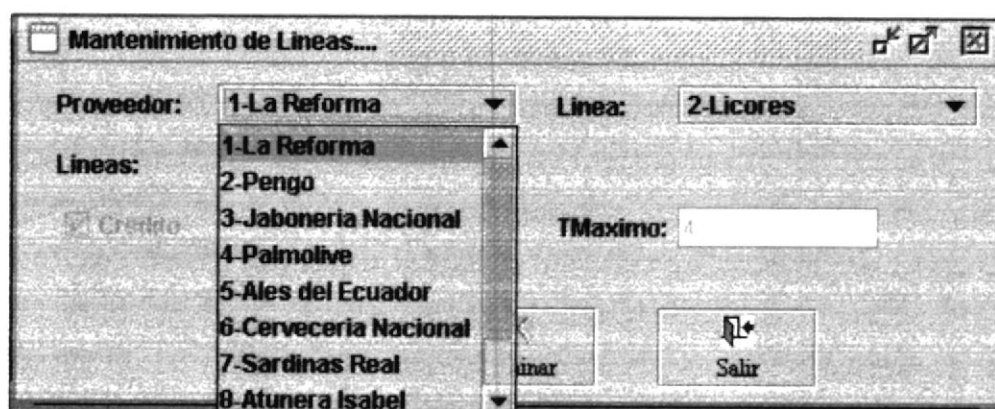


Figura 7.8 Escogiendo al Proveedor

- Luego se puede verificar las líneas que el Proveedor posee actualmente.

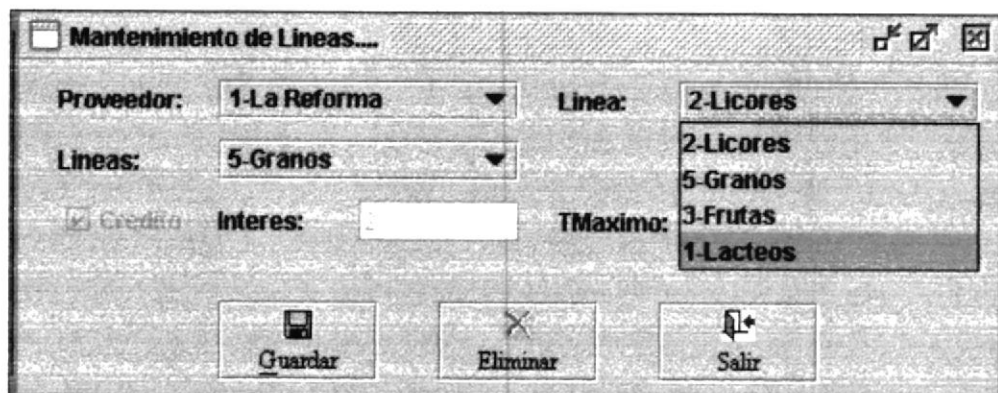


Figura 7.9 Líneas que posee actualmente el Proveedor

- Se elige la línea que se desea eliminar.

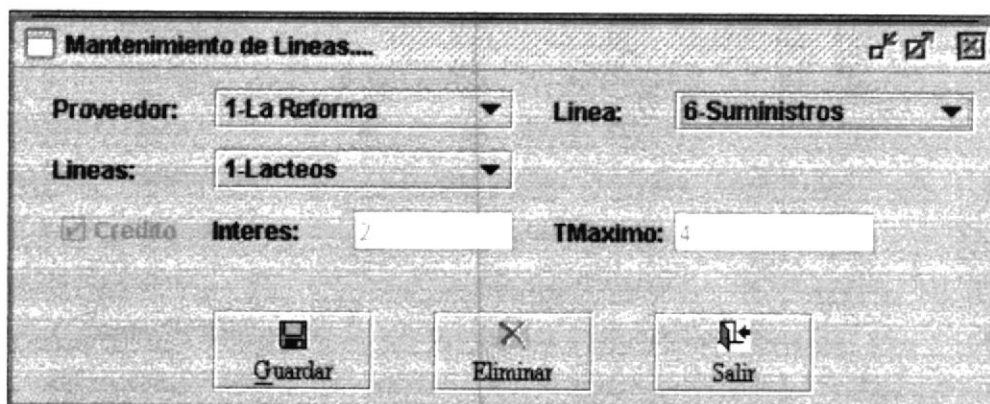


Figura 7.10 Líneas que se desea eliminar.

- Una vez que se haya elegido la línea que se desea eliminar, se procede a eliminarlo escogiando la opción **Eliminar** y luego le aparecerá el siguiente mensaje.

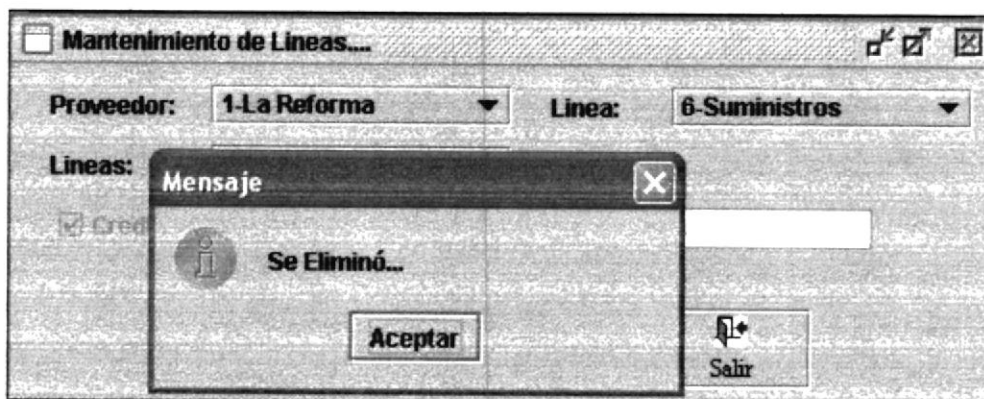


Figura 7.11 Confirmación de la eliminación de la Línea al Proveedor.

- Si desea salir de la opción Mantenimiento de Líneas haga click en el botón **Salir** o dando un click en el botón ubicado en la esquina superior derecha de la pantalla.

7.2. SALIR

Esta opción le permitirá salir del Sistema de Compras, al hacer esto se cerrarán todas las pantallas que estén abiertas. Para salir del sistema hay varias formas entre las cuales están:

- En el menú Mantenimiento eligiendo la opción <<Salir>>
- Dando un click en el botón ubicado en la esquina superior derecha de la pantalla.

Capítulo

8

Menú Movimientos

8. MENÚ MOVIMIENTOS

Podrá acceder al Menú Movimientos con la ayuda del ratón y desde la barra de menú podrá seleccionar la opción Movimientos dando click sobre el mismo.

Visualizando así el menú respectivo.

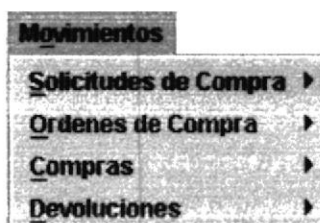


Figura 8.1 Menú Movimientos

8.1. SOLICITUDES DE COMPRA

Al escoger la opción de Solicitudes de Compra se podrá elegir los siguientes submenús: Solicitud Bajo Petición, Solicitud Por Reposición y Aprobar Solicitudes de Compra. Mediante estos submenús se procederá a registrar ya probar todos los pedidos de materiales que se necesiten para generar una orden de compra.

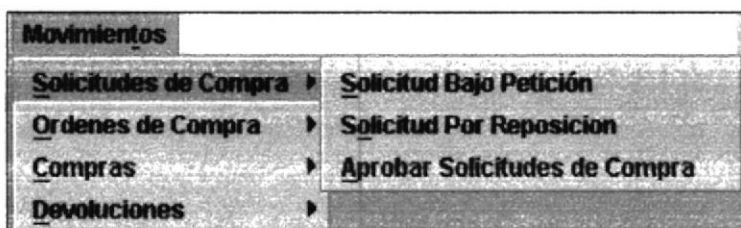


Figura 8.2 Submenú Solicitudes de Compra

8.1.1. SOLICITUD BAJO PETICIÓN

Para ejecutar esta opción lo hará de la siguiente manera:

- Seleccione en la Barra de Menú la opción <<Movimientos>>.
- Se desplegará el submenú del cual se seleccionará <<Solicitudes de Compra>>.
- Después se desplegarán otros submenús del cual seleccionará <<Solicitud Bajo Petición >>.

El sistema presentará la pantalla que se muestra a continuación:

[illegible]


Figura 8.3 Solicitud de Compra Bajo Petición.

Para realizar el ingreso de una nueva Solicitud de Compra bajo Petición se deberá realizar de la siguiente manera:

- La Solicitud Bajo Petición se realiza por fecha actual.

Fecha: 20/02/2004

Figura 8.4 Fecha Actual.

- Dé click en el botón Búsqueda  y podrá visualizar los productos que existen en la base de datos.
- Se pueden seleccionar los productos que se desee dando click sobre cada uno de ellos.

Consulta de Productos en Línea

Nombre del Producto:

Código	Descripción	Línea	U Medida
7	Manzanas	3-Frutas	2-Kilos
19	Montella Ron	2-Licores	3-Unidades
18	Morochó	5-Granos	2-Kilos

Figura 8.5 Selección del producto deseado.

- Una vez elegido el producto, se procede a ingresar la cantidad deseada.

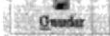
[illegible]

Figura 8.6 Ingreso de la cantidad del Producto.

- Al ingresar la cantidad deseada se procede a dar click en **Agregar Producto** para agregar el producto elegido o en **Eliminar Producto** para eliminarlo.

[illegible]

Figura 8.7 Ingreso del Producto.

- Al dar click en la opción  se guardará el producto en la Solicitud de Compra Bajo Petición, y aparecerá un mensaje de confirmación.

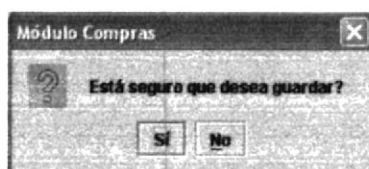



Figura 8.8 Mensaje de Confirmación.

- Si está seguro de grabar dé un click en el botón  y se presentará el siguiente mensaje de datos grabados.

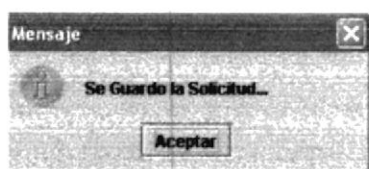
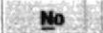



Figura 8.9 Mensaje – Datos grabados con éxito.

- Si hace click en el botón  la pantalla espera a que sus datos sean grabados o cancelados.

Para realizar la modificación de una Solicitud de Compra bajo Petición se deberá realizar de la siguiente manera:

- Dé click en el botón Búsqueda  y podrá visualizar todas las Solicitudes de Compra bajo Petición que existen en la base de datos, y luego elija la que desee modificarla y le dé doble click sobre ella.

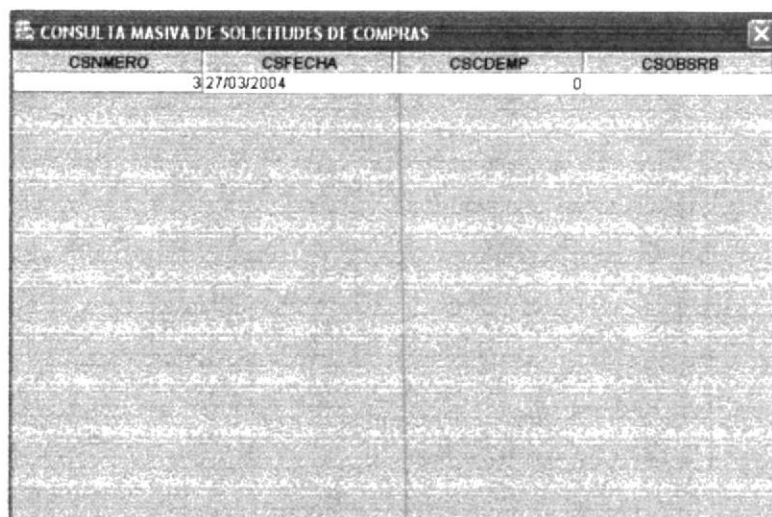


Figura 8.10 Consulta Masiva de Solicitudes de Compras.

- Luego aparecerá la siguiente pantalla en el cual va a visualizarse la Solicitud de Compra bajo Petición que se desea modificar con todos sus datos. Cabe indicar que sólo se podrá modificar en el campo cantidad.

☐ Solicitud de Compra bajo Petición.....

No. Solicitud: Fecha: 27/03/2004

Detalle de la Solicitud.


Producto:

Cantidad: Línea:

Código	Descripción	Cantidad	Línea	U Medida
7	Manzanas	20	Frutas	Kilos
8	Peras	15	Frutas	Kilos

Observación:

Figura 8.11 Solicitud de Compras elegida para modificación.

- Dé click sobre la cantidad que se desee modificar. Luego ingrese la nueva cantidad y de click  **Modificar** sobre el botón para modificarla.

☐ Solicitud de Compra bajo Petición.....

No. Solicitud: Fecha: 27/03/2004

Detalle de la Solicitud.

Producto:

Cantidad: Línea:

Código	Descripción	Cantidad	Línea	U Medida
7	Manzanas	10	Frutas	Kilos
8	Peras	15	Frutas	Kilos

Observación:

Figura 8.12 Cantidad elegida para modificación.

- Luego aparecerá un mensaje de confirmación.

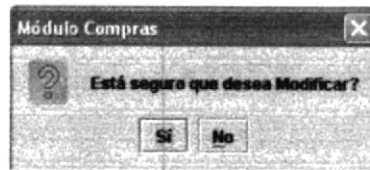



Figura 8.13 Mensaje de Confirmación.

- Si está seguro de modificar dé un click en el botón  y se presentará el siguiente mensaje de datos modificados.

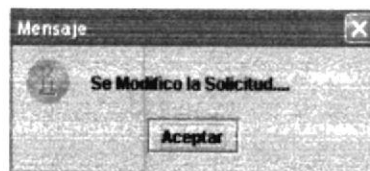




Figura 8.14 Mensaje – Datos modificados con éxito.

- Si hace click en el botón  la pantalla espera a que sus datos sean modificados o cancelados.

Para realizar la anulación de una Solicitud de Compra bajo Petición se deberá realizar de la siguiente manera:

- Dé click en el botón **Búsqueda**  y podrá visualizar todas las Solicitudes de Compra bajo Petición que existen en la base de datos, y luego elija la que desee anularla y le dé doble click sobre ella.

CONSULTA MASIVA DE SOLICITUDES DE COMPRAS			
CSNMERO	CSFECHA	CSCDEMP	CSOBSRB
	3/27/03/2004		0

Figura 8.15 Consulta Masiva de Solicitudes de Compras.

- Luego aparecerá la siguiente pantalla en el cual va a visualizarse la Solicitud de Compra bajo Petición que se desea anular con todos sus datos. Cabe indicar que se anula toda la Solicitud de Compra bajo Petición.

Solicitud de Compra bajo Petición.....

No. Solicitud: Fecha: 27/03/2004

Detalle de la Solicitud.

Producto: ...

Cantidad: Línea:


Agregar Producto
Eliminar Producto

Código	Descripción	Cantidad	Línea	U Medida
7	Manzanas	10	Frutas	Kilos
8	Peras	15	Frutas	Kilos

Observación:

Cancelar Modificar Anular Cancelar Salir

Figura 8.16 Solicitud de Compra que se anulará.

- Dé click en el botón anular  y podrá anular la Solicitud de Compra bajo Petición que se haya elegido anteriormente, y aparecerá el siguiente mensaje de confirmación.

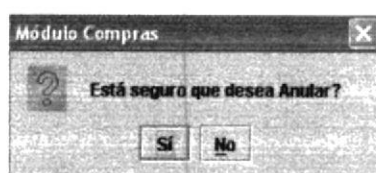



Figura 8.17 Mensaje de Confirmación.

- Si está seguro de anular dé un click en el botón  y se presentará el siguiente mensaje de datos anulados.

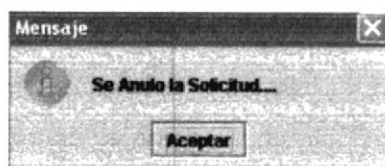





Figura 8.18 Mensaje – Datos anulados con éxito.

- Si hace click en el botón  la pantalla espera a que sus datos sean anulados o cancelados.

Para cancelar cualquier acción que se esté realizando en una Solicitud de Compra bajo Petición, sólo se deberá dar click en el botón  y podrá hacerlo.

Para salir del submenú **Solicitud Bajo Petición** deberá seleccionar el botón Salir  que va a permitir cerrar la pantalla y volver al Menú Principal.

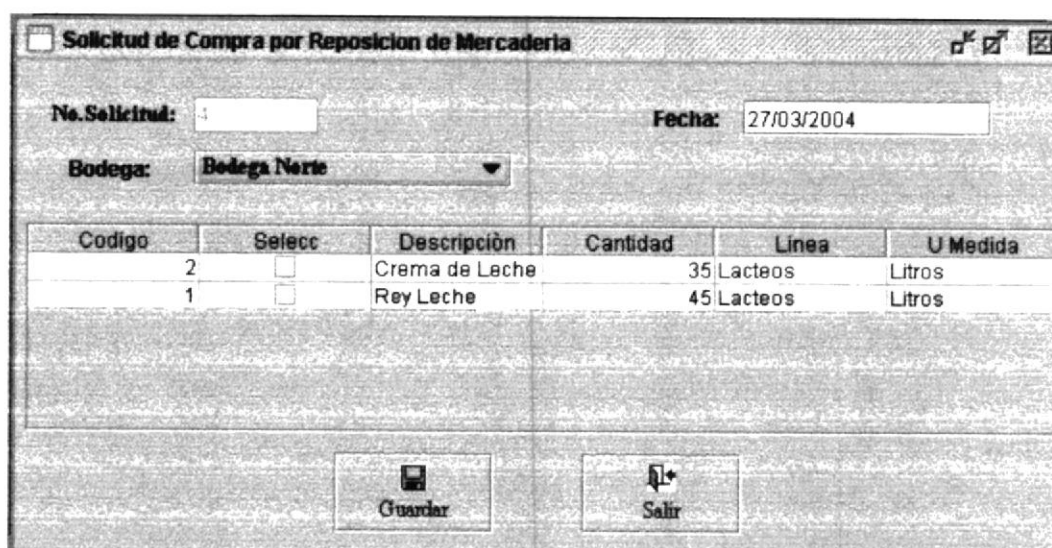
8.1.2. SOLICITUD POR REPOSICIÓN

Al escoger la opción de Solicitud de Compra se podrá elegir la Solicitud Por Reposición. Mediante esta pantalla se procederá a registrar todos los pedidos de materiales que se necesiten para generar una orden de compra.

Para ejecutar esta opción lo hará de la siguiente manera:

- Seleccione en la Barra de Menú la opción <<Movimientos>>.
- Se desplegará el submenú del cual seleccionará <<Solicitud de Compra >>.
- Después se desplegarán otros submenús del cual seleccionará <<Solicitud Por Reposición>>.

El sistema presentará la pantalla que se muestra a continuación:



Código	Selec	Descripción	Cantidad	Línea	U Medida
2	<input type="checkbox"/>	Crema de Leche	35	Lacteos	Litros
1	<input type="checkbox"/>	Rey Leche	45	Lacteos	Litros

Figura 8.19 Solicitud de Compra Por Reposición.

Para realizar este proceso deberá realizar los siguientes pasos:

- La Solicitud Por Reposición se realiza por fecha actual.

Fecha: 20/02/2004

Figura 8.20 Fecha Actual.

- Luego de selecciona el Nombre de la Bodega de la que se desea procesar.

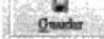
Codigo	Cantidad	Linea	U Medida
2	35	Lacteos	Litros
1	45	Lacteos	Litros

Figura 8.21 Elijiendo la Bodega a procesar..

- Elija que productos desea guardar, seleccionándole con un visto.

Codigo	Selecc	Descripción	Cantidad	Linea	U Medida
2	<input checked="" type="checkbox"/>	Crema de Leche	35	Lacteos	Litros
1	<input checked="" type="checkbox"/>	Rey Leche	45	Lacteos	Litros

Figura 8.22 Productos elegidos.

- Luego al dar click en el botón guardar  aparecerá un mensaje de confirmación.

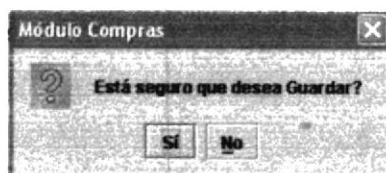



Figura 8.23 Mensaje de Confirmación.

- Si está seguro de guardar dé un click en el botón  y se presentará el siguiente mensaje de datos grabados.

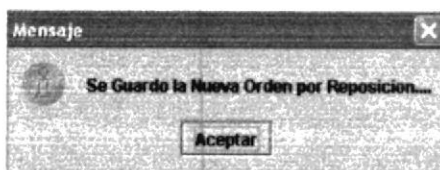
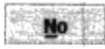



Figura 8.24 Mensaje – Datos grabados con éxito.

- Si hace click en el botón  la pantalla espera a que sus datos sean grabados o cancelados.
- Para salir del submenú **Solicitud Por Reposición** deberá seleccionar el botón  Salir que va a permitir cerrar la pantalla y volver al Menú Principal.

8.1.3. APROBAR SOLICITUDES DE COMPRA

Al escoger la opción de Solicitud de Compra se podrá elegir la Aprobación de Solicitudes de Compra. Mediante esta pantalla se procederá a aprobar todas las Solicitudes de Compra que se necesiten para generar una orden de compra.

Para ejecutar esta opción lo hará de la siguiente manera:

- Seleccione en la Barra de Menú la opción <<**Movimientos**>>.
- Se desplegará el submenú del cual seleccionará <<**Solicitud de Compra**>>.
- Después se desplegarán otros submenús del cual seleccionará <<**Aprobar Solicitudes de Compra**>>.

El sistema presentará la pantalla que se muestra a continuación:

Aprobar Solicitudes de Compra...

No. Solicitud: 5-Petición 2004/03/27 Fecha Aprobación: 27/03/2004

Detalle Solicitud...

Código	Descripción	Línea	Cant Solic	Cant Aprob	U Medida
7	Manzanas	Frutas	15	15	Kilos
12	Arroz	Granos	50	50	Kilos

Guardar Anular Salir

Figura 8.25 Aprobación de las Solicitudes de Compra.

- Usted podrá cambiar la cantidad aprobada, por una cantidad menor.

Aprobar Solicitudes de Compra...


No. Solicitud: 5-Petición 2004/03/27 Fecha Aprobación: 27/03/2004

Detalle Solicitud...

Código	Descripción	Línea	Cant Solic	Cant Aprob	U Medida
7	Manzanas	Frutas	15	10	Kilos
12	Arroz	Granos	50	50	Kilos

Guardar Anular Salir

Figura 8.26 Opción de poder cambiar su cantidad.

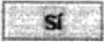
- Luego al dar click en el botón guardar  aparecerá un mensaje de confirmación.

Módulo Compras

¿Está seguro que desea Guardar?

Sí No

Figura 8.27 Mensaje de Confirmación.

- Si está seguro de grabar dé un click en el botón  y se presentará el siguiente mensaje de datos grabados.

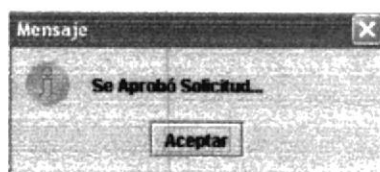
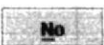



Figura 8.28 Mensaje – Datos grabados con éxito.

- Si hace click en el botón  la pantalla espera a que sus datos sean grabados o cancelados.

Cuando usted desee anular la aprobación de las Solicitudes de Compra, el sistema presentará la pantalla que se muestra a continuación:

Código	Descripción	Línea	Cant.Solic	Cant.Aprob	U Medida
20	Aceite de Oliva	Aceites	20	20	Litros
12	Arroz	Granos	11	11	Kilos

Figura 8.29 Aprobación de las Solicitudes de Compra..

- Dé click en el botón anular  y podrá anular la Solicitud de Compra bajo Peticion que se haya elegido anteriormente, y aparecerá el siguiente mensaje de confirmación.

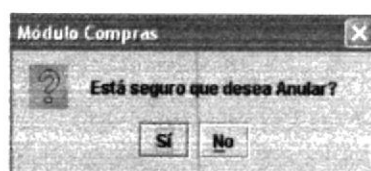
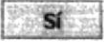


Figura 8.30 Mensaje de Confirmación.

- Si está seguro de anular dé un click en el botón  y se presentará el siguiente mensaje de datos anulados.

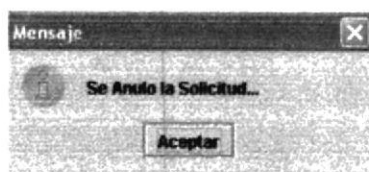
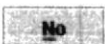



Figura 8.31 Mensaje – Datos anulados con éxito.

- Si hace click en el botón  la pantalla espera a que sus datos sean anulados o cancelados.

Para salir del submenú **Aprobar Solicitudes de Compra** deberá seleccionar el botón

Salir  que va a permitir cerrar la pantalla y volver al Menú Principal.

8.2. ÓRDENES DE COMPRA

Al escoger la opción de Órdenes de Compra se podrá elegir los siguientes submenús: Definir Proveedor y Emisión Órdenes y Forma de Pago. Mediante estos submenús se procederá a definir el proveedor por cada línea y registrar la orden de compra y forma de pago.

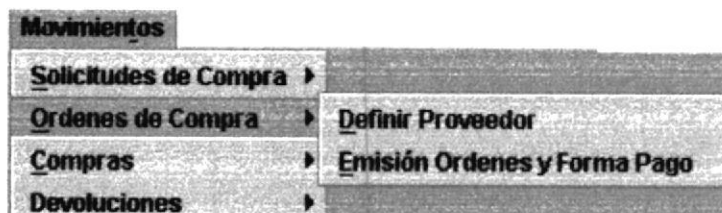


Figura 8.32 Submenú Órdenes de Compra

8.2.1. DEFINIR PROVEEDOR

Para ejecutar esta opción lo hará de la siguiente manera:

- Seleccione en la Barra de Menú la opción <<**Movimientos**>>.
- Se desplegará el submenú del cual seleccionará <<**Órdenes de Compra**>>.
- Después se desplegarán otros submenús del cual seleccionará << **Definir Proveedor**>>.

El sistema presentará la pantalla que se muestra a continuación:

☐ Definir Proveedor...

No.Orden: Fecha Elaboración:

Línea: Proveedor: ...

Detalle de la Compra...

No Solicitud	Cod Producto	Descripción	Cantidad
4		2 Crema de Leche	35
4		1 Rey Leche	45

Figura 8.33 Submenú Definir Proveedor.

- Usted podrá elegir la línea que desee procesar.

☐ Definir Proveedor...


No.Orden: Fecha Elaboración:

Línea: Proveedor: ...

Detalle de la Compra...

No Solicitud	Cod Producto	Descripción	Cantidad
4		2 Crema de Leche	35
4		1 Rey Leche	45

Figura 8.34 Líneas disponibles en la definición del proveedor.

- Dé click en el botón Búsqueda  para poder elegir el proveedor con el que deseo trabajar, y me mostrará la siguiente pantalla. Luego doy click sobre el proveedor elegido.

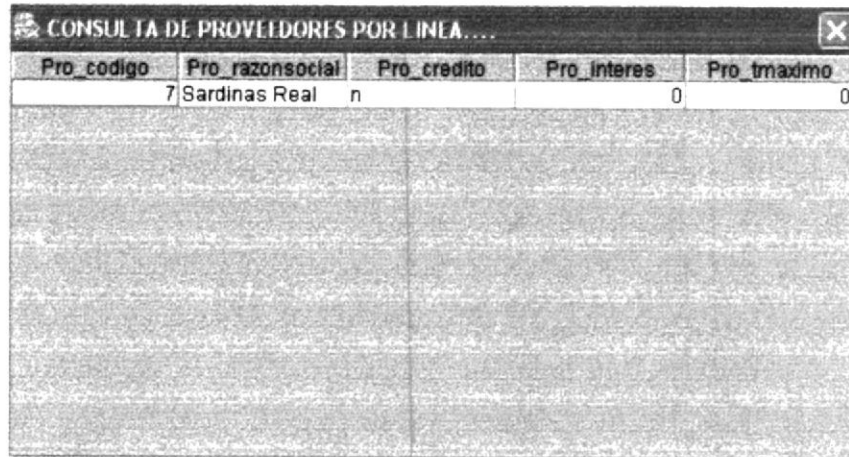


Figura 8.35 Consulta de Proveedores Por Línea.

- Una vez elegido el proveedor con el que deseo trabajar, podrá proceder a registrarlo de acuerdo a la línea utilizada con el botón guardar.

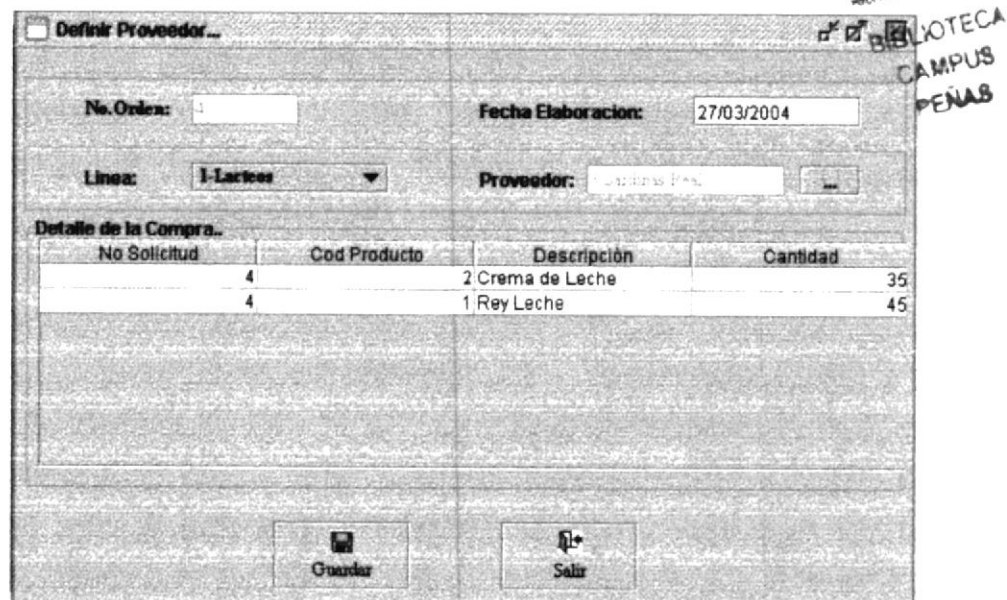



Figura 8.36 Proveedor Elegido.

- Luego al dar click en el botón guardar  aparecerá un mensaje de confirmación.

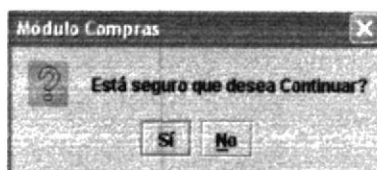
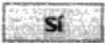


Figura 8.37 Mensaje de Confirmación.

- Si está seguro de grabar dé un click en el botón  y se presentará el siguiente mensaje de datos grabados.

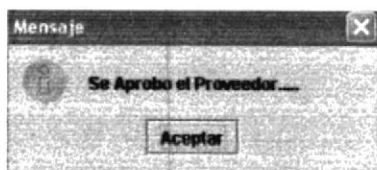
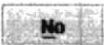


Figura 8.38 Mensaje – Datos grabados con éxito.

- Si hace click en el botón  la pantalla espera a que sus datos sean grabados o cancelados.

Para salir del submenú **Definir Proveedor** deberá seleccionar el botón Salir que va a permitir cerrar la pantalla y volver al Menú Principal.



8.2.2. EMISIÓN ÓRDENES Y FORMA DE PAGO

Para ejecutar esta opción lo hará de la siguiente manera:

- Seleccione en la Barra de Menú la opción <<Movimientos>>.
- Se desplegará el submenú del cual seleccionará <<Órdenes de Compra >>.
- Después se desplegarán otros submenús del cual seleccionará << Emisión Órdenes y Forma de Pago >>.

El sistema presentará la pantalla que se muestra a continuación:

No Orden	Cod Producto	Precio	Descripción	Cantidad
4	18	0.23	Morocho	5
4	14	0.55	Lenteja	50

Detalle Pagos	
No Pago:	
Primer Pago:	27/03/2004
Intereses:	1
Sub Total:	1.00
Iva:	0.00
Descuento:	0.00
Total:	1.00

Figura 8.39 Submenú Emisión de Órdenes y Forma de Pago.

- Escoja primero el nombre del Proveedor que desee procesar.

No Orden	Cod Producto	Precio	Descripción	Cantidad
4	18	0.23	Morocho	5
4	14	0.55	Lenteja	50

Detalle Pagos	
No Pago:	
Primer Pago:	27/03/2004
Intereses:	1
Sub Total:	1.00
Iva:	0.00
Descuento:	0.00
Total:	1.00


Figura 8.40 Submenú Emisión de Órdenes y Forma de Pago.

- Luego su forma de pago (Crédito o Contado). Si es a crédito se deberá de colocar en cuantos meses.

No Orden	Cod Producto	Precio	Descripción	Cantidad
4	18	0.23	Morocho	5
4	14	0.55	Lenteja	50

Detalle Pagos	
No Pago:	
Primer Pago:	27/03/2004
Intereses:	1
Sub Total:	1.00
Iva:	0.00
Descuento:	0.00
Total:	1.00

Figura 8.41 Submenú Emisión de Órdenes y Forma de Pago.

- Luego al dar click en el botón guardar  aparecerá un mensaje de confirmación si ya realizó la impresión de la Orden antes de guardar.

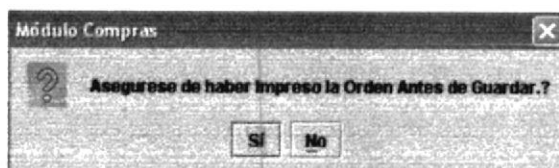
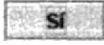


Figura 8.42 Mensaje de Confirmación.

- Si está seguro de grabar dé un click en el botón  y se presentará el siguiente mensaje de datos grabados.

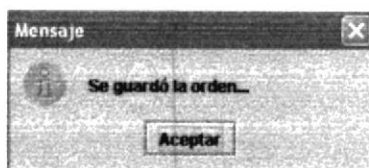
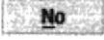



Figura 8.43 Mensaje – Datos grabados con éxito.

- Si hace click en el botón  entonces se podrá seleccionar el botón de impresión  y mostrará la siguiente pantalla:

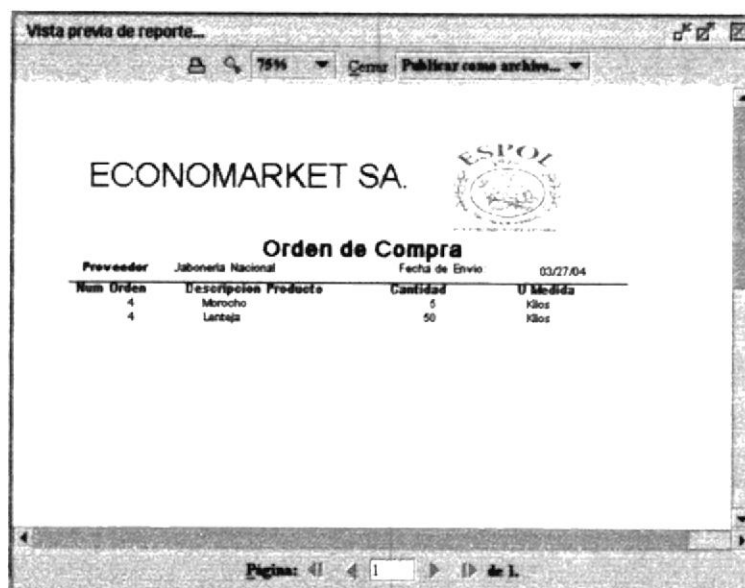



Figura 8.44 Vista Previa del reporte.

Para salir del submenú **Emisión de Órdenes y Forma de Pago** deberá seleccionar el botón Salir  que va a permitir cerrar la pantalla y volver al Menú Principal.

8.3. COMPRAS

Al escoger la opción de Compras se podrá elegir el submenú Llegada de Mercadería. Mediante este submenú se procederá a registrar la Llegada de Mercadería.

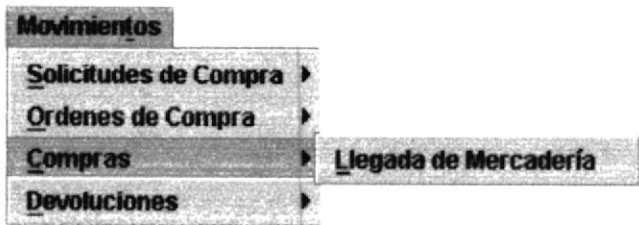


Figura 8.45 Submenú Compras.

8.3.1. LLEGADA DE MERCADERÍA

Para ejecutar esta opción lo hará de la siguiente manera:

- Seleccione en la Barra de Menú la opción <<Movimientos>>.
- Se desplegará el submenú del cual seleccionará <<Compras >>.
- Después se desplegarán otros submenús del cual seleccionará << Llegada de Mercadería >>.

El sistema presentará la pantalla que se muestra a continuación:

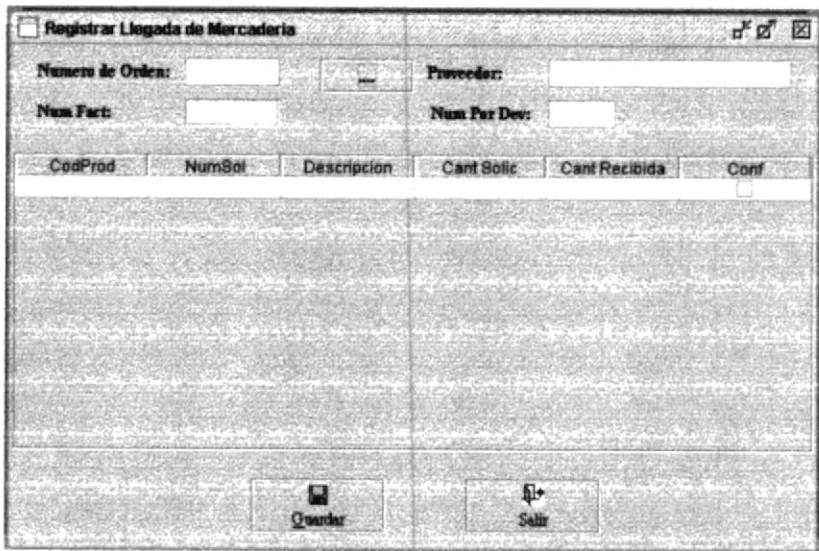

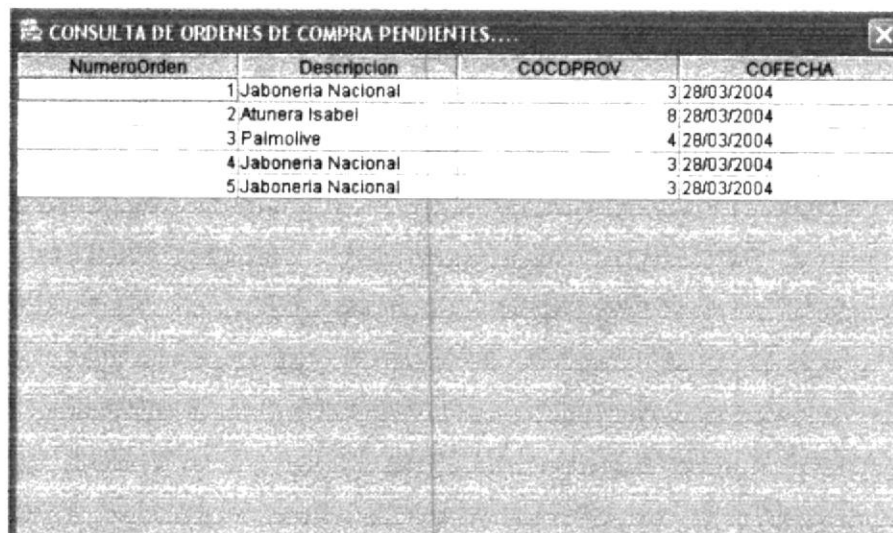
A screenshot of a web-based form titled 'Registrar Llegada de Mercadería'. The form has a header bar with a title and three icons (refresh, print, close). Below the header, there are four input fields: 'Numero de Orden:', 'Num Fact:', 'Proveedor:', and 'Num Par Dev:'. Each field has a small 'limpiar' (clear) button next to it. Below these fields is a table with six columns: 'CodProd', 'NumSol', 'Descripcion', 'Cant Solic', 'Cant Recibida', and 'Conf'. The table has several empty rows for data entry. At the bottom of the form, there are two buttons: 'Guardar' (Save) and 'Salir' (Exit).

Figura 8.46 Submenú Llegada de Mercadería.

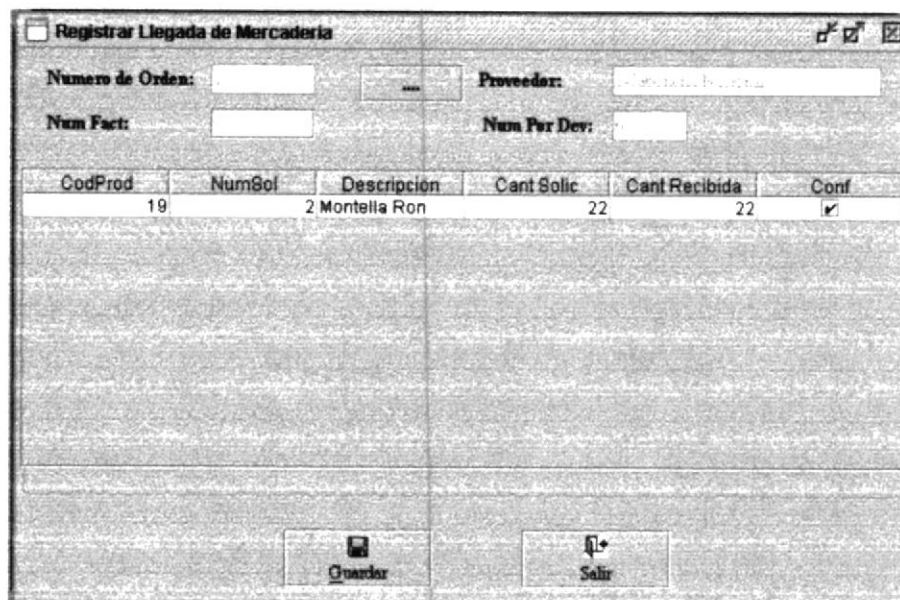
- Dé click en el botón Búsqueda  para poder elegir la orden de compra pendiente que va a ser ingresada para alimentar el inventario, y me mostrará la siguiente pantalla. Luego doy click sobre la orden de compra pendiente elegida.



NumeroOrden	Descripcion	COCDPROV	COFECHA
1	Jaboneria Nacional		3 28/03/2004
2	Atunera Isabel		8 28/03/2004
3	Palmolive		4 28/03/2004
4	Jaboneria Nacional		3 28/03/2004
5	Jaboneria Nacional		3 28/03/2004

Figura 8.47 Consulta de Órdenes de Compra Pendientes.

- Luego se visualizará la información de la orden de compra pendiente por el proveedor que elegimos.



☐ Registrar Llegada de Mercadería

Numero de Orden: Proveedor:

Num Fact: Num Por Dev:

CodProd	NumSol	Descripcion	Cant Solic	Cant Recibida	Conf
19	2	Montella Ron	22	22	<input checked="" type="checkbox"/>

Figura 8.48 Información de la Orden de Compra Pendiente elegida.

- Le colocamos el número de factura y la cantidad recibida. Si la cantidad recibida es menor a la aprobada, entonces la orden de compra pendiente seguirá con el estado como pendiente; pero si la cantidad aprobada es igual que la solicitada, entonces la orden de compra pendiente cambiará al estado procesado.

☐ Registrar Llegada de Mercadería

Numero de Orden:

Proveedor:

Num Fact:


Num Por Dev:

CodProd	NumSol	Descripcion	Cant Solic	Cant Recibida	Conf
19	2	Montella Ron	22	22	<input checked="" type="checkbox"/>

Guardar

Salir

Figura 8.49 Ingreso del número de factura y cantidad a la Orden de Compra Pendiente elegida.

- Luego al dar click en el botón guardar  aparecerá un mensaje de confirmación.

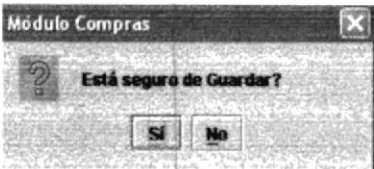
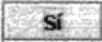


Figura 8.50 Mensaje de Confirmación.

- Si está seguro de grabar dé un click en el botón  y se presentará el siguiente mensaje de datos grabados.

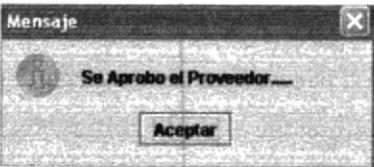
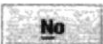


Figura 8.51 Mensaje – Datos grabados con éxito.

- Si hace click en el botón  la pantalla espera a que sus datos sean grabados o cancelados.

Para salir del submenú **Llegada de Mercadería** deberá seleccionar el botón Salir



que va a permitir cerrar la pantalla y volver al Menú Principal.

8.4. DEVOLUCIONES

Al escoger la opción de Devoluciones se podrá elegir los siguientes submenús: Devolución de Mercadería, Llegada de Mercadería Pendiente y Llegada de Mercadería Por Devolución. Mediante estos submenús se procederá a registrar todas las devoluciones y las llegadas de mercaderías pendientes y por devolución.

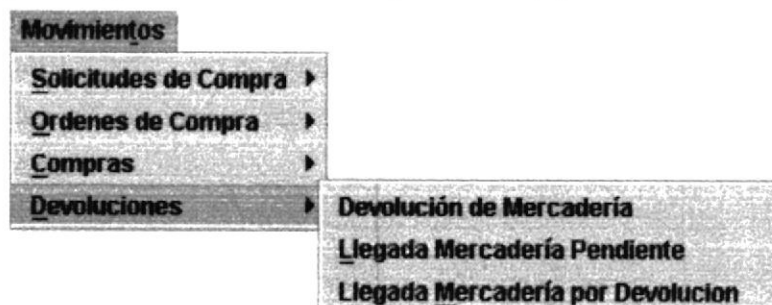


Figura 8.52 Submenú Devoluciones.

8.4.1. DEVOLUCIÓN DE MERCADERÍA

Para ejecutar esta opción lo hará de la siguiente manera:

- Seleccione en la Barra de Menú la opción <<Movimientos>>.
- Se desplegará el submenú del cual se seleccionará <<Devoluciones>>.
- Después se desplegarán otros submenús del cual seleccionará <<Devolución de Mercadería >>.

El sistema presentará la pantalla que se muestra a continuación:

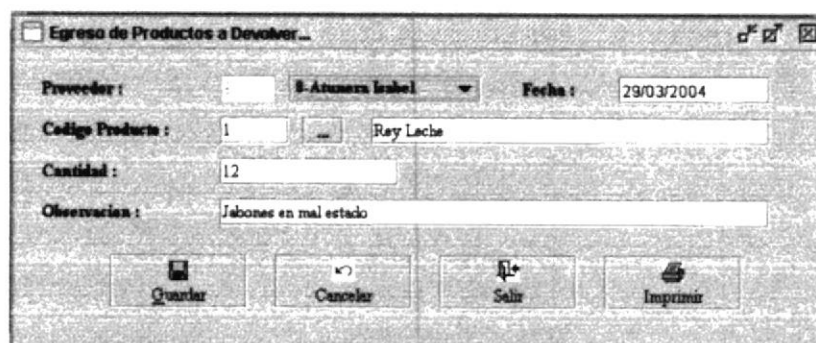





Figura 8.53 Submenú Egreso de Productos a Devolver.

- Dé click en el botón Búsqueda  para poder elegir al proveedor, luego ingresamos el código del proveedor, y demos click en el botón Búsqueda  para obtener el nombre del proveedor, digitamos la cantidad del producto y una observación, luego damos click en el botón Guardar  , luego me mostrará el siguiente mensaje, Luego doy click en la opción SÍ, y se guarda la información.

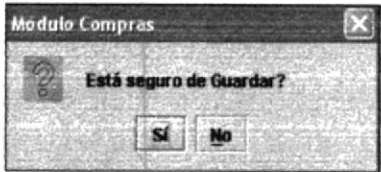



Figura 8.54 Mensaje de Confirmación

- Si damos click en el botón Cancelar  , dicha opción nos permite deshacer todo lo antes ingresado, como se presenta en la siguiente pantalla.

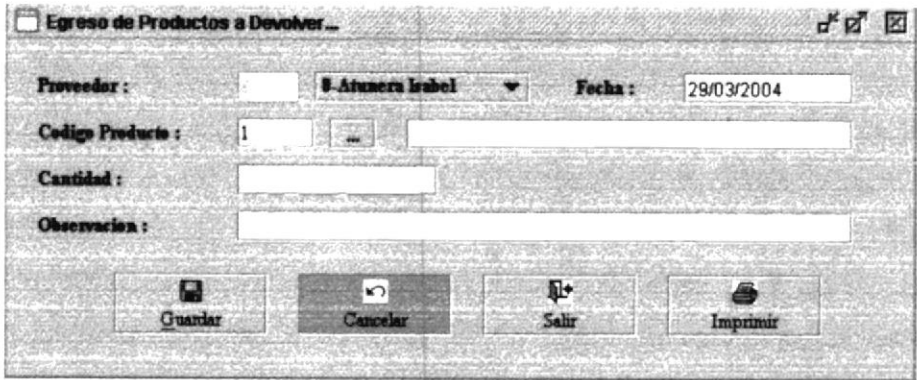




Figura 8.55 Submenú Egreso de Productos a Devolver .

- Para salir del submenú **Submenú Egreso de Productos a Devolver** deberá seleccionar el botón Salir  que va a permitir cerrar la pantalla y volver al Menú Principal.
- Si desea imprimir todos los productos ingresados debe dar un clic en el botón de impresión  y mostrará la siguiente pantalla:

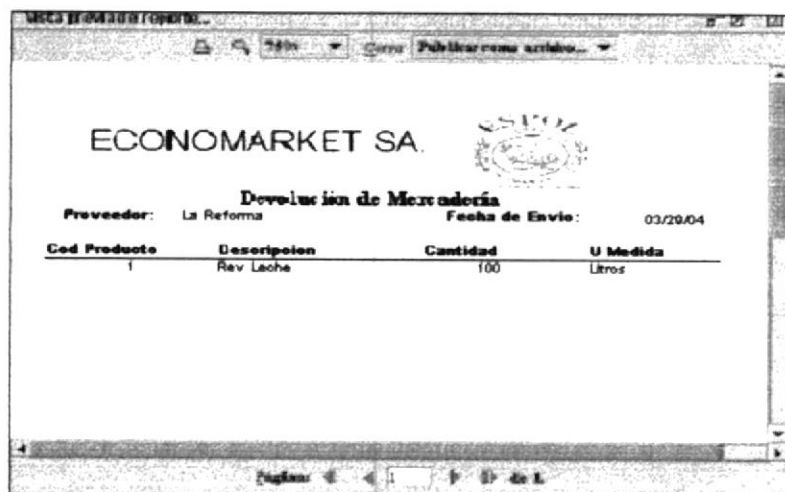


Figura 8.56 Vista Previa del reporte.

8.4.2. LLEGADA DE MERCADERÍA PENDIENTE

Para ejecutar esta opción lo hará de la siguiente manera:

- Seleccione en la Barra de Menú la opción <<Movimientos>>.
- Se desplegará el submenú del cual se seleccionará <<Devoluciones>>.
- Después se desplegarán otros submenús del cual seleccionará <<Llegada de Mercadería Pendiente >>.

El sistema presentará la pantalla que se muestra a continuación:

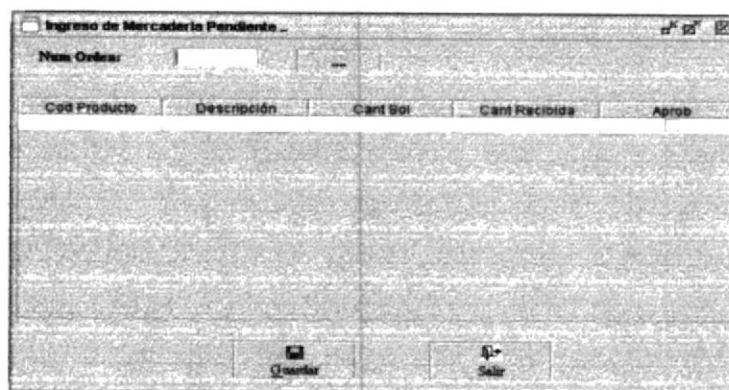


Figura 8.57 Submenú Ingreso de Mercadería Pendiente.

- Ingresamos el Número de Orden, y luego damos click en el botón Búsqueda. Si no encuentra el Número de Orden no presenta el siguiente mensaje



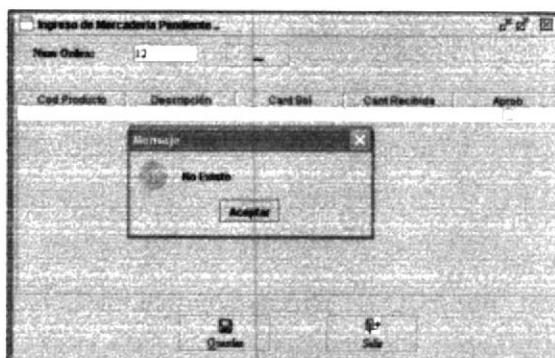


Figura 8.58 Mensaje de Confirmación

- Damos click en el botón Guardar , luego me mostrará el siguiente mensaje, Luego doy click en la opción SÍ, y se guarda la información.

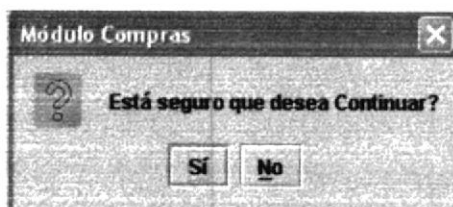



Figura 8.59 Mensaje de Confirmación

- Para salir del submenú **Submenú Egreso de Productos a Devolver** deberá seleccionar el botón Salir  que va a permitir cerrar la pantalla y volver al Menú Principal.

8.4.3. LLEGADA DE MERCADERÍA POR DEVOLUCIÓN

Para ejecutar esta opción lo hará de la siguiente manera:

- Seleccione en la Barra de Menú la opción <<**Movimientos**>>.
- Se desplegará el submenú del cual se seleccionará <<**Devoluciones**>>.
- Después se desplegarán otros submenús del cual seleccionará <<**Llegada de Mercadería Por Devolución**>>.

El sistema presentará la pantalla que se muestra a continuación:

Num Sol	Código	Descripción	Línea	Cant Solicita	Cant Recibida	Conf
1	1	Ray Leche	1-Lacteos	100	100	<input checked="" type="checkbox"/>

Figura 8.60 Submenú Ingreso de Mercadería Por Devolución.

- De clic en el Botón, para seleccionar al proveedor, en seguida se nos presentará el detalle de los productos pertenecientes al proveedor.
- De click en el botón Guardar , luego me mostrará el siguiente mensaje, Luego doy click en la opción SÍ, y se guarda la información.

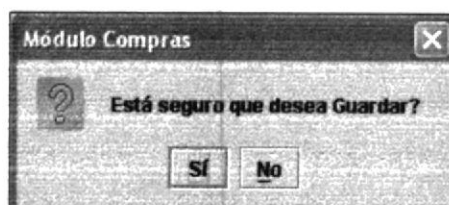


Figura 8.61 Mensaje de Confirmación

- Para salir del submenú **Submenú Egreso de Productos a Devolver** deberá seleccionar el botón Salir que va a permitir cerrar la pantalla y volver al Menú Principal.

Capítulo

9

Menú Consultas/Reportes

9. MENÚ DE REPORTES / CONSULTAS

Los reportes nos permiten visualizar listados que obtienen datos ingresados en la Solicitud de Compra, Órdenes de Compra y Llegada de Mercadería en los diversos procesos.

Visualizando así el menú respectivo.

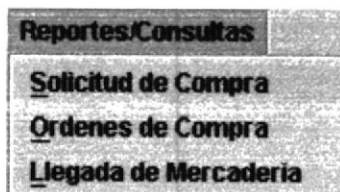


Figura 9.1 Menú Reportes / Consultas.

9.1. REPORTE SOLICITUD DE COMPRA

9.1.1. SOLICITUD DE COMPRA

Para ejecutar esta opción lo hará de la siguiente manera:

1. Seleccione en la Barra de Menú la opción << **Reportes / Consultas** >>.
2. Después se desplegará el submenú del cual seleccionará <<**Solicitud de Compra**>>.

El sistema presentará la pantalla que se muestra a continuación:

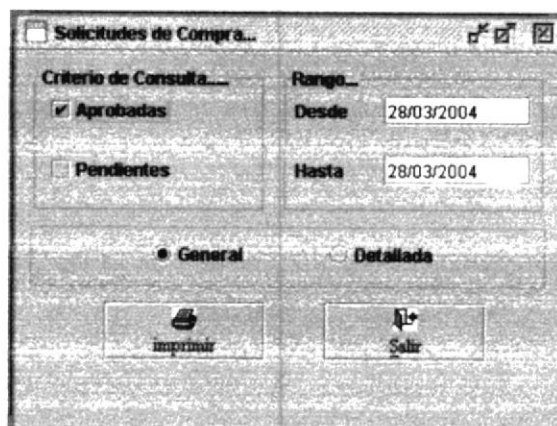
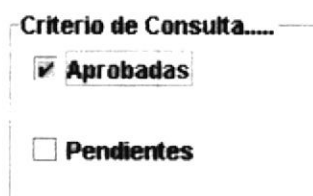


Figura 9.2 Consulta Solicitudes de Compra

9.1.2. CONSULTA SOLICITUD DE COMPRA

Para sacar el listado de la solicitud de compra deberá realizar los siguientes pasos:

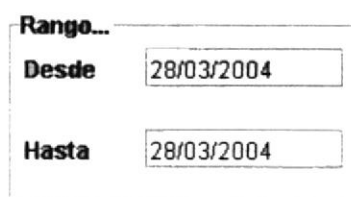
1. Seleccionar el criterio de consulta.



Forma de consulta por criterio. El título es "Criterio de Consulta.....". Hay dos opciones: "Aprobadas" con un checkbox marcado y "Pendientes" con un checkbox no marcado.

Figura 9.3 Criterio de Consulta.

2. Seleccionar el Rango que corresponde a la fecha.



Forma de consulta por rango de fechas. El título es "Rango...". Hay dos campos: "Desde" con el valor "28/03/2004" y "Hasta" con el valor "28/03/2004".

Figura 9.4 Consulta por fecha.

3. Seleccionar el tipo de reporte de la Solicitud de Compra, ya sea general o detallada, como se muestra a continuación:



Forma de selección de tipo de reporte. Hay dos opciones: "General" con un botón de radio seleccionado y "Detallada" con un botón de radio no seleccionado.

Figura 9.5 Tipo de reporte.



4. Luego de click en el botón imprimir **imprimir**, el sistema mostrará la vista preliminar del reporte de usuarios:

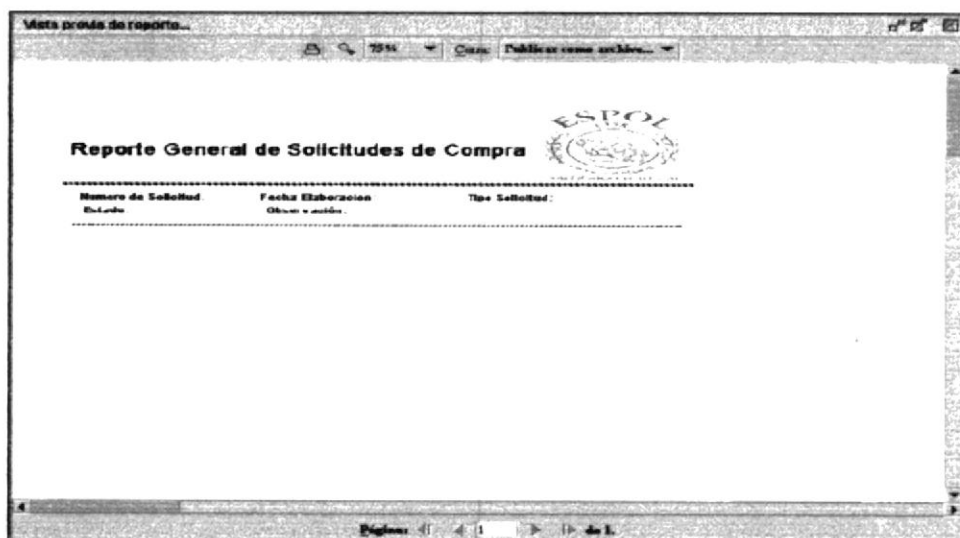









Figura 9.6 Vista previa del reporte.

5. De click el botón  **Salir** me permite cerrar la aplicación actual..
 -  Este botón se utiliza para imprimir la información.
 - Para aumentar la visualización del reporte en pantalla, haga click en  **100%**.
 - La opción **Cerrar** va a permitir cerrar la pantalla y volver al Menú Principal.
 - Para exportar el reporte a un formato ya sea Acrobat, texto o Excel, haga click en **Publicar como archivo...**
 - Para avanzar a la siguiente página del reporte, haga click en el botón .
 - Para retroceder a la página anterior del reporte, haga click en el botón .
 - Para ir a la primera página del reporte, haga click en el botón .
 - Para ir a la última página del reporte, haga click en el botón .

9.2. REPORTE DE LAS ÓRDENES DE COMPRA

9.2.1. ÓRDENES DE COMPRA

Para ejecutar esta opción lo hará de la siguiente manera:

1. Seleccione en la Barra de Menú la opción << **Reportes / Consultas** >>.
2. Después se desplegará el submenú del cual seleccionará << **Órdenes de Compra** >>.

El sistema presentará la pantalla que se muestra a continuación:

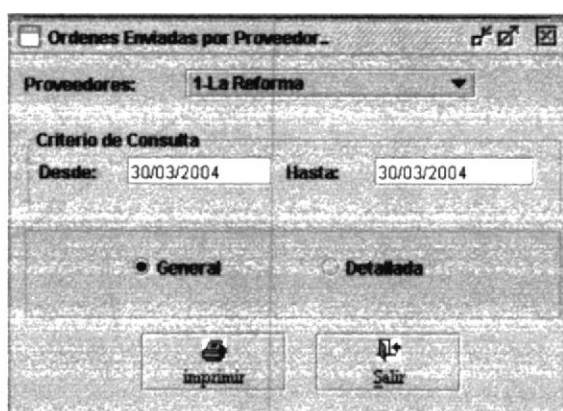


Figura 9.7 Consulta Órdenes de Compra

9.2.2. CONSULTA ÓRDENES DE COMPRA

Para sacar el listado de la órdenes de compra deberá realizar los siguientes pasos:

1. Seleccionar el Proveedor.



Figura 9.8 Consulta por Proveedor.

2. Seleccionar el Rango que corresponde a la fecha.

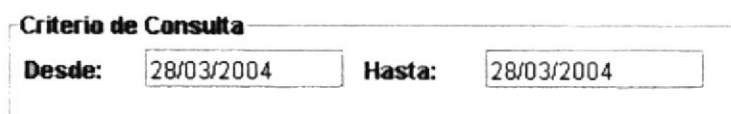


Figura 9.9 Consulta por fecha.

3. Seleccionar la consulta, si general o detallada.



Figura 9.10 Criterio de consulta.











4. Luego de click en el botón imprimir , el sistema mostrará la vista preliminar del reporte de usuarios:



Figura 9.11 Vista previa del Reporte.

5. De click el botón Salir  me permite cerrar la aplicación actual..

-  Este botón se utiliza para imprimir la información.
- Para aumentar la visualización del reporte en pantalla, haga click en  100% .
- La opción **Cerrar** va a permitir cerrar la pantalla y volver al Menú Principal.
- Para exportar el reporte a un formato ya sea Acrobat, texto o Excel, haga click en **Publicar como archivo...** .
- Para avanzar a la siguiente página del reporte, haga click en el botón .
- Para retroceder a la página anterior del reporte, haga click en el botón .
- Para ir a la primera página del reporte, haga click en el botón .

- Para ir a la última página del reporte, haga click en el botón .

9.3. REPORTE DE LLEGADA DE MERCADERÍA

9.3.1. LLEGADA DE MERCADERÍA

Para ejecutar esta opción lo hará de la siguiente manera:

1. Seleccione en la Barra de Menú la opción << **Reportes / Consultas** >>.
2. Después se desplegará el otro menú del cual seleccionará << **Llegada de Mercadería** >>.

El sistema presentará la pantalla que se muestra a continuación:



Figura 9.12 Consulta Llegada de Mercadería

9.3.2. CONSULTA DE LLEGADA DE MERCADERÍA

Para sacar el listado de Llegada de Mercadería deberá realizar los siguientes pasos:

1. Seleccionar el Proveedor.



Figura 9.13 Rango de la fecha

2. Seleccionar el Rango que corresponde a la fecha.

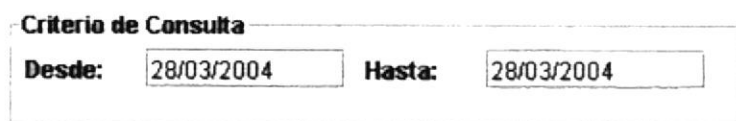



Figura 9.14 Rango de la fecha

3. Seleccionar el criterio de consulta.










Figura 9.15 Criterio de Consulta

4. Luego de click en el botón imprimir , el sistema mostrará la vista preliminar del reporte de usuarios:

Cod Producto	Descripcion	Cantidad	Precio	Fecha
11	Acete de Ol	20	1 50	03/29/04
13	Acete Mazo	11	2 54	03/29/04
12	Acete de Si	10	2 30	03/29/04

Figura 9.16 Vista previa de Llegada de Mercadería

5. De click el botón Salir  me permite cerrar la aplicación actual..

-  Este botón se utiliza para imprimir la información.
- Para aumentar la visualización del reporte en pantalla, haga click en  100%.
- La opción **Cerrar** va a permitir cerrar la pantalla y volver al Menú Principal.
- Para exportar el reporte a un formato ya sea Acrobat, texto o Excel, haga click en **Publicar como archivo...**
- Para avanzar a la siguiente página del reporte, haga click en el botón .
- Para retroceder a la página anterior del reporte, haga click en el botón .
- Para ir a la primera página del reporte, haga click en el botón .
- Para ir a la última página del reporte, haga click en el botón .

Capítulo

10

Menú Acerca de..

10. MENÚ ACERCA DE...

En este menú Ud. encontrará información que le ayudará a tener mas conocimientos del software del Sistema de Compras.

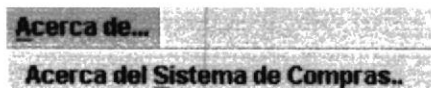


Figura 10.1 Menú Acerca de...

10.1. ACERCA DEL SISTEMA DE COMPRAS..

En esta pantalla usted. podrá ver información del sistema y tener conocimiento del Sistema de Compras al cual se le autorizó el uso de software.

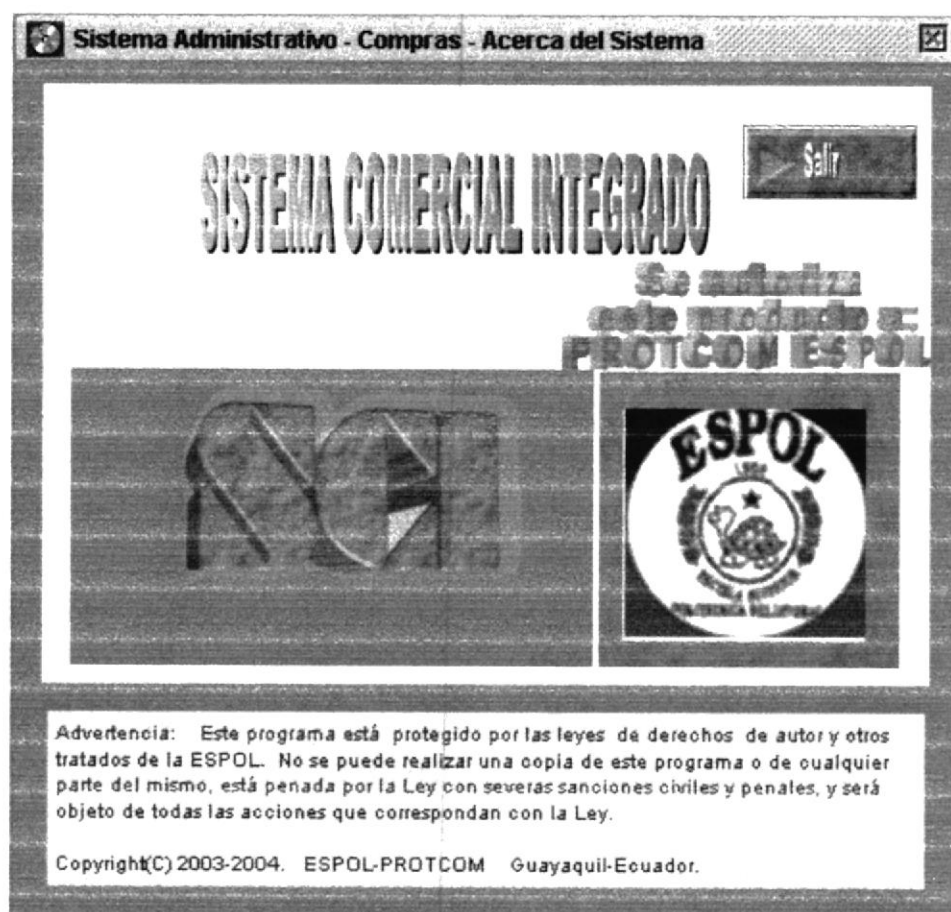


Figura 10.2 Acerca del Sistema de Compras.

Anexo

A

Reconocimiento de las partes del Hardware

A. RECONOCIMIENTO DE LAS PARTES DEL HARDWARE

A.1. CONOCIENDO LA COMPUTADORA

Una computadora es un dispositivo electrónico de uso general que realiza operaciones aritméticas-lógicas, de acuerdo con instrucciones internas que se ejecutan sin intervención humana.

El hardware comprende todos los dispositivos físicos que conforman una computadora. El hardware de la computadora debe realizar cuatro tareas vitales, y son las siguientes:

• Unidad de Entrada	Se ingresa los datos e instrucciones en la computadora, utilizando por ejemplo el teclado.
• Unidad de Proceso	La computadora procesa o manipula esas instrucciones o datos.
• Unidad de Salida	La computadora comunica sus resultados al usuario; por ejemplo desplegándola en un monitor o imprimiéndola.
• Unidad de Memoria Auxiliar	La computadora coloca la información en un almacenador electrónico del que puede recuperarse más tarde.

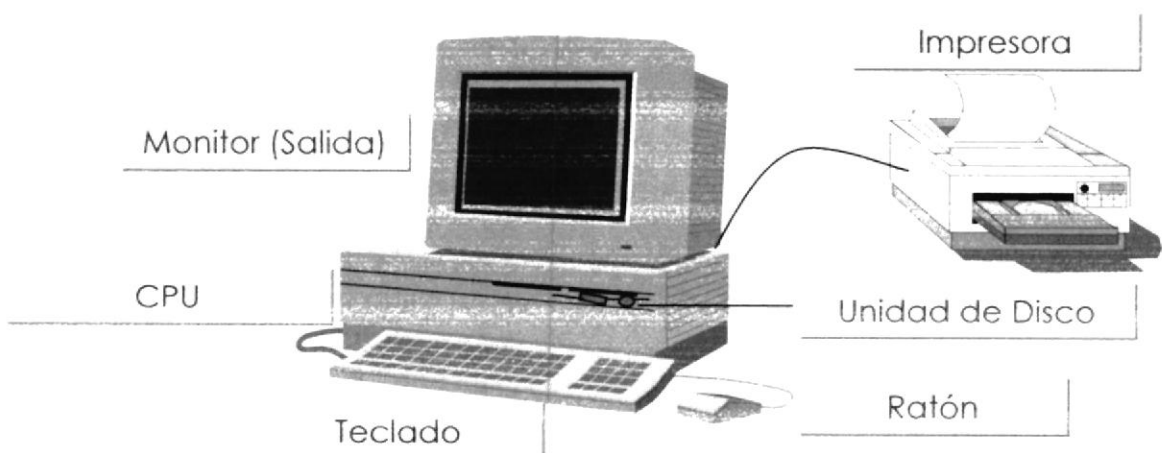


Figura A.1 Componentes de una computadora

A.2. UNIDADES DE ENTRADA

A.2.1. EL TECLADO

Existen diversas formas de introducir información en la computadora, pero el más común es el teclado. Cuando se ingresa información en la computadora, esta aparece en la pantalla.

Un teclado típico consta de tres partes: teclas de función (en su parte izquierda a lo largo de la parte superior), teclas alfanuméricas (en la parte media) y el subteclado numérico (en la parte derecha).

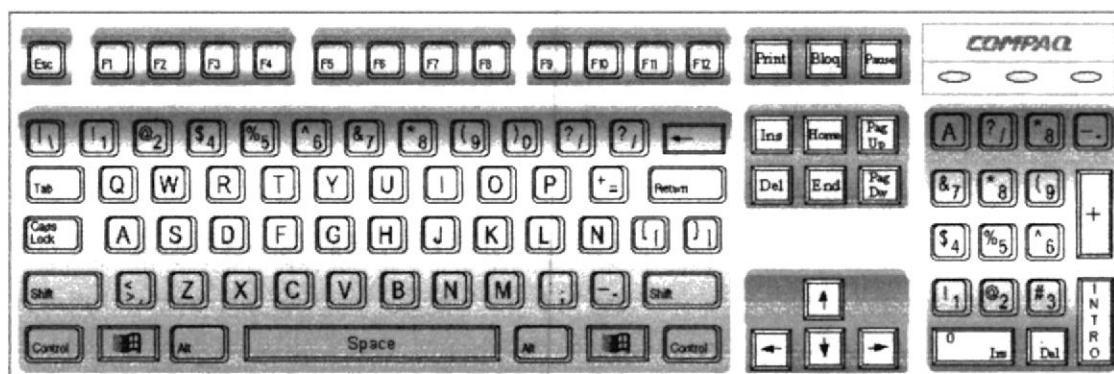


Figura A.2 Teclado

De este gráfico podemos mencionar que un teclado es similar a una máquina de escribir electrónica en el cual podemos identificar los siguientes componentes:

- **Teclas de Función**

Usualmente rotuladas como F1, F2... F12, son un conjunto de teclas que se reservan por un programa para funciones especiales, como guardar y abrir documentos. Dichas teclas tienen funciones distintas en cada programa.

- **Teclas Alfanuméricas**

Sirven para teclear caracteres alfabéticos, numéricos, y de puntuación.

- **Las teclas de modo calculadora**

Estas están localizadas en el extremo derecho del teclado, las cuales son activadas por medio de la tecla NUM LOCK. Permiten ingresar rápidamente números y símbolos aritméticos para efectuar cálculos matemáticos, y mover el cursor.

• Teclas de Movimiento del Cursor

Permite a los usuarios moverse a través de la pantalla, entre las cuales tenemos:






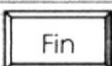
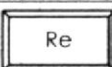
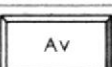
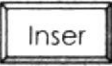
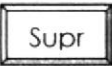
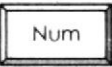
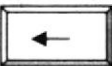
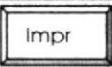
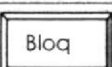
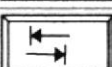
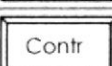
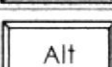
	FLECHA ARRIBA		Movimiento cursor arriba
	FLECHA ABAJO		Movimiento cursor abajo
	FLECHA IZQUIERDA		Movimiento cursor izquierda.
	FLECHA DERECHA		Movimiento cursor derecho.
	HOME	INICIO	Mueve el cursor al inicio de la línea.
	END	FIN	Mueve el cursor al final de la línea.
	PAGE UP	RE PAG	Permite avanzar páginas anteriores a la actual.
	PAGE DOWN	AV PAG	Permite avanzar páginas posteriores a la actual.

Figura A.3 Teclas de Movimiento

• Teclas de Uso Especiales

Estas teclas emiten órdenes especiales a la computadora, entre las cuales tenemos:

	INSERT	INSERT	Cuando esta activada, puede insertar caracteres de un texto.
	DELETE	SUPR	Borra el carácter que está en la posición actual del cursor.
	NUM LOCK	BLOQ NUM	Con esta tecla, se convierte el teclado numérico a un teclado de edición.
	BACKSPACE	RETROCESO	Realiza el retroceso de un carácter, borrando el carácter que esté en la posición del retroceso
	PRINT SCREEN	IMPR PANT	Captura la pantalla que se encuentre activa.
	SCROLL L LOCK	BLOQ DESPL	Retroceder Página.
	TAB	TABULADOR	Desplaza el cursor a la siguiente posición del tabulador.
	CTRL	CONTROL	Es utilizada para ingresar ciertos códigos y caracteres que no están en el teclado normal.
	ALT	ALT	Se emplea en combinación con otras teclas.



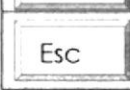

	SHIFT	SHIFT	Si presiona esta tecla al mismo tiempo que presiona una letra, esta aparece en mayúscula.
	ENTER	ENTER	Es la tecla principal que indica a la computadora que se ha ingresado información.
	ESC	ESC	Esta tecla es utilizada para realizar salidas o cancelar alguna operación que se esté realizando.

Figura A.4 Teclas Especiales

A.2.2. USO DEL RATÓN

 Es una unidad física externa a la computadora que sirve para ingresar cierta información al mismo. Esta información que se ingresa es básicamente comandos y posiciones en pantalla. Los programas de Windows permiten ejecutar muchas tareas, tanto simples como complejas, apuntando con el ratón y oprimiendo sobre los menús, cuadros de diálogo y otros objetos gráficos.

Una vez que el ratón esté trabajando en el Sistema de Contabilidad, podrá ver en la pantalla una flecha que se mueve cuando se mueve el ratón en el escritorio. A esta flecha se le da el nombre del puntero del ratón. En la siguiente tabla se explican los términos básicos asociados con el uso del ratón.

TAREA	ACCIÓN
Señalar	Coloque el puntero del ratón sobre un elemento
Hacer click	Señale un elemento y, a continuación, presione y suelte rápidamente el botón del ratón
Hacer doble click	Señale un elemento, a continuación, presione y suelte rápidamente el botón del ratón dos veces
Arrastrar	Señale un elemento, presione y mantenga presionado, el botón del ratón mientras lo desplaza a otra posición, suelte el botón.

Figura A.5 Acciones del Ratón

El puntero del ratón cambia de forma según el elemento que esté señalando o la tarea en curso.












	Selección Normal. Puede seleccionar opciones o desplazarse en una ventana.
	Puntero para ingresar texto o para seleccionar texto
	Selección de Ayuda
	Indica que la computadora esta trabajando en segundo plano.
	La computadora está ocupada.
	Selección no disponible
	Ajuste Vertical
	Ajuste Horizontal
	Ajuste diagonal 1
	Ajuste diagonal 2
	Mover un objeto

Figura A.6 Punteros del Ratón

A.3. UNIDAD DE PROCESO

Es la que procesa la información en la computadora. Entre uno de los componentes más importantes podemos mencionar: el microprocesador que varía de acuerdo al modelo de la computadora, las memorias ROM (Read Only Memory) y RAM (Random Access Memory), y la Unidad Aritmética/Lógica que realiza las operaciones lógicas y matemáticas.

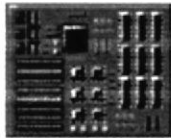


Figura A.7 Procesador



Figura A.8 Memoria RAM

A.3.1. UNIDAD DE MEMORIA AUXILIAR

Es un componente más de la Unidad de Proceso. Está conformada por las unidades de disco flexible, unidad de disco duro, cintas magnéticas, discos ópticos o CD ROM. Son utilizadas para almacenar grandes cantidades de información.

	Es un medio de almacenamiento muy flexible por ser muy fácil de transportar. Los disquetes de 3.5 pulgadas proporcionan una protección contra escritura cuando el orificio en la esquina inferior izquierda queda descubierto.
	Los discos duros almacenan una gran cantidad de información. La grabación y recuperación de la información es mucho más rápida que los disquetes.
	A diferencia de los anteriores esto almacena datos ópticos, con la misma tecnología de las grabaciones musicales en CD. Son utilizados en proyectos multimedia.

Figura A.9 Unidades de Almacenamiento

A.3.2. UNIDAD DE SALIDA

La unidad de salida del Sistema tiene la función de mostrar los resultados de los cálculos y procesos de datos. Los tipos de unidades de salida más común son:


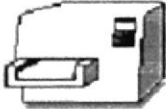
	Es el dispositivo de salida más corriente. Existen dos tipos de monitores para computadoras. El monitor monocromático y el monitor a color.
	Este dispositivo de salida a diferencia de los monitores genera una copia en papel.

Figura A.10 Unidades de Salida

Anexo

B

Glosario de Términos

B. GLOSARIO



Abstract Windowing Toolkit (awt).- Biblioteca de módulos para representar interfaces gráficas provisto por Sun en la API de Java.

Actividad de Entrada/Salida: Operaciones de lectura o escritura que ejecuta la computadora. La computadora efectuará una "lectura" cuando se escriba información con el teclado, o se seleccionen y elijan elementos utilizando el ratón. Por otro lado, cuando se abra un archivo, la computadora leerá el disco en el cual está situado dicho archivo y lo abrirá.

La computadora ejecutará una operación de "escritura" cada vez que se almacene, envíe, imprima o presente información en pantalla. Por ejemplo, la computadora realiza una escritura cuando se guarda información en el disco, se muestra información en pantalla, o se envía información a una impresora o a través de un módem.

Actualizar: Poner al día la información presentada en pantalla con los datos más recientes.

Administración Remota: Administración de una computadora por un administrador situado en otra computadora y conectado a la primera a través de la red.

Administrador Base de Datos: Persona designada por el Consejo Directivo, que trabaja con los Usuarios para crear, mantener, y salvaguardar los datos que se encuentran en una Base de Datos.

Administrador de Seguridad.- Parte de la máquina virtual Java responsable de velar por el cumplimiento de las políticas y reglas de seguridad.

Administrador de Servidores: En Windows NT Server, aplicación utilizada para ver y administrar los dominios, grupos de trabajo y computadoras.

Administrador de Usuarios: Herramienta de Windows NT Workstation que permite administrar la seguridad de la misma. Administra el plan de seguridad, los grupos y las cuentas de Usuario.

Ámbito.- Parte de un programa en el que es válida una referencia a una variable.

American Standard Code for Information Interchange (ASCII).- Sistema de codificación que convierte caracteres a números en el rango de 0 a 127. Es una parte del código ANSI que se amplía hasta los 255 caracteres.

Análisis.- Proceso de conocer los requerimientos de software que tienen el cliente y el usuario final.

Aplicación Cliente: Aplicación basada en Windows NT capaz de presentar y guardar objetos vinculados o incrustados. Vea también aplicación de servidor.

Aplicación de Servidor: Aplicación para Windows NT capaz de crear objetos para vincularlos o incrustarlos en otros documentos.

Aplicación: Programa que se utiliza para realizar un determinado tipo de trabajo, como por ejemplo el procesamiento de texto. También suele utilizarse, indistintamente, el término "programa".

Applet.- Programa informático que se ejecuta necesitando de otro programa, normalmente un navegador.

Application Programming Interface (API).- Conjunto de paquetes y clases Java, incluidos en el JDK que utilizan los programadores Java para realizar sus aplicaciones.

Árbol.- Estructura de datos, grafo no cíclico, con forma de árbol (nodos padres e hijos).

Archivo (File): Colección de Datos o programas que sirve para un único propósito. Se almacenan con el objetivo de recuperarlos más adelante.

Archivo de Programa: Archivo que inicia una aplicación o programa. Los archivos de programa tienen las extensiones: .EXE, .PIF, .COM o .BAT.

Archivo de Texto: Archivo que contiene únicamente letras, números y símbolos. Un archivo de texto no contiene información de formato, excepto quizás avances de línea y retornos de carro. Un archivo de texto es un archivo ASCII.

Archivo: Conjunto de información que se almacena en un disco y a la que se le asigna un nombre. Esta información puede ser un documento o una aplicación.

Área de Información: Área del texto, situada debajo de la línea de índice en la que se escribe la información.

Arquitectura: Diseño interno de la computadora.

Arrastrar: Mover un elemento de la pantalla seleccionando y manteniendo presionado el botón del ratón y desplazándolo. Por ejemplo, una ventana puede trasladarse a otra posición de la pantalla arrastrando su barra de título.

Asociar: Identificar una extensión del nombre de archivo como "perteneciente" a una determinada aplicación, con el fin de que al abrir cualquier archivo que posea esa extensión, se inicie automáticamente dicha aplicación.

Auditoria de Sistemas: Un paso que verifica que el Sistema cumpla adecuadamente con las expectativas de procesamiento de datos.

Auditoria: Seguimiento de las actividades de los Usuarios, mediante el registro de tipos de sucesos seleccionados en el registro de seguridad de un servidor o estación de trabajo.

Autenticación: Validación de la información de inicio de sesión de un usuario. Cuando un usuario inicia una sesión con una cuenta en un dominio de Windows NT Server, la autenticación puede ser realizada por cualquier servidor de dicho dominio.



Base de Datos: Conjunto de Datos relacionados con un tipo de aplicación específico.

Barra de Desplazamiento: Barra que aparece en los bordes derecho y/o inferior de una ventana o cuadro de lista cuyo contenido no es completamente visible. Todas las barras de desplazamiento contienen dos flechas de desplazamiento y un cuadro de desplazamiento que permiten recorrer el contenido de la ventana, o cuadro de lista.

Barra de Menús: Barra horizontal que contiene los nombres de todos los menús de la aplicación. Aparece debajo de la barra de título.

Barra de Título: Barra horizontal (en la parte superior de una ventana) que contiene el título de la ventana o cuadro de diálogo. En muchas ventanas, la barra de título contiene también el cuadro del menú Control y los botones "Maximizar" y "Minimizar".

Barra de Unidades: Permite cambiar de unidad seleccionando uno de los íconos de unidad.

Beans Developer Kit (BDK).- Conjunto de herramientas para desarrollar *JavaBeans*.

Binario: Sistema numérico en base 2, en el que los valores se expresan como combinaciones de los dígitos 0 y 1.

Bit: Dígito Binario (1 o 0); representa la unidad de información más pequeña que puede contener una computadora.

Bloque.- Código localizado entre corchetes.

Boolean.- Tipo de datos bi-estado, que puede tomar valor de cierto (*true*) o falso (*false*).

Botón "Maximizar": Pequeño botón que contiene una flecha hacia arriba, situado a la derecha de la barra de título. Si utiliza el ratón, puede hacer clic en el botón "Maximizar" para ampliar una ventana a su tamaño máximo. Si utiliza el teclado, puede usar el comando Maximizar del menú Control.

Botón "Minimizar": Pequeño botón, que contiene una flecha hacia abajo, situado a la derecha de la barra de título. Si está utilizando el ratón, puede hacer clic en el botón "Minimizar" para reducir una ventana a un icono. Si está utilizando el teclado, puede emplear el comando Minimizar del menú Control.

Botón "Restaurar": Pequeño botón, que contiene una flecha hacia arriba y otra hacia abajo, situado a la derecha de la barra de título. El botón "Restaurar" sólo aparecerá cuando se haya ampliado una ventana a su tamaño máximo. Si está utilizando el ratón, puede hacer clic en el botón "Restaurar" para que la ventana recupere su tamaño anterior. Si está empleando el teclado, puede usar el comando Restaurar del menú Control.

Botón de Comando: Botón en un cuadro de diálogo que ejecuta o cancela la acción seleccionada. Dos botones de comando habituales son "Aceptar" y "Cancelar". Cuando se elige un botón de comando en el que aparecen puntos suspensivos (por ejemplo, "Examinar...") aparece otro cuadro de diálogo.

Botón Predeterminado: En algunos cuadros de diálogo, es el botón de comando que Windows NT preselecciona automáticamente. El botón predeterminado tiene un borde más oscuro, que indica que quedará seleccionado cuando se presione la tecla ENTRAR. Es posible pasar por alto un botón predeterminado, eligiendo el botón "Cancelar" u otro botón de comando.

Búfer de Teclado: Área de almacenamiento temporal en la memoria donde se van guardando las teclas introducidas, aun cuando la computadora no responda inmediatamente a dichas teclas en el momento de presionarlas.

Bus: Medio que permite a una computadora pasar información hacia y desde los periféricos.

Byte: Unidad básica de medida de la memoria de una computadora. Un byte tiene 8 Bits.



Cable Coaxial: Tipo de cable igual al usado para conectar aparatos de televisión. Es capaz de transportar hasta 10 megabits de datos por segundo.

Cadena: Estructura de datos formada por una secuencia de caracteres que suele representar texto legible para una persona.

Carácter.- Símbolo que representa información, o la codificación en una computadora. Normalmente letras de alfabeto, números o signos ASCII.

Cargador de Clases.- Parte del JRE de Java responsable de encontrar archivos de clase y cargarlos en la máquina virtual Java.

Casilla de Verificación: Pequeño recuadro en un cuadro de diálogo que representa una opción que puede activarse o desactivarse. Cuando una casilla de verificación está seleccionada, aparece una X en su interior.

CD ROM: Medio de almacenamiento de alta densidad, cuya capacidad se mide en GigaBytes.

Cerrar: Eliminar una ventana o cuadro de diálogo, o abandonar una aplicación. Para cerrar una ventana, debe seleccionar el comando Cerrar del menú Control. Cuando cierre una ventana de aplicación, abandonará dicha aplicación.

Ciclo de Vida de un Sistema: Etapas que intervienen al desarrollar un Sistema. Técnicamente son 4 Análisis, Diseño, Desarrollo e Implementación.

Clase.- Unidad fundamental de programación en Java, que sirve como plantilla para la creación de objetos. Una clase define datos y métodos y es la unidad de organización básica de un programa Java.

Clave Predeterminada: Clave representada por una ventana del Registro, cuyo nombre aparece en la barra de título de la ventana.

Clave: Carpeta de archivos que aparece en el panel izquierdo de una ventana del Editor de Registros.

Click: Acción de presionar y soltar rápidamente un botón del mouse (ratón).

Cliente/Servidor: Es una forma de computación que implica interacciones entre programas cliente y programas servidor. Los clientes solicitan servicios y los servidores los proporcionan.

Comando: Palabra o frase que suele aparecer en un menú y debe elegirse para ejecutar una acción determinada. Los comandos pueden elegirse de un menú o escribirse en el símbolo de sistema de Windows NT. También se puede escribir un comando en el cuadro de diálogo Ejecutar del Administrador de archivos o del Administrador de programas.

Common Gateway Interfaz (CGI).- Es un lenguaje de programación que permite dotar a las páginas Web de interactividad, construyendo una página Web correspondiente a un enlace de hipertexto en el mismo momento en que se hace "clic" sobre el enlace. Los *script cgi* pueden estar escritos en cualquier lenguaje de programación.

Common Object Request Broker Architecture (CORBA).- Estándar para la conexión entre objetos distribuidos, aunque esté codificados en distintos lenguajes.

Compartir Archivos: Capacidad de las computadoras con Windows NT para compartir totalmente o en parte su sistema o sistemas de archivos locales con computadoras remotas.

Compartir Impresión: Capacidad de las computadoras con Windows NT Server para compartir una impresora conectada localmente y utilizarla en la red.

Compartir: Poner los recursos, directorios, impresoras y páginas del Portafolio a disposición del resto de los miembros del grupo de trabajo.

Compilador.- Programa de software que traduce código fuente en un lenguaje de programación legible por una persona a código máquina interpretable por un ordenador.

Conectar: Asignar una letra de unidad, puerto o nombre de computadora a un recurso compartido, de forma que pueda ser utilizado en Windows NT.

Constante.- Valor utilizado en un programa de computadoras con la garantía de no cambiar en tiempo de ejecución. La garantía es a menudo reforzada por el compilador. En Java las constantes se declaran como *static final*.

Constructor.- Método que tiene el mismo nombre que la clase que inicia. Toma cero o más parámetros y proporciona unos datos u operaciones iniciales dentro de una clase, que no se pueden expresar como una simple asignación.

Contenedor.- En diseño de interfaces de usuario, es un objeto que contiene los componentes (como botones, barras de deslizamiento y campos de texto).

Contraseña: Medida de seguridad utilizada para restringir los inicios de sesión a las cuentas de usuario, así como el acceso a los Sistemas y recursos de la computadora. Una contraseña es una cadena de caracteres exclusiva que debe introducirse antes de que se autorice el inicio de una sesión o el acceso a un Sistema. En Windows NT, las contraseñas de las cuentas de usuario pueden tener hasta 14 caracteres, y en ellas se distingue entre mayúsculas y minúsculas. Vea también plan de cuentas.

Conversión de tipos de datos.- Modificación de una expresión de un tipo de datos a otro.

Correo Electrónico: Un método usado para enviar y recibir mensajes a través de una red. Se utiliza un programa de correo electrónico para redactar y enviar los mensajes, mismos que se envían a un buzón remoto, en donde el destinatario lo puede recuperar (o sea, extraer) y leer.

Cuadro de Diálogo: Ventana que aparece temporalmente para solicitar o suministrar información. Muchos cuadros de diálogo incluyen opciones que es preciso seleccionar para que Windows NT pueda ejecutar un comando.

Cuadro de Lista: En un cuadro de diálogo, se trata de un tipo de cuadro en el que se muestra una lista de opciones disponibles (por ejemplo, una lista de todos los archivos de un directorio). Si en el cuadro de lista no caben todas las opciones disponibles, aparecerá también una barra de desplazamiento.

Cuadro de Texto: Parte de un cuadro de diálogo donde se escribe la información necesaria para ejecutar un comando. En el momento de abrir el cuadro de diálogo, el cuadro de texto puede estar en blanco o contener texto.

Cuadro del Menú Control: Icono situado a la izquierda de la barra de título. Este icono abre el menú Control de una ventana.

Cuadro Flexible: Recuadro que cambia de forma al desplazar el ratón. Un cuadro flexible puede utilizarse para definir un área de la imagen que se desea modificar, cortar, copiar o mover.

Cursor de Selección: Elemento señalado que indica el lugar en el que se encuentra, dentro de una ventana, menú o cuadro de diálogo. El cursor de selección puede aparecer como una barra resaltada o como un rectángulo de puntos alrededor de un texto.



Diagrama Hipo: Diagrama donde se describen los componentes o módulos principales del Sistema.

Directorio Actual: Directorio con el cual se está trabajando en ese momento.

Directorio Base: Directorio que es accesible para el Usuario y que contiene sus archivos y programas. Los directorios base pueden asignarse a un Usuario individual o bien ser compartidos por varios Usuarios.

Directorio de Destino: Directorio en el que se desea copiar, o mover uno o más archivos.

Directorio de Origen: Directorio que contiene el archivo o archivos que se desea copiar o mover.

Directorio: Parte de la estructura de organización de los archivos en disco. Un directorio puede contener archivos y otros directorios (denominados subdirectorios). Vea también árbol de directorios.

Disco Duro: Medio rígido para almacenar información de computadora, cuya capacidad de almacenamiento se mide en GigaBytes.

Diseño del Escritorio: Diseño que aparece en la superficie del escritorio. Es posible crear diseños propios o seleccionar algunos de los que proporciona Windows NT o Windows 95.

Disquete: Dispositivo que puede insertarse en una unidad de disco y extraerse.

Doble Click: Acción de presionar y soltar rápidamente el botón del ratón dos veces, sin desplazarlo. Esta acción sirve para ejecutar una determinada aplicación, como por ejemplo iniciarla.

Documentación: El texto o manual escrito que detalla la forma de uso de un Sistema o pieza de hardware.

Dirección de Correo Electrónico: Es el lugar al cual se pueden enviar los mensajes de correo electrónico para un Usuario. Una dirección de correo electrónico consta de un nombre de Usuario y una dirección de Internet separados por el símbolo @. Por ejemplo: una dirección de correo electrónico podría ser sandyask@hotmail.com, en donde sandyask es el nombre de Usuario y hotmail.com es la dirección en la Internet.



Esquema: La forma en que los datos se almacenan físicamente en la Base de Datos.

Elemento de Pantalla: Partes que constituyen una ventana o cuadro de diálogo, como la barra de título, los botones "Minimizar" y "Maximizar", los bordes de la ventana y las barras de desplazamiento.

Elemento de Programa: Aplicación o documento, representado por un icono, dentro de una ventana de grupo.

Entero.- Un número entero, sin parte decimal, positivo o negativo.

Escritorio: Fondo de la pantalla, sobre el que aparecen las ventanas, íconos y cuadros de diálogo.

Estación de Trabajo: En general, computadora de gran potencia que cuenta con elevada capacidad gráfica y de cálculo. Se denominan estaciones de trabajo, para distinguirlas de aquellas en las que se ejecuta Windows NT Server y que se conocen como servidores.

Estudio de Factibilidad: Define un problema y determina si una solución puede implementarse dentro de las restricciones de presupuesto.

Estructura de datos.- Una construcción de software (en memoria o en disco duro) que contiene datos y las relaciones lógicas entre ellos.

Evento.- Un mensaje que significa un incidente importante, normalmente desde fuera del entorno de software.

Examinar: Ver el contenido de listas de directorios, archivos, cuentas de Usuario, grupos, dominios o computadoras.

Excepción.- Un evento que ocurre durante la ejecución de un programa que interrumpe el flujo normal de las instrucciones.

Expandir: Mostrar los niveles de directorio ocultos del árbol de directorios. Con el Administrador de archivos es posible expandir un sólo nivel de directorio, una rama del árbol de directorios o todas las ramas a la vez.

Extensión: Un punto y un máximo de tres caracteres situados al final de un nombre de archivo. La extensión suele indicar el tipo de archivo o directorio.



Fase de Análisis: Etapa del ciclo de vida que corresponden a la obtención de información, por métodos como Encuesta, Entrevista, Cuestionario, etc.

Fase de Desarrollo: Se elaboran los diversos programas que constituirán el núcleo del Sistema.

Fase de Diseño: Se elaboran las perspectivas principales de un Sistema. La estructura del Sistema se elabora en esta etapa.

Fase de Implementación: Permite llevar una Planificación efectiva de los pasos para Implantar un Sistema y que se obtengan resultados reales.

Flujo de Datos: Dirección acerca de como se mueven o fluyen los datos dentro de una organización.

Formato Rápido: Elimina la tabla de asignación de archivos y el directorio raíz de un disco, pero no busca áreas defectuosas en el mismo.

Fuente: Diseño gráfico aplicado a un conjunto de números, símbolos y caracteres. Las fuentes suelen poseer distintos tamaños y estilos.

Fuentes de Pantalla: Fuentes que se muestran en la pantalla. Los fabricantes de fuentes transferibles suelen suministrar fuentes de pantalla cuyo aspecto coincide exactamente con las fuentes transferibles enviadas a la impresora. Ello garantiza que los documentos tengan el mismo aspecto en la pantalla que una vez impresos.

Fuentes TrueType: Fuentes escalables, que a veces se generan en forma de mapas de bits o como fuentes transferibles, dependiendo de las posibilidades de la impresora. Las fuentes TrueType pueden adquirir cualquier tamaño y tienen el mismo aspecto impresas, que en pantalla.



GigaByte: Término que representa cerca mil millones de bytes datos.

Grupo de Programas: Conjunto de aplicaciones del Administrador de programas. El agrupamiento de las aplicaciones facilita su localización cuando se desea iniciarlas.

Grupo de Trabajo: Un grupo de trabajo en Windows es un conjunto de computadoras agrupadas para facilitar su presentación. Cada grupo de trabajo está identificado por un nombre exclusivo.



Hardware: Descripción técnica de los componentes físicos de un equipo de computación.

Herencia múltiple.- La práctica (permitida en lenguajes como C++ pero no en Java) de derivar una clase de más de una *clase base*.

Herencia.- Mecanismo encargado de relacionar clases entre sí de una manera jerárquica. En Java, sólo existe herencia simple.

HTML (HyperText Markup Lenguaje).- Lenguaje que se utiliza para crear páginas Web. Los programas de navegación de la Web muestran estas páginas de acuerdo con un esquema de representación definido por el programa de navegación.

HUB: Permite la conexión de las computadoras personales a un servidor.



Ícono: Representación gráfica de un elemento en Windows NT, por ejemplo, una unidad, un directorio, un grupo, una aplicación o un documento. Un icono de aplicación puede ampliarse y convertirse en una ventana cuando se desee utilizar la aplicación.

ID de Computadora: Nombre que identifica una computadora dentro de un ID de red determinado.

Impresora Predeterminada: Impresora que se utiliza si se elige el comando Imprimir, no habiendo especificado antes la impresora que se desea utilizar con una aplicación determinada. Sólo puede haber una impresora predeterminada, que debe ser la que se utilice con mayor frecuencia.

Ingeniería del software.- Rama de la ingeniería concerniente con el análisis, diseño, implementación, prueba, y mantenimiento de programas de computadoras.

Instancia.- Objeto de software construido desde una clase. Por ejemplo, puede tener una clase avión, pero una flota de quince instancias de avión.

Integral Development Enviroment (IDE).- Una herramienta de desarrollo visual en la que un programa puede ser construido, ejecutado y depurado.

Interbloqueo.- Condición en la que dos o más entidades de software se bloquean mutuamente, cada una esperando los recursos que está utilizando la otra.

Interface Definition Language (IDL).- Herramienta mediante la cual los objetos pueden invocar métodos de otros objetos que se encuentren en máquinas remotas, mediante CORBA.

Interfaz: Es la manera de como se comunica la computadora con la persona, por medio de diferentes modos como, ventanas o gráfica.

Interfaz gráfica de usuario (GUI).- Una interfaz entre la máquina y el hombre como el Windows de Microsoft, el Mac OS, o el Sistema X Windows, que depende de pantallas de alta resolución, un recurso gráfico de puntero como un ratón y una colección de controles en pantalla (denominados Widgets) que el usuario puede manejar directamente.

Internet: Es la agrupación de redes interconectadas más grande del mundo. Incluye redes universitarias, corporativas, gubernamentales y de investigación alrededor del mundo. Millones de sistemas y personas se encuentran conectadas a Internet a través de estas redes. Usted se puede conectar a Internet por medio de un proveedor de servicios de Internet.



Java.- Lenguaje de programación por objetos creado por Sun Microsystems, Inc. que permite crear programas que funcionan en cualquier tipo de ordenador y sistema operativo. Se usa para crear programas especiales denominados applets, que pueden ser incorporados en páginas web para hacerlas interactivas. Los apliques Java requieren que el navegador utilizado sea compatible con Java.

Java 2D.- Paquete que permite a los desarrolladores incorporar texto, imágenes y gráficos en dos dimensiones de gran calidad.

Java 3D.- Conjunto de clases para crear aplicaciones y applets con elementos en tres dimensiones. Es parte del JMF.

Java DataBase Connectivity (JDBC).- Lenguaje estándar de Java para interactuar con bases de datos, similar al SQL. Es independiente no sólo de la plataforma sino también de la base de datos con que interactúe. Desde la versión 1.2 del JDK se permite interactuar con ODBC.

Java Developer Connection (JDC).- Conexión de desarrollo en la que se publican las versiones beta de las bibliotecas de Java que se están desarrollando.

Java Foundation Classes (JFC).- Conjunto de componentes y características para construir programas con interfaces gráficas.

Java Media Framework (JMF).- Protocolo de transmisión de datos para la reproducción multimedia (vídeo y sonido).

Java Native Invocation (JNI).- Capacidad de Java para ejecutar código nativo, es decir, código compilado al lenguaje máquina de un determinado ordenador. Permite a la Máquina Virtual Java (JVM) interactuar con programas o bibliotecas escritos en otros lenguajes (C/C++, ensamblador...). No se puede utilizar en applets, pues viola las directrices de seguridad.

Java Runtime Environment (JRE).- Software suministrado por Sun que permite a los programas de Java ejecutarse en una máquina de usuario. El JRE incluye la Máquina Virtual Java (JVM).

Java Virtual Machine (JVM).- El intérprete de Java que ejecuta los códigos de byte en una plataforma particular.

JavaBeans.- Paquete que permite escribir componentes software Java, que se puedan incorporar gráficamente a otros componentes.



Kilobyte: Equivale a 1024 bytes.



LAN: Local Area Network, Red de Area Local. Conjunto de computadoras vecinas que se han enlazado para compartir datos, programas y periféricos.

Licencias: Especie de permiso, autorizando el libre uso del software.

Líneas Dedicadas: Líneas telefónicas que servirán para hacer la comunicación entre el servidor y las estaciones.

Llamada por referencia.- Una forma de transferir parámetros a una subrutina en la que se pasa un puntero o referencia a un elemento, de esta forma, la subrutina puede leer y cambiar el valor del elemento referenciado.

Llamada por valor.- Una forma de transferir parámetros a una subrutina en la que se pasa la copia del elemento; las modificaciones de la copia no afectan al elemento original.



Manejador de Base de Datos: Software para trabajo en grupo. Administración de la información en línea.

Maximizar: Ampliar una ventana a su tamaño máximo, utilizando el botón "Maximizar" (situado a la derecha de la barra de título) o el comando Maximizar del menú Control.

Megabytes : Medida de Megabytes, mide la capacidad.

Memoria Virtual: Espacio del disco duro que Windows utiliza como si se tratase de memoria físicamente disponible. Windows consigue este efecto mediante el uso de archivos de intercambio. La ventaja de usar memoria virtual es que permite ejecutar simultáneamente más aplicaciones de las que permitiría, de otro modo, la memoria disponible físicamente en el sistema. Los inconvenientes son, el espacio necesario en el disco para el archivo de intercambio de memoria virtual y la reducción de la velocidad de ejecución cuando se necesite realizar operaciones de intercambio de memoria.

Memoria: Área de almacenamiento temporal de información y aplicaciones.

Memoria: Un área temporaria de guardado de información para archivos y aplicaciones.

Menú: Lista de comandos disponibles en una ventana de aplicación. Los nombres de los menús aparecen en la barra de menús, situada cerca de la parte superior de la ventana. El menú Control, representado por el cuadro del menú Control que se encuentra a la izquierda de la barra de título, es común a todas las aplicaciones para Windows. Para abrir un menú basta con seleccionar el nombre del mismo.

Método.- Conjunto de sentencias que operan sobre los datos de la clase para manipular su estado.

MHZ: Medida de Velocidad.

Minimizar: Reducir una ventana a un icono por medio del botón "Minimizar" (situado a la derecha de la barra de títulos) o del comando Minimizar del menú Control.

Modelo.- En diseño orientado a objetos, una representación del mundo real en unas abstracciones de software denominadas clases y la relación entre ellas.

Modelo Estático.- En diseño orientado a objetos, representa la pertenencia a la clase, en vez de a una instancia. Es un espacio compartido por todas las instancias de una clase.

Módem: Es un dispositivo de comunicaciones que convierte datos entre el formato digital usado por computadoras y el formato digital usado para transmisiones en las líneas telefónicas. Puede usar un módem para conectar su computadora a otra computadora, una línea de servicio y más.

Moldeado.- Suplantación del tipo de un objeto o variable por otro nuevo tipo.

Multiproceso.- En sistemas operativos, la habilidad de efectuar dos o más programas independientes, comúnmente en un procesador solo (a través de *Multitarea*).

Multimedia: Transmisión de datos, vídeo y sonido en tiempo real.



Navegador Web.- Software que permite al usuario conectarse a un servidor de Web utilizando Hypertext Transfer Protocol (HTTP). Microsoft Internet Explorer, Netscape Navigator, HotJava de Sun, son populares navegadores de Web.

Navegar: Maniobrar, trasladarse o viajar a través de las diversas áreas de Internet. Puede navegar a través de Internet en una variedad de formas. Puede trasladarse a través de una serie de menús seleccionando opciones en cada menú. También puede navegar a través de páginas de la World Wide Web (WWW) seleccionando hipervínculos en cada página. Adicionalmente, puede navegar directamente especificando los lugares que desea visitar.

Nodo: Una computadora o terminal capaz de enviar y recibir datos de otras computadoras o terminales de una red.

Nombre de Computadora: Nombre exclusivo, con una longitud máxima de hasta 15 caracteres en mayúsculas, que identifica a una computadora en la red. Este nombre no puede ser igual al de ninguna otra computadora o dominio de la red.

Nombre de Host: Nombre de un dispositivo de un conjunto de redes. En el caso de una red Windows, puede ser o no equivalente al nombre de computadora.

Nombre de Usuario: La secuencia caracteres que lo identifica. Al conectarse a una computadora, generalmente necesita proporcionar su nombre y contraseña de usuario. Esta información se usa para verificar que usted esté autorizado para usar el sistema.

Null.- Valor de Java que significa *vacío*.



Object DataBase Connectivity (ODBC). Lenguaje estándar de Microsoft; que utiliza un driver del fabricante de una base de datos, para interactuar con ella, más orientado a C/C++ que a Java.



Papel Tapiz: Imagen o gráfico almacenado como archivo de mapa de bits (archivo con la extensión .BMP). Los mapas de bits pueden ser gráficos sencillos o fotografías digitalizadas complejas.

Paquete.- Nombre de Java para una biblioteca de clases.

Parámetros formales.- Nombres utilizados dentro de una subrutina por sus parámetros.

Parámetros.- Valores u objetos pasados entre una subrutina y la rutina de llamada.

Permiso: Regla asociada a un objeto (generalmente un directorio, archivo o impresora) para regular los Usuarios que pueden acceder al objeto y el modo en que se realiza este acceso. Vea también derecho.

Plan de Auditoria: Define el tipo de sucesos de seguridad que se desea registrar para los servidores de un dominio o computadora individual y determina las acciones que Windows NT llevará a cabo cuando se complete el registro de sucesos de seguridad.

Pie de Página: Texto que aparece en la parte inferior de todas las páginas de un documento cuando se imprime.

Plug-in.- Un programa de una plataforma específica diseñado para ser llamado por un navegador Web. Utilizado con frecuencia para mostrar información que el mismo navegador no puede mostrar.

Poliforfismo.- En diseño orientado a objetos, la habilidad de utilizar una clase derivada en lugar de su clase base. Por ejemplo, un programador puede escribir un método *expresarse()* para la clase Mamífero. Un Perro, una Vaca y un Gato se derivan de Mamífero, y todos pueden *expresarse()*, aunque sus voces sean bastantes diferentes.

Portapapeles: Área de almacenamiento temporal en memoria, que se utiliza para transferir información. Es posible cortar o copiar información en el Portapapeles y posteriormente pegarla en otro documento o aplicación.

Procesamiento por Lotes: Datos recopilados y procesados en masa, es decir, su manipulación se realiza pasado un tiempo específico.

Proceso.- Instancia de un programa ejecutable. Por ejemplo, si inicia dos copias de un intérprete de Java, tiene dos procesos de la máquina virtual de Java ejecutándose en su computadora.

Procesador: Parte principal de la computadora.

Proceso en Línea: Los Datos son capturados y procesados automáticamente, para la obtención de información. Tales resultados dan información Importante.

Protector de Pantalla: Diseño o imagen móvil que aparece en la pantalla cuando transcurre un determinado intervalo de tiempo sin que se utilice el ratón o el teclado.

Puerto: Conexión o enchufe utilizado para conectar un dispositivo a la computadora, por ejemplo una impresora, un monitor o un módem. La información se envía desde la computadora al dispositivo a través de un cable.



RAM: Siglas en inglés de “memoria de acceso aleatorio”, la memoria RAM puede ser leída o escrita por la propia computadora o por otros dispositivos. La información almacenada en RAM se pierde cuando se apaga la computadora.

Recolector de basura.- En Java, el mecanismo por el cual se recupera y libera la memoria asociada con objetos no utilizados.

Recurso Compartido: Cualquier dispositivo, conjunto de datos o programa utilizado por más de un dispositivo o programa. En Windows NT, se denomina recurso compartido a cualquier recurso al que puedan acceder los Usuarios de la red, tales como directorios, archivos, impresoras y canalización con nombre.

Recurso: Cualquier elemento de un sistema de computadora o de una red, tal como una unidad de disco, una impresora o la memoria, que puede ser asignado a un programa o a un proceso durante su ejecución.

RED: Es un enlace de computadoras, que van a estar interconectadas a través de un cableado.

Remote Method Invocation (RMI).- Herramienta que incorpora métodos Java para localizar objetos remotos, comunicarse con ellos e incluso enviar objetos como parámetros de un objeto a otro.

Ruta de Acceso: Especifica la localización de un archivo dentro del árbol de directorios. Por ejemplo, para especificar la ruta de acceso de un archivo llamado LEAME.WRI situado en el directorio WINDOWS de la unidad C, deberá escribir c:\windows\leame.txt.



Secure Sockets Layer (SSL).- Sistema para la creación de conexiones seguras en red.

Servidor: En general, un servidor es una computadora que proporciona recursos compartidos a los usuarios de la red, como archivos e impresoras compartidos.

Servlets.- Módulos que permiten sustituir o utilizar el lenguaje Java en lugar de programas CGI.

Seleccionar: Marcar un elemento con el fin de ejecutar sobre el mismo una acción subsiguiente. Generalmente, se seleccionan los elementos haciendo clic en los mismos con el ratón o presionando una tecla. Después de seleccionar un elemento, deberá elegir la acción que desee aplicar sobre el mismo.

Seudocódigo.- Documentación de diseño que describe el trabajo de un programa en inglés estructurado (o en otro lenguaje) en lugar de un lenguaje de computadora.

Shell.- Intérprete de órdenes de un sistema operativo.

Sistema de Archivos: En los sistemas operativos se denomina así la estructura global en la que se asignan nombres, y se guardan y organizan los archivos.

Sistema Integrado: Grupo de módulos principales, que pueden actuar como sistemas independientes. Cumpliendo el funcionamiento de integración.

Sistema Local: Es el sistema que usted emplea. Las interacciones entre su computadora y otra computadora de la Internet se describen usando los términos sistema local y remoto. El sistema local es su computadora y el sistema remoto es la otra computadora.

Sistema Operativo: Software dependiente de un equipo de computación. El equipo debe mantener un Sistema operativo el cual administra procesos de espacio y uso de memoria.

Sistema Remoto: Otra computadora de la Internet a la que usted se conecta. Las interacciones entre computadoras se describen a menudo con los términos sistema local y remoto. El sistema local es su computadora y el sistema remoto es la otra computadora a la cual usted se conecta. Otro término común para sistema es anfitrión (anfitrión remoto o anfitrión local).

Slots: Cavidad donde se colocan las diferentes tarjetas de la computadora

Software: Especificación a los administradores de los equipos de computación, forma lógica.

Stream.- Flujo de datos. Por ejemplo las entradas y salidas de un programa.

String.- Objeto Java estandarizado en el lenguaje, que representa una cadena de caracteres.

Structured Query Language (SQL).- Lenguaje para realizar consultas a Bases de Datos relacionales.

Subclase.- Clase descendiente de otra clase de la que hereda métodos y variables.

Superclase.- Clase de la cual heredan sus métodos y variables otras clases denominadas subclases.

Subdirectorio: Directorio contenido en otro directorio.

Subred: En Internet, una subred es una red de nivel inferior.

SVGA: Super Video Grapichs Adaptor, término usado para monitores de alta resolución.

Swing.- Paquete que permite incorporar elementos gráficos en las aplicaciones, de una manera más potente que con el AWT. Aparece en la versión 1.2 del JDK. Es no de los componentes que están incluidos en las Java Fundation Classes, o JFC.



Tape Backup: Respaldo para la información de la base de datos del servidor.

Tele conferencia: Creación de conferencias mediante la transmisión de voz e imagen entre personas en lugares remotos.

Tecla de Método Abreviado: Tecla o combinación de teclas, disponible para determinados comandos, que puede presionarse para ejecutar un comando sin necesidad de seleccionar previamente el menú correspondiente. En los menús, las teclas de método abreviado aparecen a la derecha del comando correspondiente.

Teclas de Dirección: En el teclado de la computadora, las teclas de dirección son las que se utilizan para moverse por la pantalla. Cada una de estas teclas tiene el nombre de la dirección hacia la cual apunta la flecha. Estas teclas son FLECHA ARRIBA, FLECHA ABAJO, FLECHA IZQUIERDA y FLECHA DERECHA.

Thread.- Un "proceso ligero" que puede ser arrancado y utilizado más rápidamente que por un *fork* o *spawn*. Véase también: *fork*, *spawn* y *Proceso*.

Tiempo de vida.- El número de líneas sobre las que una variable es activa, esto es, el número de líneas entre la primera y la última referencia a la variable.

Tipo primitivo.- En Java, un tipo de dato que no es un objeto. Los tipos primitivos incluyen caracteres, enteros, número de coma flotante y booleanos.



Unicode.- Conjunto de caracteres de 16 bits, en lugar de los 8 que soportaba ASCII. Así se pueden representar la mayor parte de los lenguajes del mundo.

Unified Modeling Language (UML).- Notación estándar de facto utilizada en el análisis y diseño orientado a objetos, basado en el trabajo de Grady Booch, James Rumbaugh, e Ivar Jacobson.

UPS: Nombre al equipo que contiene energía, preparado para la falta de energía eléctrica.

Utilitarios: Software que sirve para realizar trabajos específicos.

Unidad de Disco Lógica: Es una subpartición de una partición extendida de un disco duro.

Unidad Física: Unidad accesible a través de la red, que proporciona los servicios necesarios para la utilización y administración de un dispositivo concreto, como por ejemplo un dispositivo de enlace de comunicaciones. Las unidades físicas se implementan mediante una combinación de hardware, software y micro código.

Usuario Conectado: Usuario que accede a una computadora o a otro recurso a través de la red.



Vector.- Estructura de datos que coloca un tipo de datos en celdas continuas.

Ventana: Área rectangular en la pantalla en la que aparece una aplicación o un documento. Las ventanas pueden abrirse, cerrarse o moverse, y la mayoría de ellas también puede cambiar de tamaño. Se pueden tener abiertas varias ventanas a la vez y a menudo es posible reducir una ventana a un icono, o ampliarla para que ocupe todo el escritorio.

Ventana de Aplicación: Ventana principal de una aplicación, que contiene la barra de menús y el área de trabajo de la aplicación. Una ventana de aplicación puede contener varias ventanas de documento.

Ventana de Directorio: Ventana del Administrador de archivos que muestra el contenido de un disco. En esta ventana aparece tanto el árbol de directorios como el contenido del directorio actual. Una ventana de directorio es una ventana de documento que se puede mover, cambiar de tamaño, reducir o ampliar.

Ventana de Grupo: En el Administrador de programas, una ventana que contiene los íconos de elemento de programa de un grupo.

Ventana de Impresora: Muestra la información de una de las impresoras que se ha instalado o la que se ha conectado. Para cada impresora podrá ver los documentos que están esperando ser impresos, los usuarios a quienes pertenecen, su tamaño e información adicional.

Verificador de código de byte.- Rutinas en la máquina virtual de Java, que aseguran que las instrucciones en el archivo de clase no violan ciertas restricciones de seguridad.

Vinculación e Incrustación de Objetos: Método para transferir y compartir información entre aplicaciones.



Windows: Interface gráfica de usuario desarrollada por Microsoft para uso de computadoras IBM y compatibles.

Windows NT: Sistema operativo de 32 bits, portable, seguro y con multitarea, de la familia Microsoft Windows.

Windows NT Server: Windows NT Server es un súper conjunto de Windows NT Workstation y proporciona funciones de administración y seguridad centralizada, tolerancia a fallos avanzada y funciones de conectividad adicionales.

World Wide Web (WWW): La World Wide Web (en español: Red Mundial), es un sistema basado en hipermedios que facilita examinar cuando se busca información en Internet. La información disponible en la World Wide Web es presentada en páginas Web. Una página de la Web puede contener texto y gráficas que pueden ser vinculadas a otras páginas. Estos hipervínculos le permiten navegar en una forma no-secuencial a través de la información.