

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



**PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN Y DISEÑO
GRÁFICO Y PUBLICITARIO**

TÓPICO DE GRADUACIÓN

**PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
ANALISTA DE SOPORTE DE MICROCOMPUTADORES
PROGRAMADOR DE SISTEMAS**

**TEMA:
MÓDULO DE SEGURIDAD**

MANUAL DE USUARIO

**AUTORES
CARLOS CARRASCO
BETTY ESCOBAR
RICHARD SOTOMAYOR**

**DIRECTOR:
ANL. MIGUEL SALAZAR**

**AÑO
2005**

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios ya que me brindo la fortaleza necesaria para seguir adelante.

Un recuerdo muy especial para mi madre ya que con su ayuda, sugerencia y esfuerzo fue y será un pilar fundamental para mi desarrollo espiritual e intelectual, ya que ella siempre iluminará mi camino a seguir.

Debo también agradecer a mi esposa y a mi familia por su contribución al crear un ambiente que me permitió dejar correr mis ideas a cualquier hora del día o noche.

Luego agradezco la colaboración y sugerencias en varias fases del proyecto que me fueron muy útiles de Betty y Carlos. Quienes, conjunto con el resto de nuestros compañeros estuvieron al tanto de los cambios de última hora.

Agradezco al Anl. Miguel Salazar cuya personalidad y métodos han influido en la adquisición de mis conocimientos.

GRACIAS

Richard Sotomayor Ronquillo

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por habernos dado las fuerzas necesarias para poder culminar nuestra carrera.

A mis hijos Carlitos, Romina y Natalia por su amor y comprensión.

A mi madre por amor, apoyo y ayuda incondicional, por cuidar a mis hijos con el mismo cariño y entrega que me dio a mí.

A mi esposo Robert por su amor, paciencia y apoyo que siempre me han brindado en los momentos mas difíciles de mi vida.

A Richard y Carlos gracias por el esfuerzo en todo momento y por las ganas de triunfar

Al Anl. Miguel Salazar por la guía que nos dio para terminar este proyecto de manera exitosa.

Agradezco a Fervimag Cia. Ltda., empresa donde laboro por las facilidades y el tiempo disponible que me han brindado a la largo de mi carrera, en especial Srta. Lucciana Guevara, por su apoyo incondicional. A todos mis compañeros de trabajo por su preocupación y ayuda.

A todas las personas que de una y otra manera me han ayudado para que pueda culminar mi carrera.

Betty Escobar Valero

AGRADECIMIENTO

Primeramente le agradezco a Dios ya que sin su apoyo incondicionalmente en todo lo que me propongo y me da fuerzas para siempre seguir adelante.

Agradezco a mis padres, familia y amigos con su apoyo, consejos y estímulo me ayudan a salir de toda adversidad por muy pesada que sea.

A mi grupo de trabajo, mis buenos amigos Betty y Richard con los que compartimos buenos y duros momentos pero siempre mantuvimos nuestras ganas de seguir adelante.

A mi director de Proyecto Anl. Miguel Salazar por habernos sabido guiar en cada momento de este tópico.

Carlos Carrasco C.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a la memoria de mi madre, esposa, suegra e hijo. Por todo el apoyo y esfuerzo que me brindaron para poder realizarlo. Pero sobre todo a Dios ya que me ayudo a ser perseverante y me guió para culminar con éxito mi carrera.

Richard Sotomayor Ronquillo

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios por la fortaleza que me dio para poder salir adelante, a mi madre Mercedes a mi esposo Robert a mis hijos Carlitos, Romina y Natalia, a mis amigos y compañeros que me ayudaron a terminar mi carrera.

Betty Escobar Valero



DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres a quienes les debo todo lo bueno que la vida me ha dado, a mi familia que con su comprensión y apoyo siempre han estado junto a mí y a todos mis verdaderos amigos que han estado conmigo en los buenos y malos momentos, a todos ustedes les dedico la culminación de mi carrera.

Carlos Carrasco C.

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este Tópico de Graduación de Grado y el patrimonio intelectual de la misma pertenece al ***PROTCOM*** (***Programa de Tecnología en Computación y Diseño Gráfico y Publicitario***) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

(Reglamentos de Exámenes y Títulos Profesionales de la ESPOL).

FIRMA DEL DIRECTOR DE TÓPICO DE GRADUACIÓN



Anl. Miguel Salazar

FIRMA DE AUTORES DE TÓPICO DE GRADUACIÓN


Betty Escobar V.


Richard Sotomayor


Carlos Garrasco



TABLA DE CONTENIDO

CONTENIDO	PÁGINA
CAPÍTULO #1 GENERALIDADES	
1.1. ACERCA DE ESTE MANUAL.....	1
1.2. OBJETIVOS GENERALES.....	1
1.3. OBJETIVOS PARTICULARES.....	2
1.4. A QUIÉN VA DIRIGIDO EL MANUAL.....	2
CAPÍTULO #2 AMBIENTE OPERACIONAL	
2.1. REQUÉRIMIENTOS DE HARDWARE Y SOFTWARE.....	1
2.1.1 REQUÉRIMIENTOS MÍNIMOS DE HARDWARE	1
2.1.2 REQUÉRIMIENTOS ÓPTIMOS DE HARDWARE	2
2.1.3 REQUÉRIMIENTOS SOFTWARE SERVIDOR.....	3
2.1.4 REQUÉRIMIENTOS SOFTWARE ESTACIONES.....	4
2.2. INSTALACIÓN INICIAL DEL SISTEMA.....	5
2.2.1 REQUÉRIMIENTOS PREVIOS A LA INSTALACIÓN.....	5
2.2.2 PROCESOS DE INSTALACIÓN.....	6
2.2.3 INSTALACIÓN DE JAVA 2 SDK.....	6
2.2.4 INSTALACIÓN DE JREPORT.....	14
2.3. ARRANQUE DEL SISTEMA	24
CAPÍTULO # 3 OPERACIÓN DEL SISTEMA	
3.1. PANTALLAS DEL SISTEMA.....	1
3.1.1 PANTALLA DE ACCESO AL SISTEMA.....	1
3.1.1.1 CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN.....	1
3.1.1.2 CÓMO INGRESAR AL SISTEMA.....	1
3.2. PANTALLA DEL MÓDULO DEL SISTEMA.....	3
3.2.1 CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN.....	3
3.2.2 CÓMO INGRESAR AL SISTEMA	3
3.3. PANTALLA DEL MENÚ PRINCIPAL.....	4
3.4. MENÚ MANTENIMIENTO.....	5
3.4.1 MENÚ DE MANTENIMIENTO DE USUARIOS.....	6
3.4.1.1 CONSULTA DE USUARIOS.....	6
3.4.1.2 CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN.....	7
3.4.1.3 CÓMO CREAR UN NUEVO USUARIO.....	7
3.4.1.4 CÓMO MODIFICAR UN USUARIO.....	8
3.4.1.5 CÓMO ELIMINAR UN USUARIO	8
3.4.1.6 BOTONES QUE SE UTILIZAN.....	10
3.4.2 PANTALLA DE MANTENIMIENTO DE GRUPO.....	10
3.4.2.1 CONSULTA.....	11
3.4.2.2 CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN.....	11
3.4.2.3 CÓMO CREAR UN NUEVO GRUPO DE USUARIOS	11
3.4.2.4 CÓMO MODIFICAR UN GRUPO DE USUARIOS.....	12
3.4.2.5 CÓMO ELIMINAR UN GRUPO DE USUARIOS.....	12
3.4.2.6 BOTONES QUE SE UTILIZAN.....	14
3.4.3 PANTALLA DE MANTENIMIENTO DE EMPRESA.....	14
3.4.3.1 CONSULTA DE EMPRESA	15
3.4.3.2 CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN.....	15
3.4.3.3 CÓMO CREAR UNA NUEVA EMPRESA.....	15
3.4.3.4 CÓMO MODIFICAR UNA EMPRESA.....	16
3.4.3.5 CÓMO ELIMINAR UNA EMPRESA.....	17
3.4.3.6 BOTONES QUE SE UTILIZAN.....	18
3.4.4 PANTALLA DE MANTENIMIENTO DE MÓDULO.....	18
3.4.4.1 CONSULTA DE MÓDULO.....	19
3.4.4.2 CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN.....	19
3.4.4.3 CÓMO CREAR UN NUEVO MÓDULO.....	19
3.4.4.4 CÓMO MODIFICAR UN MÓDULO.....	20

3.4.4.5	CÓMO ELIMINAR UN MÓDULO.....	20
3.4.5.6	BOTONES QUE SE UTILIZAN.....	22
3.4.5	PANTALLA DE MANTENIMIENTO DE OPCIONES.....	22
3.4.5.1	CONSULTA DE OPCIONES.....	23
3.4.5.2	CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN.....	23
3.4.5.3	CÓMO CREAR UNA NUEVA OPCIÓN.....	23
3.4.5.4	CÓMO MODIFICAR UNA OPCIÓN.....	24
3.4.5.5	CÓMO ELIMINAR UNA OPCIONES.....	25
3.4.5.6	BOTONES QUE SE UTILIZAN.....	26
3.4.6	PANTALLA DE MANTENIMIENTO DE BOTONES.....	26
3.4.6.1	CONSULTA DE BOTONES.....	27
3.4.6.2	CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN.....	27
3.4.6.3	CÓMO CREAR UN NUEVO BOTÓN.....	27
3.4.6.4	CÓMO MODIFICAR UN BOTÓN.....	28
3.4.6.5	CÓMO ELIMINAR UN BOTÓN.....	29
3.4.6.6	BOTONES QUE SE UTILIZAN.....	30
3.4.7	PANTALLA DE MANTENIMIENTO DE TABLAS.....	30
3.4.7.1	CONSULTA DE TABLAS.....	31
3.4.7.2	CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN.....	31
3.4.7.3	CÓMO CREAR UNA NUEVA TABLA.....	31
3.4.7.4	CÓMO MODIFICAR UNA TABLA.....	32
3.4.7.5	CÓMO ELIMINAR UNA TABLA.....	33
3.4.7.6	BOTONES QUE SE UTILIZAN.....	34
3.4.8	PANTALLA DE MANTENIMIENTO DE PARÁMETROS.....	34
3.4.8.1	CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN.....	35
3.4.8.2	CÓMO CREAR UN NUEVO PARÁMETRO.....	36
3.4.8.3	CÓMO MODIFICAR UN PARÁMETRO.....	37
3.4.8.4	CÓMO ELIMINAR UN PARÁMETRO.....	37
3.4.8.5	BOTONES QUE SE UTILIZAN.....	37
3.5	MENÚ DE MOVIMIENTOS.....	38
3.5.1	PANTALLA DE PERMISOS POR EMPRESA.....	39
3.5.1.1	CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN.....	39
3.5.1.2	CÓMO CREAR UN NUEVO PERMISO POR EMPRESA.....	40
3.5.1.3	CÓMO MODIFICAR UN PERMISO POR EMPRESA.....	40
3.5.1.4	CÓMO ELIMINAR UN PERMISO POR EMPRESA.....	41
3.5.1.5	BOTONES QUE SE UTILIZAN.....	42
3.5.2	PANTALLA DE PERMISOS POR MÓDULO.....	42
3.5.2.1	CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN.....	43
3.5.2.2	CÓMO CREAR UN NUEVO PERMISOS POR MÓDULO.....	43
3.5.2.3	CÓMO MODIFICAR UN PERMISOS POR MÓDULO.....	43
3.5.2.4	CÓMO ELIMINAR UN PERMISOS POR MÓDULO.....	44
3.5.2.5	BOTONES QUE SE UTILIZAN.....	45
3.5.3	PANTALLA DE PERMISOS POR OPCIONES.....	46
3.5.3.1	CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN.....	46
3.5.3.2	CÓMO CREAR UN PERFIL POR OPCIONES.....	46
3.5.3.3	CÓMO MODIFICAR UN PERFIL POR OPCIONES.....	47
3.5.3.4	CÓMO ELIMINAR UN PERFIL POR OPCIONES.....	48
3.5.3.5	BOTONES QUE SE UTILIZAN.....	49
3.5.4	PANTALLA DE TAREAS DE USUARIO.....	50
3.5.4.1	CONSULTA DE TAREA DE USUARIOS.....	50
3.5.4.2	CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN.....	51
3.5.4.3	CÓMO CREAR UNA NUEVA TAREA DE USUARIO.....	51
3.5.4.4	CÓMO MODIFICAR UNA TAREA DE USUARIO.....	52
3.5.4.5	CÓMO ELIMINAR UNA TAREA DE USUARIO.....	52
3.5.4.6	BOTONES QUE SE UTILIZAN.....	53
3.5.5	PANTALLA DE REGISTRO DE PARÁMETROS.....	54
3.5.5.1	CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN.....	54
3.5.5.2	CÓMO REGISTRAR UN NUEVO PARÁMETRO.....	54
3.5.5.3	CÓMO MODIFICAR UN PARÁMETRO.....	55
3.5.5.4	CÓMO ELIMINAR UN PARÁMETRO.....	55
3.5.5.5	BOTONES QUE SE UTILIZAN.....	56

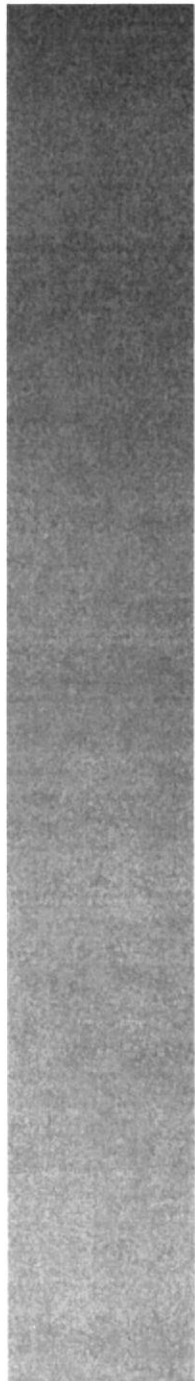
3.6	MENÚ DE REPORTES.....	57
3.6.1	REPORTE DE AUDITORÍA.....	58
3.6.1.1	PANTALLA DE SELECCIÓN DEL REPORTE DE AUDITORÍA.....	58
3.6.1.2	BOTONES QUE SE UTILIZAN.....	58
3.6.1.3	SELECCIÓN DE OPCIONES DE AUDITORÍA.....	59
3.6.2	PANTALLA REPORTE DE CATÁLOGO DE USUARIOS.....	60
3.6.2.1	PANTALLA DE SELECCIÓN DE CATÁLOGO DE USUARIOS.....	60
3.6.2.2	BOTONES QUE SE UTILIZAN.....	60
3.6.2.3	SELECCIÓN DE OPCIONES DE CATÁLOGO DE USUARIOS.....	61
3.6.3	PANTALLA REPORTE DE TABLAS.....	62
3.6.3.1	PANTALLA DE SELECCIÓN DE REPORTE DE TABLAS.....	62
3.6.3.2	BOTONES QUE SE UTILIZAN.....	62
3.6.3.3	SELECCIÓN DE OPCIONES DE TABLAS.....	63
3.6.4	PANTALLA REPORTE DE TAREAS.....	64
3.6.4.1	PANTALLA DE SELECCIÓN DEL REPORTE DE TABLAS.....	64
3.6.4.2	BOTONES QUE SE UTILIZAN.....	64
3.6.4.3	SELECCIÓN DE OPCIONES DE TABLAS.....	65
3.7	MENÚ ACERCA DE.....	66
3.7.1	ACERCA DE.....	67
3.8	EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA.....	68
3.8.1	INTRODUCCIÓN.....	68
3.8.2	GUI Y AWT(Abstract Windowing Toolkit).....	69
3.8.3	SWING.....	69
3.8.3.1	INTRODUCCIÓN.....	69
3.8.3.2	NUEVAS CARACTERÍSTICAS.....	70
3.8.3.3	PRINCIPALES CLASES.....	71
3.8.3.4	NUEVOS GESTORES DE IMPRESIÓN.....	72
3.8.3.5	JROOTPANE.....	72
3.8.3.6	NUEVOS EVENTOS SWING.....	72
3.8.3.6.1	EVENTOS FÍSICOS.....	72
3.8.3.6.2	EVENTOS SEMÁNTICOS.....	72
3.8.3.7	EL PATRÓN DE DISEÑO MODELO VISTA CONTROLADOR.....	73

ANEXOS A

A.	CONOCIENDO A LA COMPUTADORA.....	1
A.1	QUÉ ES UN COMPUTADOR.....	1
A.1.1	CUÁLES SON LOS COMPONENTES DEL COMPUTADOR.....	1
A.1.1.1	ELEMETOS FÍSICOS (HARDWARE).....	1
A.1.1.1.1	CPU.....	2
A.1.1.1.2	MONITOR O PANTALLA.....	2
A.1.1.1.3	TECLADO.....	2
A.1.1.1.4	MOUSE.....	3
A.1.1.1.5	DISCO DURO.....	3
A.1.1.1.6	DISCO OPTICO.....	3
A.1.1.1.7	DISKETTE.....	4
A.1.1.1.8	IMPRESORA.....	4
A.1.1.2	ELEMENTOS LÓGICO (SOFTWARE).....	4
A.1.1.3	ELEMENTOS FÍSICO (USUARIO).....	4
A.2	CÓMO ENCENDER EL COMPUTADOR.....	5
A.3	CÓMO APAGAR EL COMPUTADOR.....	5
A.4	TECLAS QUE DEBE CONOCER.....	6
A.5	BREVE INTRODUCCIÓN DE JAVA.....	8
A.5.1	QUÉ ES JAVA.....	8
A.5.2	LENGUAJE DE OBJETOS.....	8
A.5.2.1	QUÉ ES UN OBJETO.....	8

ANEXOS B

B.	GLOSARIO.....	1
----	---------------	---



Capítulo 1

Generalidades



1. GENERALIDADES

1.1. ACERCA DE ESTE MANUAL.

El manual de usuarios fue realizado con la finalidad de dar a conocer de manera detallada el funcionamiento de los procesos que se realizan el Sistema de Seguridad.

El Sistema de Seguridad ha sido elaborado para un sencillo pero eficiente manejo del mismo.

Cada pantalla consta de un formato estándar (botones con íconos descriptivos, menús de ayuda, cuadros de diálogo, etc, etc.) el mismo que guiará al usuario a escoger la opción correcta para su óptimo desempeño.

La mejor manera de usar este manual es leerlo, mientras ejecuta el sistema por primera vez. Podrá hacerlo a través de las explicaciones, asimilando las ideas tan rápido como sea posible.

El manual debe ser leído de principio a fin. Aunque los temas de este manual se sostienen solos y es posible que se sienta capaz de utilizarlos de forma correcta, no es eso lo que se pretende. Su propósito es hacerle pensar sobre las necesidades y mostrarle los pasos necesarios para poder resolverlos.

1.2 OBJETIVOS GENERALES

El Objetivo General del Manual del usuario es ayudara al eficiente control del sistema Comercial Integrado.

El Objetivo General del SCI (Sistema Comercial Integrado) es que se espera que cada módulo pueda ser desarrollado con cierta independencia de los demás. Con esto se busca lograr una mayor productividad al desarrollar software en gran escala, en donde los módulos son asignados a las personas que componen el equipo de trabajo y los desarrollan en forma independiente y paralela. Cada módulo debe estar bien definido, y su acoplamiento con los demás debería ser el mínimo posible. Entre menos dependencias existan entre ellos, más mantenible será la aplicación final.

1.3 OBJETIVOS PARTICULARES

El objetivo Particular del manual de Usuarios es ayudar a los usuarios encargados del manejo del Sistema de Seguridad acerca de su funcionamiento:

- ✓ Guía y prerequisites para la instalación de Java.
- ✓ Cómo instalar y operar módulo (guía y prerequisites).
- ✓ Conocer el alcance de todo el módulo por medio de una explicación detallada e ilustrada de cada una de las opciones que lo forman.

En este manual le enseñará a usar de una manera más sencilla y productiva el Módulo de Seguridad para lo cual tendrá a su alcance todas las instrucciones y recomendaciones necesarias para que operar dicho sistema sea de los mas óptimo.

En él módulo se encontrará una clase de parámetros donde se registrará los parámetros globales que se usen en todo el sistema.

Se asignará los permisos personalizados a cada usuario o por grupo de usuarios es decir si es del grupo cajeros.

El módulo de seguridad nos ayuda a realizar una auditoria de sistemas, es decir controlar todas las transacciones o del sistema.

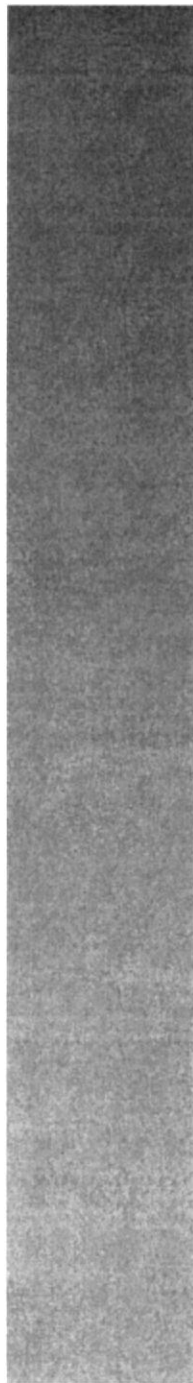
1.4 A QUIÉN VA DIRIGIDO EL MANUAL

Este manual va dirigido a los usuarios que de una u otra forma tienen conocimientos del manejo de Seguridad de alguna empresa o negocio, el usuario no está obligado a tener muchos conocimientos de computación, ya que en el presente documento se le hará conocer todos los pormenores de cómo manejar el sistema.

En este manual le enseñará a usar de una manera más sencilla y productiva el Módulo de Seguridad para lo cual tendrá a su alcance todas las instrucciones y recomendaciones necesarias para que operar dicho sistema sea de los mas optimo.

La mejor manera de usar este manual es leerlo, mientras ejecuta el sistema por primera vez. Podrá hacerlo a través de las explicaciones, asimilando las ideas tan rápido como sea posible.

El manual debe ser leído de principio a fin. Aunque los temas de este manual se sostienen solos y es posible que se sienta capaz de utilizarlos de forma correcta, no es eso lo que se pretende. Su propósito es hacerle pensar sobre las necesidades y mostrarle los pasos necesarios para poder resolverlos.



Capítulo 2

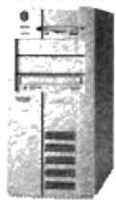
Ambiente Operacional

2. AMBIENTE OPERACIONAL

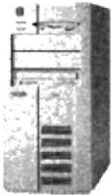
2.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE Y SOFTWARE

2.1.1 REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE HARDWARE

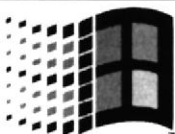
A continuación detallamos los recursos de hardware como de software que necesitamos para el funcionamiento normal del sistema.

Ubicación	Descripción
Servidor 	❖ INTEL PENTIUM 2 1.6 MHZ ❖ 128MB de memoria RAM ❖ Disco Duro DD Maxtor Q 80Gb 7200 RPM ❖ Disketera Net 1.44MB ❖ MB PcChips 925: Video+Son+Fax+Red ❖ Monitor 17" SVGA ❖ Regulador TDE Pro Net ❖ Case Superpower ❖ DVD-W ❖ Teclado - Mouse ❖ Parlante
Estaciones 	❖ Celeron 1.4 Mhz 128MB de memoria RAM ❖ Disco Duro DD Maxtor Q 30Gb 5400 RPM ❖ Disketera Net 1.44MB ❖ MB Biostar M6VLR: Video+Son+Fax+Red Use ❖ Monitor 14" SVGA ❖ Regulador TDE Pro Net ❖ Case Superpower ❖ CD-WRITE ❖ Teclado ❖ Mouse ❖ Parlante
Ups/Regulador 	❖ Capacidad para 1 Hora de energía ❖ Voltaje hasta 1200 V. A.
Regulador 	❖ Capacidad para 15 minutos de energía ❖ Voltaje hasta 1200 V. A
Impresora MATRIZ DE PUNTOS 	❖ Impresora Matricial de 80 columnas ❖ Concentrador 16 puertos ❖ Cable Par Trenzado
HUB Cable de Red	

2.1.2 REQUERIMIENTOS ÓPTIMOS DE HARDWARE

Ubicación	Descripción
Servidor 	❖ INTEL Pentium IV 2.6 GHZ ❖ 512MB de memoria RAM ❖ Disco Duro DD Maxtor Q 80Gb 7200 RPM ❖ DVD-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 	❖ 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 	❖ Capacidad para 1 Hora de energía ❖ Voltaje hasta 1200 V. A.
Impresora MATRIZ DE PUNTOS 	❖ Impresora Matricial de 80 columnas
HUB	❖ Concentrador 16 puertos
Cable de Red	❖ Cable Par Trenzado

2.1.3 REQUERIMIENTOS SOFTWARE SERVIDOR

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



2.1.4 REQUERIMIENTOS SOFTWARE ESTACIONES

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



2.2 INSTALACIÓN INICIAL DEL SISTEMA

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.

2.2.1 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.

2.2.2 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:

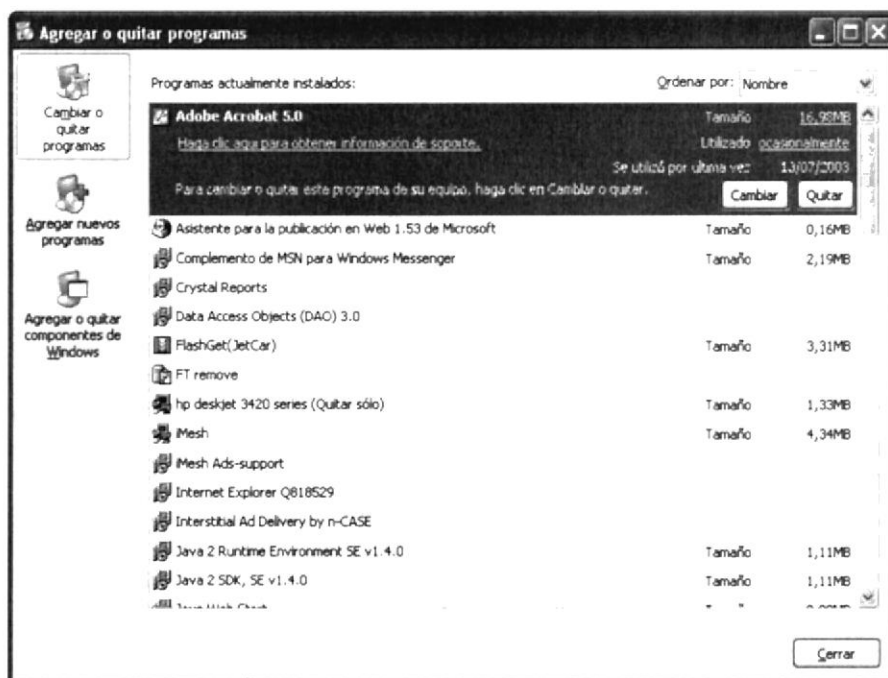
2.2.3 INSTALACIÓN DE JAVA 2 SDK

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



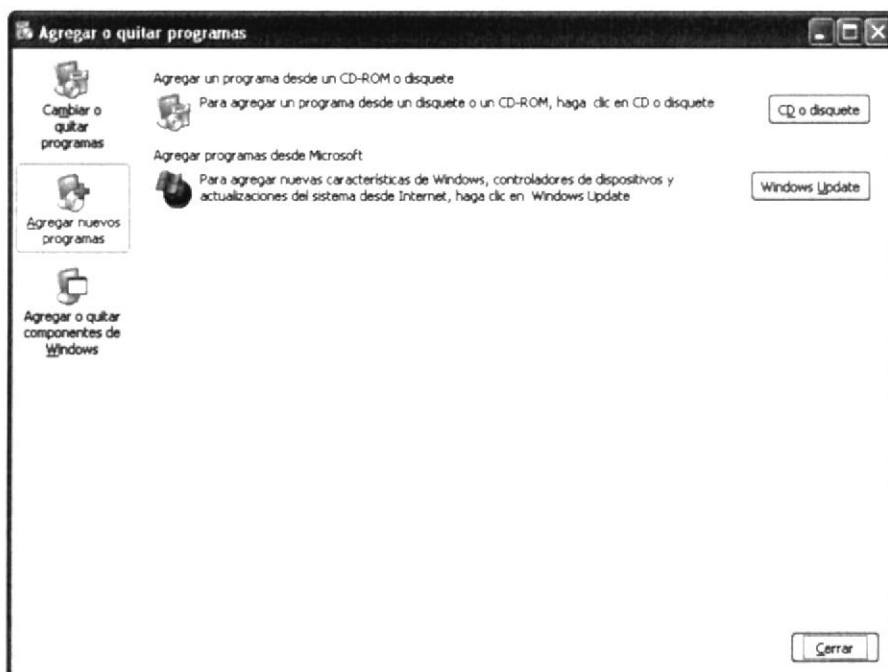
(Figura 2.1 Menú de Inicio)

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



(Figura 2.2 Agregar o quitar programas)

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



(Figura 2.3. Agregar programas)

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 clic en el botón **Siguiente >**.



(Figura 2.4.Instalar desde CD-ROM)

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 clic en el botón **Examinar...**.



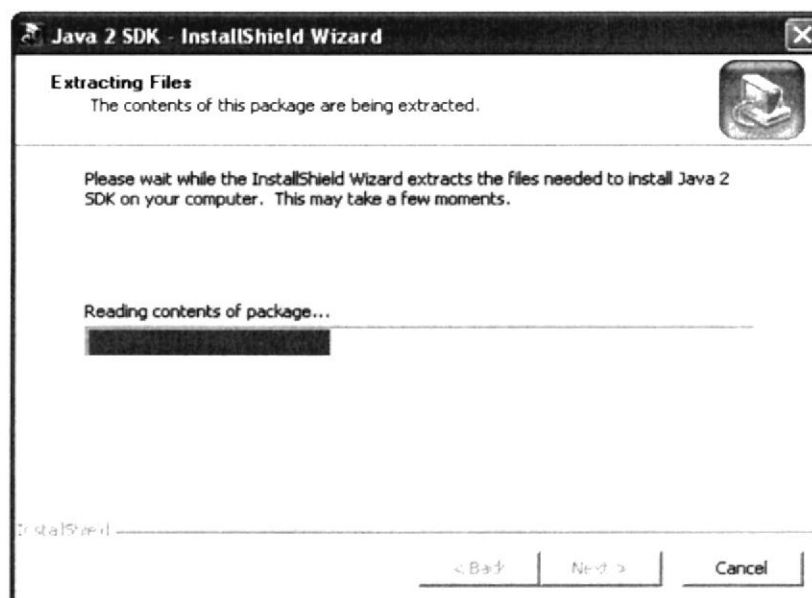
(Figura 2.5. Ejecutar el Programa de Instalación)

6. Si usted dio un clic 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 clic en el botón o presione ENTER.



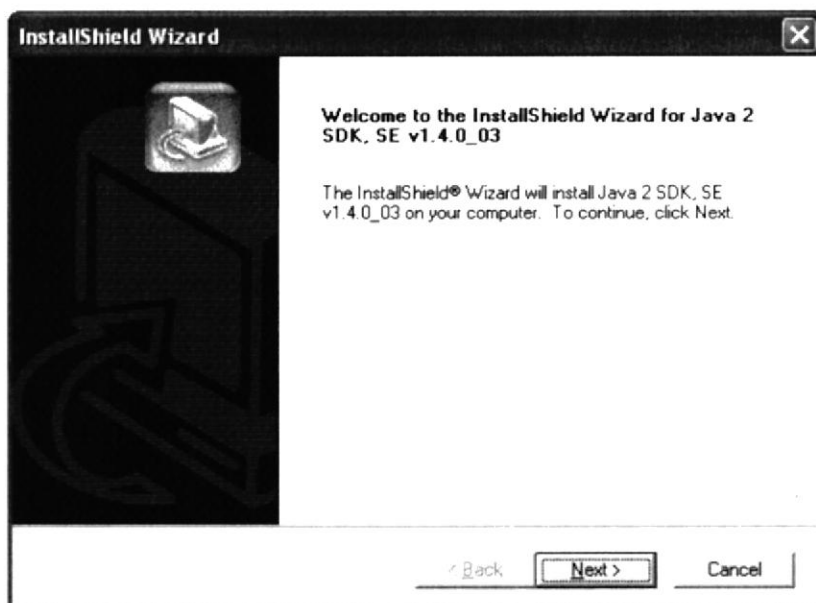
(Figura 2.6. Examinar)

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



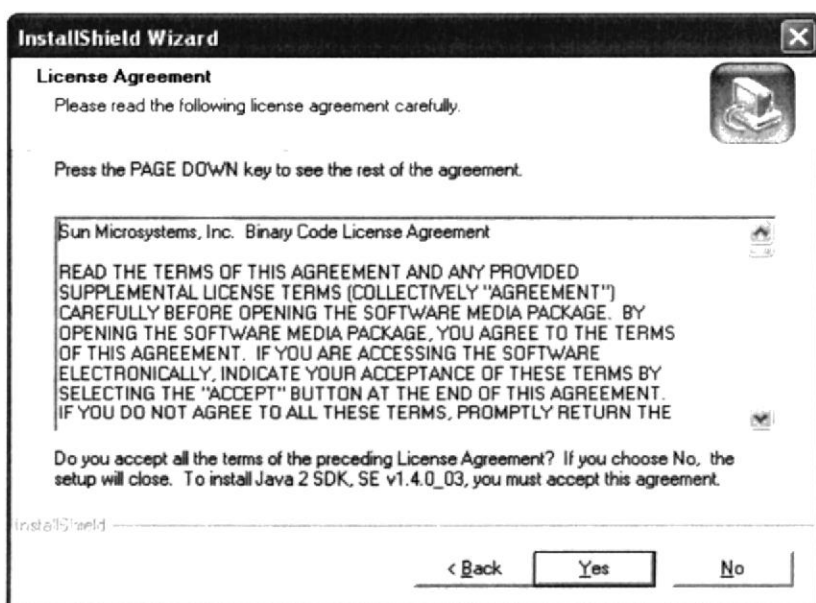
(Figura 2.7. Instalación Java 2 SDK)

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.

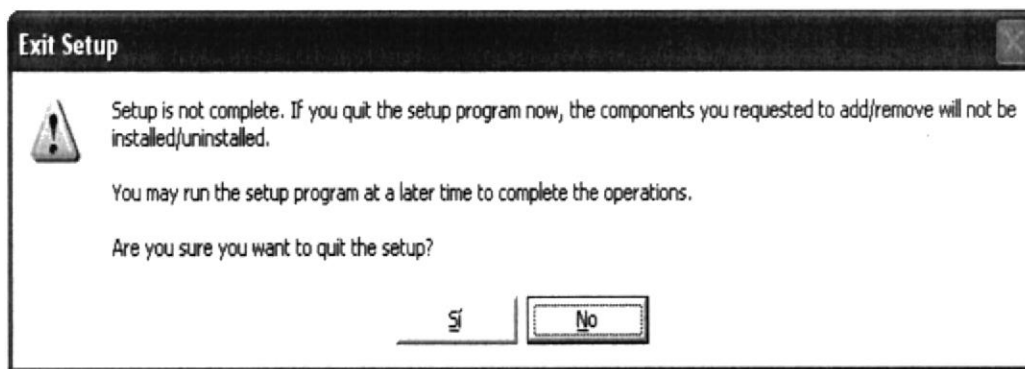


(Figura 2.8. InstallShield Wizard)

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



(Figura 2.9. InstallShield Wizard License)



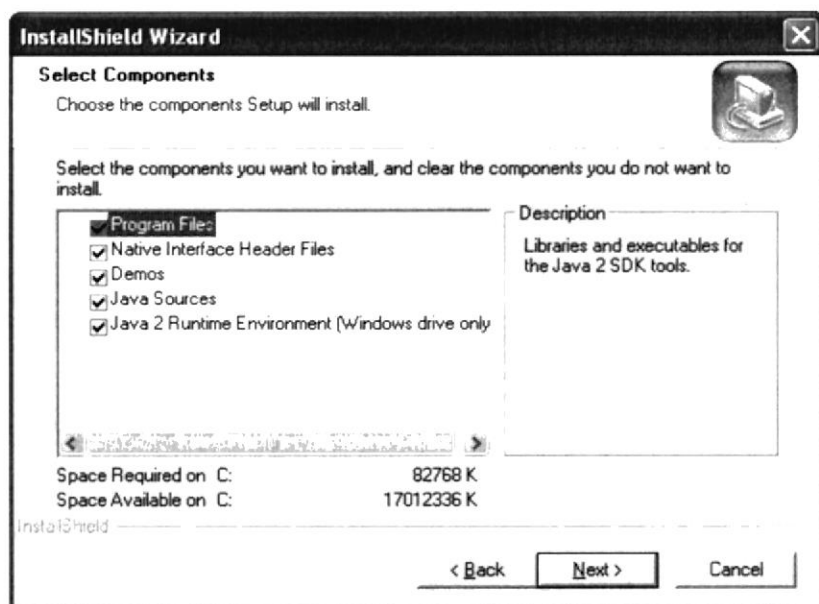
(Figura 2.10. Exit Setup)

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.



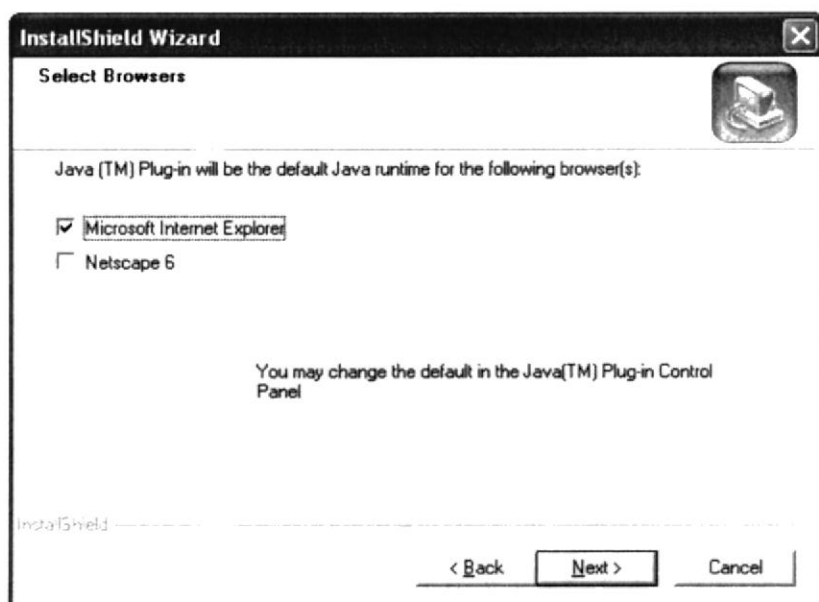
(Figura 2.11. InstallShield Wizard Choose Destination Location)

11. A continuación, el programa de instalación de Java 2 SDK mostrará la pantalla de selección de componentes, no modifique ninguna opción y haga clic en **Next >**



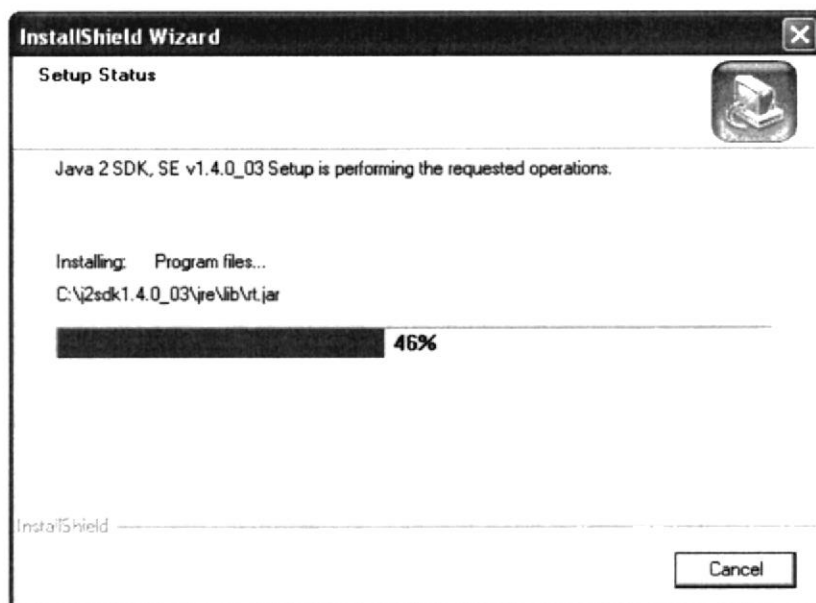
(Figura 2.12. InstallShield Wizard select components)

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 clic en la caja de opción y luego haga clic en **Next >**.



(Figura 2.13. InstallShield Wizard Select Browsers)

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 2.14. InstallShield Wizard Setup Status)

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



(Figura 2.15. InstallShield Wizard Complete)

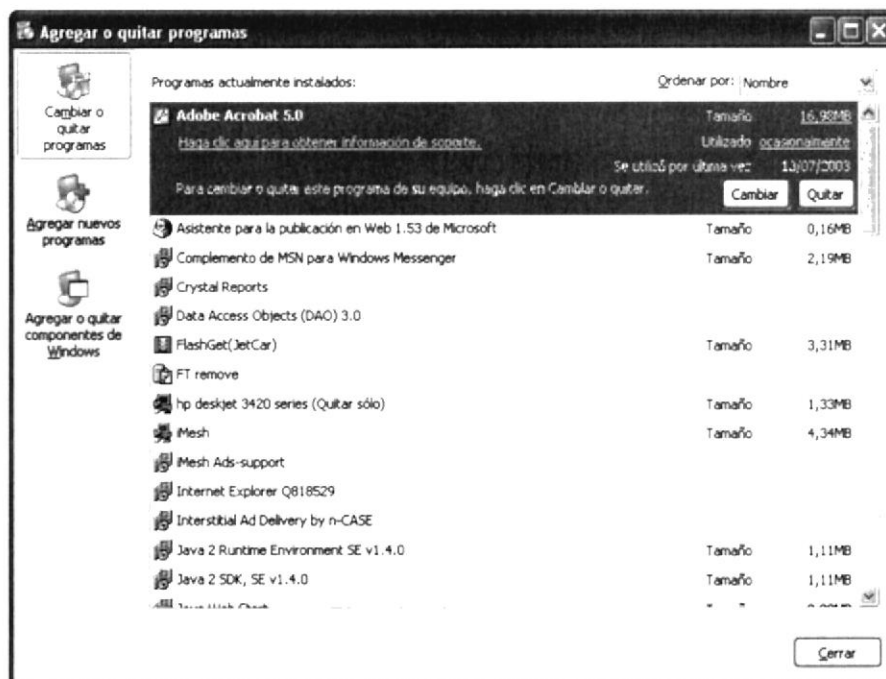
2.2.4. INSTALACIÓN DEL JREPORT

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



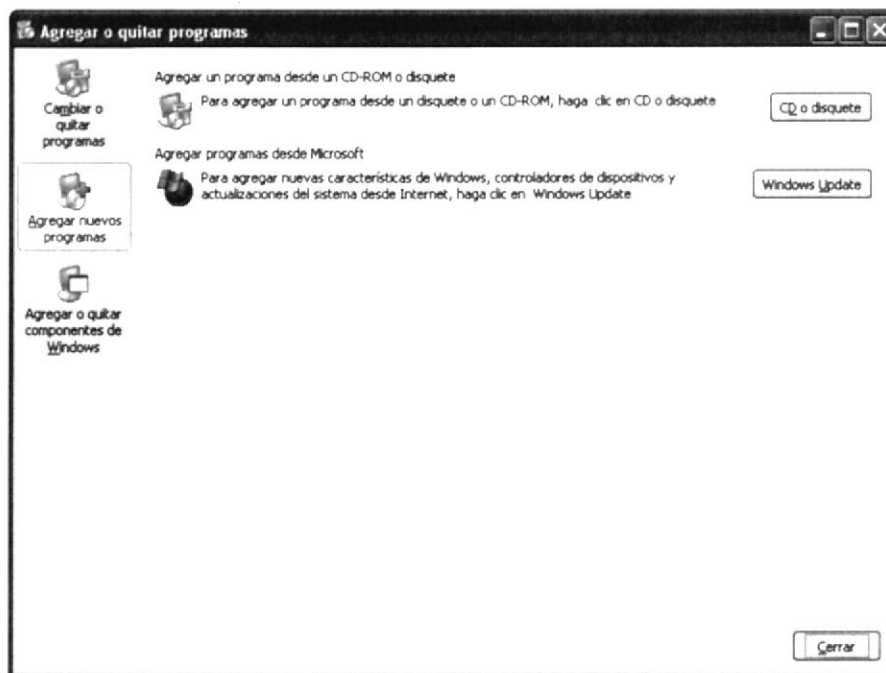
(Figura 2.16. menú de Inicio)

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



(Figura 2.17. Instalación JREPORT)

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



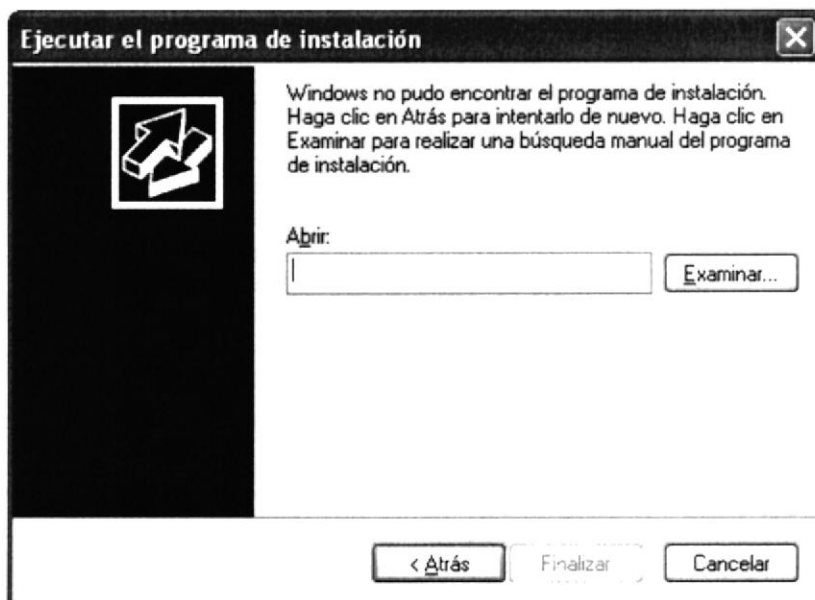
(Figura 2.18. Agregar o quitar programas)

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 clic en el botón **Next >**



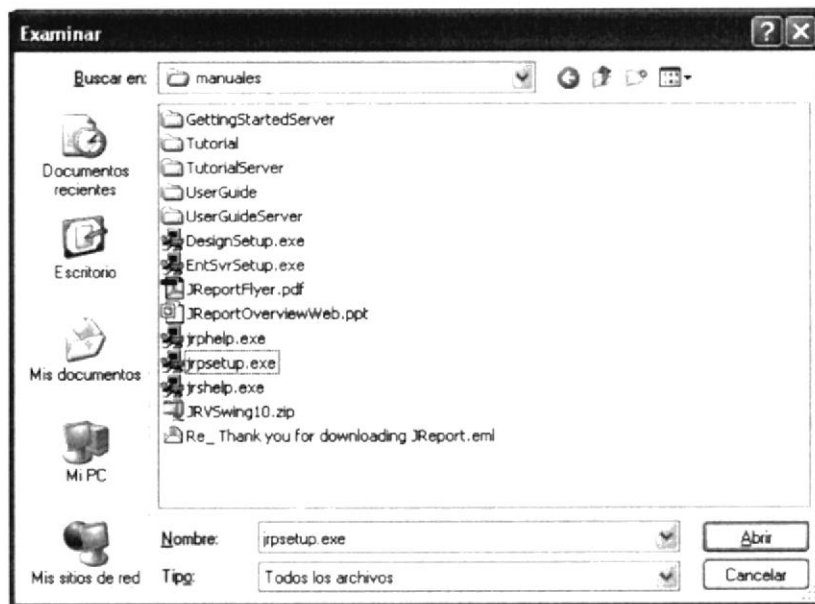
(Figura 2.19. Instalar programa desde disco o CD-ROM)

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 clic en el botón Examinar.



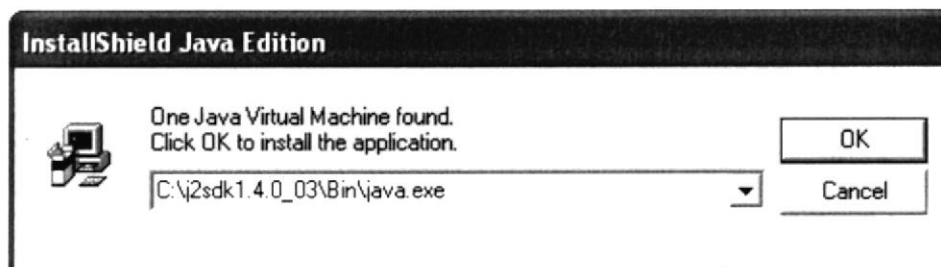
(Figura 2.20. Ejecutar programa de Instalación)

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



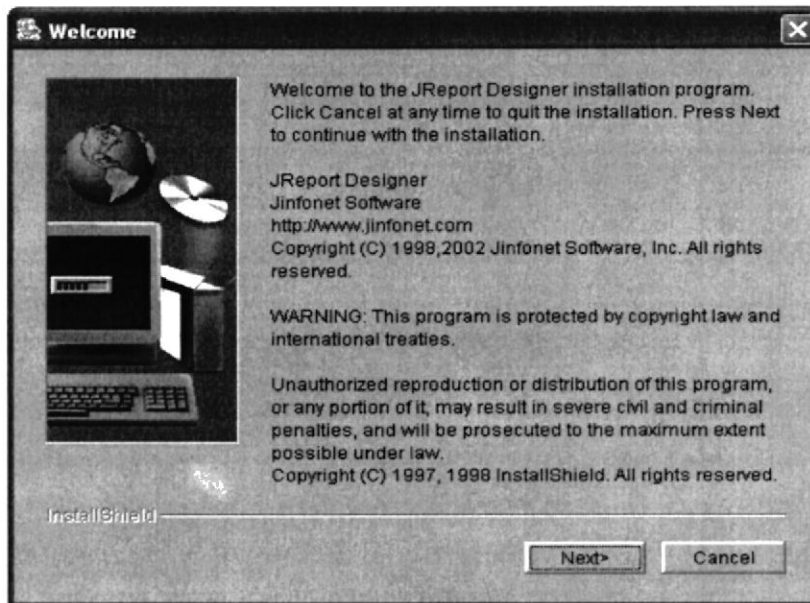
(Figura 2.21. Examinar)

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



(Figura 2.22. InstallShield Java Edition)

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.

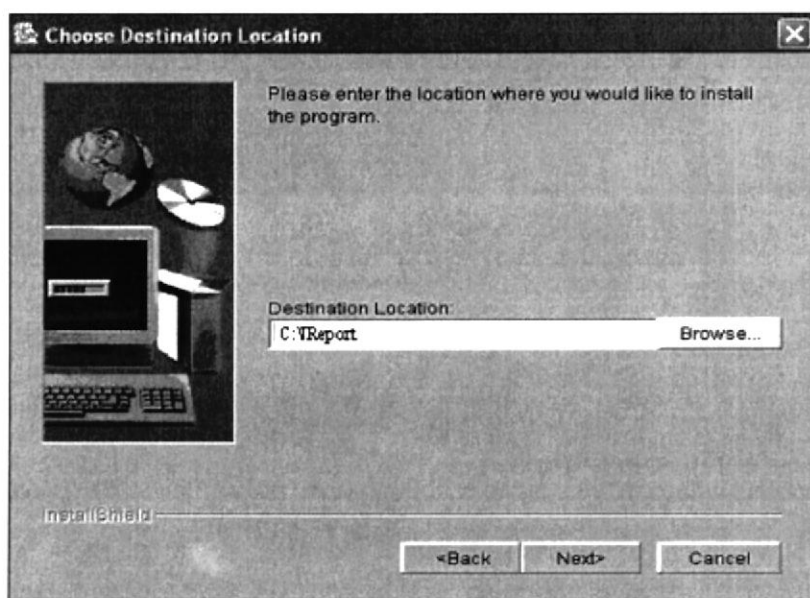


(Figura 2.22. Welcome)



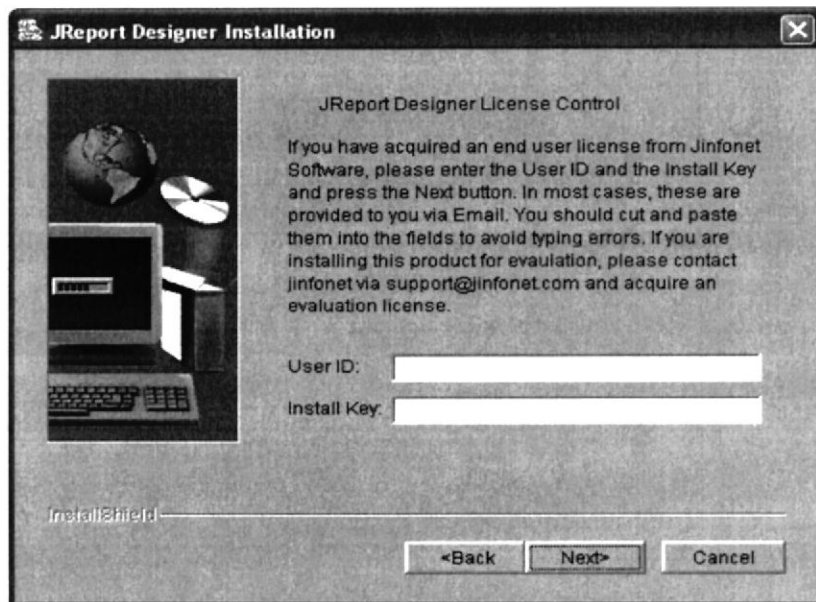
Nota: Si desea cancelar la instalación, haga clic en Cancelar.

9. Si usted eligió Next () 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.



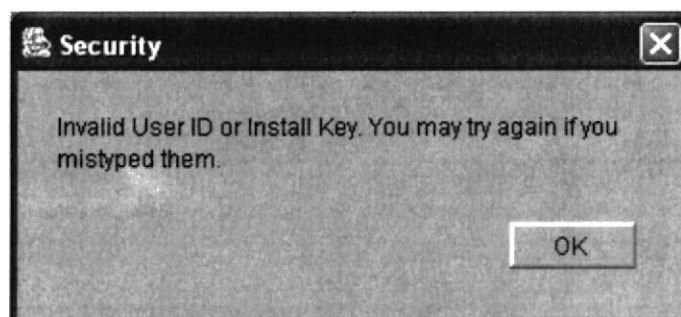
(Figura 2.23. Choose Destination Location)

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.



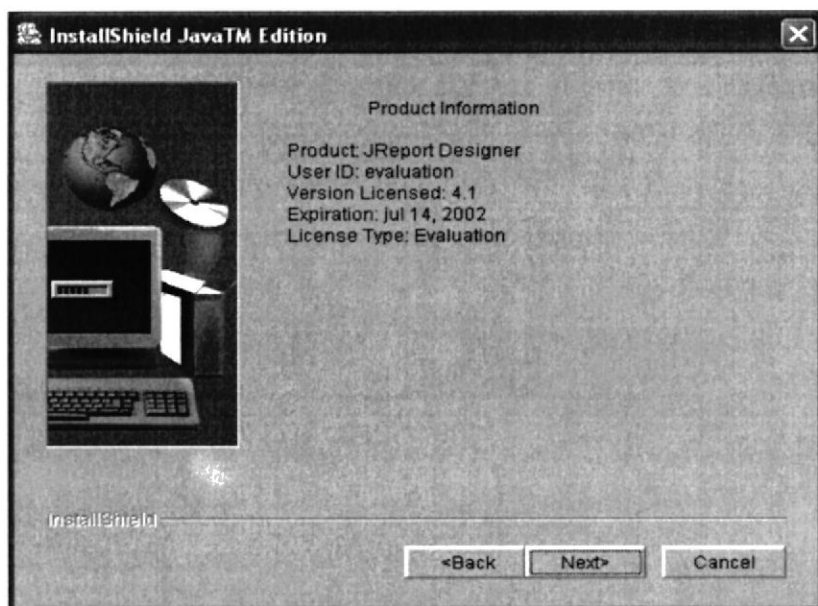
(Figura 2.24. JREPORT Designer Installation)

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 2.25. Security)

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



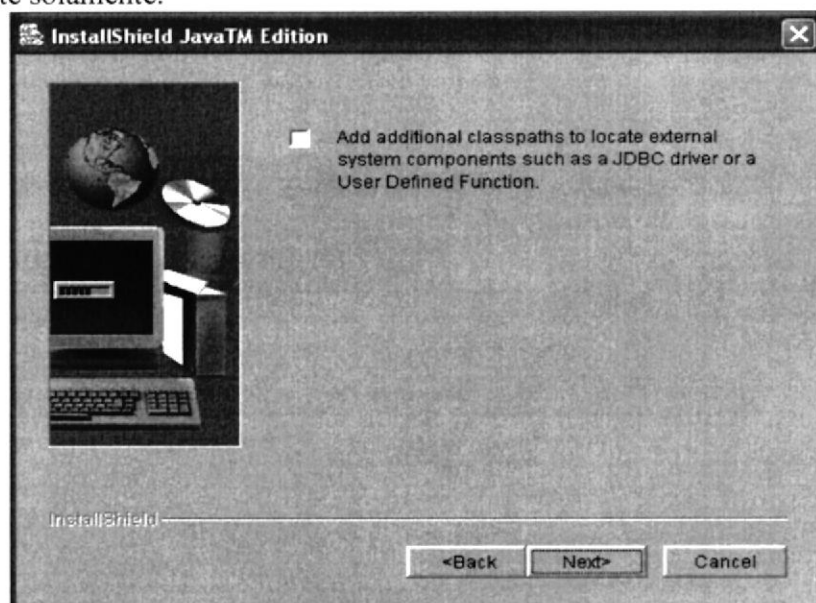
(Figura 2.26. InstallShield JavaTM Edition)

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



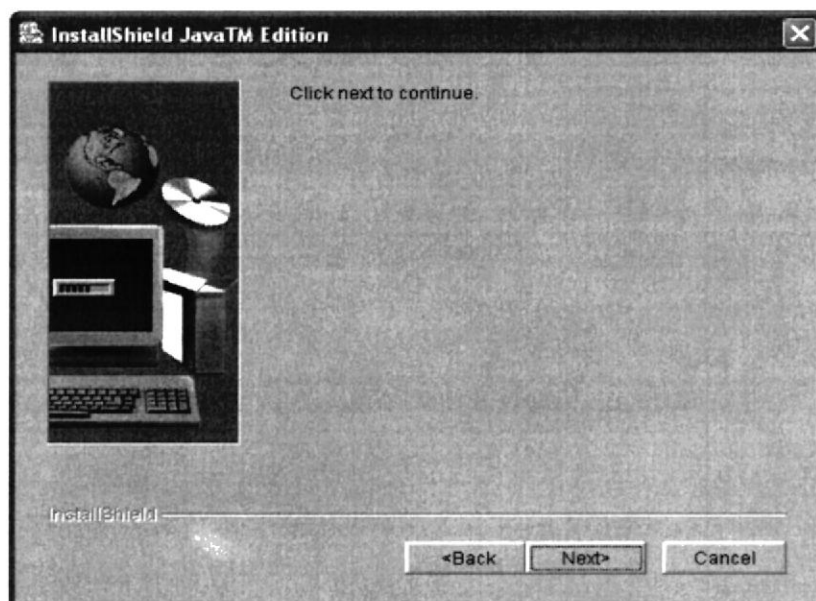
(Figura 2.27. Software License Agreement)

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 clic en siguiente solamente.



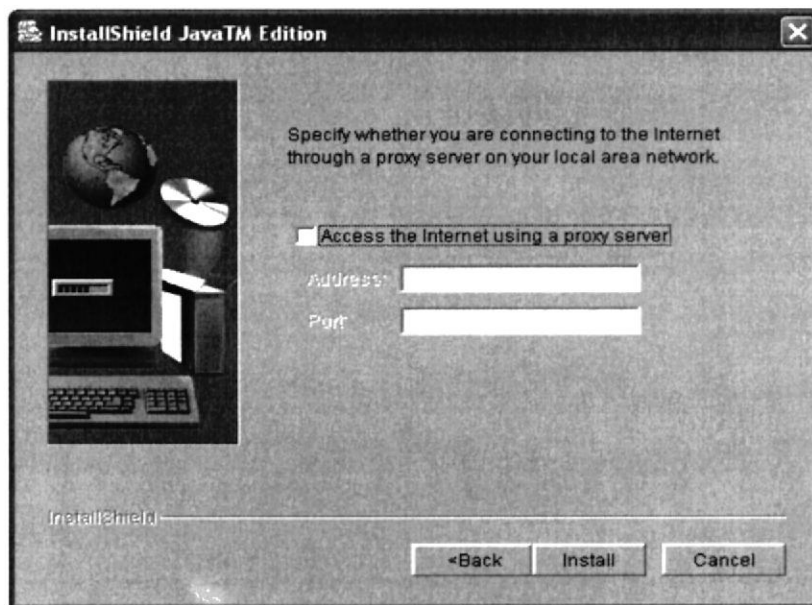
(Figura 2.28. InstallShield JavaTM Edition Add)

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



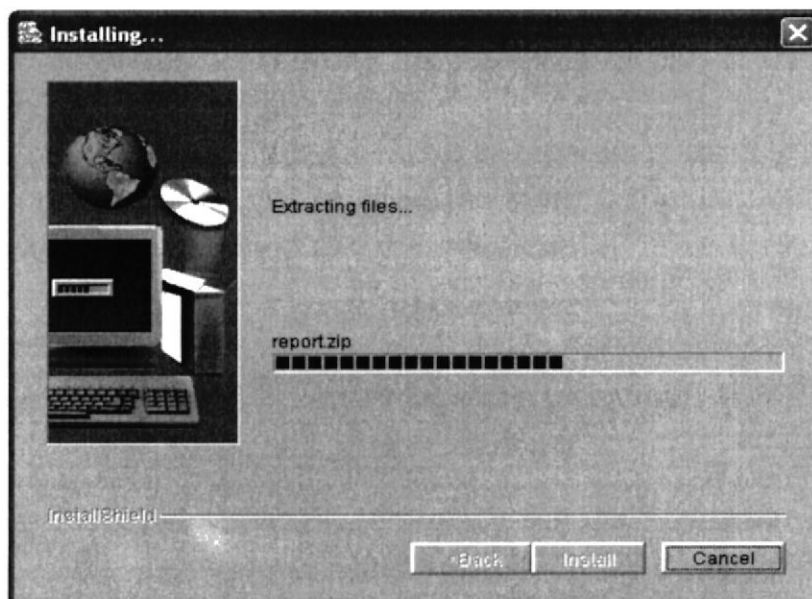
(Figura 29. InstallShield JavaTM Edition Next)

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 número del puerto de paso. Haga clic en **Next >** solamente.



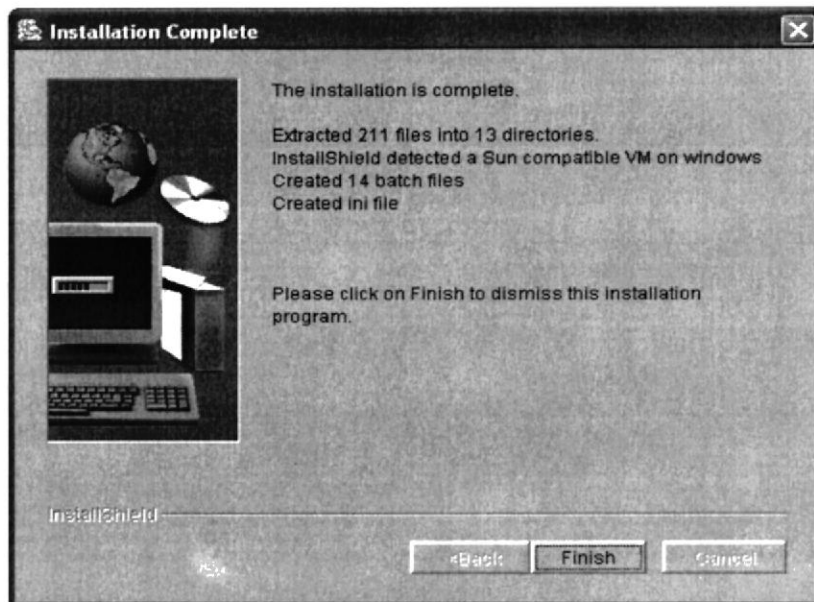
(Figura 2.30. InstallShield JavaTM Edition)

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



(Figura 2.31. Installing)

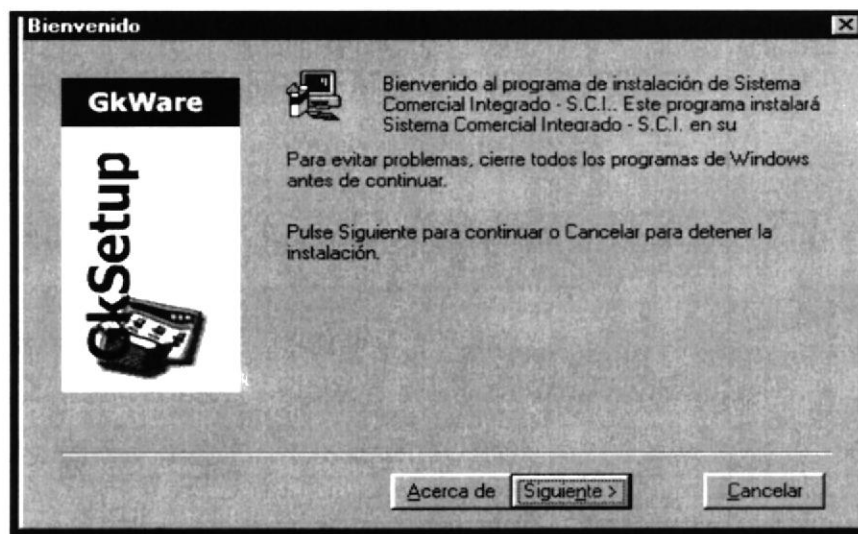
18. El siguiente mensaje informará si hubo problemas en la instalación o si se ha realizado correctamente. Si todo estuvo correcto, haga clic en finalizar



(Figura 2.32. Instalación Complete)

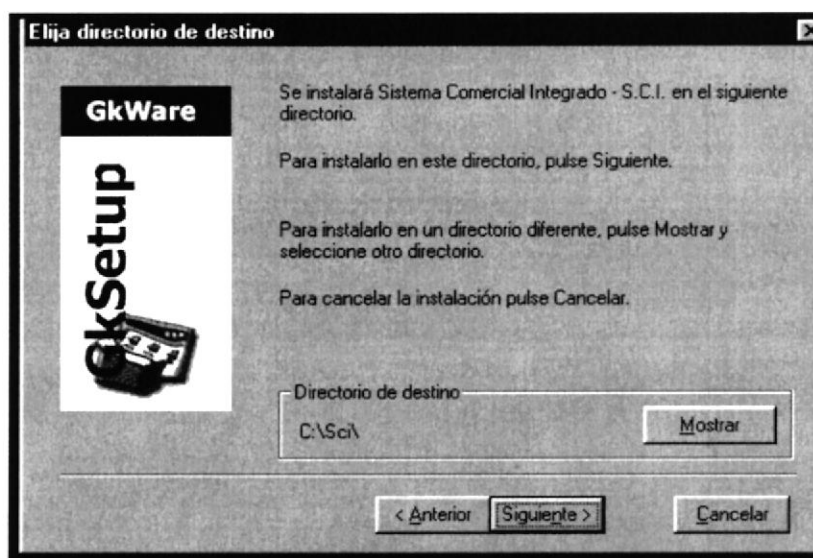
2.3 ARRANQUE DEL SISTEMA

Para el arranque del SCI se cuenta con un archivo Setup.exe que esta en el CD al dar clic aquí aparecerá esta pantalla



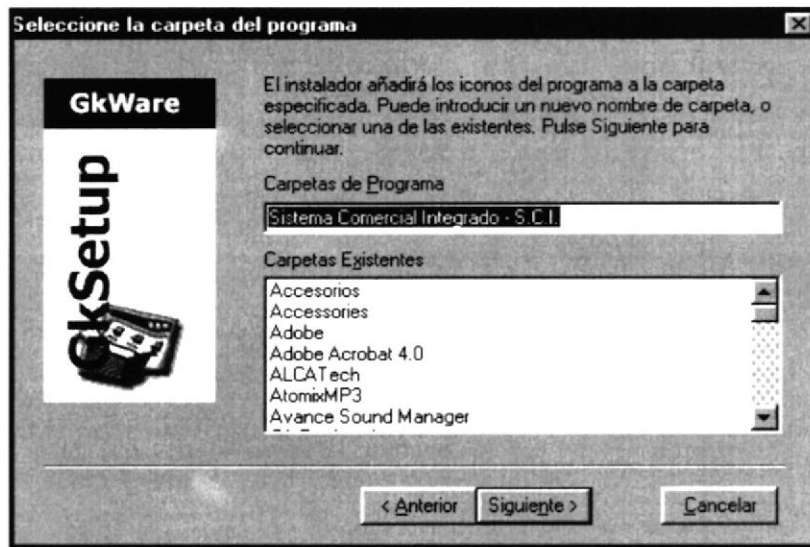
(Figura 2.33. Bienvenido)

Al pulsar Siguiente se mostrará esta otra pantalla en la que podemos cambiar la ruta en la que deseamos tener el programa.



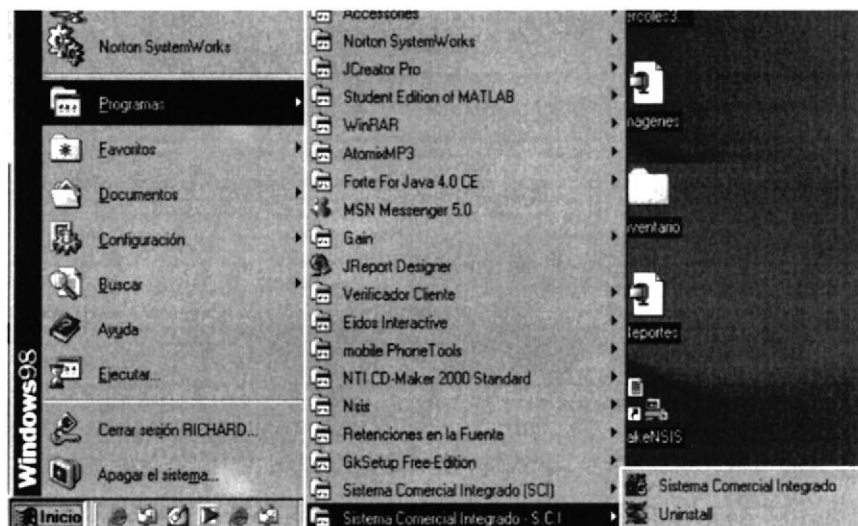
(Figura 2.34. Elija el directorio)

En esta pantalla escribimos el nombre con que deseamos ver el programa.

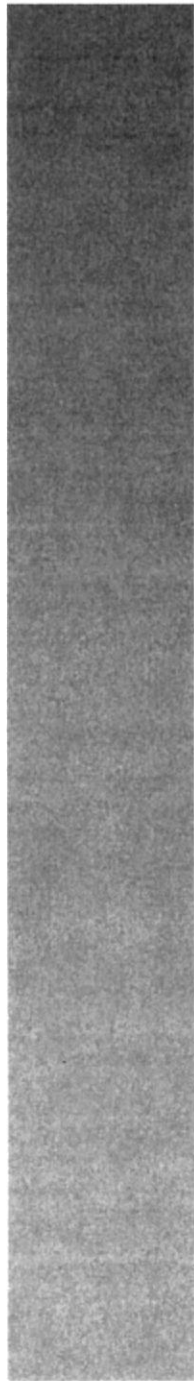


(Figura 2.35. Seleccione la carpeta)

Aquí tenemos la opción de ejecutar aquí el sistema, o buscarlo en el escritorio como muestra la siguiente pantalla



(Figura 2.36. Buscando SCI)



Capítulo 3

Operación del Sistema

3. OPERACIÓN DEL SISTEMA

3.1 PANTALLAS DEL SISTEMA

3.1.1 PANTALLA DE ACCESO AL SISTEMA

Esta opción controla el acceso al usuario validando el nombre del usuario y su respectivo password.



Figura 3.1: Pantalla de Inicio

3.1.1.1 ¿CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN?

A continuación se detalla los pasos necesarios para utilizar esta opción.

3.1.1.2 ¿CÓMO INGRESAR AL SISTEMA?

1. Ingresar el usuario
Bescobar Betty Escobar
Se escribe la letra del nombre y después el apellido, aquí no importa si se escribe con mayúscula o minúscula.
2. Ingresar el password de acceso, el mismo que se mostrara en forma de (*), ya que estará encriptado.

3. Si escribe incorrectamente la clave o password aparecerá el siguiente mensaje:

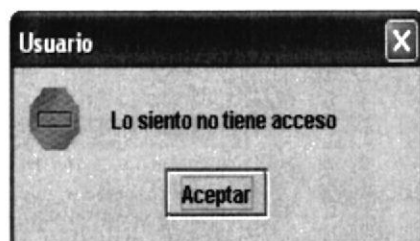


Figura 3.2: Pantalla de inicio. Sin Acceso.

4. La clave será recibida hasta un máximo de tres veces después de lo cual se cerrará el sistema.

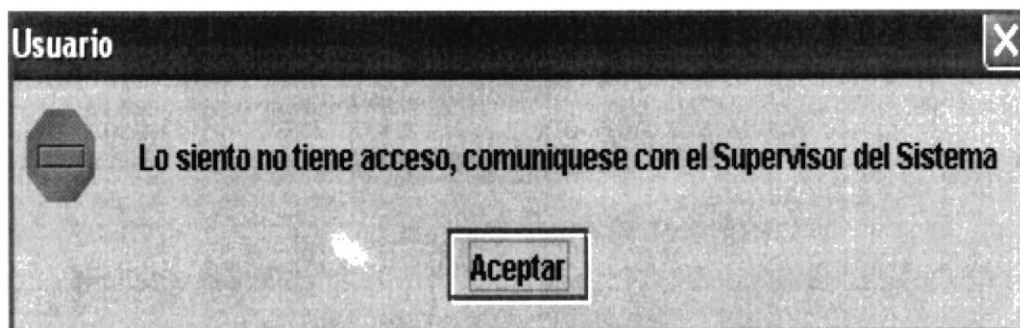
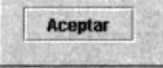


Figura 3.3: Pantalla de inicio. Sin Acceso.

Botones que se usan en esta opción

BOTONES	DESCRIPCIÓN
	Este botón valida si es correcto el usuario y clave o password.
	Este botón cancela la opción y permite salir del sistema

3.2 PANTALLA DE MÓDULOS DEL SISTEMA

Esta pantalla nos permite ingresar a los varios módulos del Sistema Comercial Integrado.

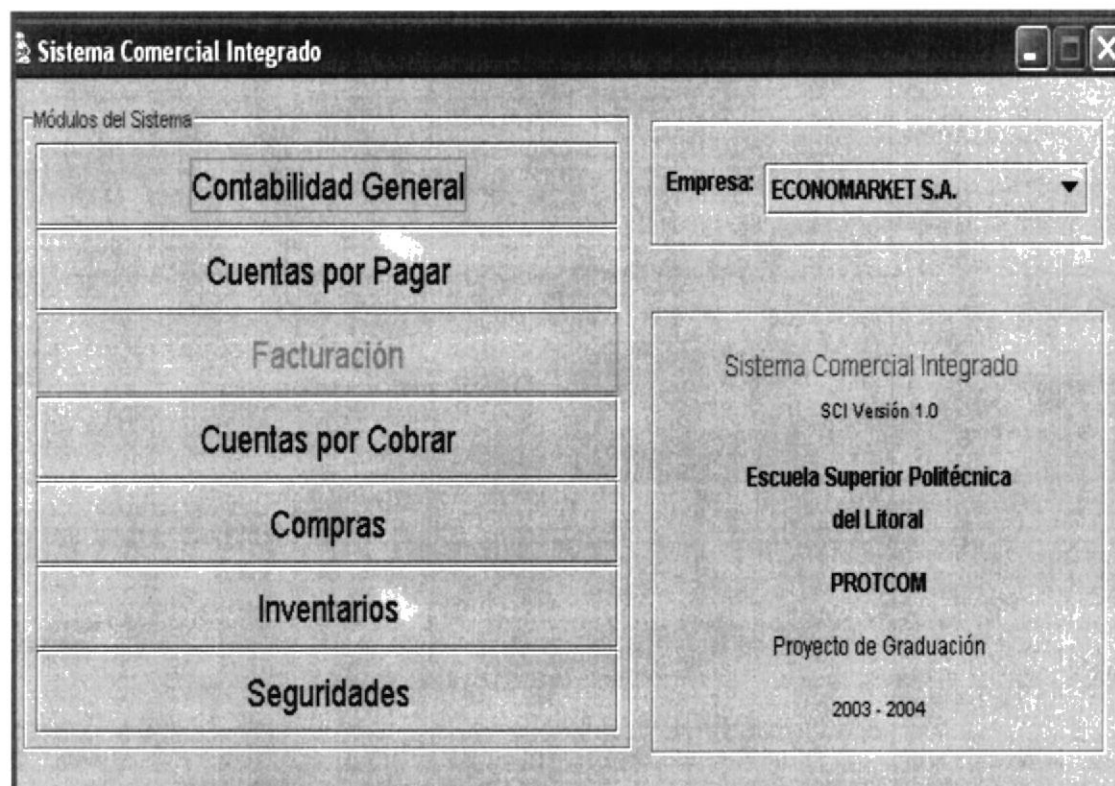


Figura 3.4: Pantalla de Módulos

3.2.1 ¿CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN?

A continuación se detalla los pasos necesarios para utilizar esta opción.

3.2.2 ¿CÓMO INGRESAR AL SISTEMA?

- Seleccione la empresa
- Presione el botón del módulo que desea abrir

Solo se van a activar los módulos y la empresa al que el usuario tiene acceso.

3.3 PANTALLA DEL MENÚ PRINCIPAL

En el Menú Principal de Seguridad, encontrará las diferentes opciones que nos ofrece las cuales son :

Mantenimientos, Movimientos, Reportes y Acerca de.

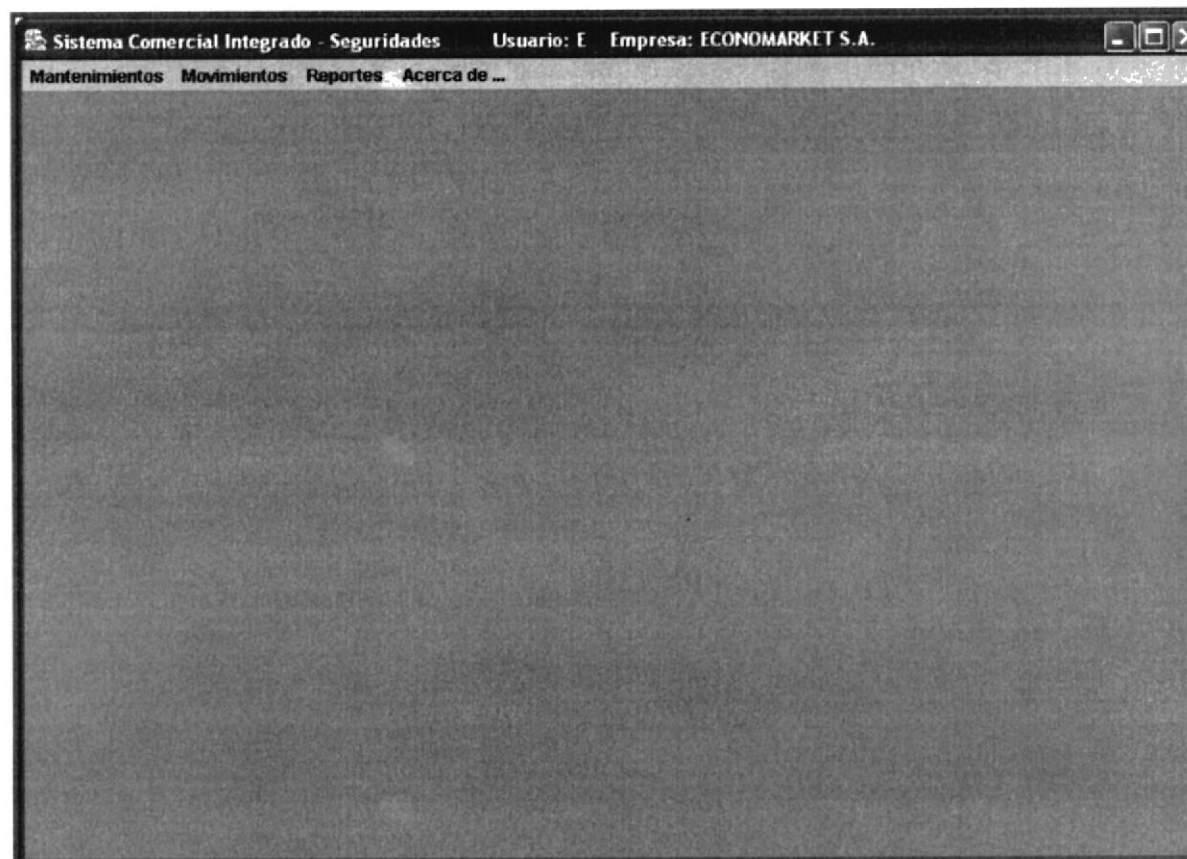


Figura 3.5: Pantalla de Menú Principal

3.4 MENÚ MANTENIMIENTO

El menú de Mantenimiento del Módulo de Seguridad nos permite crear, modificar eliminar y consultar a Usuarios, Grupos de Usuarios, Empresas, Módulos del Sistema, Opciones, Botones de Mantenimiento, Tablas del Sistema, Configuración de Parámetros, y al salir que nos retornara a la Pantalla de Módulos del Sistema.

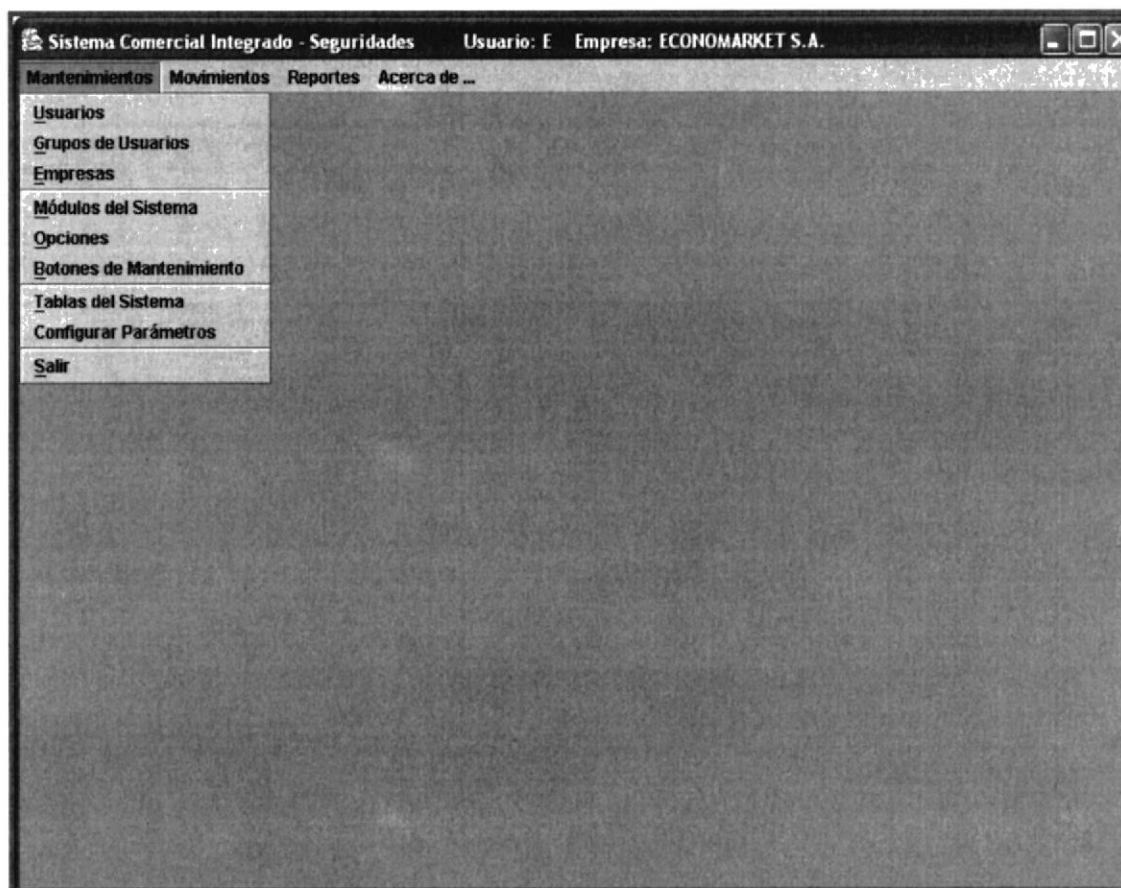


Figura 3.6: Pantalla de Menú de Mantenimientos

3.4.1 MENÚ MANTENIMIENTO DE USUARIOS

Esta pantalla nos permite ingresar los datos de los usuarios puede manejar el Sistema comercial Integrado. A continuación mostramos la pantalla.

Sistema Comercial Integrado - Seguridades - Usuarios

Codigo:

...

Cédula:

Apellidos:

Nombres:

Dirección:

Teléfonos:

Fecha de Ingreso:

Fecha de Salida:

Usuario:

Vencimiento:

Clave:

Grupo:

Cajeros

Estado

Activo

Inactivo

Cajero

Si

No

Figura 3.7: Pantalla de Mantenimiento de Usuarios

3.4.1.1 CONSULTA DE USUARIOS

BOTONES	DESCRIPCIÓN
	Este botón nos da acceso a la consulta de Usuarios.

Al darle un clic en el botón se abra la consulta, si deseamos acceder a un registro específico le damos doble clic sobre el que deseamos y automáticamente se carga en el formulario



Figura 3.8: Pantalla de Consulta de Usuarios.

3.4.1.2 ¿CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN?

A continuación detallamos los pasos necesarios para esta opción.

3.4.1.3 ¿CÓMO CREAR UN NUEVO USUARIO ?

- Presione el botón nuevo, para que estén vacíos todos los campos
- Ingresar los datos del usuario CÓMO

❖	Código,	
❖	Apellidos	obligatoria
❖	Nombre	obligatoria
❖	Cédula	
❖	Dirección	
❖	Teléfono	
❖	Fecha de Ingreso	obligatoria
❖	Fecha de Salida	
❖	Usuario	obligatoria
❖	Clave	obligatoria
❖	Grupo	
❖	Vencimiento	obligatoria
❖	Estado	
❖	Cajero	

- Presionar el botón de Grabar para registrar los nuevos datos, aparecerá el siguiente mensaje.

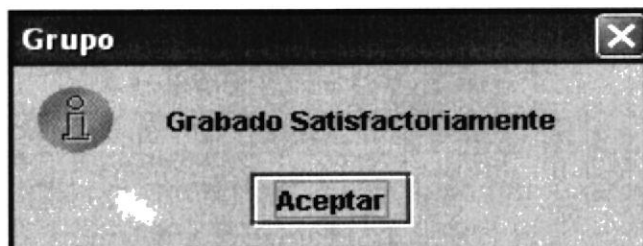


Figura 3.9: Pantalla de Grabado Satisfactorio.

Aquí se asigna al grupo que pertenece el usuario si cajeros tiene desde ya los permisos que tienen todos los cajeros en el sistema

3.4.1.4 ¿CÓMO MODIFICAR UN USUARIO ?

- Ingrese el código del usuario
- Presione el botón de buscar los datos del usuario, y espere hasta que el sistema muestre los datos.
- Modifique los datos que desee.
- Presione el botón de modificar para actualizar los datos del usuario.
- Aparecerá el siguiente mensaje.

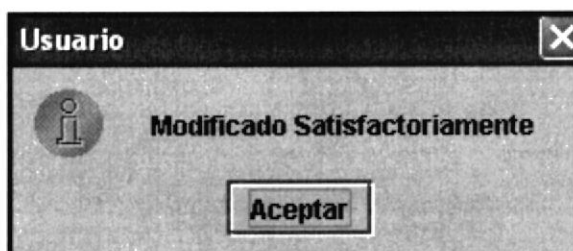


Figura 3.10: Pantalla de Modificado Satisfactorio

3.4.1.5 ¿CÓMO ELIMINAR UN USUARIO ?

- A continuación detallamos los pasos para eliminar un registro.
- Escoger el código, si es que se lo conoce, o buscarlo con la ayuda.

- Al dar clic sobre el icono eliminar aparecerá la siguiente pantalla.

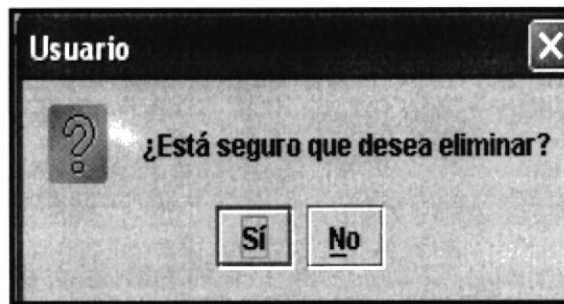


Figura 3.11: Pantalla de Confirmación de eliminación.

Si le da el clic a Sí aparecerá el siguiente mensaje.

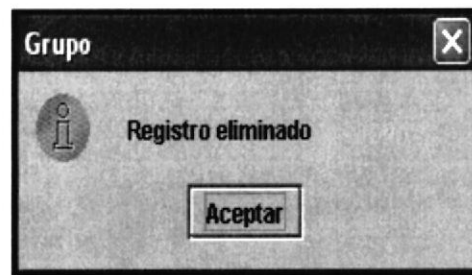


Figura 3.12: Pantalla de Eliminación de Registro.

Si busca el código y no existe le aparecerá el siguiente mensaje.

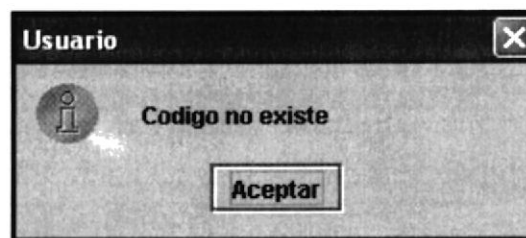


Figura 3.13: Pantalla de Mensaje Código no Existe.

3.4.1.6 BOTONES QUE SE UTILIZAN

BOTONES	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
	Nuevo	Este botón deja en blanco todos los campos para así poder ingresar uno nuevo
	Grabar	Este botón permite registrar a un nuevo usuario
	Modificar	Este botón permite modificar a un usuario.
	Eliminar	Este botón permite eliminar un usuario.
	Revertir	Este botón revierte los últimos cambios
	Buscar	Este botón permite buscar un usuario.
	Salir	Este botón permite salir del menú

3.4.2 PANTALLA DE MANTENIMIENTO DE GRUPO

Esta pantalla nos permite ingresar los datos de los varios grupos de usuarios que puede manejar el Sistema comercial Integrado. A continuación mostramos la pantalla.

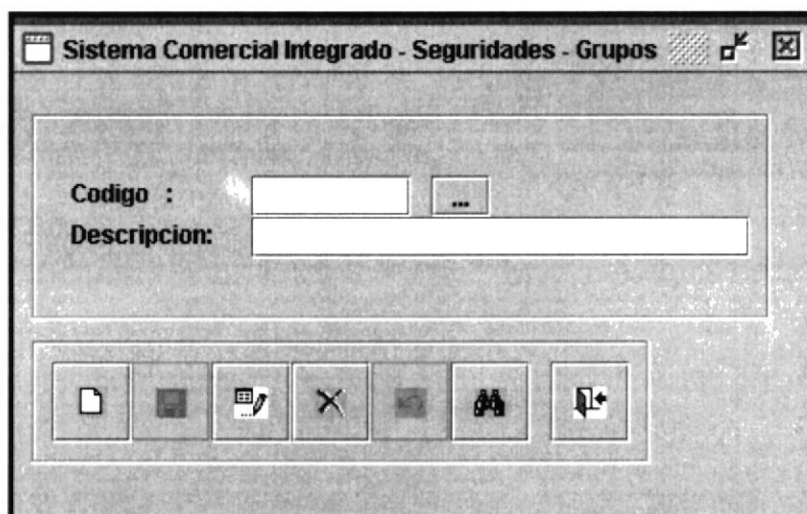


Figura 3.14: Pantalla de Mantenimiento de Grupos

3.4.2.1 CONSULTA DE GRUPO DE USUARIOS

BOTONES	DESCRIPCIÓN
	Este botón nos da acceso a la consulta de Grupo de Usuarios.

Al darle un clic en el botón se abra la consulta, si deseamos acceder a un registro específico le damos doble clic sobre el que deseamos y automáticamente se carga en el formulario

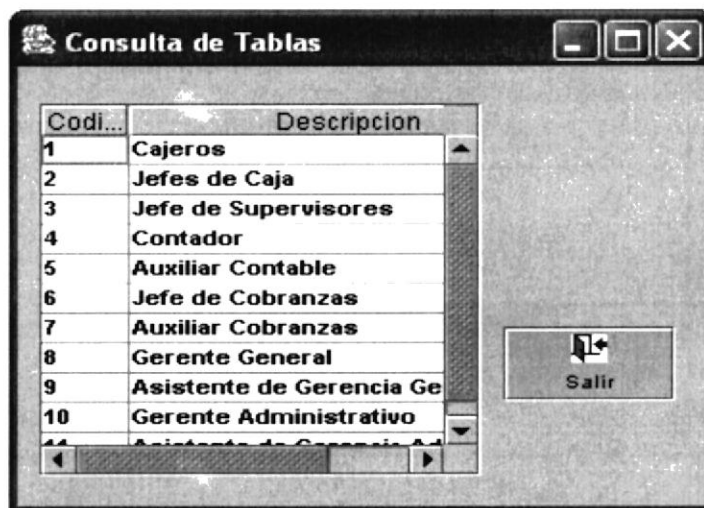


Figura 3.15: Pantalla de Consulta de Grupo de Usuarios

3.4.2.2 ¿CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN?

A continuación detallamos los pasos necesarios para esta opción.

3.4.2.3 ¿CÓMO CREAR UN NUEVO GRUPO DE USUARIOS?

- Presione el botón nuevo, para que estén vacíos todos los campos
- Ingresar :
 - Descripción del Grupo obligatorio
- Presionar el botón de Grabar para registrar los nuevos datos.

- Aparecerá el siguiente mensaje:

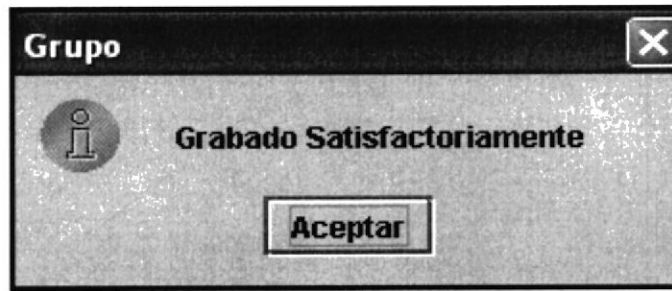


Figura 3.16: Pantalla de Mantenimiento de Grupos grabado Satisfactorio.

3.4.2.4 ¿CÓMO MODIFICAR UN GRUPO DE USUARIOS?

- Ingrese el código del grupo de usuarios
- Presione el botón de buscar los datos del grupo de usuario, y espere hasta que el sistema muestre los datos.
- Modifique los datos que desee.
- Presione el botón de modificar para actualizar los datos del grupo de usuario.
- Aparecerá el siguiente mensaje:

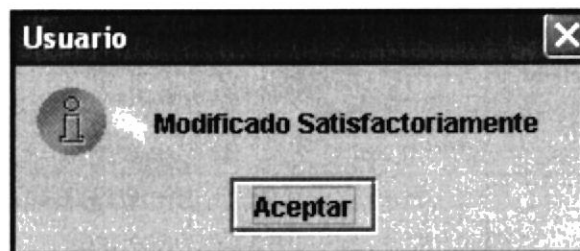


Figura 3.17: Pantalla de Modificado Satisfactorio,

- Presione el botón Salir para salir de la opción.

3.4.2.5 ¿CÓMO ELIMINAR UN GRUPO DE USUARIO ?

- A continuación detallamos los pasos para eliminar un registro.
- Escoger el código, si es que se lo conoce, o buscarlo con la ayuda.

- Al dar clic sobre el icono eliminar aparecerá la siguiente pantalla.

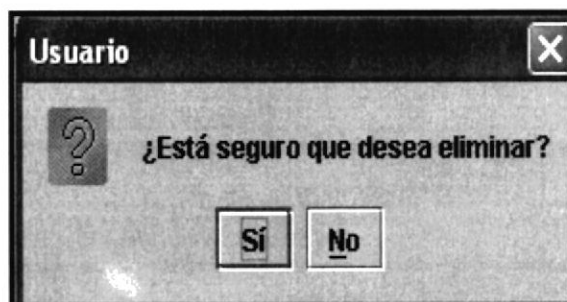


Figura 3.18: Pantalla de Confirmación de Eliminación.

Si le da el clic a Sí aparecerá el siguiente mensaje.

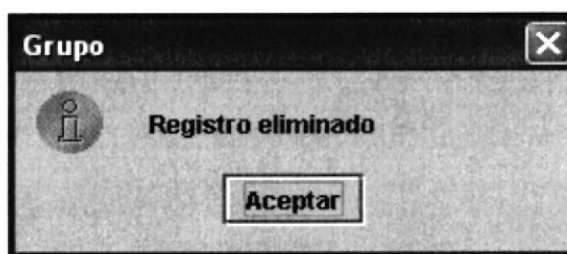


Figura 3.19: Pantalla de Eliminación de Registro

Si busca el código y no existe le aparecerá el siguiente mensaje.

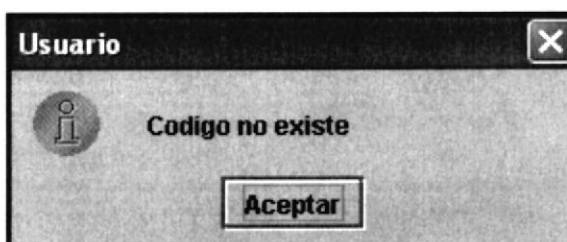


Figura 3.20: Pantalla de Código no existe.



3.4.2.6 BOTONES QUE SE UTILIZAN

BOTONES	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
	Nuevo	Este botón deja en blanco todos los campos para así poder ingresar uno nuevo
	Grabar	Este botón permite registrar a un nuevo grupo de usuarios
	Modificar	Este botón permite modificar a un grupo de usuario.
	Eliminar	Este botón permite eliminar un grupo de usuario.
	Revertir	Este botón revierte los últimos cambios
	Buscar	Este botón permite buscar un grupo de usuario.
	Salir	Este botón permite salir del menú

3.4.3 PANTALLA DE MANTENIMIENTO DE EMPRESAS

Esta pantalla nos permite ingresar los datos de las varias empresas que puede manejar el Sistema comercial Integrado. A continuación mostramos la pantalla.

Sistema Comercial Integrado - Seguridades - Empresas

Codigo: ...

Razon Social:

Descripcion:

RUC:

Direccion:

Telefono 1: Telefono 2:

Pais: **Ecuadores** ▼

Provincia: **Guayas** ▼

Ciudad: **Guayaquil** ▼

Contribuyente Especial
☐ SI ☐ NO

Email:

Nombre Representante:

Cedula Representante:

Nombre Contador:

Registro Contador:

Observaciones:

Toolbar:

Figura 3.21: Pantalla de Mantenimiento de Empresas

3.4.3.1 CONSULTA DE EMPRESA

BOTONES	DESCRIPCIÓN
	Este botón nos da acceso a la consulta de Empresa.

Al darle un clic en el botón se abra la consulta, si deseamos acceder a un registro específico, le damos doble clic sobre el que deseamos y automáticamente se carga en el formulario

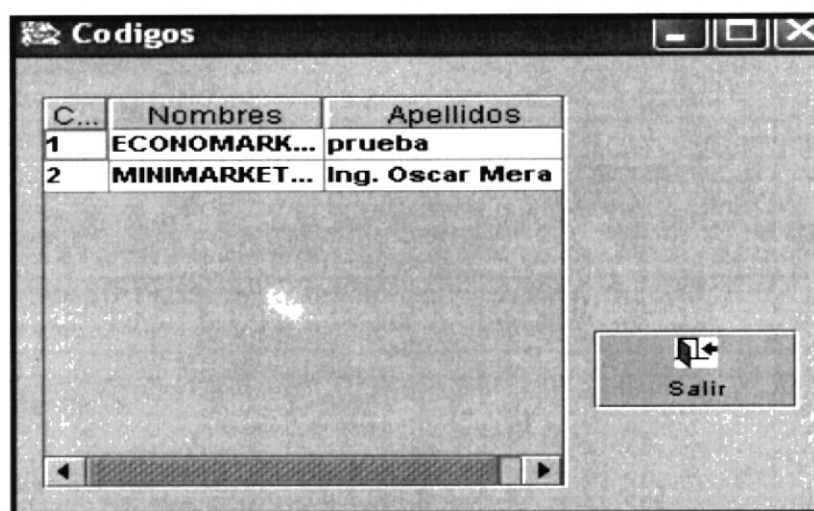


Figura 3.22: Pantalla de Consulta de empresa

3.4.3.2 ¿CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN?

A continuación detallamos los pasos necesarios para esta opción.

3.4.3.3 ¿CÓMO CREAR UNA NUEVA EMPRESA?

- Presione el botón nuevo, para que estén vacíos todos los campos
- Ingresar los datos de la empresa
 - Código
 - Razón Social obligatorio
 - Descripción
 - Ruc
 - Dirección
 - Teléfono1
 - Teléfono2
 - País
 - Ciudad
 - Provincia
 - Nombre de Representante

- Número de cédula
 - Email
 - Contador
 - Registro Contable
 - Contribuyente especial
 - Observaciones
- Presionar el botón de Grabar para registrar los nuevos datos.
 - Aparecerá el siguiente mensaje.

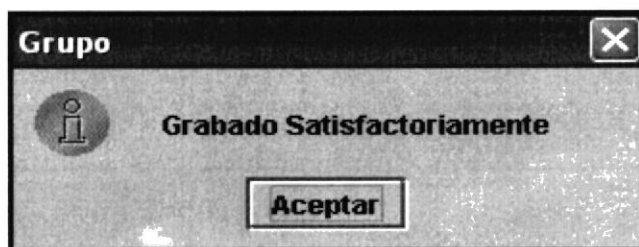


Figura 3.23: Pantalla de Grabado Satisfactorio.

3.4.3.4 ¿CÓMO MODIFICAR UNA EMPRESA?

- Ingrese el código de la empresa
- Presione el botón de buscar los datos de la empresa, y espere hasta que el sistema muestre los datos.
- Presione el botón de modificar para actualizar los datos de la empresa.
- Aparecerá el siguiente mensaje:

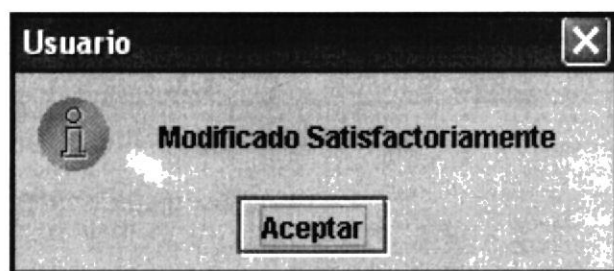


Figura 3.24: Pantalla de Modificado Satisfactorio

- Presione el botón Salir para salir de la opción.

3.4.3.5 ¿CÓMO ELIMINAR UNA EMPRESA ?

- A continuación detallamos los pasos para eliminar un registro.
- Escoger el código, si es que se lo conoce, o buscarlo con la ayuda.
- Al dar clic sobre el icono eliminar aparecerá la siguiente pantalla.

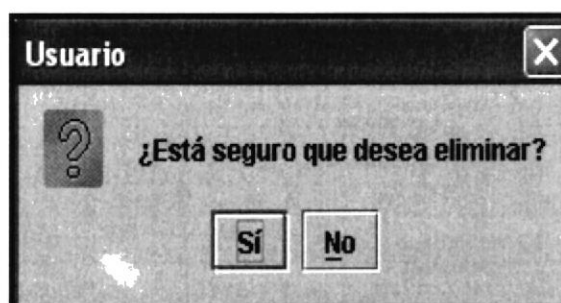


Figura 3.25: Pantalla de Eliminación de Registro

Si le da el clic a Sí aparecerá el siguiente mensaje.

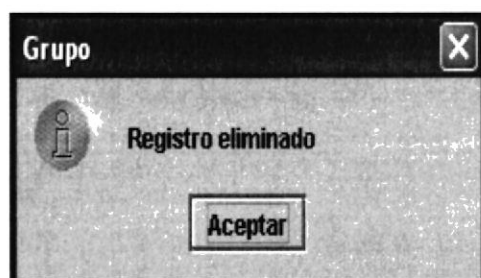


Figura 3.26: Pantalla de Eliminación de Registro

Si busca el código y no existe le aparecerá el siguiente mensaje.

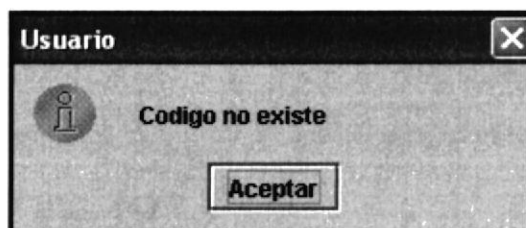


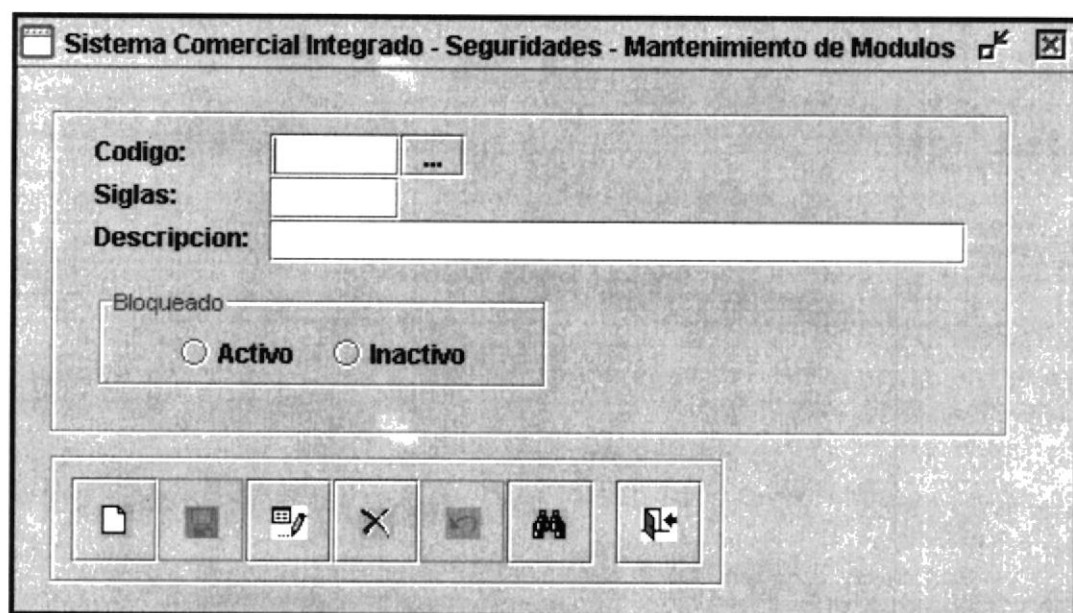
Figura 3.27.: Pantalla de Código no existe.

3.4.3.6 BOTONES QUE SE UTILIZAN

BOTONES	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
	Nuevo	Este botón deja en blanco todos los campos para así poder ingresar uno nuevo
	Grabar	Este botón permite registrar una nueva empresa
	Modificar	Este botón permite modificar una nueva empresa
	Eliminar	Este botón permite eliminar una nueva empresa
	Revertir	Este botón revierte los últimos cambios
	Buscar	Este botón permite buscar una nueva empresa
	Salir	Este botón permite salir del menú

3.4.4 PANTALLA DE MANTENIMIENTO DE MÓDULOS

En esta pantalla se permite ingresar los datos de los diferentes módulos del sistema.



Sistema Comercial Integrado - Seguridades - Mantenimiento de Módulos

Codigo:

Siglas:

Descripcion:

Bloqueado

☐ Activo ☐ Inactivo

Figura 3.28: Pantalla de Mantenimiento de Módulos.

3.4.4.1 CONSULTA DE MÓDULO

BOTONES	DESCRIPCIÓN
	Este botón nos da acceso a la consulta de Módulo.

Al darle un clic en el botón se abra la consulta, si deseamos acceder a un registro específico, le damos doble clic sobre el que deseamos y automáticamente se carga en el formulario



Figura 3.29: Pantalla de Consulta de Módulos

3.4.4.2 ¿CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN?

A continuación detallamos los pasos necesarios para esta opción.

3.4.4.3 ¿CÓMO CREAR UN NUEVO MÓDULO ?

- Presione el botón nuevo, para que estén vacíos todos los campos
- Ingresar los datos del módulo CÓMO
 - Siglas obligatorio
 - Descripción obligatorio
 - Sí esta activo o inactivo.
- Presionar el botón de Grabar para registrar los nuevos datos.

- Aparecerá el siguiente mensaje:

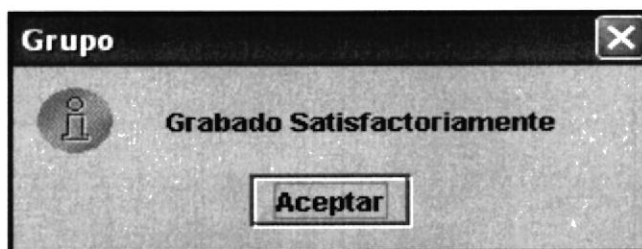


Figura 3.30: Pantalla de Grabado Satisfactorio.

3.4.4.4 ¿CÓMO MODIFICAR UN MÓDULO?

- Ingrese el código del módulo.
- Presione el botón de buscar los datos del módulo, y espere hasta que el sistema muestre los datos.
- Presione el botón de modificar para actualizar los datos del módulo.
- Aparecerá el siguiente mensaje:

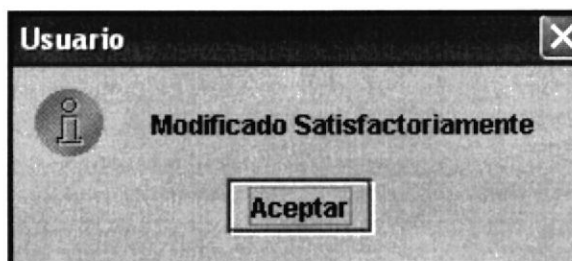


Figura 3.31: Pantalla de Modificado Satisfactorio

- Presione el botón Salir para salir de la opción.

3.4.4.5. ¿CÓMO ELIMINAR UN MÓDULO ?

- A continuación detallamos los pasos para eliminar un registro.
- Escoger el código, si es que se lo conoce, o buscarlo con la ayuda.

- Al dar clic sobre el icono eliminar aparecerá la siguiente pantalla.

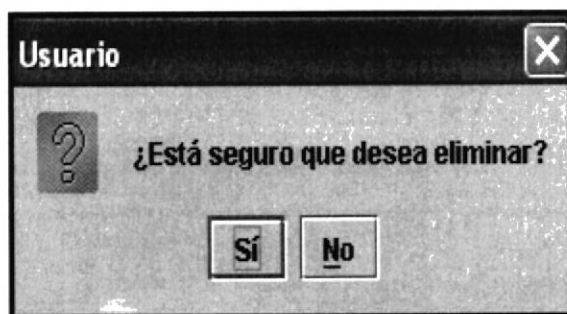


Figura 3.32.: Pantalla de confirmación de eliminación

Si le da el clic a Sí aparecerá el siguiente mensaje.

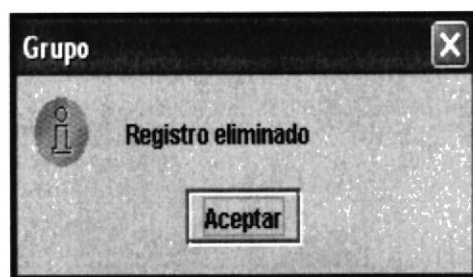


Figura 3.33: Pantalla de Mantenimiento de Módulos.

Si busca el código y no existe le aparecerá el siguiente mensaje.

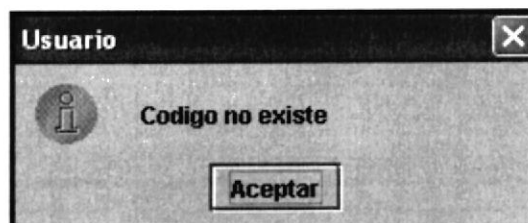


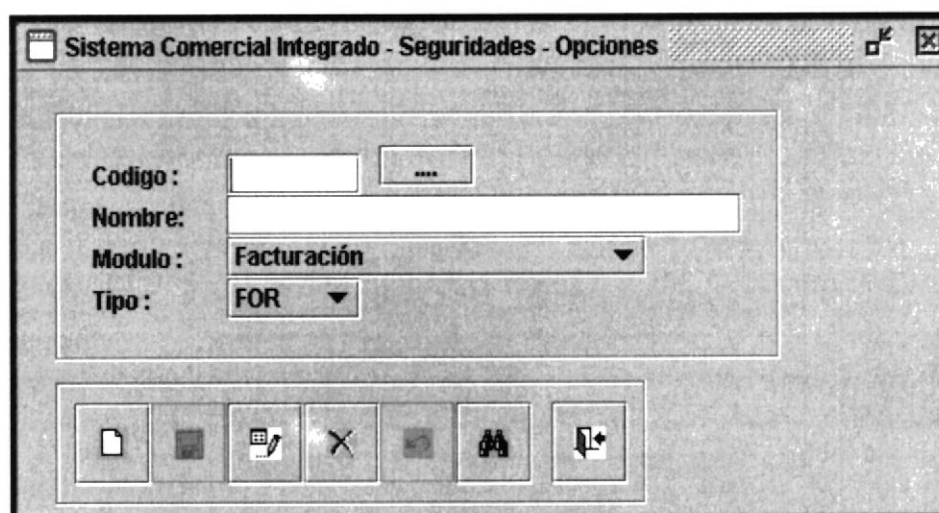
Figura 3.34: Pantalla de Código no existe.

3.4.4.6 BOTONES QUE SE UTILIZAN

BOTONES	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
	Nuevo	Este botón deja en blanco todos los campos para así poder ingresar uno nuevo
	Grabar	Este botón permite registrar un nuevo módulo
	Modificar	Este botón permite modificar un nuevo módulo
	Eliminar	Este botón permite eliminar un nuevo módulo
	Revertir	Este botón revierte los últimos cambios
	Buscar	Este botón permite buscar un nuevo módulo
	Salir	Este botón permite salir del menú

3.4.5 PANTALLA DE MANTENIMIENTO DE OPCIONES

En esta pantalla se permite ingresar los datos de los diferentes Opciones de botones del sistema.



The screenshot shows a window titled "Sistema Comercial Integrado - Seguridades - Opciones". Inside, there is a form with the following fields:

- Codigo:** A text input field followed by a small button with four asterisks "****".
- Nombre:** A long text input field.
- Modulo:** A dropdown menu currently showing "Facturación".
- Tipo:** A dropdown menu currently showing "FOR".

Below the form is a toolbar containing seven icons corresponding to the buttons described in the table above: a blank document (Nuevo), a floppy disk (Grabar), a notepad and pencil (Modificar), a trash can (Eliminar), a circular arrow (Revertir), a magnifying glass (Buscar), and a door with an arrow (Salir).

Figura 3.35: Pantalla de Mantenimiento de Opciones.

3.4.5.1 CONSULTA DE OPCIONES

BOTONES	DESCRIPCIÓN
	Este botón nos da acceso a la consulta de Opciones.

Al darle un clic en el botón se abra la consulta, si deseamos acceder a un registro específico, le damos doble clic sobre el que deseamos y automáticamente se carga en el formulario

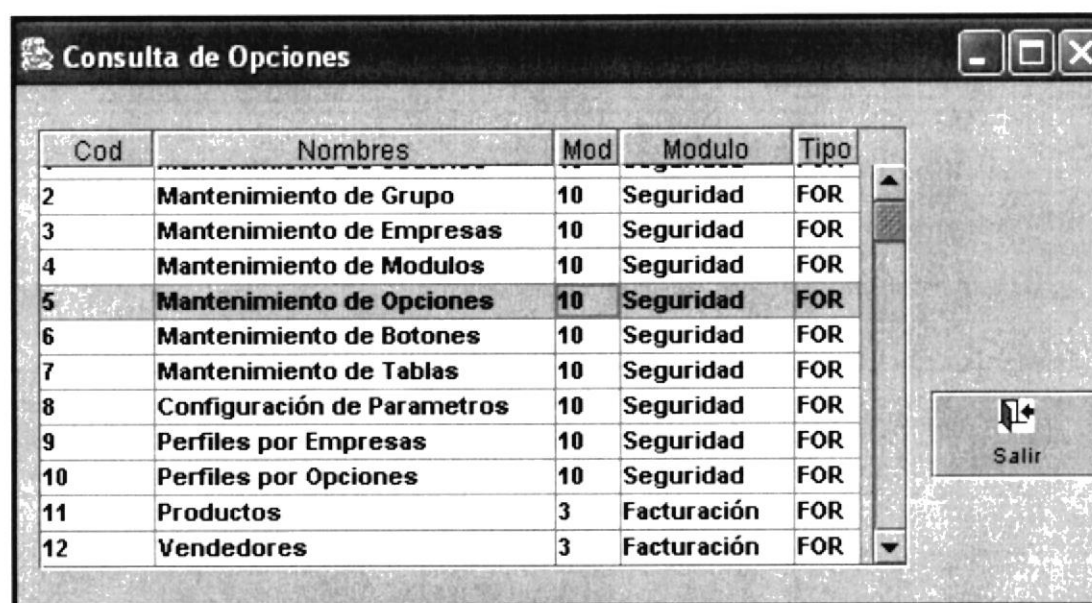


Figura 3.36: Pantalla de Consulta de Mantenimiento de Opciones

3.4.5.2 ¿CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN?

A continuación detallamos los pasos necesarios para esta opción.

3.4.5.3 ¿CÓMO CREAR UNA NUEVA OPCIÓN?

- Presione el botón nuevo, para que estén vacíos todos los campos
- Ingresar los datos de la opción CÓMO
 - Nombre del Programa obligatorio
 - Asignar a que Módulo pertenece.
 - Asignar si es Formulario o Reporte.
- Presionar el botón de Grabar para registrar los nuevos datos.

- Aparecerá el siguiente mensaje:

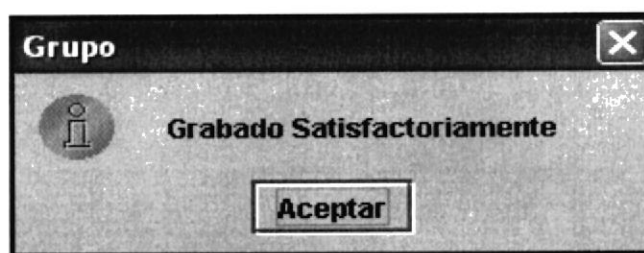


Figura 3.37: Pantalla de Grabado Satisfactorio.

3.4.5.4 ¿CÓMO MODIFICAR UNA OPCIÓN?

- Ingrese el código de la opción.
- Presione el botón de buscar los datos de la opción o programa, y espere hasta que el sistema muestre los datos.
- Presione el botón de modificar para actualizar los datos de la opción.
- Aparecerá el siguiente mensaje:

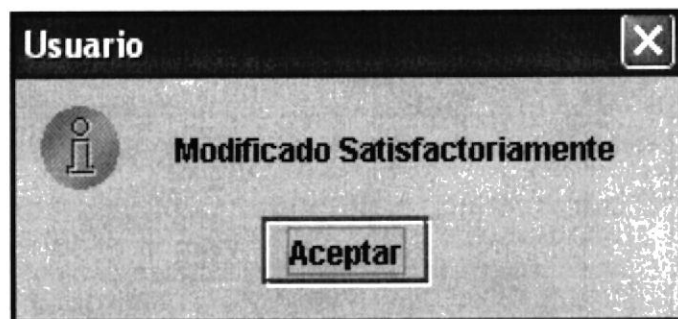


Figura 3.38: Pantalla de Modificado Satisfactorio

- Presione el botón Salir para salir de la opción.

3.4.5.5 ¿CÓMO ELIMINAR UNA OPCIÓN ?

- A continuación detallamos los pasos para eliminar un registro.
- Escoger el código, si es que se lo conoce, o buscarlo con la ayuda.
- Al dar clic sobre el icono eliminar aparecerá la siguiente pantalla.

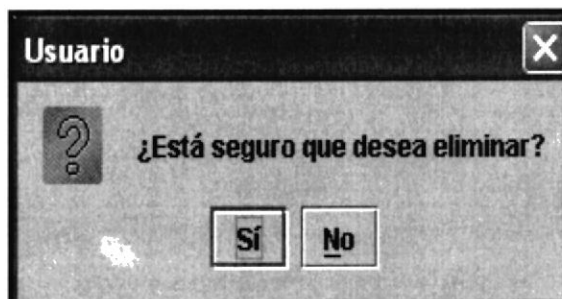


Figura 3.39: Pantalla de confirmación de eliminación

Si le da el clic a Sí aparecerá el siguiente mensaje.

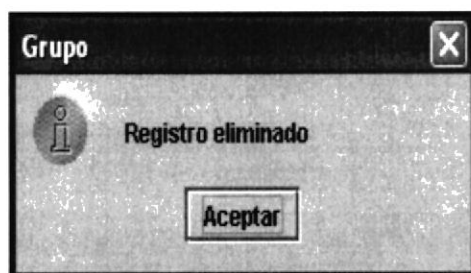


Figura 3.40: Pantalla de Eliminación de Registro

Si busca el código y no existe le aparecerá el siguiente mensaje.

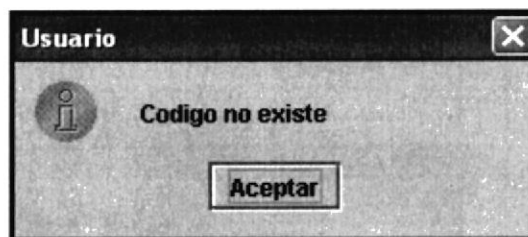


Figura 3.41: Pantalla de Código no existe.

3.4.5.6 BOTONES QUE SE UTILIZAN

BOTONES	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
	Nuevo	Este botón deja en blanco todos los campos para así poder ingresar uno nuevo
	Grabar	Este botón permite registrar una nueva opción
	Modificar	Este botón permite modificar una nueva opción
	Eliminar	Este botón permite eliminar una nueva opción
	Revertir	Este botón revierte los últimos cambios
	Buscar	Este botón permite buscar una nueva opción
	Salir	Este botón permite salir del menú

3.4.6 PANTALLA DE MANTENIMIENTO DE BOTONES

En esta pantalla se permite ingresar los datos de los diferentes Botones del sistema.

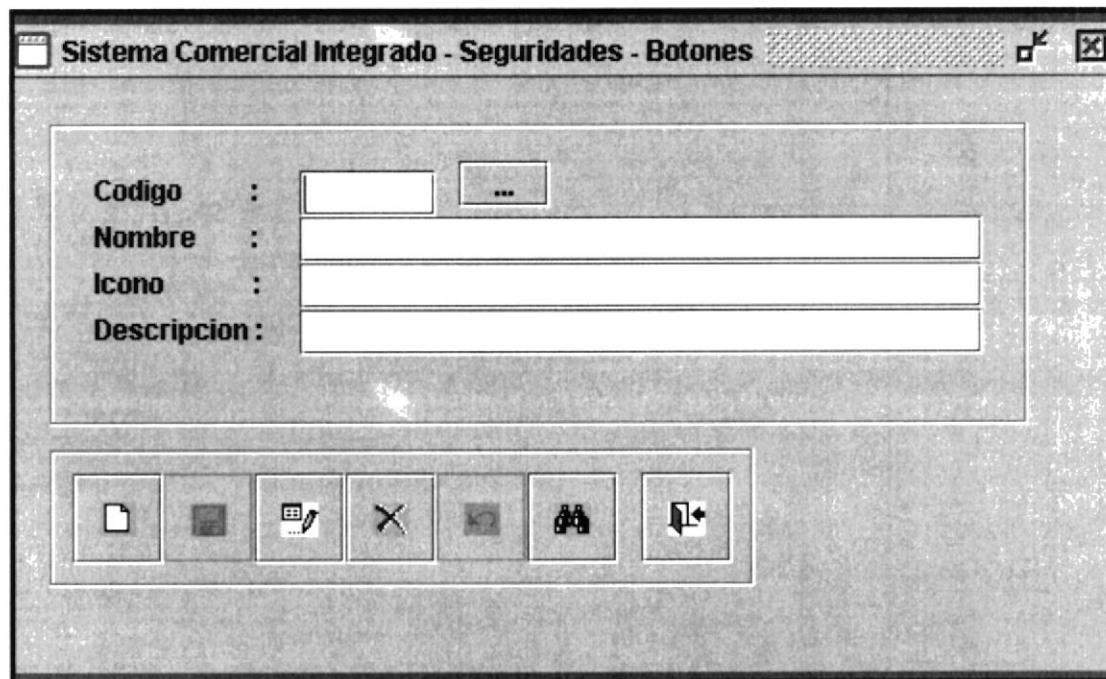


Figura 3.42: Pantalla de Mantenimiento de Botones.

3.4.6.1 CONSULTA DE BOTONES

BOTONES	DESCRIPCIÓN
	Este botón nos da acceso a la consulta de botones

Al darle un clic en el botón se abra la consulta, si deseamos acceder a un registro específico, le damos doble clic sobre el que deseamos y automáticamente se carga en el formulario

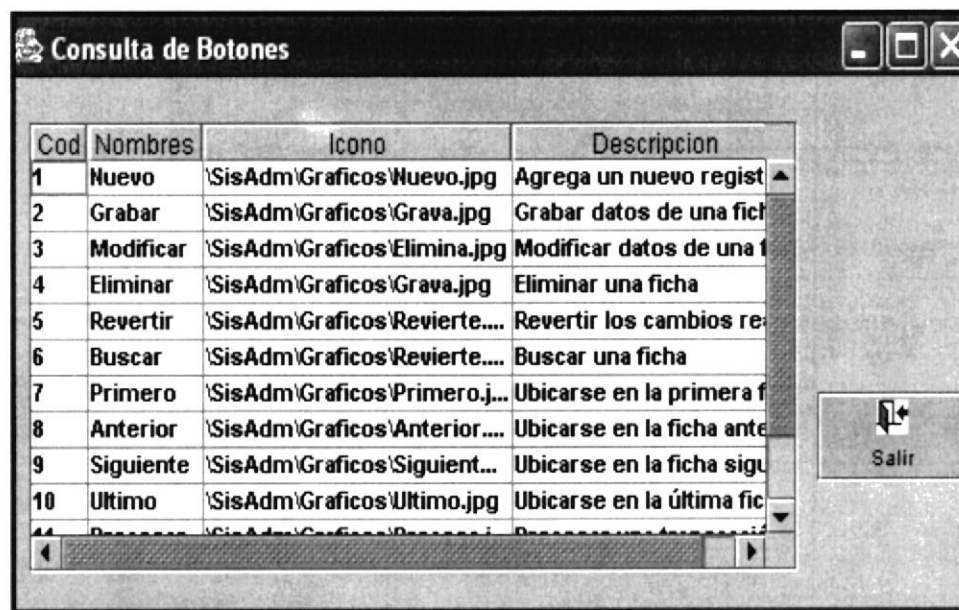


Figura 3.43: Pantalla de Consulta de Botones

3.4.6.2 ¿CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN?

A continuación detallamos los pasos necesarios para esta opción.

3.4.6.3 ¿CÓMO CREAR UN NUEVO BOTÓN?

- Presione el botón nuevo, para que estén vacíos todos los campos
- Ingresar los datos del botón CÓMO
 - Nombre obligatorio
 - Ruta del Ícono obligatorio
 - Descripción
- Presionar el botón de Grabar para registrar los nuevos datos.

- Aparecerá el siguiente mensaje:

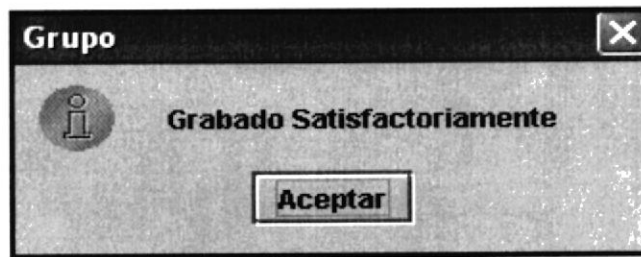


Figura 3.44: Pantalla de Grabado Satisfactorio de Botones

3.4.6.4 ¿CÓMO MODIFICAR UN BOTÓN?

- Ingrese el código del botón.
- Presione el botón de buscar los datos del botón, y espere hasta que el sistema muestre los datos.
- Presione el botón de modificar para actualizar los datos de la opción.
- Modifique los datos que desee.
- Aparecerá el siguiente mensaje:

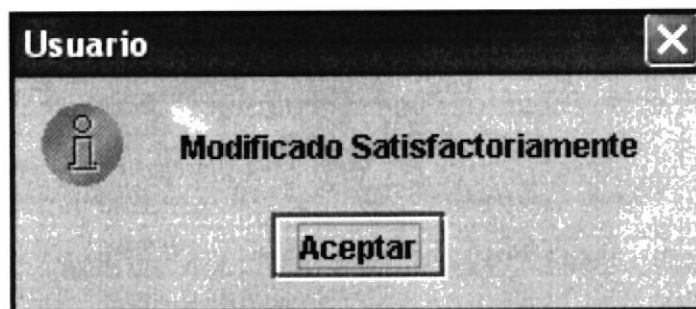


Figura 3.45: Pantalla de Modificado Satisfactorio de Botones

- Presione el botón Salir para salir del mantenimiento de botones.

3.4.6.5 ¿CÓMO ELIMINAR UN BOTÓN?

- A continuación detallamos los pasos para eliminar un registro.
- Escoger el código, si es que se lo conoce, o buscarlo con la ayuda.
- Al dar clic sobre el icono eliminar aparecerá la siguiente pantalla.

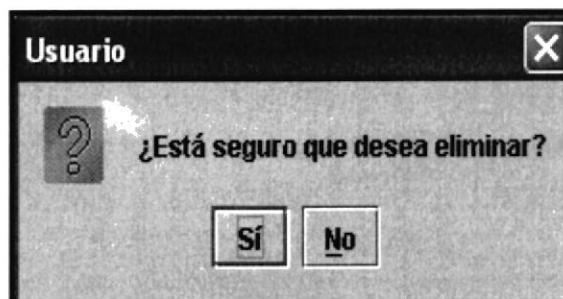


Figura 3.46: Pantalla de confirmación de eliminación de Botones

Si le da el clic a Sí aparecerá el siguiente mensaje.

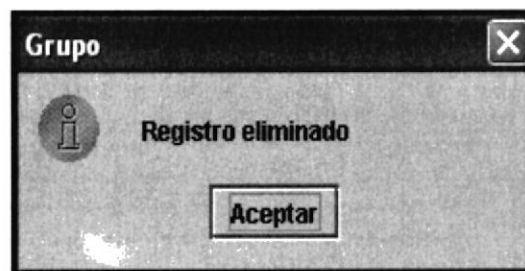


Figura 3.47: Pantalla de Eliminación de Registro de Botones

Si busca el código y no existe le aparecerá el siguiente mensaje.

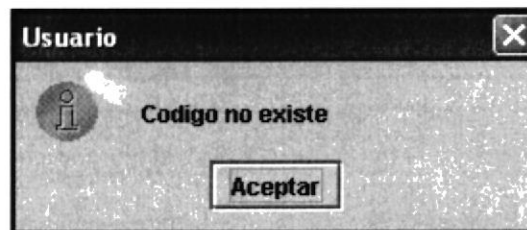


Figura 3.48: Código no existe de Botones

3.4.6.6 BOTONES QUE SE UTILIZAN

BOTONES	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
	Nuevo	Este botón deja en blanco todos los campos para así poder ingresar uno nuevo
	Grabar	Este botón permite registrar un nuevo botón
	Modificar	Este botón permite modificar un nuevo botón
	Eliminar	Este botón permite eliminar un nuevo botón
	Revertir	Este botón revierte los últimos cambios
	Buscar	Este botón permite buscar un nuevo botón
	Salir	Este botón permite salir del menú



3.4.7 PANTALLA DE MANTENIMIENTO DE TABLAS

En esta pantalla se permite ingresar los datos de las diferentes tablas.

Figura 3.49: Pantalla de Mantenimiento de Tablas.

3.4.7.1 CONSULTA DE TABLAS

BOTONES	DESCRIPCIÓN
	Este botón nos da acceso a la consulta de Tablas.

Al darle un clic en el botón se abra la consulta, si deseamos acceder a un registro específico, le damos doble clic sobre el que deseamos y automáticamente se carga en el formulario

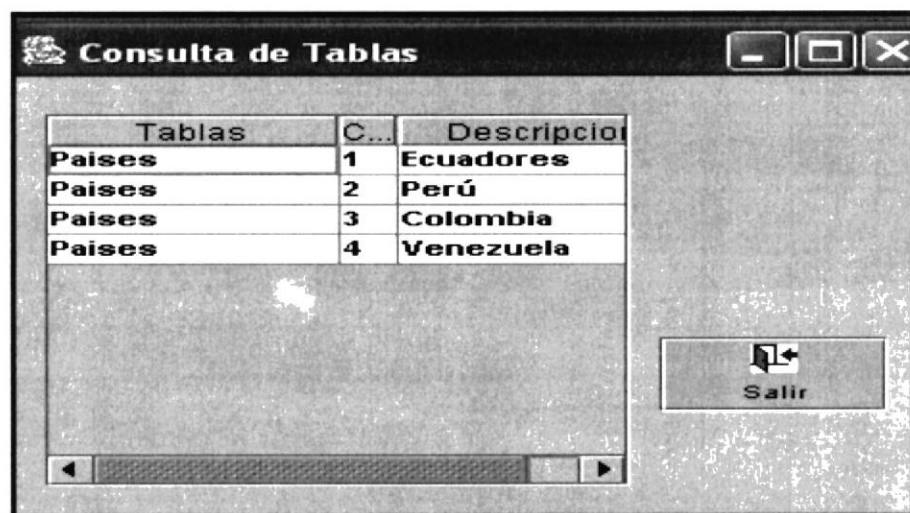


Figura 3.50: Pantalla de Consulta de Tablas

3.4.7.2 ¿CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN?

A continuación detallamos los pasos necesarios para esta opción.

3.4.7.3 ¿CÓMO CREAR UNA NUEVA TABLA?

- Presione el botón nuevo, para que estén vacíos todos los campos
- Ingresar los datos de la tabla CÓMO
 - Asignar que se va a crear un País o una Ciudad.
 - Descripción
- Presionar el botón de Grabar para registrar los nuevos datos.

- Aparecerá el siguiente mensaje:

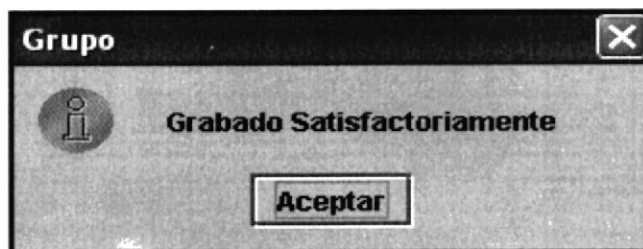


Figura 3.51: Pantalla de Mantenimiento. Pantalla de Grabado Satisfactorio de Tablas

3.4.7.4 ¿CÓMO MODIFICAR UNA TABLA ?

- Escoja el nombre de la tabla que va a modificar.
- Ingrese el código
- Presione el botón de buscar los datos del botón, y espere hasta que el sistema muestre los datos.
- Modifique los datos que desee.
- Presione el botón de modificar para actualizar los datos de la opción.
- Aparecerá el siguiente mensaje:

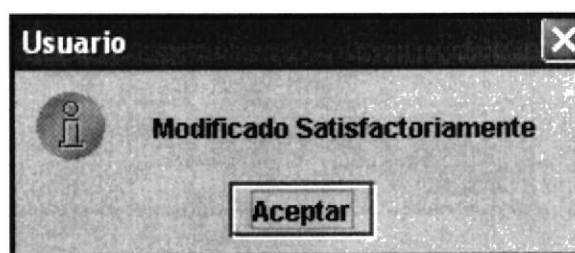


Figura 3.52: Pantalla de Modificado Satisfactorio de Tablas

- Presione el botón Salir para salir del mantenimiento de botones.



3.4.7.5 ¿CÓMO ELIMINAR UNA TABLA?

- A continuación detallamos los pasos para eliminar un registro.
- Escoger el código, si es que se lo conoce, o buscarlo con la ayuda.
- Al dar clic sobre el icono eliminar aparecerá la siguiente pantalla.

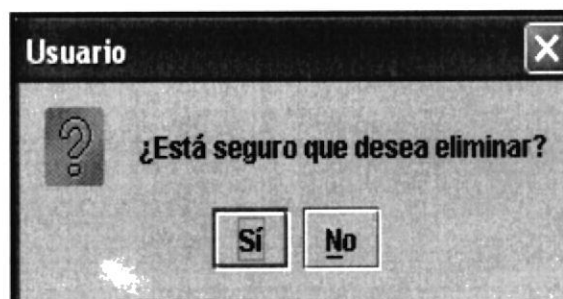


Figura 3.53: Pantalla de confirmación de eliminación de Tablas

Si le da el clic a Sí aparecerá el siguiente mensaje.

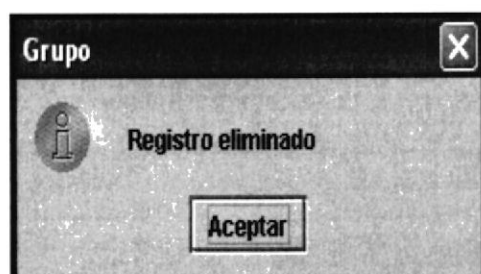


Figura 3.54: Pantalla de Eliminación de Registro de Tablas.

Si busca el código y no existe le aparecerá el siguiente mensaje.

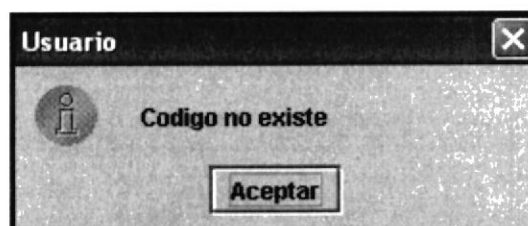


Figura 3.55: Código no existe de Tablas



3.4.7.6 BOTONES QUE SE UTILIZAN

BOTONES	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
	Nuevo	Este botón deja en blanco todos los campos para así poder ingresar uno nuevo
	Grabar	Este botón permite registrar una nueva tabla
	Modificar	Este botón permite modificar una nueva tabla
	Eliminar	Este botón permite eliminar una nueva tabla
	Revertir	Este botón revierte los últimos cambios
	Buscar	Este botón permite buscar una nueva tabla
	Salir	Este botón permite salir del MENÚ

3.4.8 PANTALLA DE MANTENIMIENTO DE PARÁMETROS

En esta pantalla se permite ingresar los datos del parámetro.

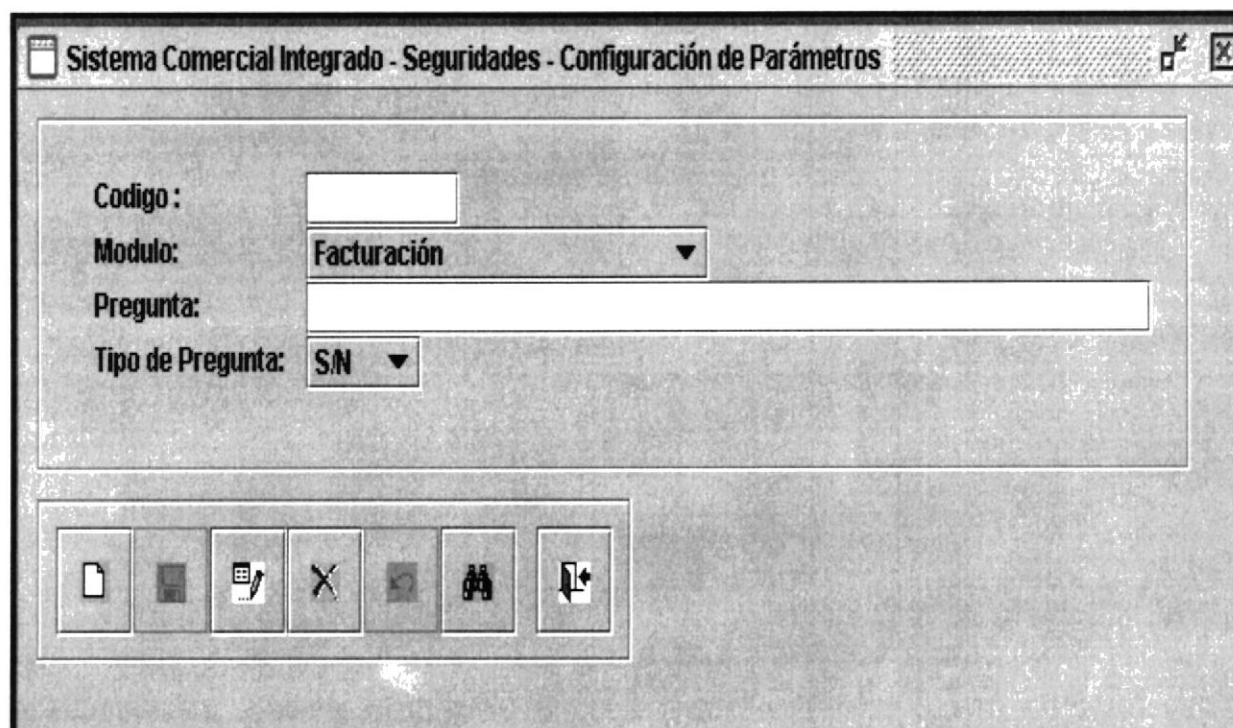


Figura 3.56: Pantalla de Mantenimiento de Parámetros.

3.4.8.1 ¿CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN?

A continuación detallamos los pasos necesarios para esta opción.

3.4.8.2 ¿CÓMO CREAR UN NUEVO PARÁMETRO?

- Presione el botón nuevo, para que estén vacíos todos los campos
- Ingresar los datos del parámetro CÓMO

Asignar el módulo.

- La pregunta que se desea realizar. Obligatorio.
- Si la respuesta de la pregunta es S/N, Numérico, o Porcentaje.
- Presionar el botón de Grabar para registrar los nuevos datos.

- Aparecerá el siguiente mensaje:

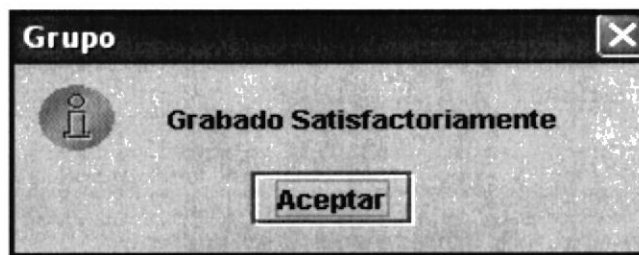


Figura 3.57: Pantalla de Grabado Satisfactorio. De Parámetros

3.4.8.3 ¿CÓMO MODIFICAR UN PARÁMETRO ?

- Ingrese el código
- Presione el botón de buscar los datos del parámetro, y espere hasta que el sistema muestre los datos.
- Modifique los datos que desee.
- Presione el botón de modificar para actualizar los datos del parámetro.
- Aparecerá el siguiente mensaje:

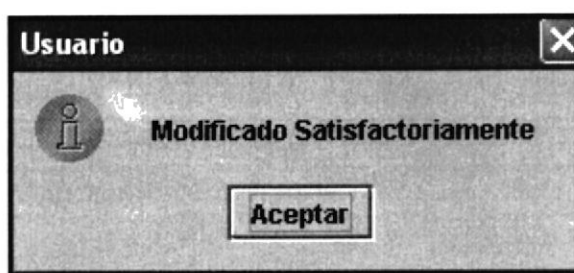


Figura 3.58: Pantalla de Modificado Satisfactorio de Parámetros

- Presione el botón Salir para salir del mantenimiento de parámetros.

3.4.8.4 CÓMO ELIMINAR UN PARÁMETRO

- A continuación detallamos los pasos para eliminar un registro.
- Escoger el código, si es que se lo conoce, o buscarlo con la ayuda.
- Al dar clic sobre el icono eliminar aparecerá la siguiente pantalla.

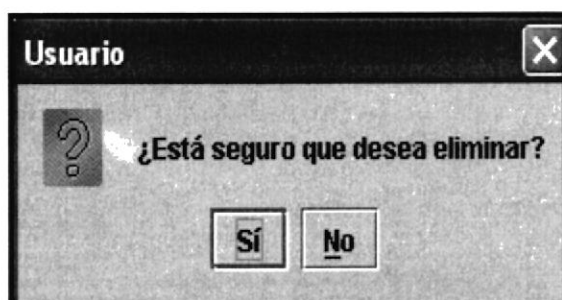


Figura 3.59: Pantalla de confirmación de eliminación de Parámetros

- Presione el botón Salir para salir del mantenimiento de parámetros.

Si le da el clic a Sí aparecerá el siguiente mensaje.



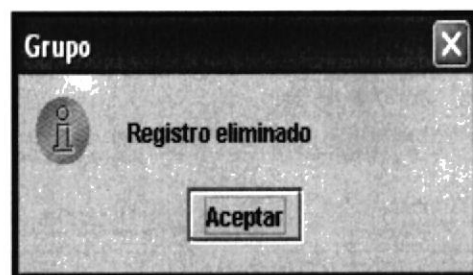


Figura 3.60: Pantalla de Eliminación de Registro de Parámetros

Si busca el código y no existe le aparecerá el siguiente mensaje.

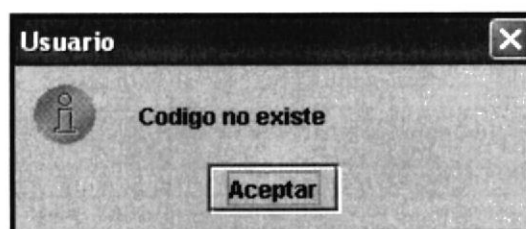


Figura 3.61: Código no existe de Parámetros.

3.4.8.5 BOTONES QUE SE UTILIZAN

BOTONES	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
	Nuevo	Este botón deja en blanco todos los campos para así poder ingresar uno nuevo
	Grabar	Este botón permite registrar un nuevo parámetro
	Modificar	Este botón permite modificar un nuevo parámetro
	Eliminar	Este botón permite eliminar un nuevo parámetro
	Revertir	Este botón revierte los últimos cambios
	Buscar	Este botón permite buscar un nuevo parámetro
	Salir	Este botón permite salir del menú

3.5 MENÚ DE MOVIMIENTOS

El menú de movimientos del Módulo de Seguridad nos permite crear, modificar eliminar y consultar Permisos por Empresas, Módulos, opciones de menú, tareas de usuario y registrar parámetros.

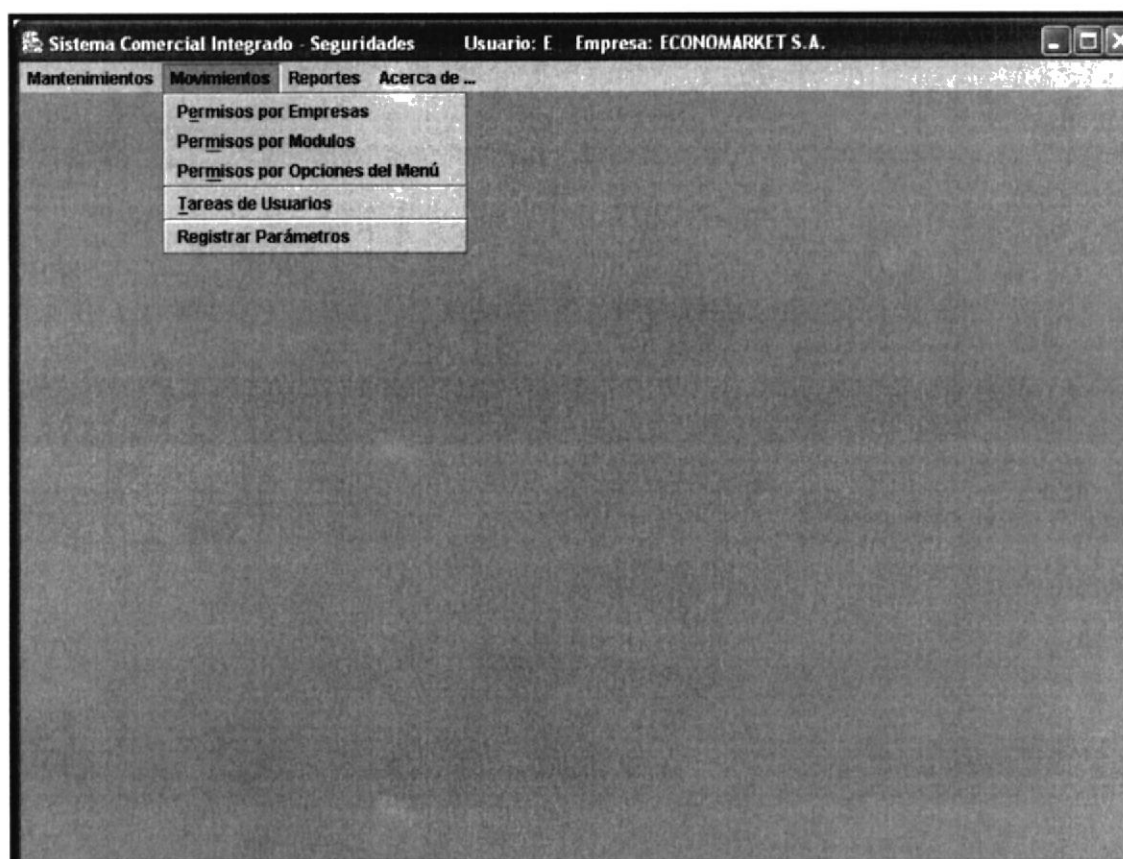


Figura 3.62: Pantalla de Menú de Movimientos.

3.5.1 PANTALLA DE PERMISOS POR EMPRESAS

En esta pantalla se permite asignar los permisos de un grupo de usuarios por empresas.

Sistema Comercial Integrado - Seguridades - Perfil por Empresas

Grupo de Usuario: **Cajeros**

Empresa: **ECONOMARKET S.A.**

☐ Bloquear

Grupo	Empresa	Bloqueado
Cajeros	ECONOMARKET S.A.	0
Cajeros	MINIMARKET S.A.	1

Toolbar: [File] [Print] [New] [Delete] [Refresh] [Users] [Help]

Figura 3.63: Pantalla de Perfil por Empresas.

3.5.1.1 ¿CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN?

A continuación detallamos los pasos necesarios para esta opción.

3.5.1.2 ¿CÓMO CREAR UN NUEVO PERMISO POR EMPRESA?

- Presione el botón nuevo, para que estén vacíos todos los campos
- Ingresar los datos de los permisos por empresa CÓMO

Asignar el grupo de usuarios.
Asignar a la empresa
Bloquear o dejar habilitado.

- Presionar el botón de Grabar para registrar los nuevos datos.
- Aparecerá el siguiente mensaje:

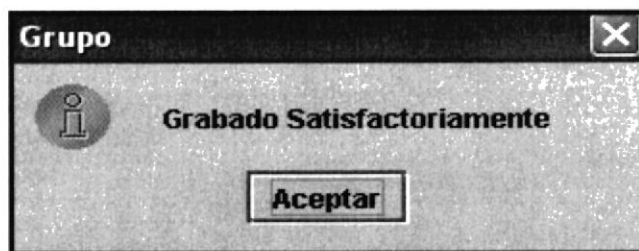


Figura 3.64: Pantalla de Grabado Satisfactorio de Perfil por Empresas.

3.5.1.3 ¿CÓMO MODIFICAR UN PERMISO POR EMPRESA ?

- Escoja el grupo de usuarios
- Escoja la empresa
- Presione el botón de buscar los datos del permiso por empresa , y espere hasta que el sistema muestre los datos.
- Modifique los datos que desee.
- Presione el botón de modificar para actualizar los datos.
- Aparecerá el siguiente mensaje:

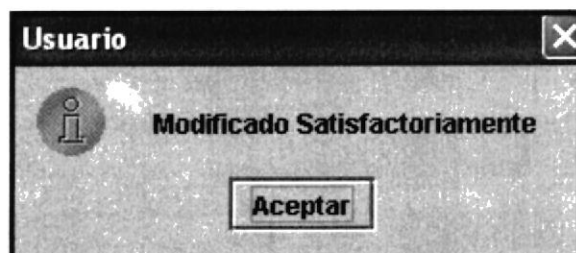


Figura 3.65: Pantalla de. Pantalla de Modificado Satisfactorio Perfil por Empresas

- Presione el botón Salir para salir.

3.5.1.4 ¿CÓMO ELIMINAR UN PERMISO POR EMPRESA?

- A continuación detallamos los pasos para eliminar un registro.
- Escoger el registro que se desea eliminar
- Al dar clic sobre el icono eliminar aparecerá la siguiente pantalla.

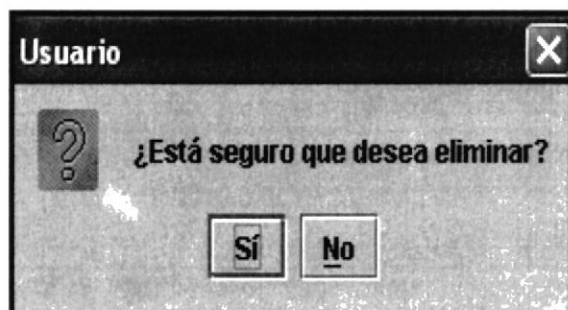


Figura 3.66: Pantalla de confirmación de eliminación de Perfil por Empresas.

Si le da el clic a Sí aparecerá el siguiente mensaje.

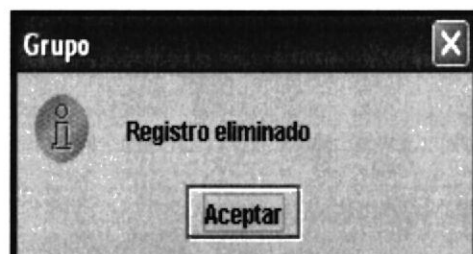


Figura 3.67: Pantalla de Eliminación de Registro de Perfil por Empresas.

Si busca el código y no existe le aparecerá el siguiente mensaje.

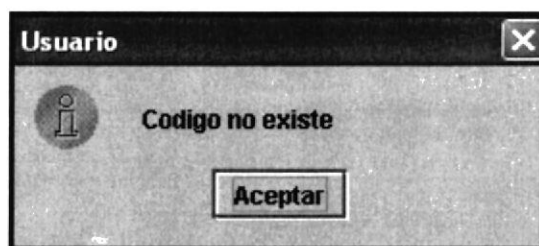


Figura 3.68: Código no existe de Perfil por Empresas.

3.5.1.5 BOTONES QUE SE UTILIZAN

BOTONES	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
	Nuevo	Este botón deja en blanco todos los campos para así poder ingresar uno nuevo
	Grabar	Este botón permite registrar una nueva Opción de grupo por Empresa.
	Modificar	Este botón permite modificar una nueva Opción de grupo por Empresa.
	Eliminar	Este botón permite eliminar una nueva Opción de grupo por Empresa.
	Revertir	Este botón revierte los últimos cambios
	Buscar	Este botón permite buscar una nueva Opción de grupo por Empresa.
	Salir	Este botón permite salir del menú

3.5.2 PANTALLA DE PERMISOS POR MÓDULO

En esta pantalla se permite asignar los permisos por módulos.



Figura 3.69: Pantalla de Consulta de Perfil por Módulo.

3.5.2.1 ¿CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN?

A continuación detallamos los pasos necesarios para esta opción.

3.5.2.2 ¿CÓMO CREAR UN NUEVO PERMISO POR MÓDULO?

- Presione el botón nuevo, para que estén vacíos todos los campos
- Ingresar los datos de los permisos por módulo CÓMO

Asignar el grupo de usuarios.
Asignar el módulo
Bloquear o dejar habilitado.

- Presionar el botón de Grabar para registrar los nuevos datos.
- Aparecerá el siguiente mensaje:

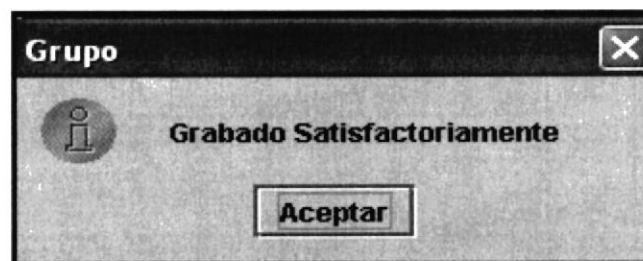


Figura 3.70: Pantalla de Grabado Satisfactorio de Perfil por Módulo.

3.5.2.3 ¿CÓMO MODIFICAR UN PERMISO POR MÓDULO

- Escoja el grupo de usuarios
- Escoja el módulo
- Presione el botón de buscar los datos del permiso por módulo, y espere hasta que el sistema muestre los datos.
- Modifique los datos que desee.
- Presione el botón de modificar para actualizar los datos.

- Aparecerá el siguiente mensaje:

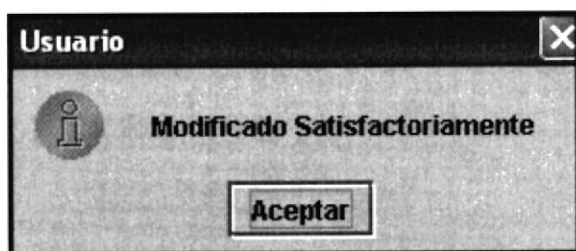


Figura 3.71: Pantalla de Modificado Satisfactorio de Perfil por Módulo

- Presione el botón Salir para salir.

3.5.2.4 ¿CÓMO ELIMINAR UN PERMISO POR MÓDULO ?

- A continuación detallamos los pasos para eliminar un registro.
- Escoger el registro que se desea eliminar.
- Al dar clic sobre el icono eliminar aparecerá la siguiente pantalla.

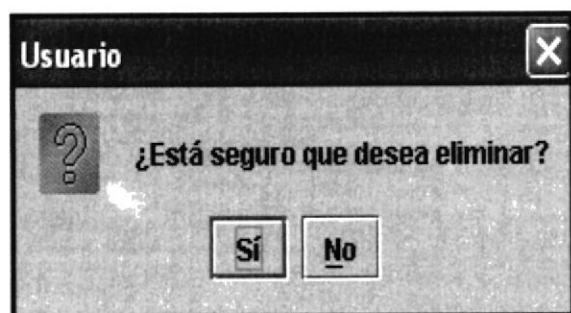


Figura 3.72: Pantalla de confirmación de eliminación de Perfil por Módulo

Si le da el clic a Sí aparecerá el siguiente mensaje.

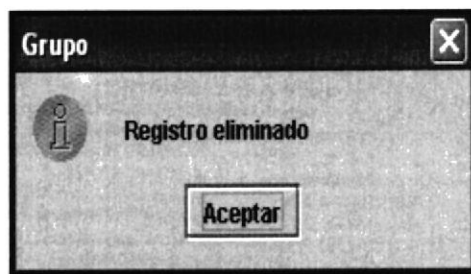


Figura 3.73: Pantalla de Eliminación de Registro de Perfil por Módulo.

Si busca el código y no existe le aparecerá el siguiente mensaje.

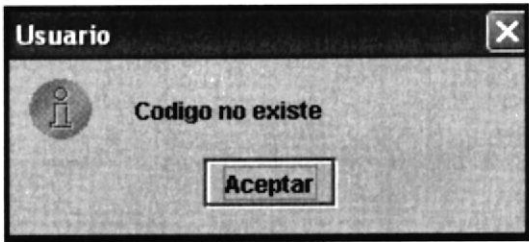


Figura 3.74: Pantalla Código no existe de Perfil por Módulo.



3.5.2.5 BOTONES QUE SE UTILIZAN

BOTONES	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
	Nuevo	Este botón deja en blanco todos los campos para así poder ingresar uno nuevo
	Grabar	Este botón permite registrar una nueva Opción de grupo por Módulo.
	Modificar	Este botón permite modificar una nueva Opción de grupo por Módulo.
	Eliminar	Este botón permite eliminar una nueva Opción de grupo por Módulo.
	Revertir	Este botón revierte los últimos cambios
	Buscar	Este botón permite buscar una nueva Opción de grupo por Módulo.
	Salir	Este botón permite salir del menú

3.5.3 PANTALLA DE PERFIL POR OPCIONES

En esta pantalla se permite asignar los perfiles por Opciones

Boton	Bloqueado
Nuevo	0
Grabar	0
Modificar	1
Eliminar	0
Revertir	0
Buscar	0

Figura 3.75: Pantalla de Perfil por Opciones.

3.5.3.1 ¿CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN?

A continuación detallamos los pasos necesarios para esta opción.

3.5.3.2 ¿CÓMO CREAR UN PERFIL POR OPCIONES?

- Presione el botón nuevo, para que estén vacíos todos los campos
- Ingresar los datos de los perfiles por opciones CÓMO

Asignar el grupo de usuarios.

Asignar el módulo
Asignar las opciones
Asignar los botones
Bloquear o dejar habilitado.

- Presionar el botón de Grabar para registrar los nuevos datos.
- Aparecerá el siguiente mensaje:

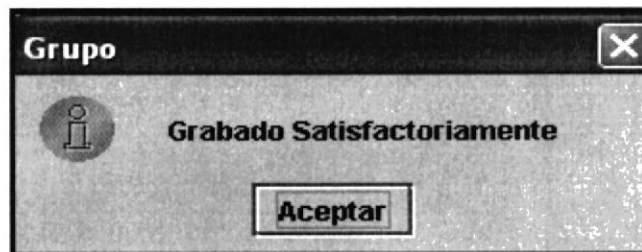


Figura 3.76: Pantalla de Grabado Satisfactorio de Perfil por Opciones.

3.5.3.3 ¿CÓMO MODIFICAR UN PERFIL POR OPCIONES?

- Escoja el grupo de usuarios
- Escoja el módulo
- Escoja la opción
- Escoja el botón
- Presione el botón de buscar los datos del perfil por opciones , y espere hasta que el sistema muestre los datos.
- Modifique los datos que desee.
- Presione el botón de modificar para actualizar los datos.
- Aparecerá el siguiente mensaje:

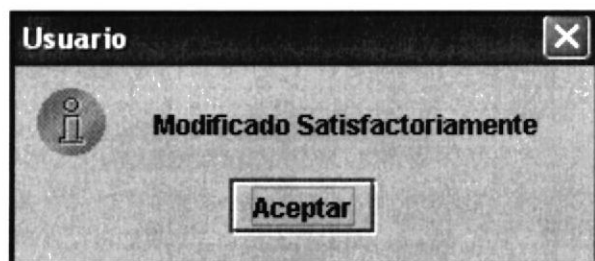


Figura 3.77: Pantalla de Modificado Satisfactorio de Perfil por Opciones.

- Presione el botón Salir para salir de la opción.

3.5.3.4 ¿CÓMO ELIMINAR UN PERFIL POR OPCIONES ?

- A continuación detallamos los pasos para eliminar un registro.
- Escoger el código, si es que se lo conoce, o buscarlo con la ayuda.
- Al dar clic sobre el icono eliminar aparecerá la siguiente pantalla.

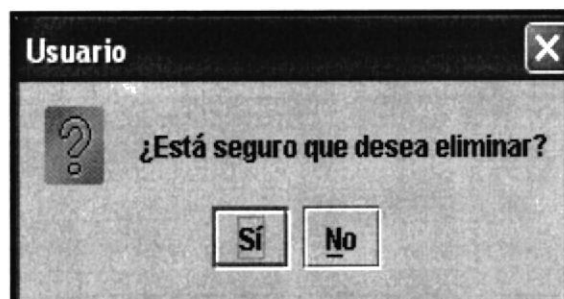


Figura 3.78: Pantalla de confirmación de eliminación de Perfil por Opciones

Si le da el clic a Sí aparecerá el siguiente mensaje.

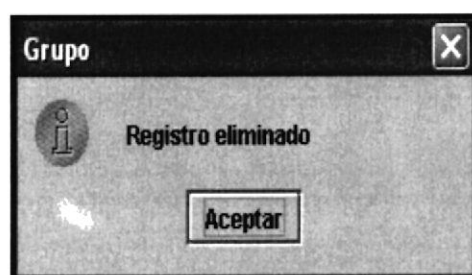


Figura 3.79: Pantalla de Eliminación de Registro de Perfil por Opciones.

Si busca el código y no existe le aparecerá el siguiente mensaje.

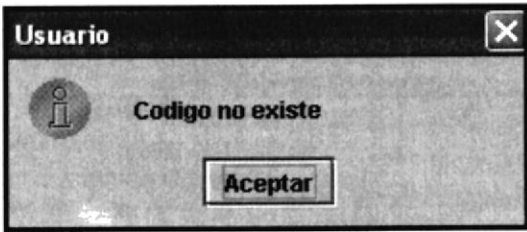


Figura 3.80: Código no existe de Perfil por Opciones.

3.5.3.6 BOTONES QUE SE UTILIZAN

BOTONES	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
	Nuevo	Este botón deja en blanco todos los campos para así poder ingresar uno nuevo
	Grabar	Este botón permite registrar un nuevo Perfil por Opción.
	Modificar	Este botón permite modificar un nuevo Perfil por Opción.
	Eliminar	Este botón permite eliminar un nuevo Perfil por Opción.
	Revertir	Este botón revierte los últimos cambios
	Buscar	Este botón permite buscar un nuevo Perfil por Opción..
	Salir	Este botón permite salir del menú

3.5.4 PANTALLA DE TAREAS DE USUARIO

En esta pantalla se permite las tareas de cada usuario

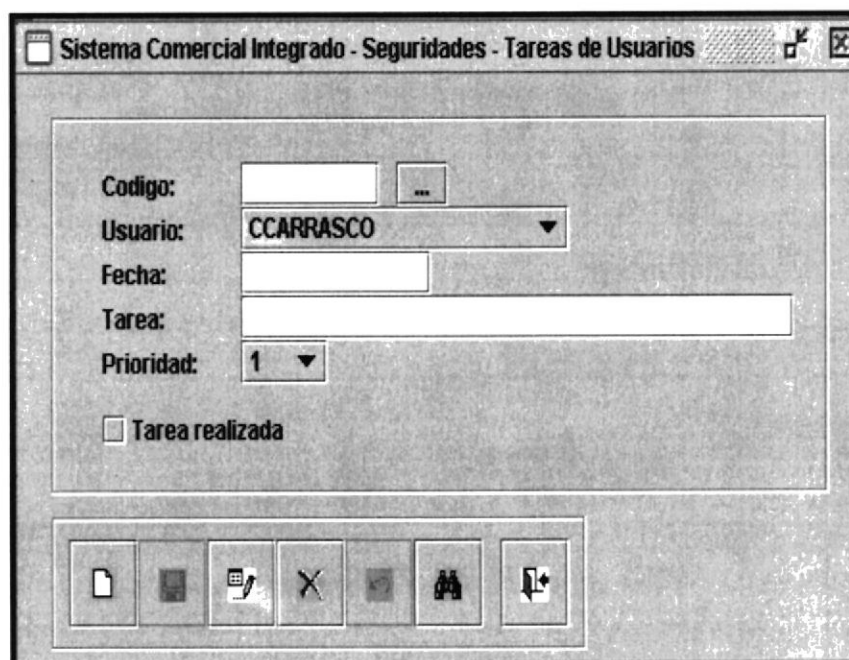
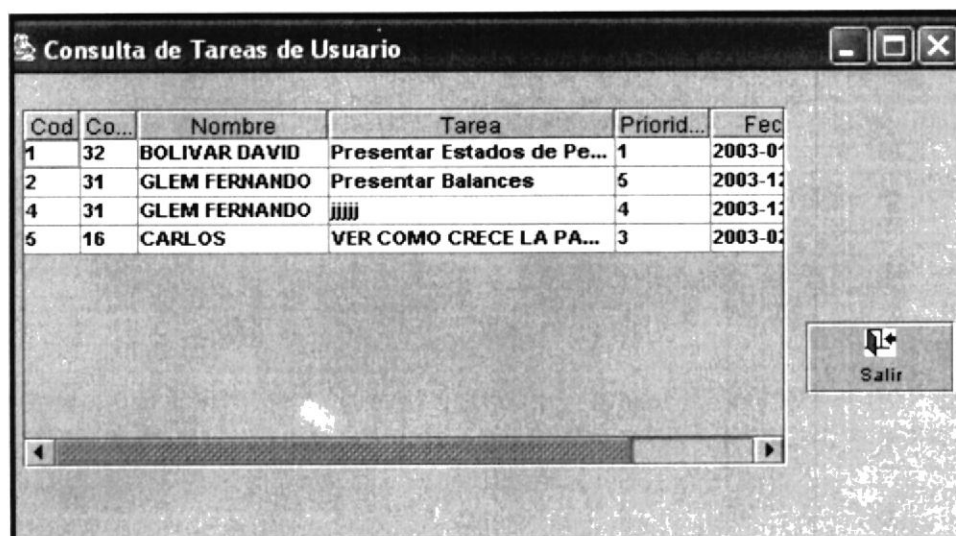


Figura 3.81.: Pantalla de Tarea de Usuarios.

3.5.4.1 CONSULTA DE TAREA DE USUARIOS

BOTONES	DESCRIPCIÓN
	Este botón nos da acceso a la consulta de las Tareas de Cada usuario.

Al darle un clic en el botón se abra la consulta, si deseamos acceder a un registro específico, le damos doble clic sobre el que deseamos y automáticamente se carga en el formulario



Cod	Co...	Nombre	Tarea	Priorid...	Fec
1	32	BOLIVAR DAVID	Presentar Estados de Pe...	1	2003-01
2	31	GLEM FERNANDO	Presentar Balances	5	2003-12
4	31	GLEM FERNANDO	jjjjj	4	2003-12
5	16	CARLOS	VER COMO CRECE LA PA...	3	2003-02

Salir

Figura 3.82: Pantalla de Consulta de Tarea de Usuarios

3.5.4.2 ¿CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN?

A continuación detallamos los pasos necesarios para esta opción.

3.5.4.3 ¿CÓMO CREAR UNA NUEVA TAREA DE USUARIO?

- Presione el botón nuevo, para que estén vacíos todos los campos
- Ingresar los siguientes datos.
 - Ingrese el usuario al que desea asignar la tarea.
 - Ingrese la fecha. Obligatorio.
 - Ingrese la tarea. Obligatorio.
 - Prioridad de la tarea
 - Este campo es si la tarea ha sido realizada o esta pendiente.
- Presionar el botón de Grabar para registrar los nuevos datos.
- Aparecerá el siguiente mensaje:

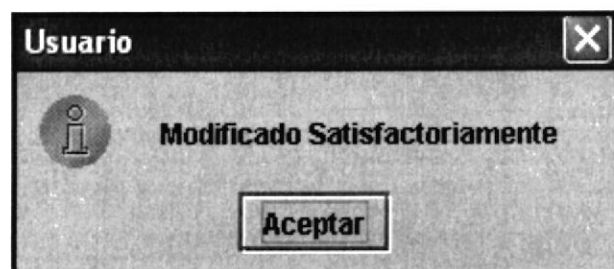


Figura 3.83: Pantalla de Modificación de Tareas de Usuarios

3.5.4.4 ¿CÓMO MODIFICAR UNA TAREA DE USUARIOS

- Escoja el código de la tarea
- Escoja el usuario
- Presione el botón de buscar los datos de la tarea de usuarios, y espere hasta que el sistema muestre los datos.
- Modifique los datos que desee.
- Presione el botón de modificar para actualizar los datos.
- Presione el botón Salir para salir.
- Aparecerá el siguiente mensaje:

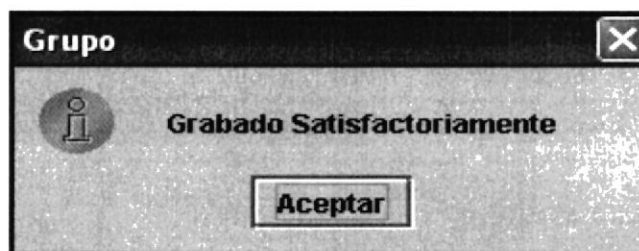


Figura 3.84: Pantalla de Grabado Satisfactorio de Tarea de Usuarios.

3.5.4.5 ¿CÓMO ELIMINAR UNA TAREA DE USUARIO?

- A continuación detallamos los pasos para eliminar un registro.
- Escoger el código, si es que se lo conoce, o buscarlo con la ayuda.
- Al dar clic sobre el icono eliminar aparecerá la siguiente pantalla.

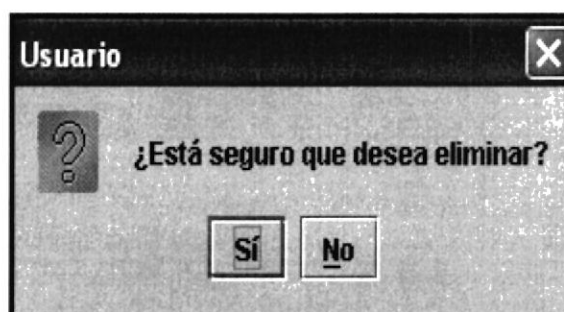


Figura 3.85: Pantalla de confirmación de eliminación de Tarea de Usuarios

Si le da el clic a Sí aparecerá el siguiente mensaje.

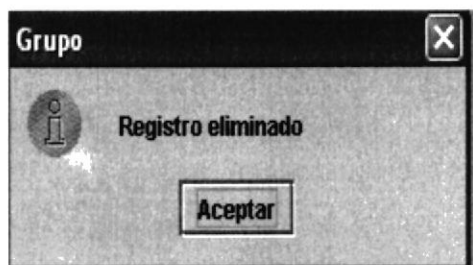


Figura 3.86: Pantalla de Eliminación de Tarea de Usuarios.

Si busca el código y no existe le aparecerá el siguiente mensaje.

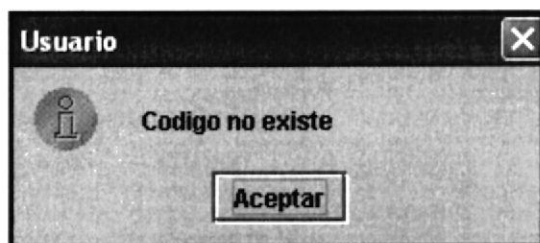


Figura 3.87: Pantalla de Código no existe de Tarea de Usuarios.

3.5.4.6 BOTONES QUE SE UTILIZAN

BOTONES	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
	Nuevo	Este botón deja en blanco todos los campos para así poder ingresar uno nuevo
	Grabar	Este botón permite registrar una nueva Tarea de Usuario.
	Modificar	Este botón permite modificar una nueva Tarea de Usuario.
	Eliminar	Este botón permite eliminar por Opción.
	Revertir	Este botón revierte los últimos cambios
	Buscar	Este botón permite buscar un nuevo por Opción.
	Salir	Este botón permite salir del menú

3.5.5 PANTALLA DE REGISTRO DE PARÁMETROS

En esta pantalla se permite registrar los parámetros de todo el sistema.

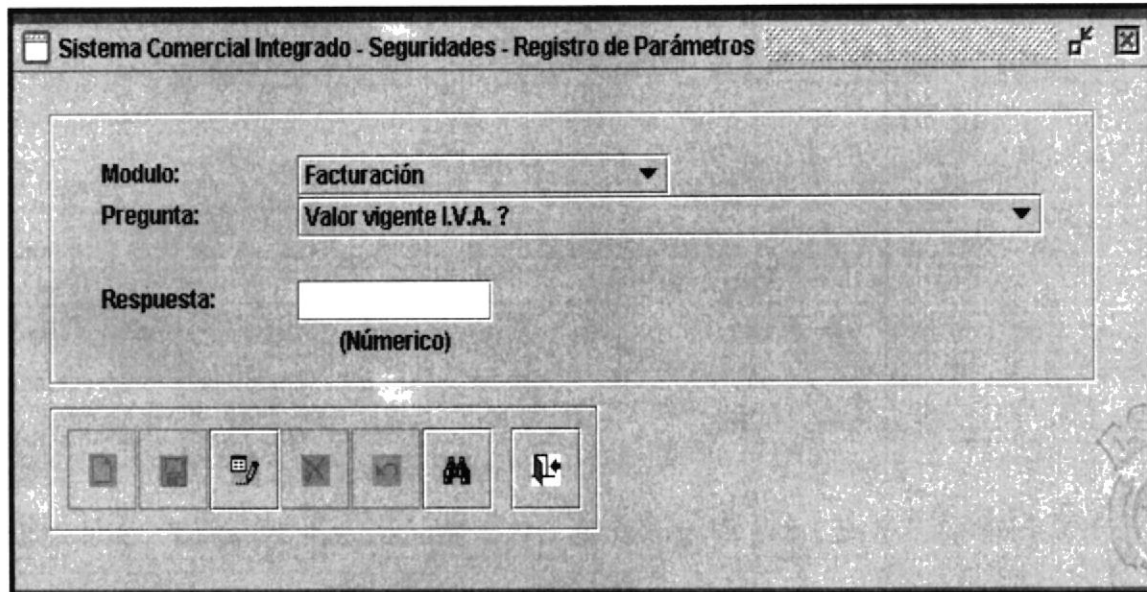


Figura 3.88: Pantalla de registro de Parámetros

3.5.5.1 ¿CÓMO UTILIZAR ESTA OPCIÓN?

A continuación detallamos los pasos necesarios para esta opción.

3.5.5.2 ¿CÓMO REGISTRAR UN NUEVO PARAMETRO?

- Presione el botón nuevo, para que estén vacíos todos los campos
- Presionar el botón de Grabar para registrar los nuevos datos.
- Aparecerá el siguiente mensaje:

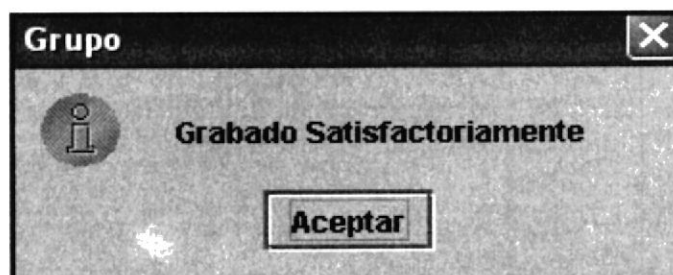


Figura 3.89: Grabado Satisfactorio de registro de Parámetros.

3.5.5.3 ¿CÓMO MODIFICAR UN PARAMETRO

- Busque el registro que desea modificar
- Modifique los datos que desee.
- Presione el botón de modificar para actualizar los datos.
- Aparecerá el siguiente mensaje:

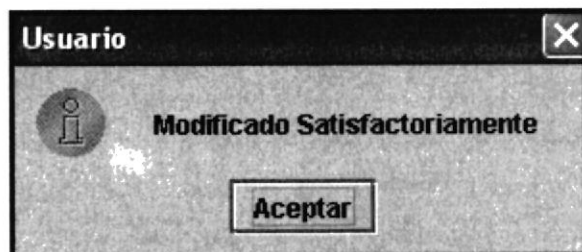


Figura 3.90: Pantalla de Modificado Satisfactorio de registro de Parámetros..

- Presione el botón Salir para salir de los parámetros

3.5.5.4 ¿CÓMO ELIMINAR UN PARÁMETRO?

- A continuación detallamos los pasos para eliminar un registro.
- Busque el registro que desea eliminar
- Al dar clic sobre el icono eliminar aparecerá la siguiente pantalla.

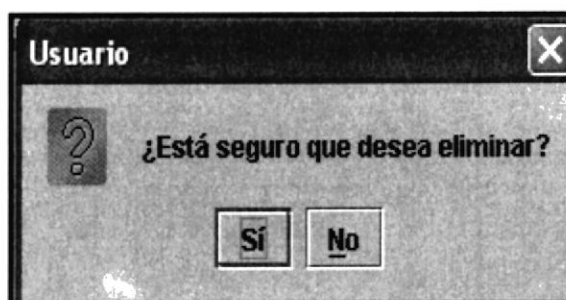


Figura 3.91: Pantalla de confirmación de eliminación de registro de Parámetros.

Si le da el clic a Sí aparecerá el siguiente mensaje.

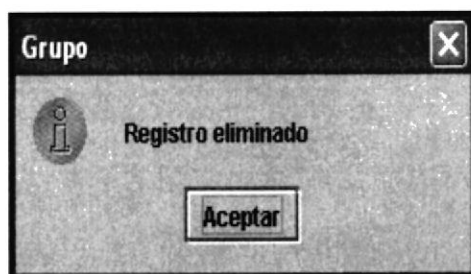


Figura 3.92: Pantalla de Registro Eliminado de registro de Parámetros.

Si busca el código y no existe le aparecerá el siguiente mensaje.

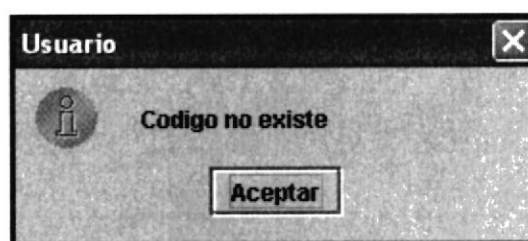


Figura 3.93: Código no existe de registro de Parámetros.

3.5.5.6 BOTONES QUE SE UTILIZAN

BOTONES	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
	Nuevo	Este botón deja en blanco todos los campos para así poder ingresar uno nuevo
	Grabar	Este botón permite registrar un nuevo Parámetro.
	Modificar	Este botón permite modificar un nuevo Parámetro.
	Eliminar	Este botón permite eliminar un nuevo Parámetro.
	Revertir	Este botón revierte los últimos cambios
	Buscar	Este botón permite buscar un nuevo parámetro.
	Salir	Este botón permite salir del menú

3.6 MENÚ REPORTES

Aquí podremos emitir los diferentes reportes en el Sistema.

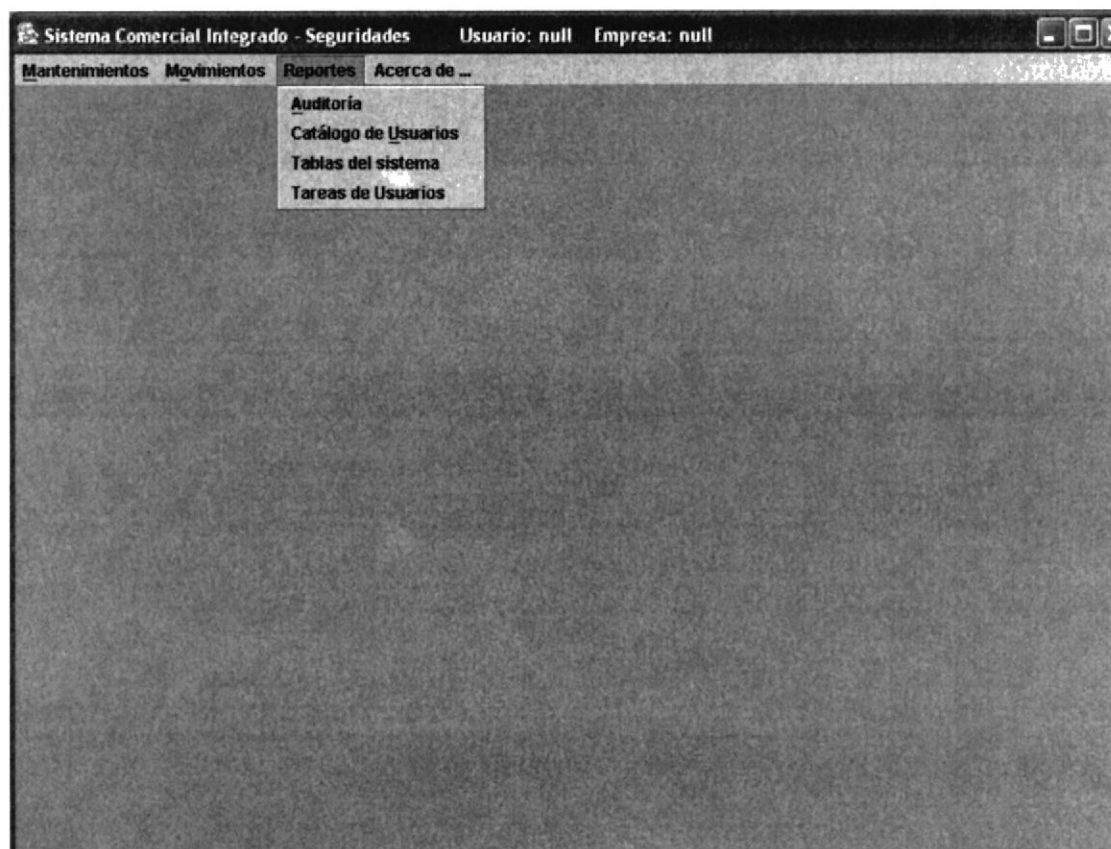


Figura 3.94: Pantalla de Menú Reportes

3.6.1 REPORTE DE AUDITORIA

3.6.1.1. PANTALLA DE SELECCIÓN DEL REPORTE DE AUDITORIA.

Aquí podremos seleccionar las diferentes opciones para emitir los reportes de auditoria.

3.95: Pantalla de Selección del Reporte de Auditoria

3.6.1.2 BOTONES QUE SE UTILIZAN

BOTONES	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
	Imprimir	Este botón permite visualizar el reporte antes de imprimirlo
	Buscar	Este botón permite buscar un registro
	Salir	Este botón permite salir del menú.

3.6.1.3 SELECCIÓN DE OPCIONES DE AUDITORIA.

- Escoja las siguientes opciones.
 - Usuario
 - Módulo
 - Actividad
 - Empresa
 - Opción
 - Y seleccione el rango de fechas que desee.
- Presionar el botón de Buscar y aparecerán los datos en la tabla.
- Presionar el botón Imprimir y aparecerá el reporte.

Vista Preliminar del Reporte

Impresión: 02/dic/2004 08:22

REPORTE DE AUDITORIA INTERNA DEL SISTEMA

JReport Evaluation Copy Del: Al:

Empresa	Grupo	Apellidos	Nombres	Módulo	
ECONOMARKET S.A.	Jefes de Caja	ESCOBAR	BETTY	Seguridad	
Opción: Mantenimiento de Tablas	Fecha: 09/dic/2003 12:00	Documento: -		Acción: GRA	
ECONOMARKET S.A.	Jefes de Caja	ESCOBAR	BETTY	Seguridad	
Opción: Mantenimiento de Usuarios	Fecha: 09/dic/2003 12:00	Documento: -		Acción: MOD	
ECONOMARKET S.A.	Jefes de Caja	ESCOBAR	BETTY	Seguridad	
Opción: Mantenimiento de Usuarios	Fecha: 09/dic/2003 12:00	Documento: -		Acción: MOD	
ECONOMARKET S.A.	Jefes de Caja	ESCOBAR	BETTY	Seguridad	
Opción: Mantenimiento de Usuarios	Fecha: 09/dic/2003 12:00	Documento: -		Acción: MOD	
ECONOMARKET S.A.	Jefes de Caja	ESCOBAR	BETTY	Seguridad	
Opción: Mantenimiento de Usuarios	Fecha: 09/dic/2003 12:00	Documento: -		Acción: MOD	
ECONOMARKET S.A.	Jefes de Caja	ESCOBAR	BETTY	Seguridad	
Opción: Mantenimiento de Usuarios	Fecha: 09/dic/2003 12:00	Documento: -		Acción: MOD	

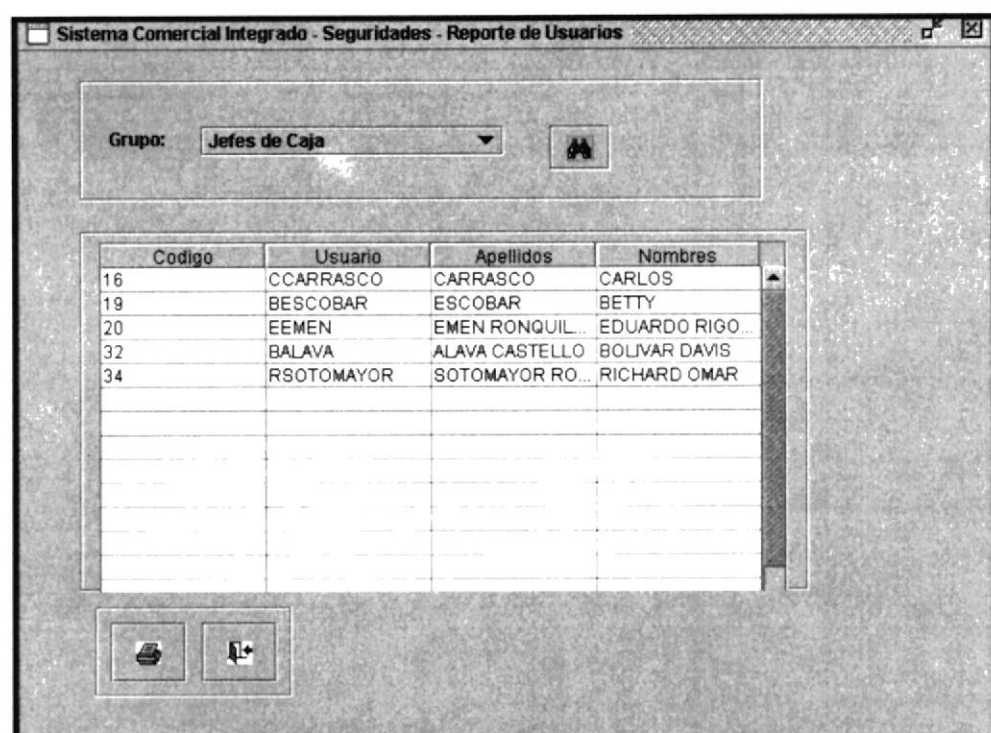
1 de 31 Salir

3.96: Reporte de Auditoria

3.6.2 REPORTE DE CATÁLOGO DE USUARIOS

3.6.2.1. PANTALLA DE SELECCIÓN DEL REPORTE DE CATÁLOGOS DE USUARIOS.

Aquí podremos seleccionar las diferentes opciones para emitir los reportes de usuarios.



3.97: Pantalla de Selección del Reporte de Usuario

3.6.2.2 BOTONES QUE SE UTILIZAN

BOTONES	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
	Imprimir	Este botón permite visualizar el reporte antes de imprimirlo
	Buscar	Este botón permite buscar un registro
	Salir	Este botón permite salir del menú.

3.6.2.3 SELECCIÓN DE OPCIONES DE CATÁLOGOS DE USUARIOS

- Escoja la siguiente opción.
 - Grupo
- Presionar el botón de Buscar y aparecerán los datos en la tabla.
- Presionar el botón Imprimir y aparecerá el reporte.

Vista Preliminar del Reporte

CATALAGO DE USUARIOS

Impresión: 02/dic/2004 08:25

rep_seg_usuario.cls
Página: 1

Cod.	Apellidos	Nombres	Cédula	Clave Vence
GRUPO: Jefes de Caja				
32	ALAVA CASTELLO	BOLIVAR DAVIS	0915304745	31/dic/2004
16	CARRASCO	CARLOS	345345345	01/ene/2010
20	EMEN RONQUILLO	EDUARDO RIGOBERTO	0915304745	01/ene/2005
19	ESCOBAR	BETTY	0911223344	01/ene/2004
34	SOTOMAYOR RONQUILLO	RICHARD OMAR	0915304745	01/ene/2004

JRReport

1 de 1

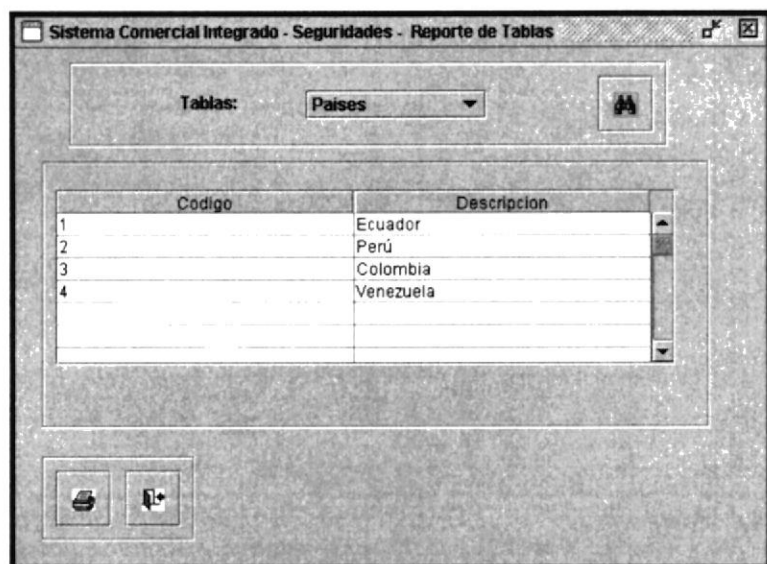
Salir

3.98: Reporte de Catálogo de Usuarios

3.6.3. REPORTES DE TABLAS

3.6.3.1. PANTALLA DE SELECCIÓN DEL REPORTE DE TABLAS.

Aquí podremos seleccionar las diferentes opciones para emitir los reportes de tablas.



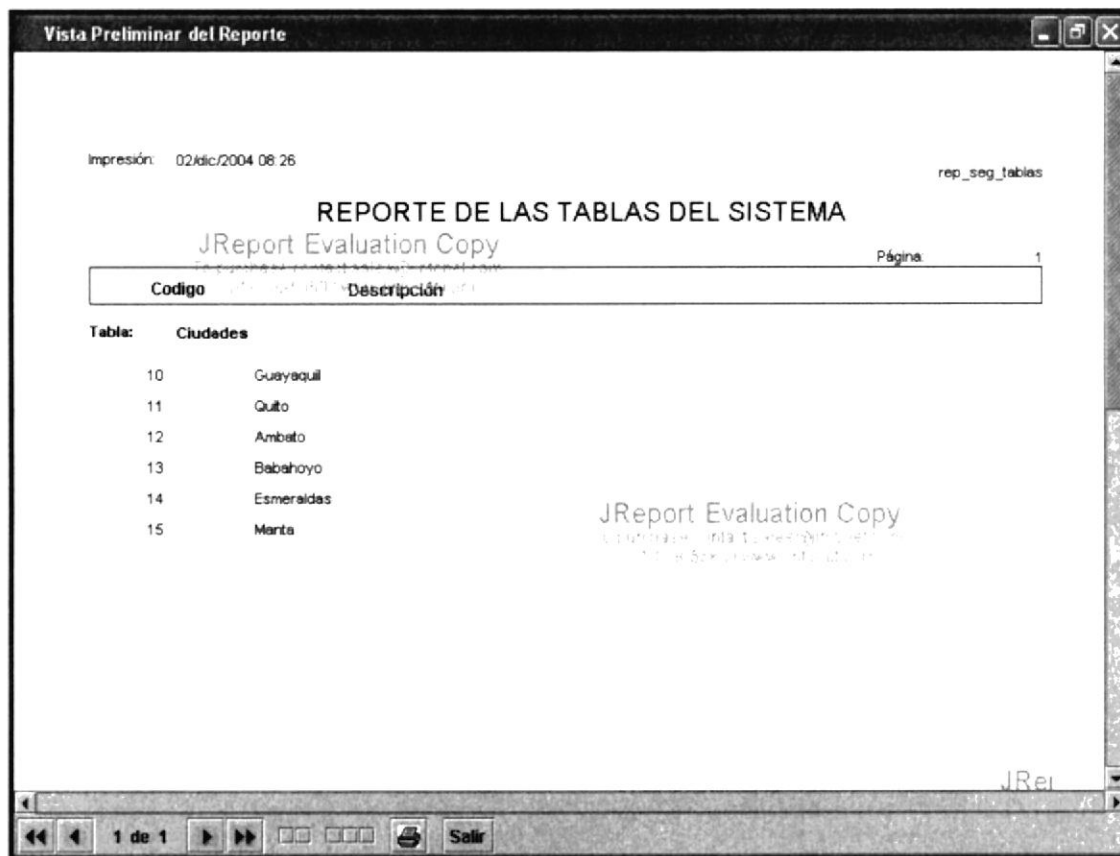
3.99: Pantalla de Selección del Reporte de Tablas

3.6.3.2 BOTONES QUE SE UTILIZAN

BOTONES	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
	Imprimir	Este botón permite visualizar el reporte antes de imprimirlo
	Buscar	Este botón permite buscar un registro
	Salir	Este botón permite salir del menú.

3.6.3.3 SELECCIÓN DE OPCIONES DE TABLAS

- Escoja la siguiente opción.
 - Tabla
- Presionar el botón de Buscar y aparecerán los datos en la tabla.
- Presionar el botón Imprimir y aparecerá el reporte.



3.100: Reporte de las tablas del Sistema

3.6.4 REPORTE DE TAREAS

3.6.4.1. PANTALLA DE SELECCIÓN DEL REPORTE DE TAREAS.

Aquí podremos seleccionar las diferentes opciones para emitir los reportes de tareas.

Tarea	Fecha	Realizado
Imprimir Estados de Cu...	2003-01-01 00:00:00	0

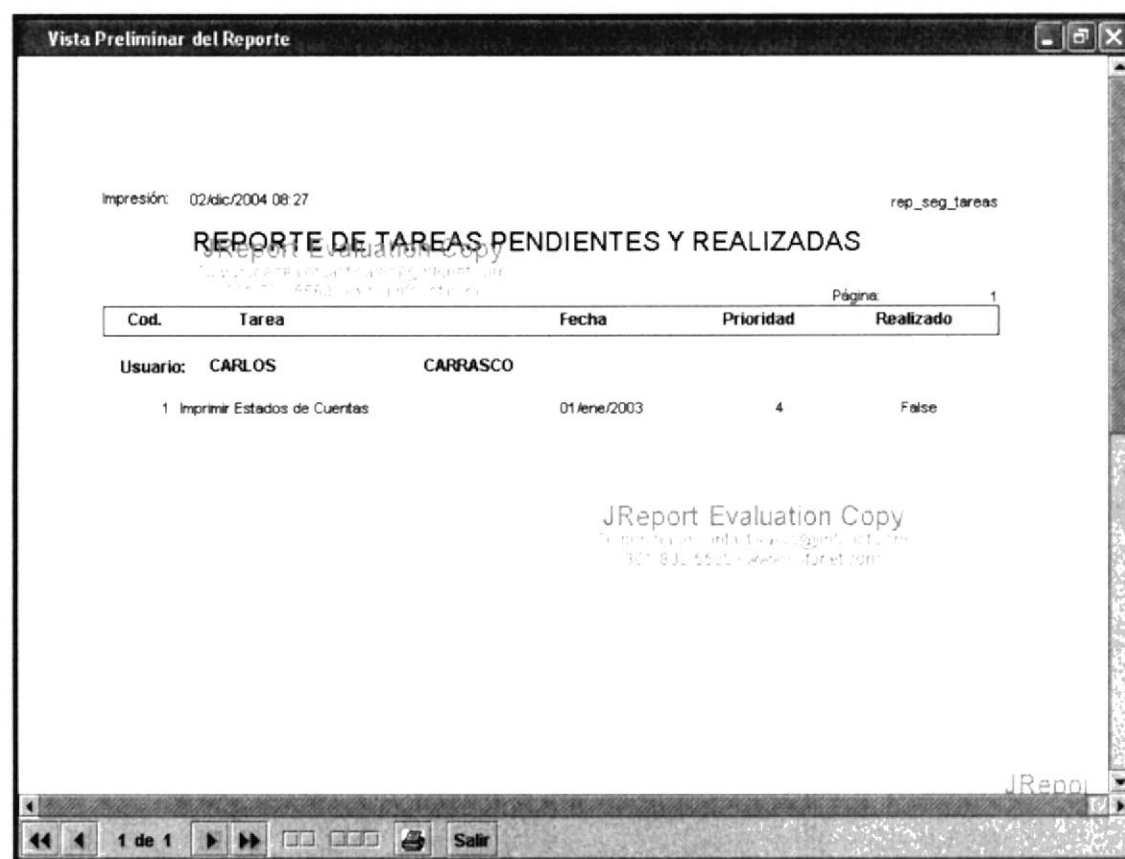
3.101: Pantalla de Selección del Reporte de Tareas

3.6.4.2 BOTONES QUE SE UTILIZAN

BOTONES	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
	Imprimir	Este botón permite visualizar el reporte antes de imprimirlo
	Buscar	Este botón permite buscar un registro
	Salir	Este botón permite salir del menú.

3.6.4.3 SELECCIÓN DE OPCIONES DE TAREAS

- Escoja la siguiente opción.
 - Usuarios
 - Y seleccione el rango de fechas que desee.
- Presionar el botón de Buscar y aparecerán los datos en la tareas.
- Presionar el botón Imprimir y aparecerá el reporte.



3.102: Reporte de tareas pendientes

3.7 MENÚ ACERCA DE...

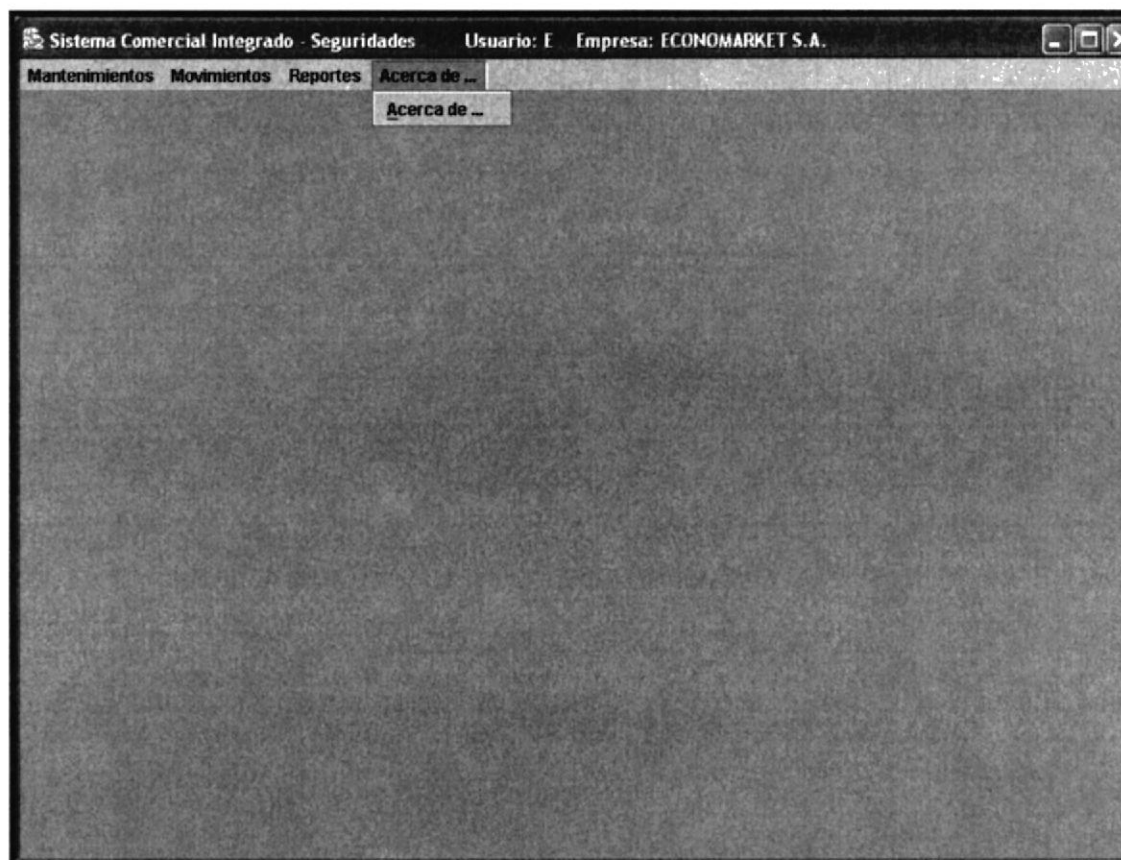


Figura 3.103: Pantalla de Menú de Acerca de

3.8.1 ACERCA DE...

En esta pantalla podemos ver los datos del Sistema, CÓMO el nombre que versión es, etc.

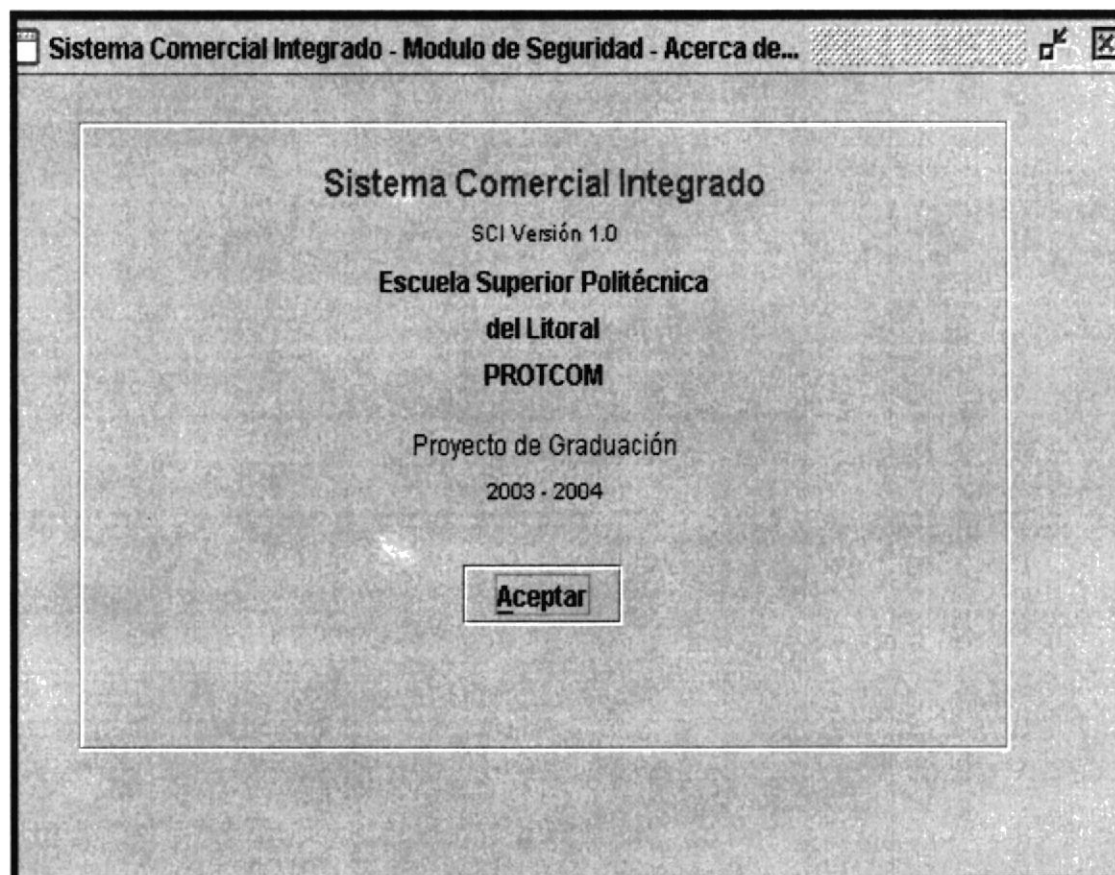


Figura 3.104: Pantalla de Menú de Acerca de.

3.8 EXPLICACIÓN DE INTERFASE GRÁFICA

3.8.1 INTRODUCCIÓN

Una interfase gráfica está construida en base a elementos gráficos básicos, los **Componentes**. Típicos ejemplos de estos Componentes son los botones, barras de desplazamiento, etiquetas, listas, cajas de selección o campos de texto. Los Componentes permiten al usuario interactuar con la aplicación y proporcionar información desde el programa al usuario sobre el estado del programa. En el AWT, todos los Componentes de la interfase de usuario son instancias de la clase **Component** o uno de sus subtipos.

Los Componentes no se encuentran aislados, sino agrupados dentro de Contenedores. Los Contenedores contienen y organizan la situación de los Componentes; además, los Contenedores son en sí mismos Componentes y CÓMO tales pueden ser situados dentro de otros Contenedores. También contienen el código necesario para el control de eventos, cambiar la forma del cursor o modificar el icono de la aplicación. En el AWT, todos los Contenedores son instancias de la clase **Container** o uno de sus subtipos.

En la imagen siguiente presentamos una interfase de usuario muy simple, con la apariencia que presenta cuando se visualiza bajo Windows '95.

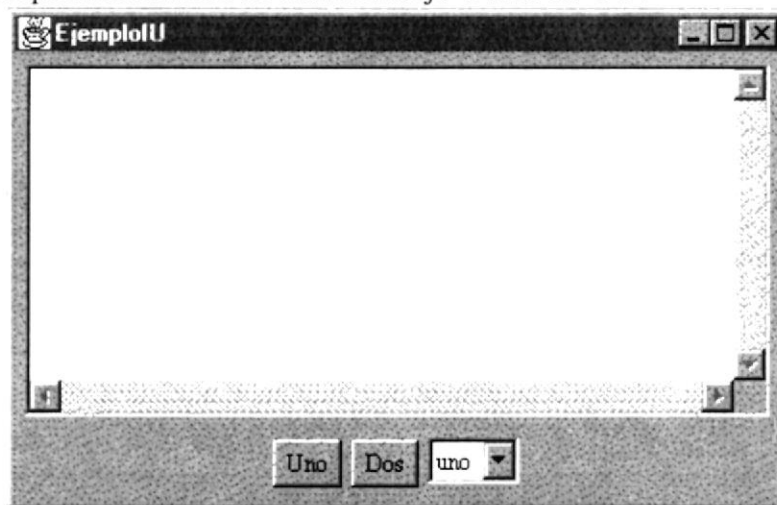


Figura 3.105: Interfase.

Los Componentes deben circunscribirse dentro del Contenedor que los contiene. Esto hace que el anidamiento de Componentes (incluyendo Contenedores) en Contenedores crean árboles de elementos, comenzando con un Contenedor en la raíz del árbol y expandiéndolo en sus ramas. A continuación presentamos el árbol que representa la interfase que corresponde con la aplicación gráfica generada anteriormente.

3.8.2 GUI y AWT (Abstract Windowing Toolkit)

AWT es un conjunto de herramientas GUI (Interfaz Gráfica con el Usuario) diseñadas para trabajar con múltiples plataformas.

Este paquete viene incluido en la API de Java COMO java.awt ya desde su primera versión, con lo que las interfaces generadas con esta biblioteca funcionan en todos los entornos Java disponibles (incluyendo navegadores, lo que les hace especialmente eficientes para la creación de applets Java).

La siguiente figura muestra la jerarquía de clases para las principales clases de AWT:

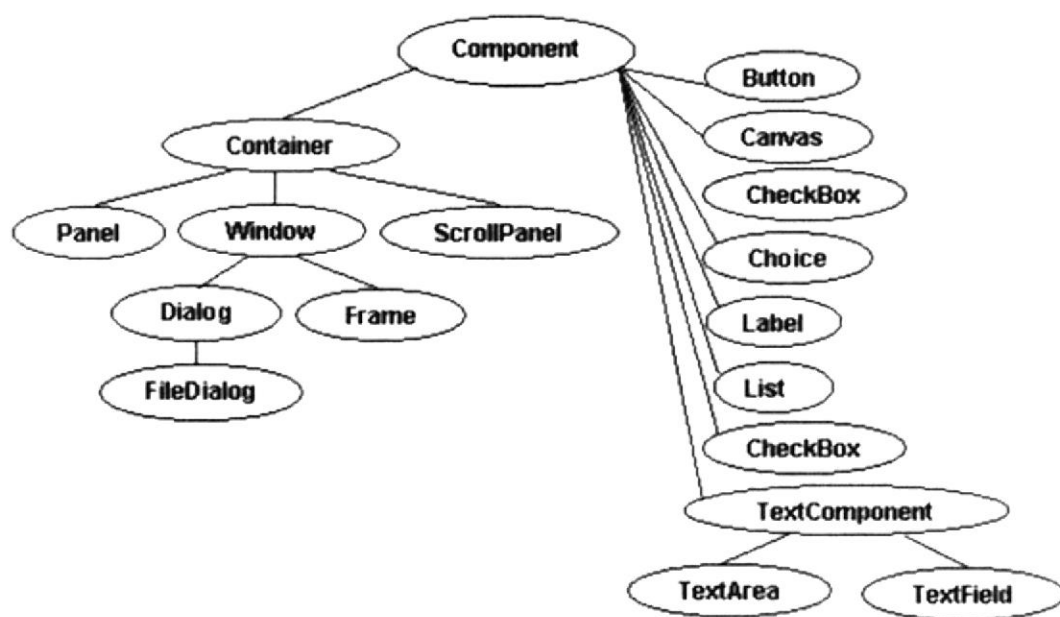


Figura 3.106: Clases principales AWT

En este apartado vamos a estudiar algunas de las clases más importantes del AWT, así COMO su funcionalidad

3.8.3 SWING

3.8.3.1 INTRODUCCIÓN

El paquete Swing es el nuevo paquete gráfico que ha aparecido en la versión 1.2 de Java. Está compuesto por un amplio conjunto de componentes de interfaces de usuario que funcionen en el mayor número posible de plataformas.

Cada uno de los componentes de este paquete puede presentar diversos aspectos y comportamientos en función de una biblioteca de clases. En la versión 1.0 de Swing, que corresponde a la distribuida en la versión 1.2 de la API de Java se incluyen tres bibliotecas de aspecto y comportamiento para Swing:

- metal.jar: Aspecto y comportamiento independiente de la plataforma.
- motif.jar: Basado en la interfaz Sun Motif.
- windows.jar: Muy similar a las interfaces Microsoft Windows 95.

La siguiente imagen muestra una aplicación de ejemplo (adjunta al JDK 1.2) que muestra las diferentes interfaces para una misma aplicación según se utilice una u otra biblioteca:

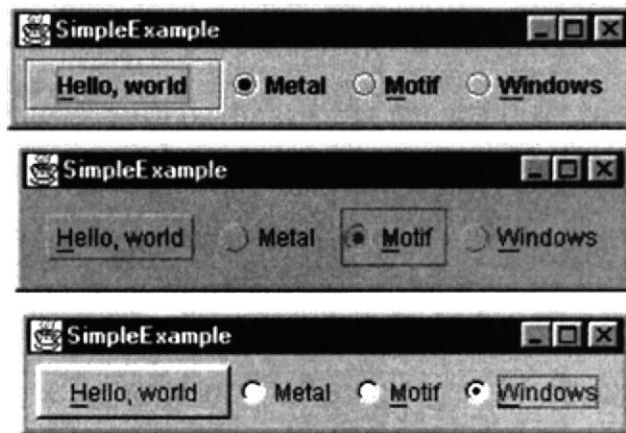


Figura 3.107: Diferentes aspectos de una interfaz Swing

Es la nueva clase denominada `UiManager` la que se encarga del aspecto y comportamiento de una aplicación Swing en un entorno de ejecución.

3.8.3.2. NUEVAS CARACTERÍSTICAS

La arquitectura Swing presenta una serie de ventajas respecto a su antecedente AWT:

- Amplia variedad de componentes: En general las clases que comiencen por "J" son componentes que se pueden añadir a la aplicación. Por ejemplo: `JButton`.
- Aspecto modificable (look and feel): Se puede personalizar el aspecto de las interfaces o utilizar varios aspectos que existen por defecto (Metal Max, Basic Motif, Window Win32).
- Arquitectura Modelo-Vista-Controlador: Esta arquitectura da lugar a todo un enfoque de desarrollo muy arraigado en los entornos gráficos de usuario realizados con técnicas orientadas a objetos. Cada componente tiene asociado una clase de modelo de datos y una interfaz que utiliza. Se puede crear un modelo de datos personalizado para cada componente, con sólo heredar de la clase `Model`.
- Gestión mejorada de la entrada del usuario: Se pueden gestionar combinaciones de teclas en un objeto `KeyStroke` y registrarlo COMO componente. El evento se activará cuando se pulse dicha combinación si está siendo utilizado el componente, la ventana en que se encuentra o algún hijo del componente.
- Objetos de acción (action objects): Estos objetos cuando están activados (enabled) controlan las acciones de varios objetos componentes de la interfaz. Son hijos de `ActionListener`.

- Contenedores anidados: Cualquier componente puede estar anidado en otro. Por ejemplo, un gráfico se puede anidar en una lista.
- Escritorios virtuales: Se pueden crear escritorios virtuales o "interfaz de múltiples documentos" mediante las clases JDesktopPane y JInternalFrame.
- Bordos complejos: Los componentes pueden presentar nuevos tipos de bordes. Además el usuario puede crear tipos de bordes personalizados.
- Diálogos personalizados: Se pueden crear multitud de formas de mensajes y opciones de diálogo con el usuario, mediante la clase JOptionPane.
- Clases para diálogos habituales: Se puede utilizar JFileChooser para elegir un fichero, y JColorChooser para elegir un color.
- Componentes para tablas y árboles de datos: Mediante las clases JTable y JTree.
- Potentes manipuladores de texto: Además de campos y áreas de texto, se presentan campos de sintaxis oculta JPasswordField, y texto con múltiples fuentes JTextPane. Además hay paquetes para utilizar ficheros en formato HTML o RTF.
- Capacidad para "deshacer": En gran variedad de situaciones se pueden deshacer las modificaciones que se realizaron.
- Soporte a la accesibilidad: Se facilita la generación de interfaces que ayuden a la accesibilidad de discapacitados, por ejemplo en Braille.

3.8.3.3. PRINCIPALES CLASES

Las clases de Swing se parecen mucho a las de AWT.

De hecho todas las clases componentes de Swing (clases hijas de JComponent), son hijas de la clase Component de AWT.

- ButtonGroup: Muestra una lista de elementos (JRadioButton) con solo uno seleccionable. Cada elemento tiene un círculo, que en caso del elemento seleccionado contendrá un "punto".
- JToggleButton: Es CÓMO un botón normal, pero al ser pinchado por el usuario queda activado.
- JProgressBar: Representa una barra de estado de progreso, mediante la que habitualmente se muestra el desarrollo de un proceso en desarrollo (ejemplo: la instalación de una aplicación).
- JTabbedPane: Es una ventana con solapas (la que utiliza Windows). Este componente había sido muy solicitado.
- JApplet: Aunque ya existía una clase Applet en AWT, esta nueva versión es necesaria para crear applets Java que utilicen interfaces Swing.

Por supuesto Swing no se limita a estas clases, sino que posee muchas más con diversas funcionalidades. Para estudiarlas consulte la documentación del JDK 1.2 de Java.

3.8.3.4. NUEVOS GESTORES DE IMPRESIÓN

Swing incorpora nuevos gestores de impresión, ampliando los cinco que AWT incorporaba. Entre ellos conviene destacar los siguientes:

- BorderLayout: Es similar al FlowLayout de AWT, con la diferencia de que con él se pueden especificar los ejes (x o y). Viene incorporada en el componente Box, pero está disponible COMO una opción en otros componentes.
- OverlayLayout: Todos los componentes se añaden encima de cada componente previo.
- SpringLayout: El espacio se asigna en función de una serie de restricciones asociadas con cada componente.
- ScrollPaneLayout: Incorporado en el componente ScrollPane.
- ViewportLayout: Incorporado en el componente Viewport.

3.8.3.5. E. JROOTPANE

La clase JRootPane permite colocar contenido de las applets creadas con la clase JApplet en un determinado plano de impresión (capa).

Por orden de cercanía al usuario, estas capas son:

- glassPane: Una capa que abarca toda la parte visible (por defecto no es visible).
- layeredPane: Una subclase de JComponent diseñada para contener cuadros de diálogo, menús emergentes y otros componentes que deben aparecer flotando entre el usuario y el contenido.
- MENÚbar: Una capa opcional, que si aparece estará anclada en la parte superior.
- contenPane: La capa en que se dibujará la mayor parte del contenido.

Así pues cada vez que se vayan a añadir componentes a una applet de clase JApplet, debe añadirse a uno de estas capas. Por ejemplo:

```
laJApplet.getContentPane().add( unComponente );
```

3.8.3.6 F. NUEVOS EVENTOS DE SWING

Swing incorpora su nuevo conjunto de eventos para sus componentes.

3.8.3.6.1 EVENTOS FÍSICOS

Sólo aparecen dos nuevos eventos físicos, descendientes de InputEvent:

- MENÚKeyEvent: Un menú de árbol ha recibido un evento de KeyEvent (acción sobre el ratón).
- MENÚDragMouseEvent: Un menú de árbol ha recibido un evento de MouseEvent (pulsación de una tecla).

3.8.3.6.2. EVENTOS SEMÁNTICOS

Son todos hijos del evento de AWT AWTEvent, que es el evento base de la jerarquía de eventos:

- AncestorEvent: Antecesor añadido desplazado o eliminado.
- CaretEvent: El signo de intercalación del texto ha cambiado.

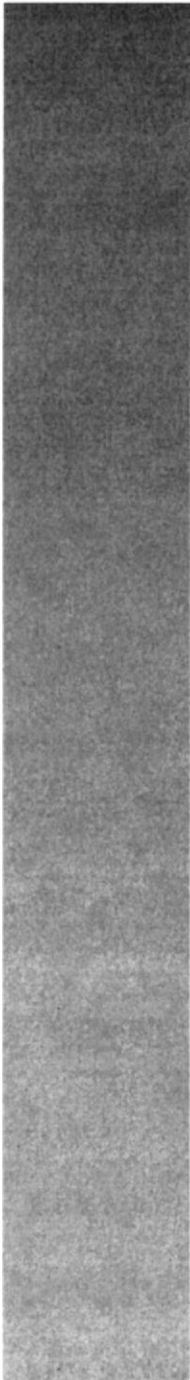
- ChangeEvent: Un componente ha sufrido un cambio de estado.
- DocumentEvent: Un documento ha sufrido un cambio de estado.
- HyperlinkEvent: Algo relacionado con un vínculo hipermedia ha cambiado.
- InternalFrameEvent: Un AWTEvent que añade soporte para objetos JInternalFrame.
- ListDataEvent: El contenido de una lista ha cambiado o se ha añadido o eliminado un intervalo.
- ListSelectionEvent: La selección de una lista ha cambiado.
- MENÚEvent: Un elemento de menú ha sido seleccionado o mostrado o bien no seleccionado o cancelado.
- PopupMENÚEvent: Algo ha cambiado en JPopupMenu.
- TableColumnModelEvent: El modelo para una columna de tabla ha cambiando.
- TableModelEvent: El modelo de una tabla ha cambiado.
- TreeExpansionEvent: El nodo de un árbol se ha extendido o se ha colapsado.
- TreeModelEvent: El modelo de un árbol ha cambiado.
- TreeSelectionEvent: La selección de un árbol ha cambiado de estado.
- UndoableEditEvent: Ha ocurrido una operación que no se puede realizar.

3.8.3.7. EL PATRÓN DE DISEÑO MODELO-VISTA-CONTROLADOR

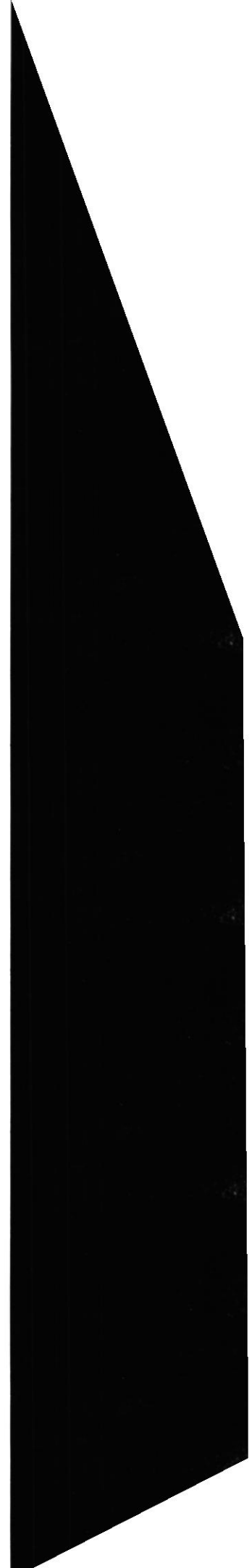
Muchos de los componentes Swing están basados en un patrón de diseño denominado "Modelo-Vista-Controlador".

El concepto de este patrón de diseño se basa en tres elementos:

- Modelo: Almacena el estado interno en un conjunto de clases.
- Vista: Muestra la información del modelo
- Controlador: Cambia la información del modelo (delegado).



Anexo A



A. CONOCIENDO LA COMPUTADORA

A.1 ¿QUÉ ES UN COMPUTADOR?



Es una maquina universal que se utiliza para aceptar, almacenar y procesar la información realizando operaciones matemáticas y lógicas a latas velocidades, para producir resultados precisos y confiables.

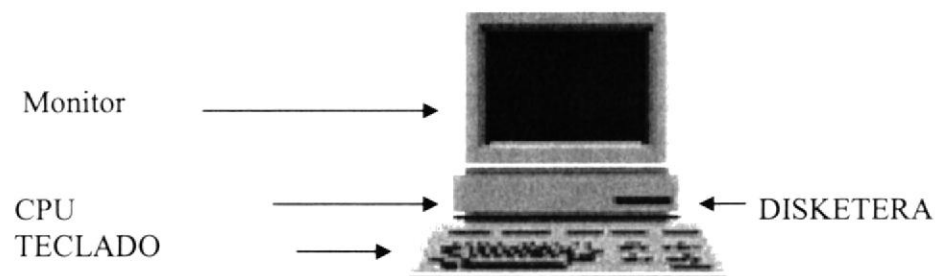
A.1.1 ¿CUÁLES SON LOS COMPONENTES DE UN COMPUTADOR?

Un computador se compone de tres elementos.

- Físico
- Lógico
- Humano

A.1.1.1 ELEMENTO FÍSICO (HARDWARE)

El hardware representa la parte física de un computador, es decir, todos los elementos materiales que lo componen, como lo son:



- CPU
- Monitor o Pantalla
- Teclado
- Mouse
- Disco Duro
- Disco Óptico (CD-ROM)
- Diskette
- Impresora

A.1.1.1.1 CPU



Es la parte mas importante del computador es aquí donde se cumplen todas las operaciones que el computador puede realizar; es el cerebro del computador.

A.1.1.12 MONITOR O PANTALLA



Los Monitores, también llamados CRT (Cathodic Ray Tube), son unidades compuestas de una pantalla de rayos catódicos como elemento que permite visualizar los datos, información instrucciones o gráficos.

A.1.1.1.3 TECLADO



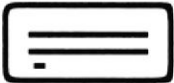
El teclado es un dispositivo que permite la comunicación del usuario con el CPU. Esta compuesto por un conjunto de teclas agrupadas en cuatro bloques denominadas alfabéticos, numéricas, teclas de control y teclas de función de manera que al pulsar cada una de ellas se transfiere su codificación al CPU.



A.1.1.1.4 MOUSE (RATÓN)

	Este dispositivo es una unidad de entrada constituida por una pequeña caja de contorno redondeado con una o varias teclas de control en la parte superior y una esfera en su parte inferior. El ratón puede manejarse con una sola mano, de tal manera que al moverse en una superficie plana, permite en el cursor que aparece en la pantalla del computador, y en donde una orden se activa al oprimir una de las teclas de la parte superior.
---	---

A.1.1.1.5 DISCO DURO

	Estas unidades también llamadas discos fijos, están compuestas por discos rígidos, de aluminio o cerámica con un recubrimiento de óxido magnético aplicado sobre su superficie. Estos discos tienen una velocidad de giro de aproximadamente 3600 rpm (revolución por minuto). A causa de su velocidad, la cabeza de lectura/escritura "VUELA" por encima de la superficie del disco sobre un cojín de aire generando por el disco; por lo tanto la unidad completa esta totalmente cerrada para evitar que el polvo y la humedad puedan sacar la cabeza lectora/escritora de su sitio y por ende, dañar el disco.
---	---

A.1.1.1.6 DISCO ÓPTICO (CD-ROM)

	Los discos ópticos (CD-ROM) se basan en propiedades ópticas relacionadas con la reflexión de la luz. Con esta tecnología la cabeza de lectura/escritura que se usa en el almacenamiento magnético se reemplaza por dos rayos láser.
---	--

A.1.1.1.7 DISKETTE

Los Discos duros flexibles, también denominan discos removibles o Floppy Disks, son soportes de información de acceso directo. Estos consisten en un disco con una base de plástico recubierto de una fina capa de material magnetizable

A.1.1.1.8 IMPRESORA

Son unidades de salida de datos soportados en papel. Dichos dispositivos permiten obtener listados impresos tanto de archivos como de resultados de los procesos, de forma legible para la persona

A.1.1.2 ELEMENTO LÓGICO (SOFTWARE)

El Software es el conjunto de elemento lógico, que permiten al equipo físico realizar cualquier trabajo. El elemento lógico no tiene carácter material y consiste en una serie organizada de instrucciones comprensibles a la maquina que permiten desarrollar una tarea o función. El Software incluye los programas, lenguajes, aplicaciones y manuales que hacen que el computador pueda realizar las tareas asignadas,

A.1.1.3 ELEMENTO HUMANO (USUARIO)

El elemento humano es el más importante en el área de la informática, ya que sin él los computadores no serían útiles. El usuario es quien determina el uso del sistema, ya sea operando y suministrando el mantenimiento a los equipos o diseñando y codificando los programas.



A.2 ¿CÓMO ENCENDER UN COMPUTADOR?

Para poder encender un computador debemos seguir los siguientes pasos:

- Verificar que el botón de Power del UPS se encuentre en ON, en caso de no estarlo presionarlo. Se encenderá una luz, lo cuál indicará que está encendido.
- Presionar el botón de Power del C.P.U. Se encenderá una luz y se escuchara un sonido de arranque.
- Luego se procederá con el Monitor, este posee un botón al lado derecho el cual deberá ser presionado para encenderlo. De la misma manera que los anteriores se encenderá una lux (solo en algunos modelos de monitor).
- Esperar unos segundos hasta que el sistema operativo pueda cargarse.

De presentarse algún error con el encendido de su computador, verifique que los cables estén conectados a la toma de energía, en caso de estar todo en forma correcta consulte el manual del computador capítulo encendido del computador o llame a su técnico.

A.3 ¿CÓMO APAGAR UN COMPUTADOR?

Para Apagar un computador debemos seguir los siguientes pasos:

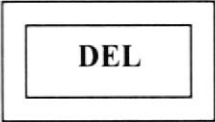
- Cerrar todas las aplicaciones que estén abiertas

Solo si tiene WINDOWS 95,98

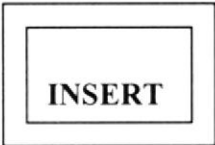
- A. Abrir el menú de inicio
- B. Seleccionar la opción **“Apagar el sistema”**
- C. Escoger la opción de **“Apagar el sistema”**
- D. Dar un clic en **“Aceptar”**
- Presionar el botón de lado derecho del **Monitor**
- Luego presionar el botón de power del CPU
- Para finalizar presionar el botón del power del Regulado, dejarlo en OFF

A.4. TECLAS QUE SE DEBEN CONOCER

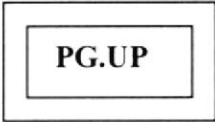
Antes de empezar a trabajar en el sistema, el usuario debe aprender a donde recurrir, en caso de q se cometa algún error. La siguiente lista contiene las teclas que se usan en el sistema:

A rectangular button with a double border. Inside, the text "DEL" is centered in a bold, sans-serif font.

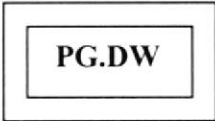
Esta tecla permite eliminar el carácter ubicado al lado derecho de la posición actual del cursor

A rectangular button with a double border. Inside, the text "INSERT" is centered in a bold, sans-serif font.

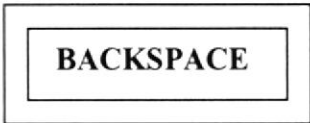
Esta tecla permite insertar caracteres dentro de una palabra

A rectangular button with a double border. Inside, the text "PG.UP" is centered in a bold, sans-serif font.

Esta tecla permite avanzar una página hacia arriba

A rectangular button with a double border. Inside, the text "PG.DW" is centered in a bold, sans-serif font.

Esta tecla permite avanzar una página hacia abajo

A rectangular button with a double border. Inside, the text "BACKSPACE" is centered in a bold, sans-serif font.

Esta tecla borra un carácter, ubicado hacia la izquierda de la posición actual del cursor



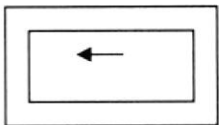
Esta tecla del cursor permite el desplazamiento hacia arriba.



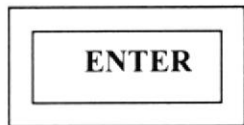
Esta tecla del cursor permite el desplazamiento hacia abajo.



Esta tecla del cursor permite el desplazamiento hacia el lado derecho.



Esta tecla del cursor permite el desplazamiento hacia el lado izquierdo.



Esta tecla ENTER es una de las teclas mas importantes puesto que es la que nos permite que los datos que se han digitado sean aceptados por el computador para su procesamiento respectivo.

A.5 BREVE INTRODUCCIÓN ACERCA DE JAVA

A.5.1 ¿QUÉ ES JAVA?

Java es un lenguaje originalmente desarrollado por un grupo de ingenieros de Sun, utilizado por Netscape posteriormente como base para Javascript. Si bien su uso se destaca en el Web, sirve para crear todo tipo de aplicaciones (locales, intranet o internet).

Java es un lenguaje:

- de objetos
- independiente de la plataforma

Algunas características notables:

- robusto
- gestiona la memoria automáticamente
- no permite el uso de técnicas de programación inadecuadas
- multithreading
- cliente-servidor
- mecanismos de seguridad incorporados
- herramientas de documentación incorporadas

A.5.2 LENGUAJE DE OBJETOS

Por qué puse "de" objetos y no "orientado a" objetos? Para destacar que, al contrario de otros lenguajes como C++, no es un lenguaje modificado para poder trabajar con objetos sino que es un lenguaje creado para trabajar con objetos desde cero. De hecho, TODO lo que hay en Java son objetos.

A.5.2.1 ¿QUÉ ES UN OBJETO?

Bueno, se puede decir que todo puede verse como un objeto. Pero seamos más claros. Un objeto, desde nuestro punto de vista, puede verse como una pieza de software que cumple con ciertas características:

- encapsulamiento
- herencia

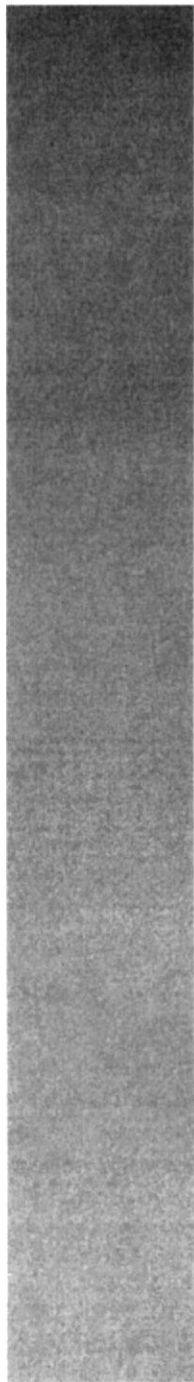
Encapsulamiento significa que el objeto es auto-contenido, o sea que la misma definición del objeto incluye tanto los datos que éste usa (*atributos*) como los procedimientos (*métodos*) que actúan sobre los mismos.

Cuando se utiliza programación orientada a objetos, se definen *clases* (que definen objetos genéricos) y la forma en que los objetos interactúan entre ellos, a través de *mensajes*. Al crear un objeto de una clase dada, se dice que se crea una *instancia* de la

clase, o un objeto propiamente dicho. Por ejemplo, una clase podría ser "autos", y un auto dado es una *instancia* de la clase.

La ventaja de esto es que como no hay programas que actúen modificando al objeto, éste se mantiene en cierto modo independiente del resto de la aplicación. Si es necesario modificar el objeto (por ejemplo, para darle más capacidades), esto se puede hacer sin tocar el resto de la aplicación... lo que ahorra mucho tiempo de desarrollo y debugging! En Java, inclusive, *ni siquiera existen las variables globales!* (Aunque parezca difícil de aceptar, esto es una gran ventaja desde el punto de vista del desarrollo).

En cuanto a la herencia, simplemente significa que se pueden crear nuevas clases que hereden de otras preexistentes; esto simplifica la programación, porque las clases hijas incorporan automáticamente los métodos de las madres. Por ejemplo, nuestra clase "auto" podría heredar de otra más general, "vehículo", y simplemente redefinir los métodos para el caso particular de los automóviles... lo que significa que, con una buena biblioteca de clases, se puede reutilizar mucho código inclusive sin saber lo que tiene adentro.



Anexo B



B. GLOSARIO

Atributos

Característica de un grupo de objetos

Clases:

Una clase es una colección de datos y métodos que operan sobre los datos y sirven para definir el contenido y capacidades de algunos objetos.

Clase Padre

Es un plano o un molde que permite generar objetos.

Clasificación

Todo objeto debe tener capacidad de generar una plantilla que permita identificar a un grupo de objetos.

Encapsulación:

Modularidad y ocultamiento de información(datos y métodos).

Herencia:

La herencia permite definir nuevas clases y comportamientos basados en clases. Algunos de los lenguajes de este tipo son C++, Java y Smalltalk.

Herencia Múltiple

Varios padres, múltiples padres, un solo hijo.

Identidad

Todo objeto es único a pesar de que tenga la misma característica.

Instancia

Una representación de una clase en un momento determinado.

Mensaje

Forma de comunicación entre objetos

Método

Es un proceso o tarea a ejecutarse en base a un mensaje.

Objetos:

Es cualquier cosa que se ofrece a la vista y afecta a los sentidos. También se define como una entidad tangible que exhibe algún comportamiento bien definido. En términos de programación, un objeto no necesariamente es algo tangible (por ejemplo: un proceso). Lo que sí puede decirse de todo objeto es que tiene estado, comportamiento e identidad.

Paquete.

Es un mecanismo de propósito general para organizar elementos en un grupo, se utilizan para organizar los elementos de un modelado en partes mayores que se pueden manipular como grupo.

Polimorfismo:

Es la cualidad que poseen los objetos para responder e distinto modo ante el mismo mensaje.

Programación Orientada al Objeto (POO)

La programación orientada al objeto esta basada en los objetos, clase, método, envió y recepción de mensajes, herencia y polimorfismo.

Propiedades

Características que definen al objeto.

Sub Clase Hijo

Es una plantilla que depende de otra.