

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



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

PROYECTO DE GRADUACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
ANALISTA DE SOPORTE DE MICROCOMPUTADORES**

**TEMA:
SISTEMA DE CONTROL DE ASISTENCIA DE
PERSONAL "EAGLEEYES"**

MANUAL DE USUARIO

**AUTORES:
NARANJO MORÁN WENDY NATALIA
QUIROGA MIELES CARLOS ANTONIO
PINTO ROBAYO MARCELO RAÚL**

**DIRECTOR:
ANL. YAMILL LAMBERT**

AÑO 2006

AGRADECIMIENTO

Agradecemos primeramente a Jehová Dios, sobre todas las cosas que con su infinita bondad y misericordia ha puesto en nosotros sus bendiciones. A nuestros amorosos Padres que siempre nos han estado apoyando incondicionalmente para alcanzar una de nuestras metas en la vida, el incorporarnos de Analista de Soporte de Microcomputadores.

Al Anl. Yamill Lambert que nos ha capacitado excelentemente con mucha paciencia y siempre ha estado disponible para cualquier duda o inquietud.



DEDICATORIA

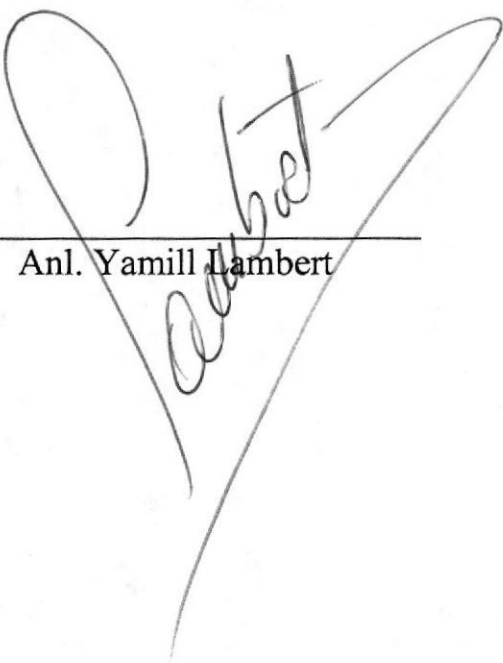
Dedicamos este trabajo y esta dirigido especialmente, a las personas que siempre nos han colaborado, han confiado y estuvieron apoyándonos siempre con ahínco en todo lo necesario quienes son nuestros Padres. A nuestro director del tópico y a todos aquellos amigos y compañeros que hicimos a lo largo de la carrera.

DECLARACIÓN EXPRESA

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

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

FIRMA DEL DIRECTOR DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN



Anl. Yamill Lambert

AUTORES DEL PROYECTO

Wendy M. Naranjo Morán.
Srta. Wendy Naranjo Morán



Sr. Carlos Quiroga Miele



Sr. Marcelo Pinto Robayo

TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1

1. GENERALIDADES.....	1
1.1 INTRODUCCIÓN	1
1.2 OBJETIVOS DE ESTE MANUAL	1
1.3 A QUIÉN ESTA DIRIGIDO EL MANUAL	1
1.4 SE DEBE CONOCER.....	1
1.5 ORGANIZACIÓN DEL MANUAL	2
1.6 ACERCA DEL MANUAL	2
1.7 CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS	2
1.7.1 CONVENCIONES DE FORMATOS DE TEXTO.....	3
1.7.2 CONVENCIONES USO DEL MOUSE.....	3
1.7.3 CONVENCIONES DEL TECLADO	4
1.8 SOPORTE TÉCNICO.....	5
1.9 IDENTIFICADORES DE VARIABLES.....	5
1.10 PALABRAS CLAVES	5
1.11 LITERALES	6
1.12 CARACTERES	6
1.13 SEPARADORES.....	7

CAPÍTULO 2

2. INSTALACIÓN	1
2.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE Y SOFTWARE	1
2.1.1 REQUERIMIENTOS MINIMOS DE HARDWARE	1
2.1.2 REQUERIMIENTOS OPTIMOS DE HARDWARE	2
2.1.3 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE	3
2.1.4 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE ESTACIONES	4

CAPÍTULO 3

3. INSTALACIÓN INICIAL DEL SISTEMA.....	1
3.1 JCCREATOR PRO.....	1

CAPÍTULO 4

4. ARRANQUE DEL SISTEMA	1
4.1 INTRODUCCIÓN	1
4.2 ACCESO.....	1



CAPÍTULO 5

5. OPERACIÓN.....1

5.1	EXPLICACIÓN DE INTERFAZ GRÁFICA.....	1
5.1.1	INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO 6

6. CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA.....1

6.1	INTRODUCCIÓN.....	1
6.2	BENEFICIOS.....	1
6.3	MANEJO DE TODAS LAS OPCIONES DEL SISTEMA.....	2
6.3.1	MENÚ PRINCIPAL.....	2
6.3.2	MENÚ ARCHIVO.....	3
6.3.3	MENÚ VER.....	3
6.3.4	MENÚ PROCESOS.....	4
6.3.5	MENÚ CONSULTAS.....	5
6.3.6	MENÚ MANTENIMIENTO.....	6
6.3.7	MENÚ AYUDA.....	7
6.3.8	NUEVA SESIÓN.....	8
6.3.9	REGISTRO DE ASISTENCIA.....	9
6.4	PANTALLAS DE INGRESOS.....	9
6.4.1	INGRESO DE JUSTIFICATIVOS.....	9
6.4.2	INGRESO DE MULTAS.....	10
6.4.3	INGRESO DE INCENTIVOS.....	10
6.5	PANTALLAS DE CONSULTAS.....	11
6.5.1	CONSULTA DE ASISTENCIA GENERAL.....	11
6.5.2	CONSULTA DE PERSONAL.....	11
6.5.3	CONSULTA DE JUSTIFICACIONES.....	12
6.5.4	CONSULTA DE MULTAS.....	13
6.5.5	CONSULTA DE INCENTIVOS.....	13
6.5.6	CONSULTA TIPO DE JUSTIFICATIVOS.....	14
6.5.7	CONSULTA DE TIPO DE MULTAS.....	14
6.5.8	CONSULTA DE TIPO DE INCENTIVOS.....	15
6.5.9	CONSULTA DE DEPARTAMENTOS.....	15
6.5.10	CONSULTA DE CARGOS.....	16
6.5.11	CONSULTA DE PROFESIÓN.....	16
6.5.12	CONSULTA DE CIUDAD.....	17
6.6	PANTALLAS DE MANTENIMIENTO.....	17
6.6.1	MANTENIMIENTO DE PERSONAL.....	17
6.6.2	MANTENIMIENTO DE EMPRESA.....	18
6.6.3	MANTENIMIENTO DE DEPARTAMENTO.....	18
6.6.4	MANTENIMIENTO DE CARGOS.....	19
6.6.5	MANTENIMIENTO DE TIPO DE JUSTIFICATIVO.....	19
6.6.6	MANTENIMIENTO DE TIPO DE MULTAS.....	19
6.6.7	MANTENIMIENTO DE TIPO DE INCENTIVOS.....	20



6.6.8	MANTENIMIENTO DE PROFESIÓN	20
6.6.9	MANTENIMIENTO DE CIUDAD.....	20
6.7	PANTALLAS DE AYUDA	21
6.7.1	PANTALLA DE ACERCA.....	21

CAPÍTULO 7

7.	MANEJO DE LAS OPCIONES DEL SISTEMA.....	1
7.1	ENCENDER LA COMPUTADORA	1
7.2	CONFIGURACIÓN DE PROGRAMA.....	2
7.3	CONFIGURAR IMPRESORA.....	4
7.4	INTRODUCCIÓN	5
7.5	SALIR.....	5
7.6	MENÚ VER.....	5
7.7	BARRA DE HERRAMIENTA.....	6
7.8	BARRA DE ESTADO.....	6
7.9	SELECCIÓN ARCHIVOS SISTEMA.....	7
7.10	DESPLIEGUE DEL SISTEMA REQUERIDO.....	7
7.11	COMPILACION DEL ARCHIVO	8
7.12	EJECUTAR EL ARCHIVO.....	8
7.13	PANTALLA MENÚ DEL SISTEMA	9

INDICE DE FIGURAS

CONTENIDO	PÁGINA
Capítulo 3	
FIG. 3.1 INSTALACIÓN DE JCCREATORPRO	1
FIG.3.2 CUADRO DE DIÁLOGO PARA ACEPTAR LA INSTALACIÓN DE JCCREATORPRO.....	2
FIG. 3.3 INSTALACIÓN DE JAVA.....	2
FIG. 3.4 PANEL DE CONTROL EN EL ESCRITORIO	3
FIG. 3.5 ARCHIVO EJECUTABLE PARA LA INSTALACIÓN	3
FIG. 3.6 PANTALLA DE BIENVENIDA DE LA INSTALACIÓN DE JCREATORPRO.	4
FIG. 3.7 ARGUMENTO DE LA LICENCIA DE JCREATORPRO.....	4
FIG. 3.8 SELECCIONA EL INICIO EN EL SETUP	5
FIG. 3.9 ESCOGER LA RUTA DESTINO PARA ALMACENAR DIRECTORIOS	5
FIG. 3.10 CREACIÓN DE ICONO PARA BARRA DE TAREA	6
FIG. 3.11 EXTRACTO DE LAS TAREAS EJECUTADAS	6
FIG. 3.12 INSTALACIÓN DE JCREATORPRO.....	7
FIG. 3.13 ICONO DE ACCESO AL PROGRAMA	8
Capítulo 4	
FIG. 4.1 PANTALLA DE PRESENTACIÓN.....	1
FIG. 4.2 PANTALLA DE ACCESO AL SISTEMA	2
Capítulo 5	
FIG. 5.1 INTERFAZ QUE SE VISUALIZA BAJO WINDOWS 98.....	1
Capítulo 6	
FIG. 6.1 PANTALLA DE MENÚ PRINCIPAL	2
FIG. 6.2 PANTALLA DE MENÚ ARCHIVO.....	3
FIG. 6.3 MENÚ VER	4

FIG. 6.4 MENÚ PROCESOS	5
FIG. 6.5 MENÚ CONSULTAS.....	6
FIG. 6.6 MENÚ MANTENIMIENTO	7
FIG. 6.7 MENÚ CONSULTAS.....	8
FIG. 6.8 CLAVE DE INGRESO	8
FIG. 6.9 MENÚ CONSULTAS.....	9
FIG. 6.10 INGRESO DE JUSTIFICATIVOS	9
FIG. 6.11 INGRESO DE MULTAS.....	10
FIG. 6.12 INGRESO DE INCENTIVOS	10
FIG. 6.13 CONSULTA DE ASISTENCIA GENERAL	11
FIG. 6.14 CONSULTA DE PERSONAL.....	12
FIG. 6.15 CONSULTA DE JUSTIFICACIONES	12
FIG. 6.16 CONSULTA DE MULTAS.....	13
FIG. 6.17 CONSULTA DE INCENTIVOS	13
FIG. 6.18 CONSULTA DE TIPO DE JUSTIFICATIVOS.....	14
FIG. 6.19 CONSULTA DE TIPO DE MULTA.....	14
FIG. 6.20 CONSULTA DE TIPO DE INCENTIVO	15
FIG. 6.21 CONSULTA DE DEPARTAMENTOS	15
FIG. 6.22 CONSULTA DE CARGOS	16
FIG. 6.23 CONSULTA DE PROFESIÓN.....	16
FIG. 6.24 CONSULTA DE CIUDAD.....	17
FIG. 6.25 MANTENIMIENTO DE PERSONAL	17
FIG. 6.26 MANTENIMIENTO DE EMPRESA	18
FIG. 6.27 MANTENIMIENTO DE DEPARTAMENTO.....	18
FIG. 6.28 MANTENIMIENTO DE CARGOS	19
FIG. 6.29 MANTENIMIENTO DE TIPO DE JUSTIFICATIVO	19
FIG. 6.30 MANTENIMIENTO DE TIPO DE MULTAS	19
FIG. 6.31 MANTENIMIENTO DE TIPO DE INCENTIVOS	20
FIG. 6.32 MANTENIMIENTO DE PROFESIÓN.....	20
FIG. 6.33 MANTENIMIENTO DE CIUDAD	20
FIG. 6.34 ACERCA DE...	21

Capítulo 7

FIG. 7.1 ESCRITORIO DE WINDOWS	1
FIG. 7.2 ICONO EN EL ESCRITORIO.....	1
FIG. 7.3 ENTRADA PARA EL SISTEMA DE CONTROL DE PERSONAL EAGLEYES	2
FIG. 7.4 PANTALLA JCREATOR EN JAVA	3
FIG. 7.5 MENÚ ARCHIVO	3
FIG. 7.6 PANTALLA DE JCREATOR	4
FIG. 7.7 CONFIGURACIÓN DE LA IMPRESORA	4
FIG. 7.8 MENÚ VER	5
FIG. 7.9 BARRA DE HERRAMIENTAS.....	6
FIG. 7.10 BARRA DE ESTADO	6
FIG. 7.11 SELECCIÓN EN ARCHIVO EL SISTEMA.	7
FIG. 7.12 DESPLIEGUE DE SISTEMA.	7
FIG. 7.13 COMPILACIÓN DE SISTEMA.....	8
FIG. 7.14 PANTALLA DE SISTEMA EJECUTADO CORRECTO.....	8
FIG. 7.15 PANTALLA MENÚS SISTEMA.....	9



CAPÍTULO 1 GENERALIDADES



1. GENERALIDADES

1.1 INTRODUCCIÓN

En este Capítulo se describen los objetivos y principales funciones del Sistema de Control de Personal EAGLEYES versión 1.0, así como una breve explicación del manejo de éste manual y a quienes está dirigido, contiene información respecto a como operar el sistema EAGLEYES v1.0, y qué conocimientos mínimos debe tener para lograr la operación exitosa de cada una de las opciones.

Es la guía para que todo usuario pueda conocer las opciones y aprovechar al máximo las funciones del sistema.

Es importante leer este manual antes y/o durante la utilización del Sistema, ya que lo guiará paso a paso en el manejo de todas sus funciones.

1.2 OBJETIVOS DE ESTE MANUAL

El objetivo de este manual es ayudar al personal encargado del manejo del Sistema de Control de Personal acerca del funcionamiento del mismo y comprenda:

- √ Guía para utilizar la computadora.
- √ Conocer el alcance de todo el sistema por medio de una explicación detallada e ilustrada de cada una de las opciones que lo forman.
- √ Determinar los requerimientos de instalación para el sistema.
- √ Entrenar a las personas involucradas en las operaciones a ser desarrolladas en cada módulo del sistema.
- √ Familiarizar al usuario con el equipo de computación a utilizarse.

1.3 A QUIÉN ESTA DIRIGIDO EL MANUAL

Este manual esta orientado a los usuarios finales involucrados en la etapa de operación del sistema de Control de Personal.

1.4 SE DEBE CONOCER

Los conocimientos mínimos que deben tener las personas que operarán el sistema EAGLEYES v1.0 de Control de Personal y deberán utilizar este manual:

- √ Conocimientos básicos de Informática basados en el ambiente JAVA.



- ✓ Conocimientos sobre el manejo y reglamentación de horarios de la empresa acorde con el sistema de control de personal.

1.5 ORGANIZACIÓN DEL MANUAL

BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

Este manual está organizado en cuatro partes principales que se muestran en el Siguiendo Cuadro Descriptivo:

1.6 ACERCA DEL MANUAL

GENERALIDADES	
Capítulo 1	Generalidades
INSTALACIÓN	
Capítulo 2	Requerimiento de Hardware y Software
Capítulo 3	Instalación Inicial del Sistema.
Capítulo 4	Arranque del Sistema
OPERACIÓN	
Capítulo 5	Interfaz Gráfica
Capítulo 6	Características del Sistema Control de Personal
Capítulo 7	Parámetros del Sistema y Manejo de las Opciones del Sistema. EAGLEYES v1.0
ANEXOS	
Capítulo 8	Anexo 1 Reportes Reales Anexo 2 Glosario de Términos

Este Manual de Usuario contiene diversas ilustraciones, las mismas que debe seguir el usuario paso a paso para utilizar el Sistema de Control de Personal, incluye información que lo ayudará en el diario uso de su computadora.

1.7 CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS

Antes de comenzar a usar el Sistema de Control de Personal, es importante que el o los usuarios tengan un amplio conocimiento acerca de las convenciones tipográficas y los términos utilizados en el mismo, y que podrán ser consultadas en éste Manual y están resumidas en el cuadro siguiente donde se describe el formato y el tipo de información a que se refieren:

1.7.1 CONVENCIONES DE FORMATOS DE TEXTO

FORMATO	TIPO DE INFORMACIÓN
Viñetas numérica 1	Numeración de procedimientos paso a paso.
Negrita	Términos a resaltar por su importancia.
Menor que < Mayor que >	Nombre de opciones que puede elegir el Usuario, ya sea haciendo uso del mouse o teclado.
Carácter Mayúscula + Carácter Minúscula	Nombre de teclas se inician con mayúsculas
Carácter subrayado __	Si esta ubicado bajo las letras, significa que el Usuario puede utilizar la combinación de teclas ALT+letra subrayada o dando clic en la opción del Menú o en el botón.
Gráfico del Botón	Palabra botón y a su lado irá la representación gráfica

1.7.2 CONVENCIONES USO DEL MOUSE

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



1.7.3 CONVENCIONES DEL TECLADO

TECLA	SIGNIFICADO
Tecla de método abreviado	Teclas que se utilizan como método abreviado para ejecutar un proceso. Por ejemplo F1 para mostrar la ayuda.
Tecla ENTER (entrar – retorno)	Tecla utilizada para ejecutar un proceso. Si en el manual dice “Presionar ENTER”.
Teclas direccionales ← → ↑ ↓	Puede utilizar las teclas direccionales para moverse (izquierda, derecha, arriba, abajo) en los diferentes elementos de un control de la pantalla, un elemento a la vez.
Teclas de avance de página Inicio, Fin, Av. Pág., Re Pág.	Las teclas de avance de página son utilizadas para movilizarse entre varios elementos de un control de la pantalla.
Tecla TAB	Tecla utilizada para moverse entre los diferentes controles de la forma. Con la tecla Tab, se da el enfoque al primer control ubicado a la derecha, con Shift + Tab, se da el foco al primer control de la izquierda.
Otras Teclas	Adicionalmente puede utilizar otros elementos del teclado. Por ejemplo. √ Shift + tecla es utilizado para que se active la función que está graficada en la parte superior de Tecla, siempre que ésta cumpla mínimo dos funciones. √ ALT+Gr+Tecla, es utilizada para que se active la tercera función de Tecla.



1.8 SOPORTE TÉCNICO

Si cuenta con alguna duda acerca del funcionamiento del Sistema de Control de Personal, revise el Manual de Usuario.

Para obtener una consulta más exhaustiva sobre el Sistema, puede ponerse en contacto con la Oficina del Programa de Tecnología en Computación (PROTCOM). (Grupo de Proyecto sistema EAGLEYES v1.0)

1.9 IDENTIFICADORES DE VARIABLES

Se ofrece una sugerencia para los prefijos de nombres de variables atendiendo su tipo, es solo una indicación, no es una forma que tenga que seguir.

PREFIJO	TIPO	EJEMPLO
A	array	Aelementos
B	Boolean	Bcancelar
C	Char	Cinicial
D	Double	Ddistancia
F	Float	Finteres
I	Integer	Icolumna
L	Long	Icantidad
S	String	Snombre

1.10 PALABRAS CLAVES

abstrac	boolean	break	Byte	By value
Case	Catch	char	Class	Const
continue	default	do	Double	Else
extends	False	final	Finally	Float
For	Goto	if	implements	Import
Instance of int	interface	Long	Native	New
Null	package	Private	protected	public
Return	Short	Static	Super	Switch
synchronized	This	threadsafe	Throw	Transient
True	Try	Void	while	cast
Future	generic	Inner	operator	Rest



1.11 LITERALES

Los literales son aquellos elementos de un programa que no pueden variar, se les denomina también variables, pueden ser:

Número, éstos se dividen en enteros, coma flotante y boléanos.

1.12 CARACTERES

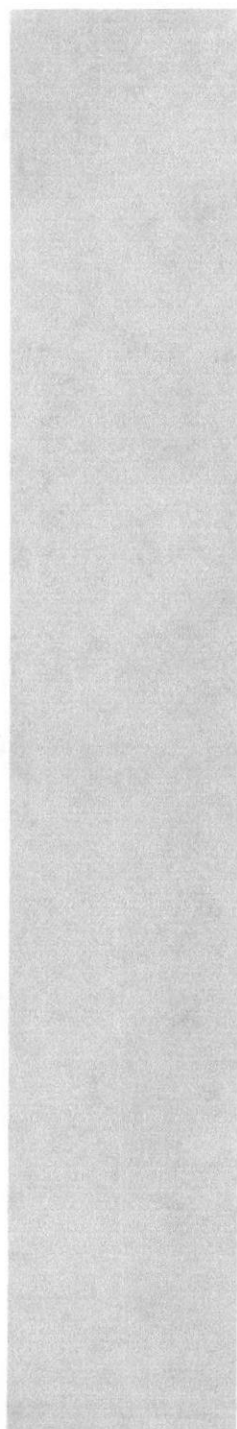
Los caracteres son Unicodes, por lo que necesitan 16 bits para ser representados; es decir, se refieren a un único carácter y se representan entre comillas simples, éstos pueden ser:

DESCRIPCIÓN	REPRESENTACION
Barra invertida	\
Continuación	\\
Retroceso	\b
Retorno de carro	\r
Alimentación de formularios	\f
Tabulador Horizontal	\t
Línea Nueva	\n
Comillas Simples	\'
Comillas dobles	\"
Carácter Unicode	\udddd
Carácter octal	\ddd



1.13 SEPARADORES

SEPARADORES	
() Paréntesis	Para contener lista de parámetros en la definición y llamadas
{ } Llaves	Para contener los valores de matrices inicializadas automáticamente. También se utiliza para definir un bloque de código, para clases, métodos y ámbitos.
[] Corchetes	Para declarar tipos matriz así como para referenciar los valores de la matriz.
; Punto y coma	Separador de sentencias
, Coma	Separa identificadores consecutivos en una declaración de variables. También se utiliza para encadenar sentencias dentro de una sentencia for.
. Punto	Para separar nombres de paquetes de subpaquetes y clases. También se utiliza para separar una variable o método de una variable de referencia.



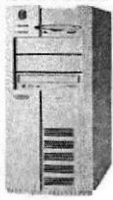
CAPÍTULO 2 INSTALACIÓN

2. INSTALACIÓN

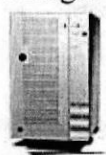
2.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE Y SOFTWARE

2.1.1 REQUERIMIENTOS MINIMOS DE HARDWARE

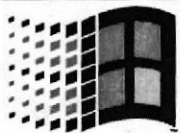
En los siguientes cuadros adjuntos damos a conocer los recursos de hardware como de software que se necesita para el funcionamiento de nuestro del Sistema de Control de Personal EAGLEYES v 1.0.

Ubicación	Descripción	
Servidor 	❖	INTEL Celeron 800 MHZ
	❖	64MB de memoria RAM
	❖	Disco Duro DD 10Gb 7200 RPM
	❖	Disketera Net 1.44MB
	❖	MB PcChips 925: Video+Son+Fax+Red
	❖	Monitor 14" SVGA
	❖	Regulador Pro Net
	❖	Case Superpower
	❖	Teclado
	❖	Mouse
	❖	Parlante
	❖	Celeron 500 Mhz
Estaciones 	❖	64MB de memoria RAM
	❖	Disco Duro DD 6Gb 5400 RPM
	❖	Disketera Net 1.44MB
	❖	MB Biostar M6VLR: Video+Son+Fax+Red Use
	❖	Monitor 14" SVGA
	❖	Regulador Pro Net
	❖	Case Superpower
	❖	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 	❖	Impresora Matricial de 80 columnas
	❖	Concentrador 16 puertos
	❖	Cable Par Trenzado
HUB Cable de Red		

2.1.2 REQUERIMIENTOS OPTIMOS DE HARDWARE

Ubicación	Descripción	
Servidor 	❖	Procesador Intel P IV 3.0Ghz
	❖	Memoria RAM 1 GB
	❖	Disco Duro 100 GB
	❖	CD-Writer Samsung 40*16*48
	❖	Disketera Net 1.44MB
	❖	MB PcChips 925: Video+Son+Fax+Red
	❖	Monitor 17" SVGA 772
	❖	Regulador Pro Net
	❖	Case Superpower
	❖	Teclado 102 teclas
	❖	Mouse scroll back
	❖	Parlante
Estaciones 	❖	Pentium IV 2.6Ghz
	❖	Memoria Ram 512 MB
	❖	Disco Duro DD Samsung 80Gb
	❖	Disketera Net 1.44MB
	❖	MB Biostar M6VLR: Video+Son+Fax+Red Use
	❖	Memoria Dim 128 MB
	❖	Monitor 15" SVGA Lg
	❖	Regulador Pro Net
	❖	Case Superpower
	❖	Teclado 102 teclas
	❖	Mouse scroll back
	❖	Parlante
UPS/Regulador 	❖	American Power 600
Impresora MATRIZ DE PUNTOS 	❖	Impresora Matricial Epson LX-300
	❖	Hp LaserJet 1200 Series PCL 6
	❖	Concentrador 16 puertos
	❖	Cable Par Trenzado
HUB Cable / Red		

2.1.3 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

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

2.1.4 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE ESTACIONES

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



CAPÍTULO 3

INSTALACIÓN INICIAL DEL SISTEMA



3. INSTALACIÓN INICIAL DEL SISTEMA

3.1 JCCREATOR PRO

Para utilizar el Sistema **EAGLEYES v1.0** se debe tener en cuenta con que Sistema Operativo vamos a trabajar, se debe utilizar versiones superiores a Windows 98 S.E. ya que no viene instalado Java Plug-in por lo que se necesita bajarlo de Internet e instalarlo en el PC que vamos a trabajar sino no se podrá utilizar el sistema.

Les damos a conocer los pasos a seguir para una instalación con éxito del **JCCreatorPro** asumiendo que no poseemos del Java Plug-in sea cual sea el Sistema Operativo que poseemos:

- 1) Insertamos el CD en el PC le damos doble clic sobre el ejecutable, y así realizamos la extracción de los archivos utilizables para su instalación como lo indica la figura siguiente:

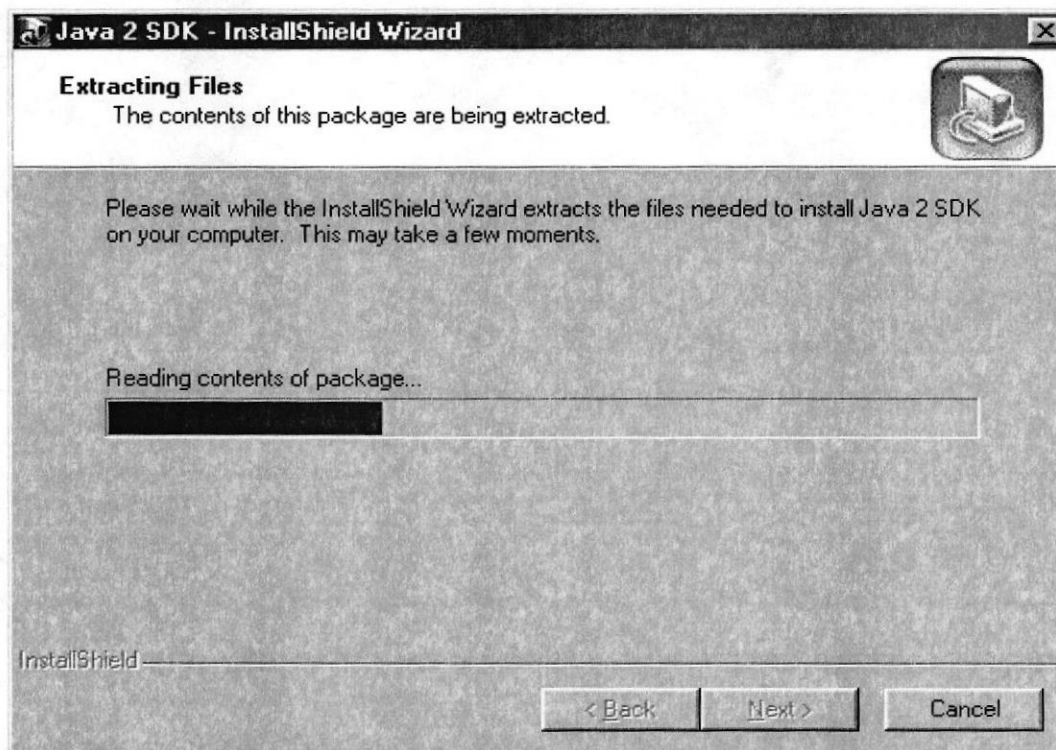


Fig. 3.1 Instalación de JCCreatorPro

- 2) Concluyendo el proceso de extracción de los archivos nos aparece un cuadro de diálogo el cual confirma si deseamos proseguir con la instalación, entonces aceptamos y seguimos.

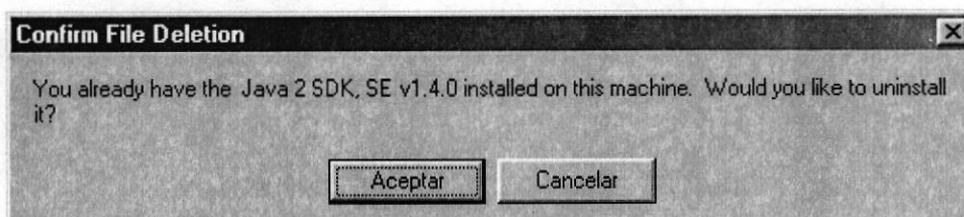


Fig.3.2 Cuadro de Diálogo para aceptar la instalación de JCCreatorPro

- 3) Al aceptar la opción empieza la instalación del Java Plug-in el que se encuentra en la ruta de **C:\j2sdk1.4.0** como se observa en el grafico siguiente.

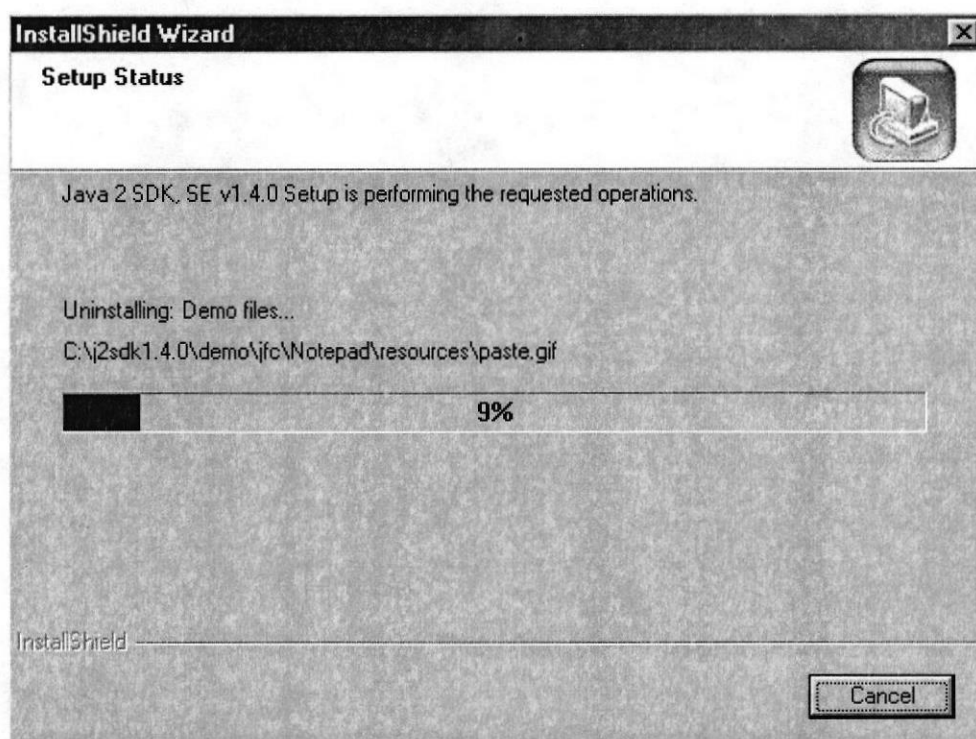


Fig. 3.3 Instalación de Java

- 4) Ya terminado el proceso de instalación debe de aparecer en el Panel de Control el icono de Java Plug-in y también en el escritorio debe de estar el icono de Java Web Start.

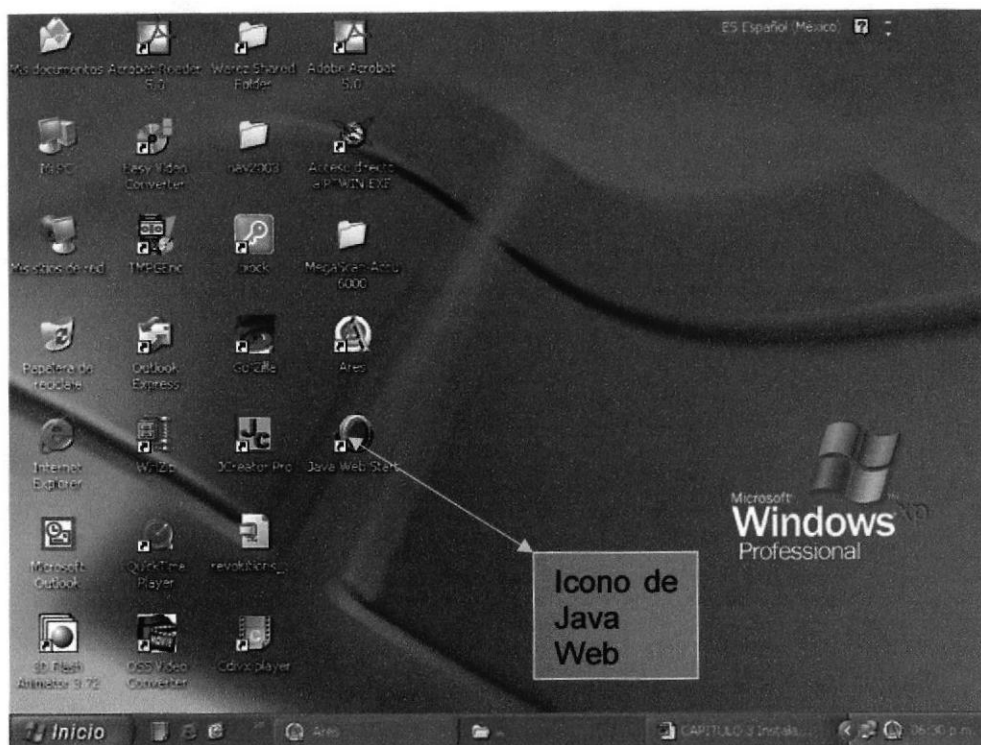


Fig. 3.4 Panel de Control en el Escritorio

- 5) Concluida la instalación del Java Plug-in procedemos con la instalación de JCreatorPro.
- 6) Buscamos el archivo ejecutable para proceder con la instalación al realizar el doble clic y no aparece el siguiente cuadro:

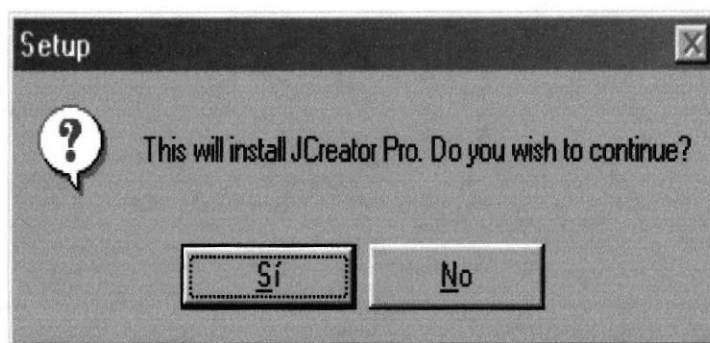


Fig. 3.5 Archivo ejecutable para la Instalación

- 7) Damos clic en la opción Si para continuar, y con esta opción nos aparecerá a la pantalla de bienvenida de la instalación de JCreatorPro.



Fig. 3.6 Pantalla de bienvenida de la instalación de JCreatorPro.

- 8) Y aparece un cuadro de diálogo el que nos indica que leamos y revisemos el contenido de la licencia y aceptamos.

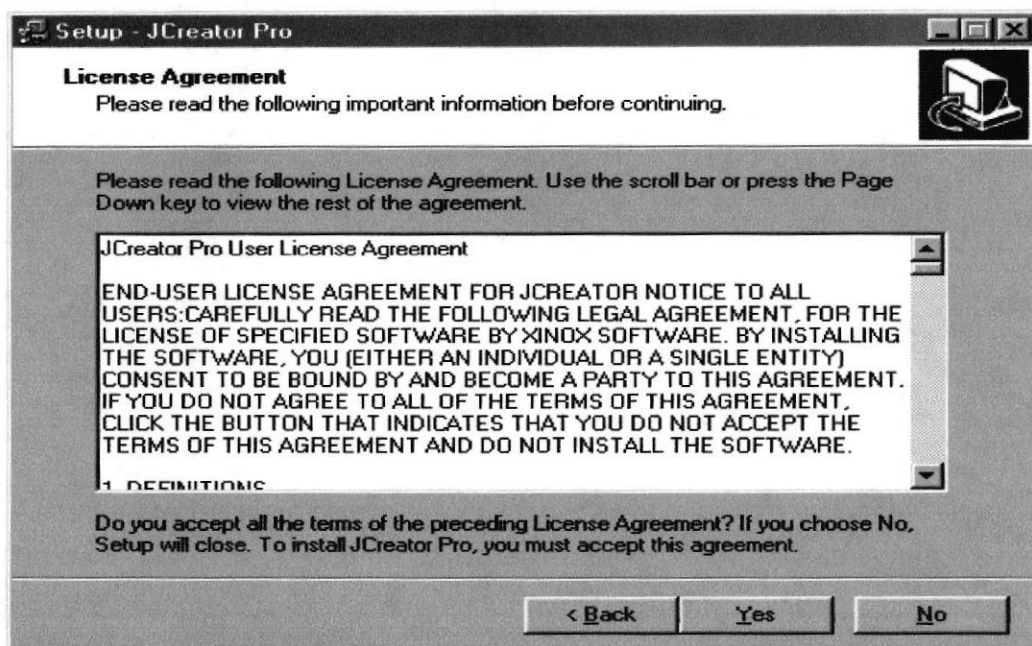


Fig. 3.7 Argumento de la licencia de JCreatorPro.

- 9) Nos aparece una pantalla en el cual nos indica el inicio del Setup de JCreatorPro.

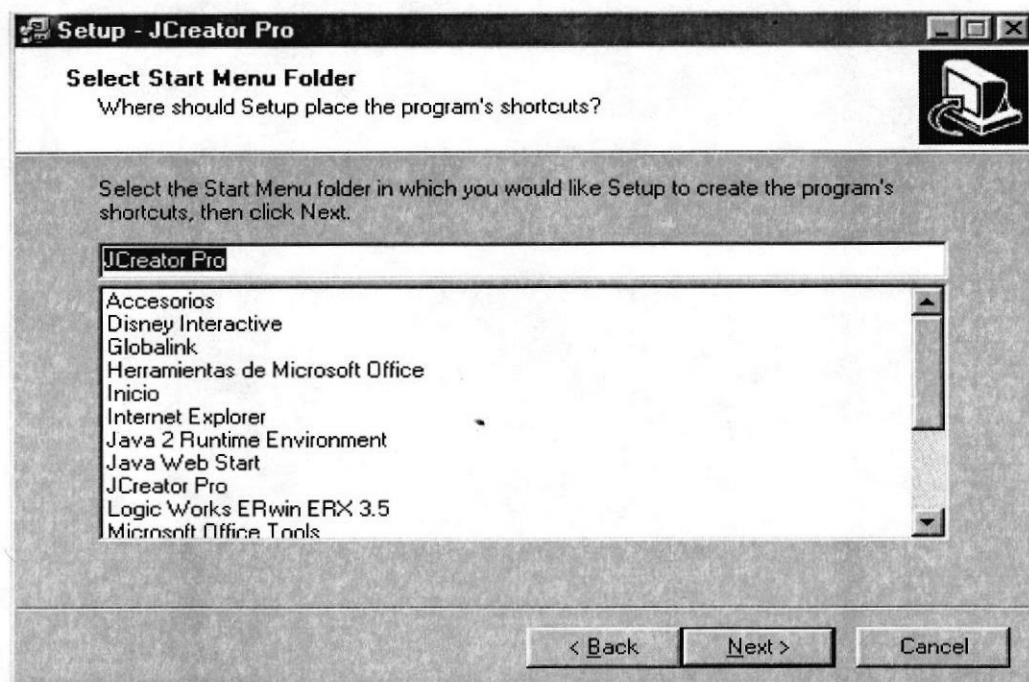


Fig. 3.8 Selecciona el inicio en el setup

- 10) Y nos aparece la opción de escoger la ruta en donde se instalará el directorio de directorio de JCreatorPro.

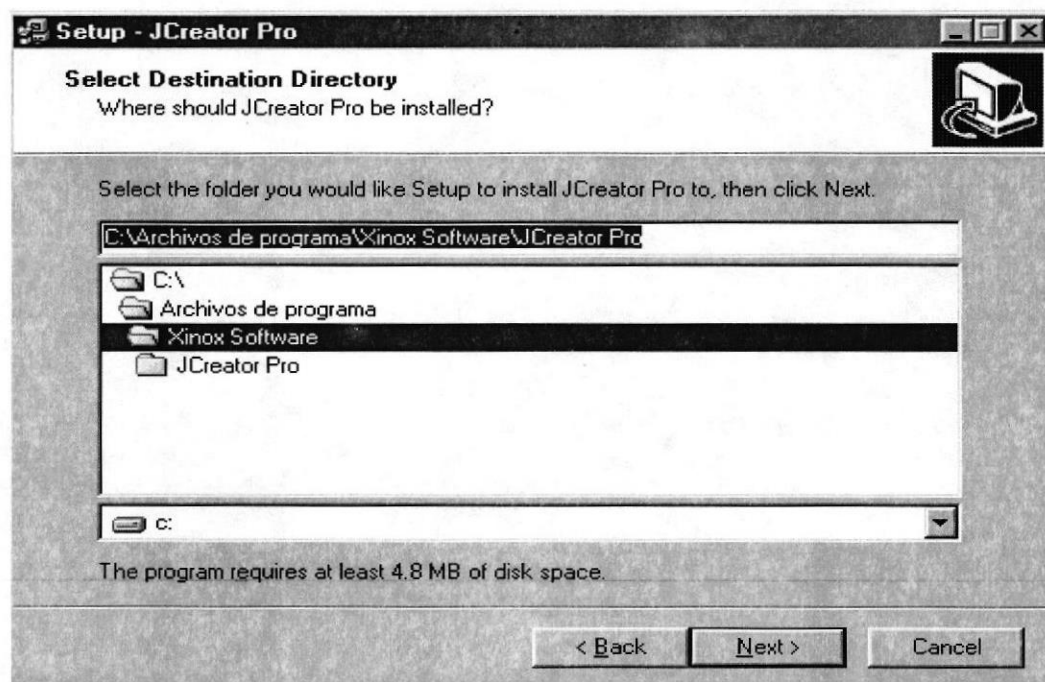


Fig. 3.9 Escoger la Ruta destino para almacenar directorios

- 11) Ya establecido el directorio en el que guardara el JCreatorPro le damos un nombre que será desde el Menú Inicio y para no tener problemas posteriores de reconocimiento de dejamos el nombre que tiene por default.
- 12) En el siguiente cuadro diálogo nos da las opciones para la creación de iconos para el Escritorio como para la barra de herramientas y menú Inicio.

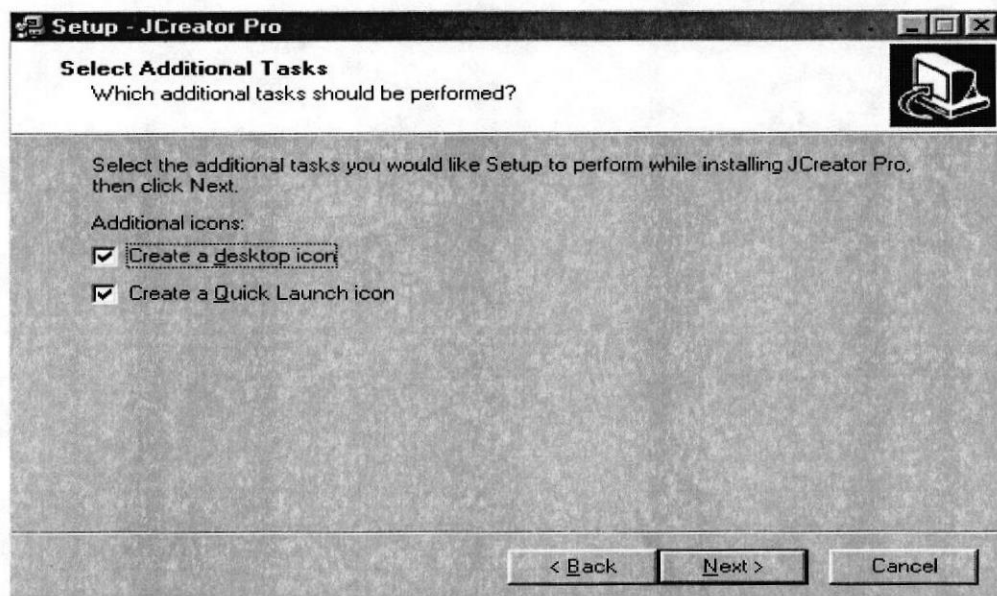


Fig. 3.10 Creación de Icono para Barra de Tarea

- 13) En la siguiente pantalla nos da a conocer el extracto de todos pasos que se han seguido hasta la instalación. Nos da la ruta de instalación, nombre de la aplicación y de las tareas adicionales.

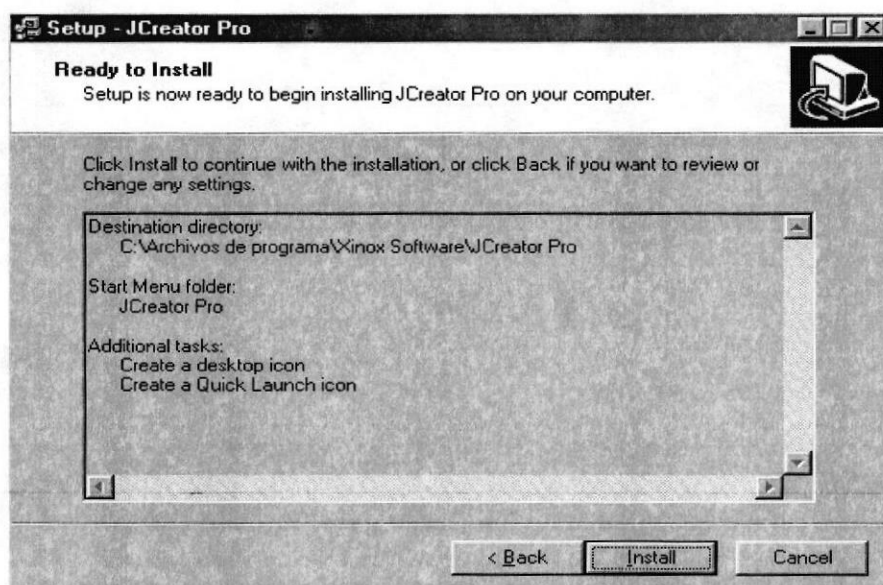


Fig. 3.11 Extracto de las tareas ejecutadas

- 14) Ya terminado los pasos y estando seguros que la información es correcta y que los hicimos bien damos el ultimo paso para la instalación de JCreatorPro.

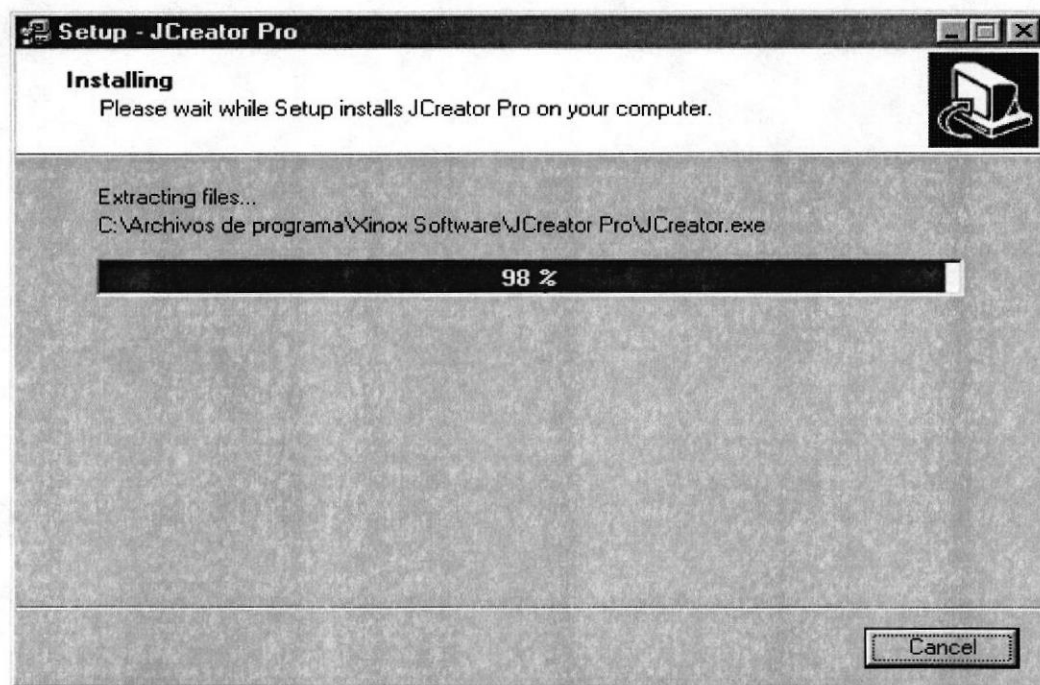


Fig. 3.12 Instalación de JCreatorPro.

- 15) Concluida la extracción de los archivos y su instalación en el PC dos debe aparecer el icono de acceso directo al programa como lo muestra la figura siguiente.

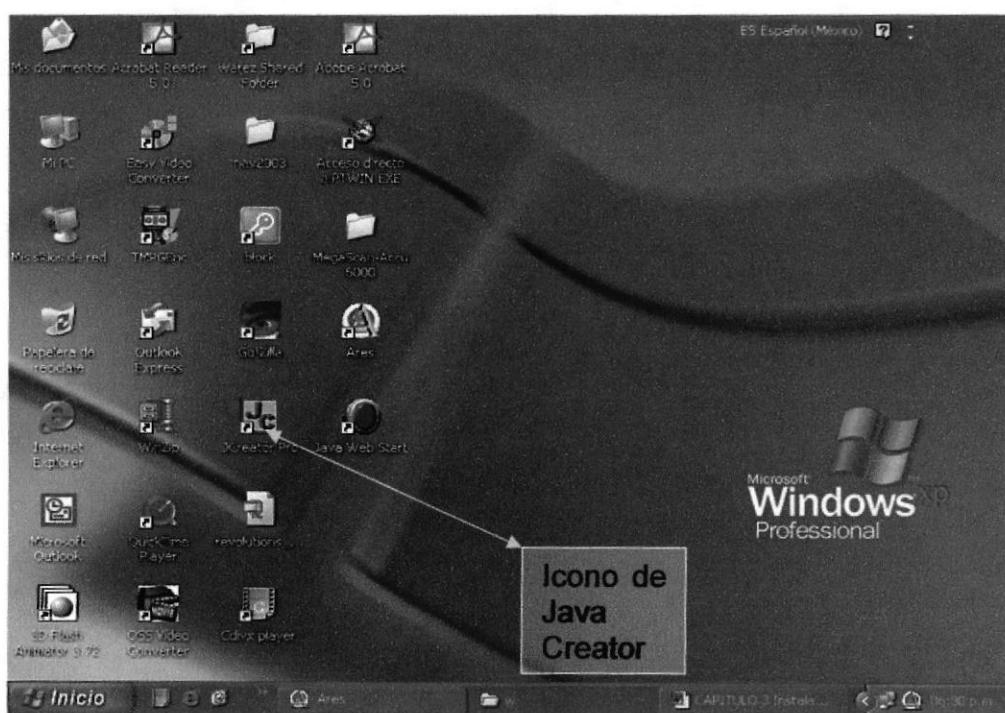


Fig. 3.13 Icono de Acceso al programa



CAPÍTULO 4

ARRANQUE DEL SISTEMA

4. ARRANQUE DEL SISTEMA

Para arrancar el **Sistema Control de Personal EAGLEYES** creará en el disco duro un directorio llamado EAGLEYES dentro del cual se copiarán todos los archivos necesarios para ejecutar el sistema a continuación daremos los pasos en este Manual de Usuario.

Pasos para la instalación de éste Sistema:

El usuario deberá ejecutar el archivo desde el CD.

4.1 INTRODUCCIÓN

Este sistema se lo pueda integrar con un sistema de nominas ya que este cumple con el control del ingresos de los empleados a la oficina o compañía.

El sistema facilita al usuario con varios beneficios, es amigable e interactivo. Además le va a permitir a usuarios como usted obtener la información mas precisa, eficaz y óptima en un tiempo mínimo.

El manual esta dirigido a los usuarios con un nivel básico de programación, ya que es muy fácil de utilizarlo y realizar las respectivas consultas, siempre y cuando tenga acceso a ellas y tenga su respectivo permiso o clave entregado por el administrador.

4.2 ACCESO

Al ingresar al programa el **Sistema de Control de Personal EAGLEYES** nos dará la Bienvenida con la siguiente pantalla:



Fig. 4.1 Pantalla de Presentación

Una vez que nos da la Bienvenida, aparecerá la ventana que nos da acceso al sistema y nos solicita el ingreso de Usuario y contraseña para de acuerdo a que usuario digite tenga el permiso de consultar e ingresar en todos los procesos de nuestro **Sistema de Control de Personal EAGLEYES**.

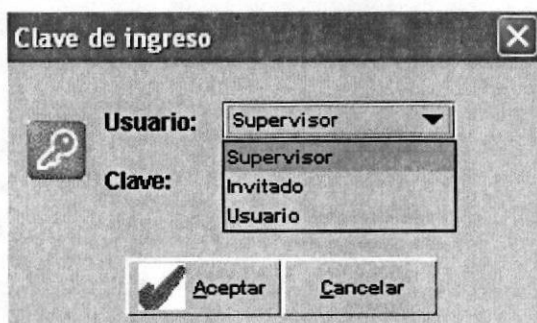


Fig. 4.2 Pantalla de acceso al Sistema

- a) Una vez que se escoge el usuario y se digita la clave se debe presionar ACEPTAR.
- b) Si usted desea salir del Sistema Control de Personal debe pulsar el botón CANCELAR.



CAPÍTULO 5 OPERACIÓN

5. OPERACIÓN

5.1 EXPLICACIÓN DE INTERFAZ GRÁFICA

5.1.1 INTRODUCCIÓN

Una interfaz gráfica está construida en base a elementos gráficos básicos y los Componentes. Ejemplo 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 interfaz 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 como 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 interfaz de usuario muy simple, con la apariencia que presenta cuando se visualiza bajo Windows '98.

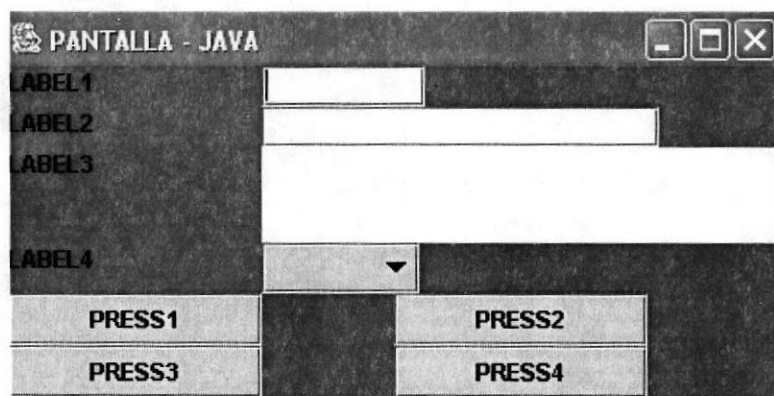


Fig. 5.1 Interfaz que se visualiza bajo Windows 98

Los componentes deben circunscribirse dentro del contenedor que los posee. Esto hace que el anidamiento de Componentes (incluyendo contenedores) en contenedores creen árboles de elementos, comenzando con un contenedor en la raíz del árbol y expandiéndolo en sus ramas.



CAPÍTULO 6 CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA

6. CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA.

6.1 INTRODUCCIÓN

El **Sistema de Control de Personal EAGLEEYES** esta diseñado para ser utilizado para controlar el ingreso y la salida de los empleados de una determinada compañía, facilitando el control de la puntualidad de los empleados y elimina por completo los marcadores de tarjetas y sus respectivas tarjetas.

6.2 BENEFICIOS

- Capaz de permitir al Gerente General de la empresa o Gerente de Recursos Humanos, llevar un control sobre el ingreso y salidas del personal.
- Control de ingreso y egresos de personal por departamentos según requerimientos del departamento de recursos humanos.
- Control en las operaciones para evitar errores humanos.
- Procesos automáticos de registro de horarios de entrada y de salida sin intervención de segundos (Proceso automatizado empleado – sistema).
- Automatizar el control de ingreso de personal eventual (Asignación de carnets de ingreso de invitados controlado por el sistema).
- Llevar un control personalizado de la hoja de vida de salidas y entradas por cada uno de los miembros de la empresa.
- El personal anterior, encargado de llevar este control de manera manual, tendrá una mayor motivación en su ambiente de trabajo, ya que sus esfuerzos operacionales serán mínimos con la automatización.
- Un sistema de identificación eficiente; guardando los datos necesarios y requeridos, asignándole un código único de identificación por empleado.
- El sistema podrá actualizar módulos de control según se incrementen los requerimientos de la empresa.(Sistema con nivel de crecimiento)
- Se puede emitir (opcional) pre-nóminas para el pago correspondiente al mes transcurrido del personal por departamentos o de manera total.
- El software y hardware utilizado permitirá trabajar en un ambiente integrado.
- Ahorro de tiempo para la ejecución de todos los procesos automatizados.

6.3 MANEJO DE TODAS LAS OPCIONES DEL SISTEMA

6.3.1 MENÚ PRINCIPAL

En ésta ventana usted administrará toda la información respecto al **Sistema de Control de Personal EAGLEYES**, podrá acceder a los menús de Archivo, Ver, Procesos, Consultas, Mantenimientos y Ayuda.

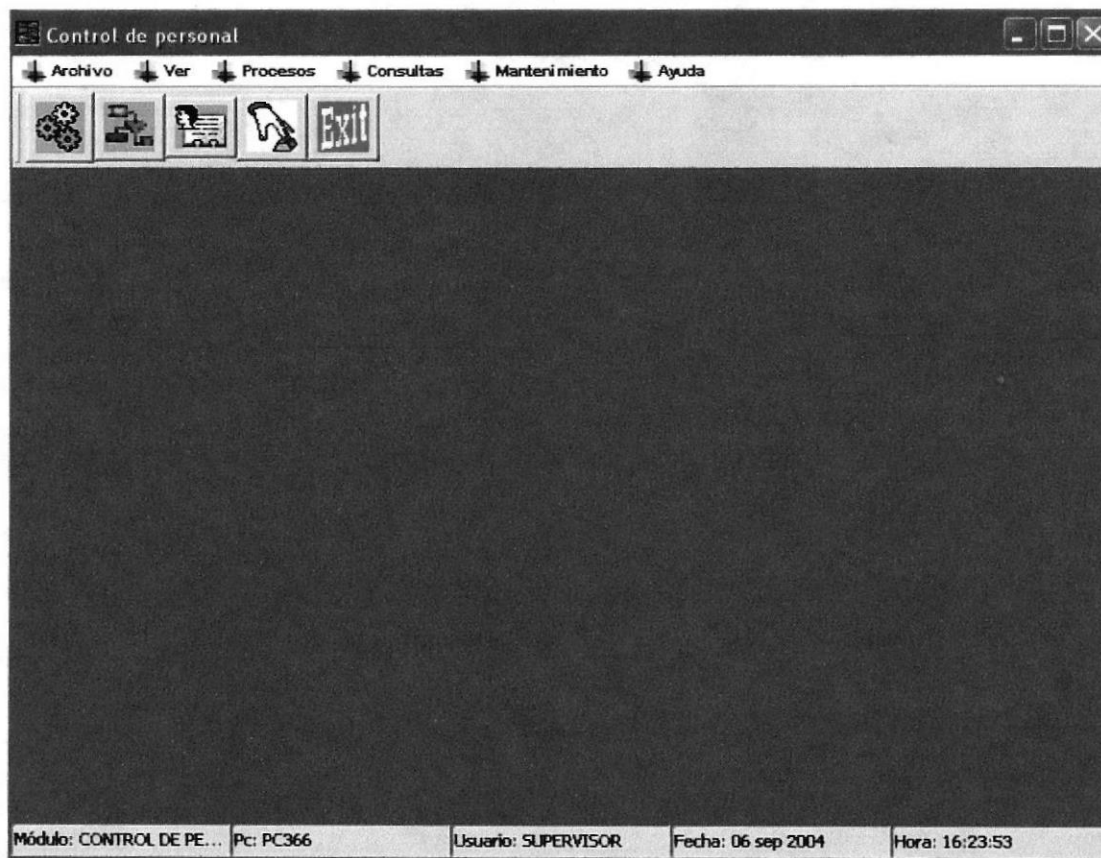


Fig. 6.1 Pantalla de Menú Principal

6.3.2 MENÚ ARCHIVO

Este menú desplegable usted podrá escoger si desea Iniciar una nueva sesión o si desea salir del sistema.

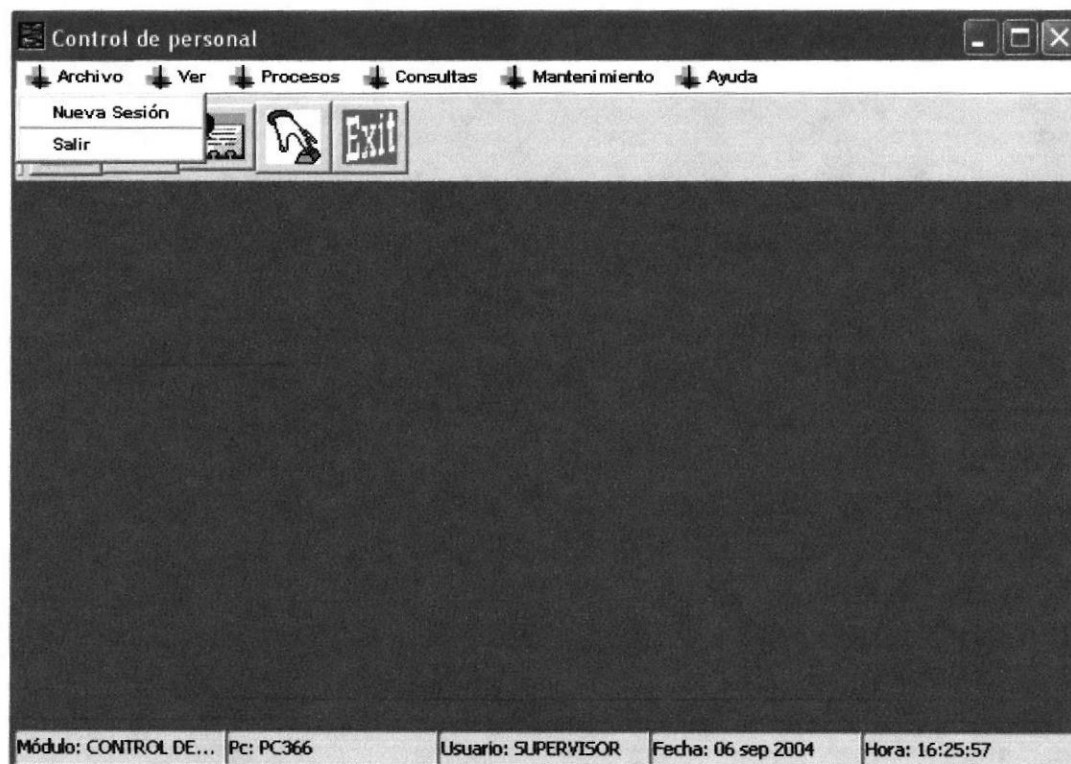


Fig. 6.2 Pantalla de Menú Archivo

6.3.3 MENÚ VER

Este menú tendrá acceso a ver la Barra de Herramientas, la Barra de Estado, y escoger el Estilo de interfase.

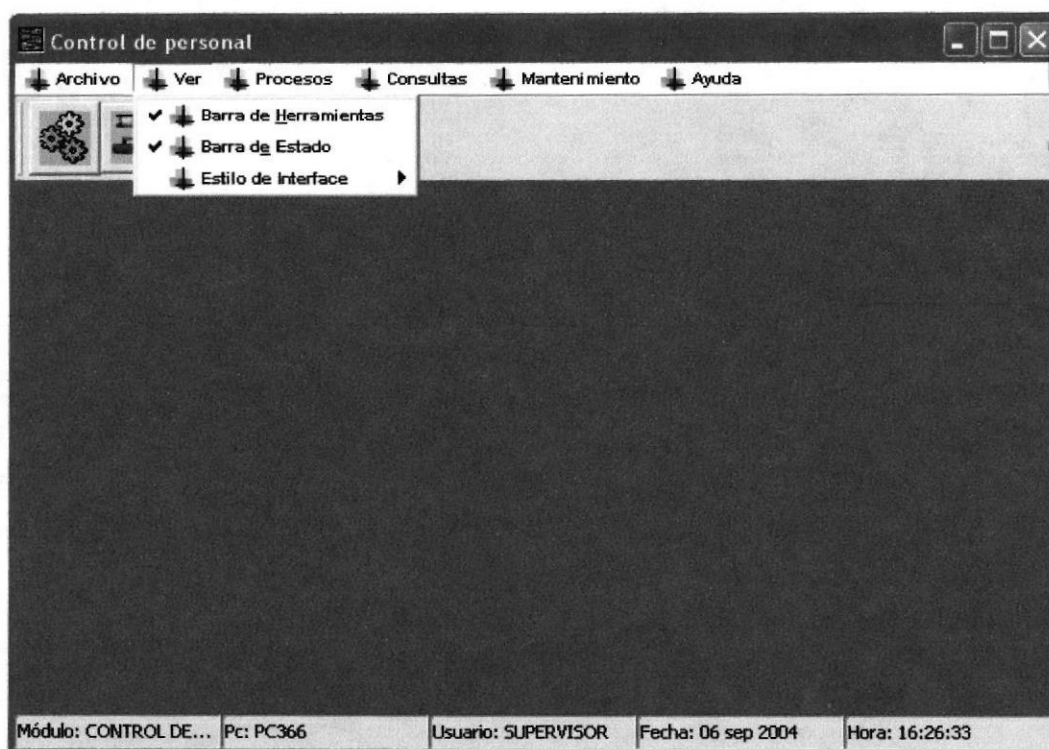


Fig. 6.3 Menú Ver

6.3.4 MENÚ PROCESOS

En este menú tendrá acceso a los procesos de Ingresos de Asistencia, Justificación, Multas e Incentivos.

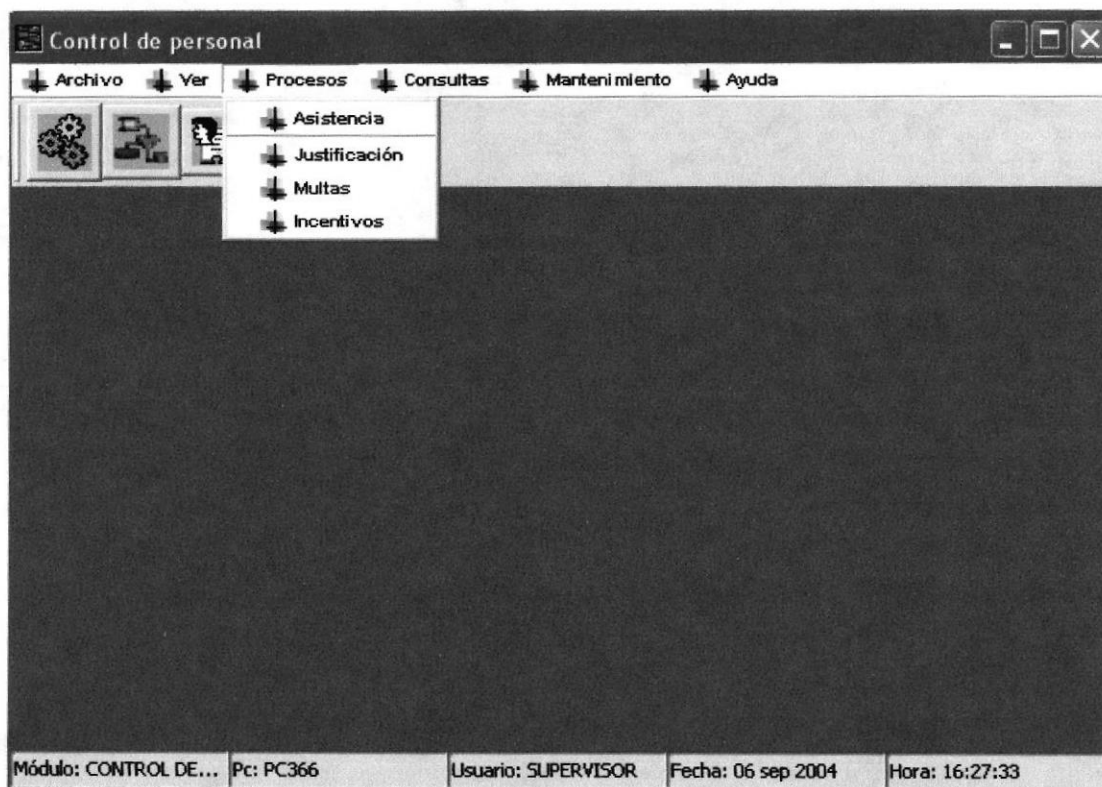


Fig. 6.4 Menú Procesos

6.3.5 MENÚ CONSULTAS

En este menú tendrá acceso a las Consultas de Asistencia, Personal, Justificaciones, Multas, Incentivos, Tipo de Justificaciones, Tipo de Multas, Tipo de Incentivos, Departamentos, Cargos, Profesión y Ciudad.

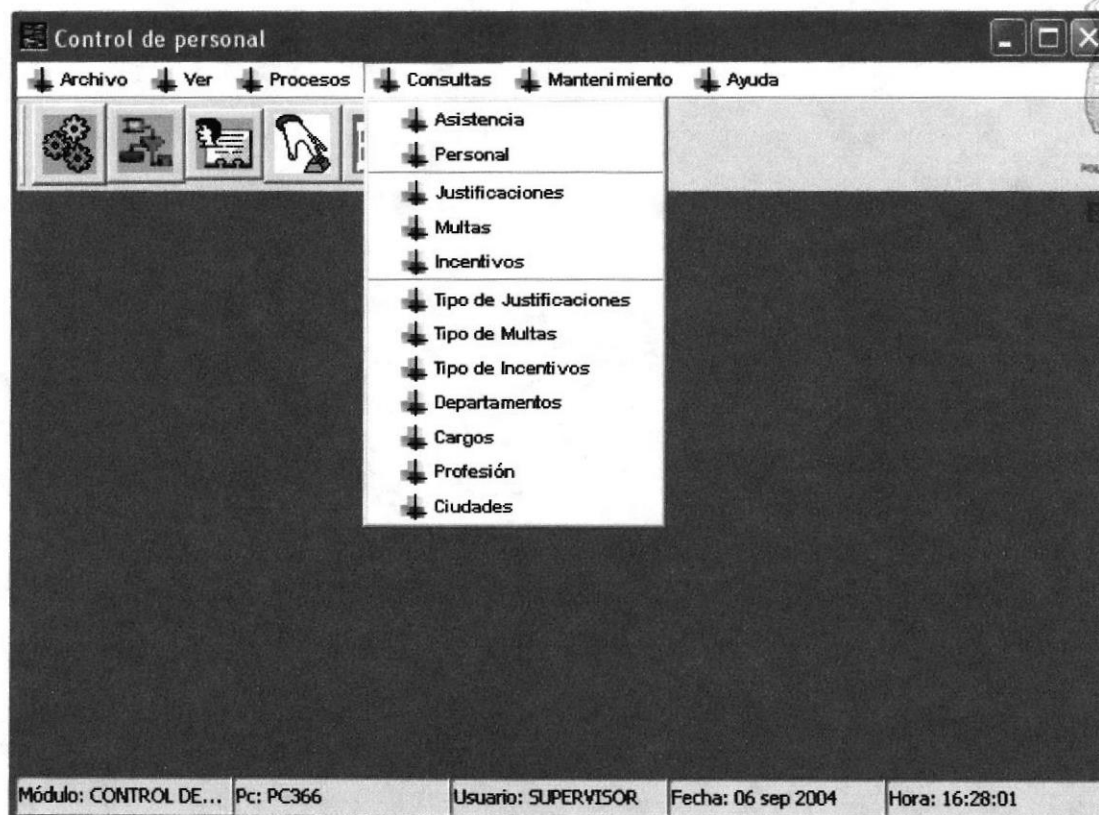


Fig. 6.5 Menú Consultas

6.3.6 MENÚ MANTENIMIENTO

En este menú tendrá acceso a los Mantenimientos de Ficha de Personal, Empresa, Departamentos, Cargos, Tipo de Justificaciones, Tipo de Multas, Tipo de Incentivos, Profesión y Ciudad.

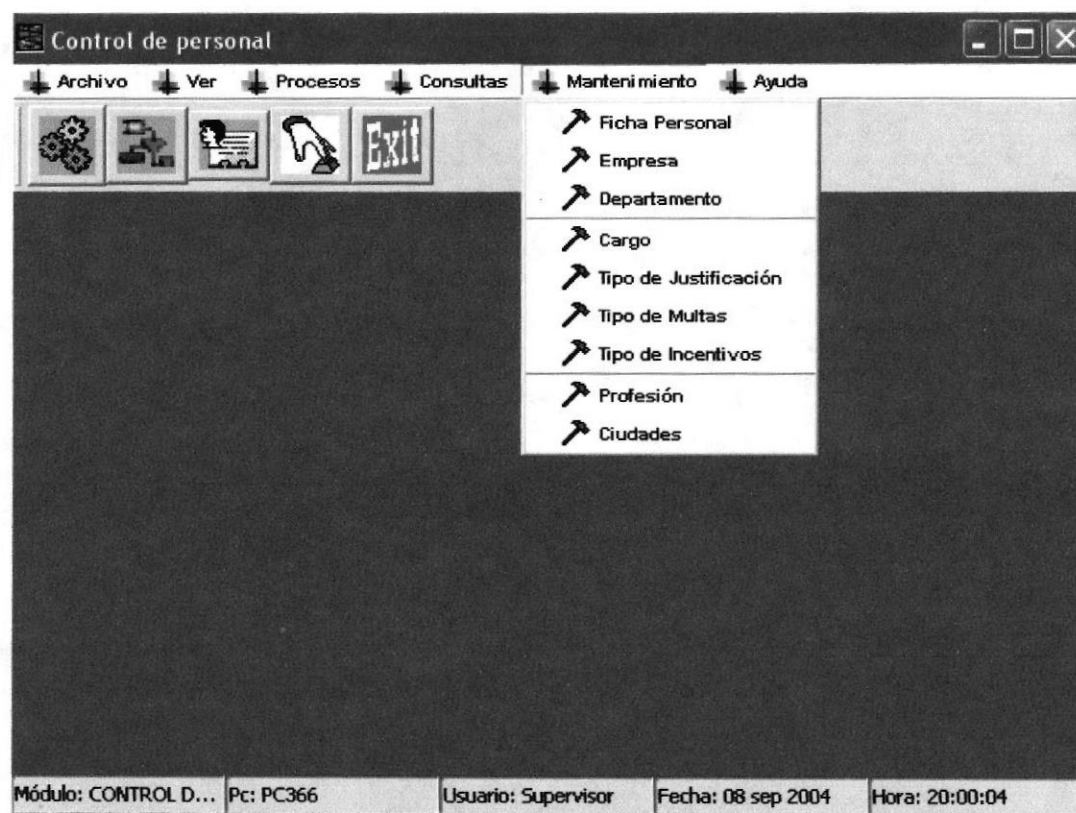


Fig. 6.6 Menú Mantenimiento

6.3.7 MENÚ AYUDA

En este menú tendrá acceso al Menú de Acerca de...donde se describen los integrantes del proyecto realizado.

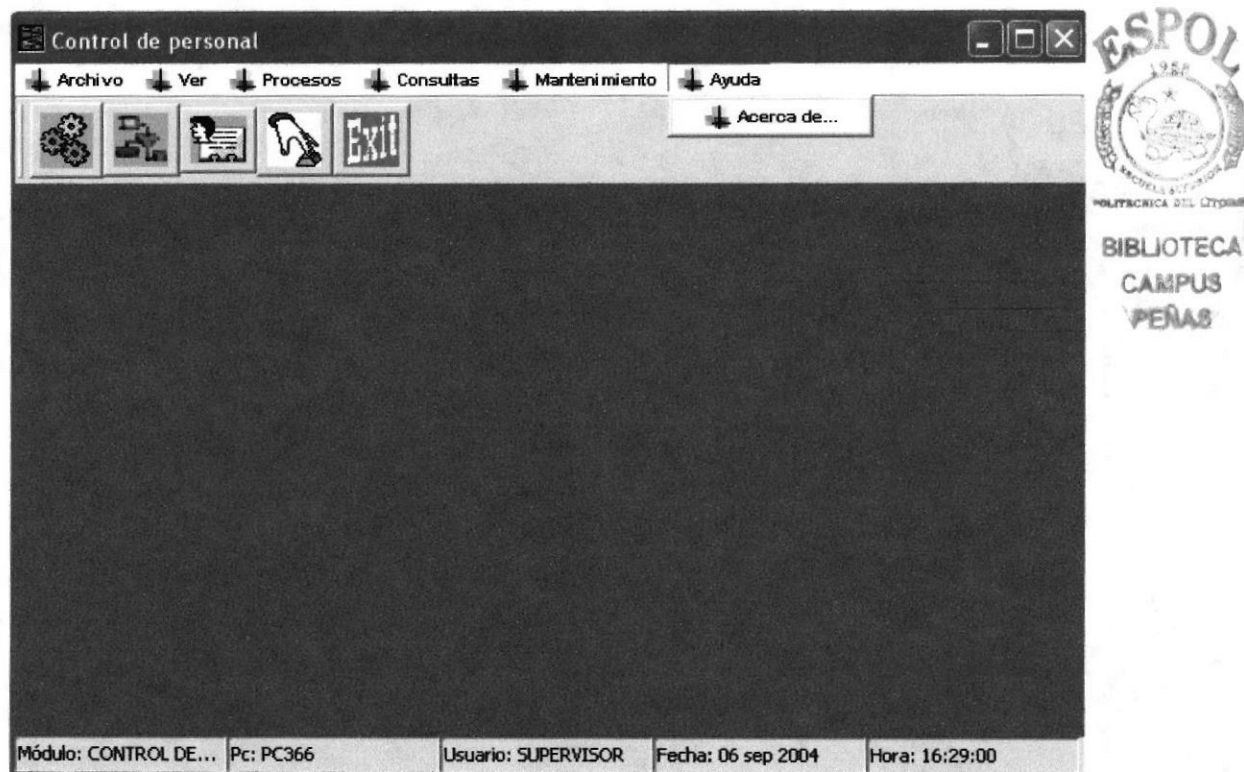


Fig. 6.7 Menú Consultas

6.3.8 NUEVA SESIÓN

En ésta ventana es donde accedemos al programa con su respectivo usuario y clave, donde según el usuario se accede a las diferentes pantallas y sus respectivos permisos.

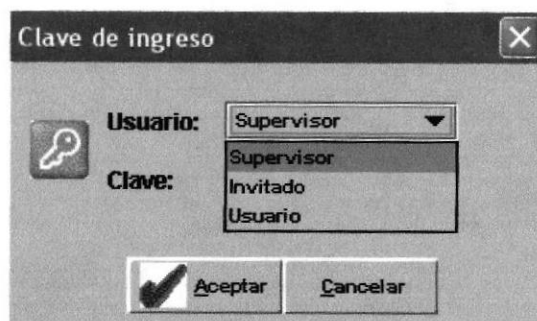


Fig. 6.8 Clave de Ingreso

6.3.9 REGISTRO DE ASISTENCIA

En ésta ventana es donde el empleado ingresa su clave para poder registrar la hora de su ingreso o su respectiva hora de salida de la compañía.

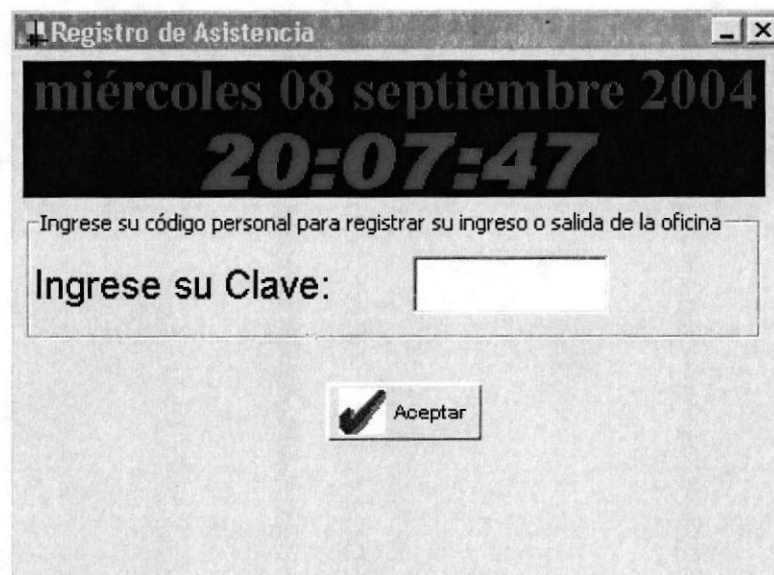


Fig. 6.9 Menú Consultas

6.4 PANTALLAS DE INGRESOS

6.4.1 INGRESO DE JUSTIFICATIVOS

En ésta ventana es donde se ingresa el justificativo por el atraso o falta, donde esta el Número de Justificativo, Fecha, Tipo, empleado, motivo y el estado.

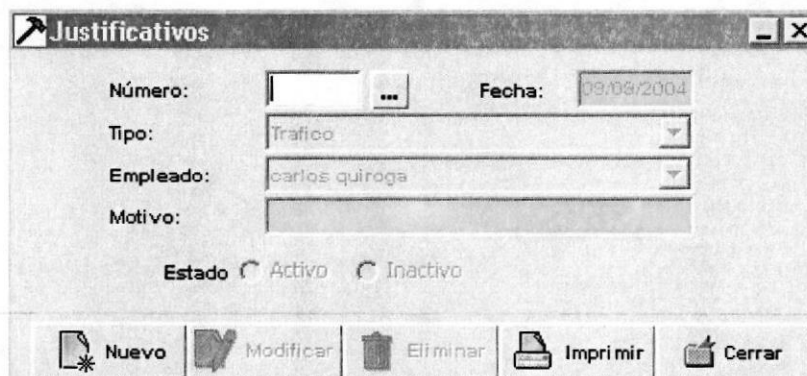


Fig. 6.10 Ingreso de Justificativos

6.4.2 INGRESO DE MULTAS

En ésta ventana es donde se ingresa la multa por el atraso o falta, donde esta el número de multa, tipo de multa, nombre, motivo y el estado.

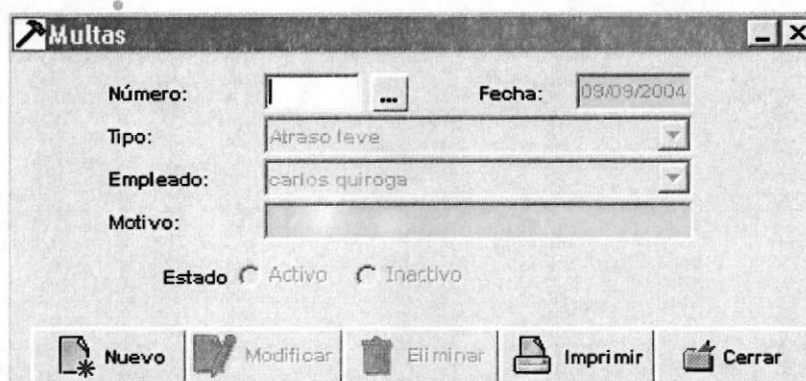


Fig. 6.11 Ingreso de Multas

6.4.3 INGRESO DE INCENTIVOS

En ésta ventana es donde se ingresa el incentivo, donde esta el número de incentivo, fecha, tipo, empleado, motivo y el estado.

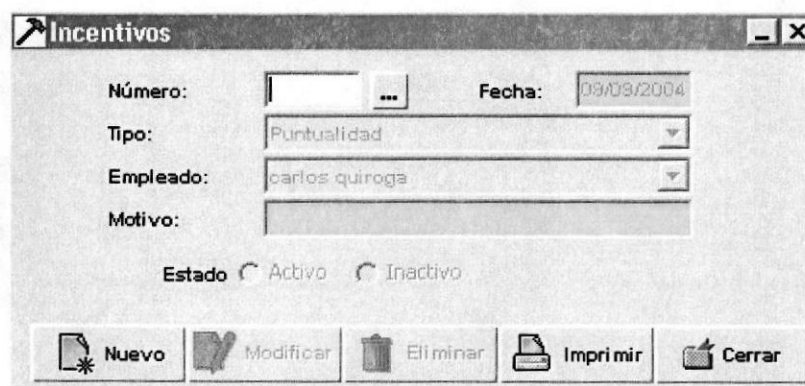


Fig. 6.12 Ingreso de Incentivos

6.5 PANTALLAS DE CONSULTAS

6.5.1 CONSULTA DE ASISTENCIA GENERAL

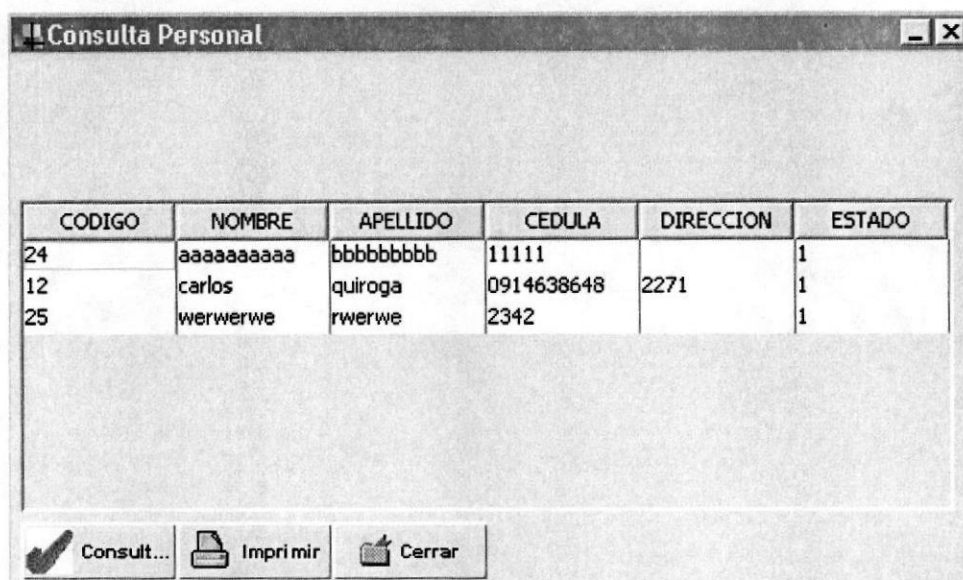
En esta ventana es donde se realiza la consulta de Asistencia General de Empleados por el rango de Fecha.

NOMBRE	Marca 1	Marca 2	Marca 3	Marca 4	Marca 5	Marca 6	Marca 7

Fig. 6.13 Consulta de Asistencia General

6.5.2 CONSULTA DE PERSONAL

En esta ventana es donde se hace la consulta general del personal sin hacer ningún tipo de filtro donde están los campos código, nombre, apellido, cédula, dirección y estado.

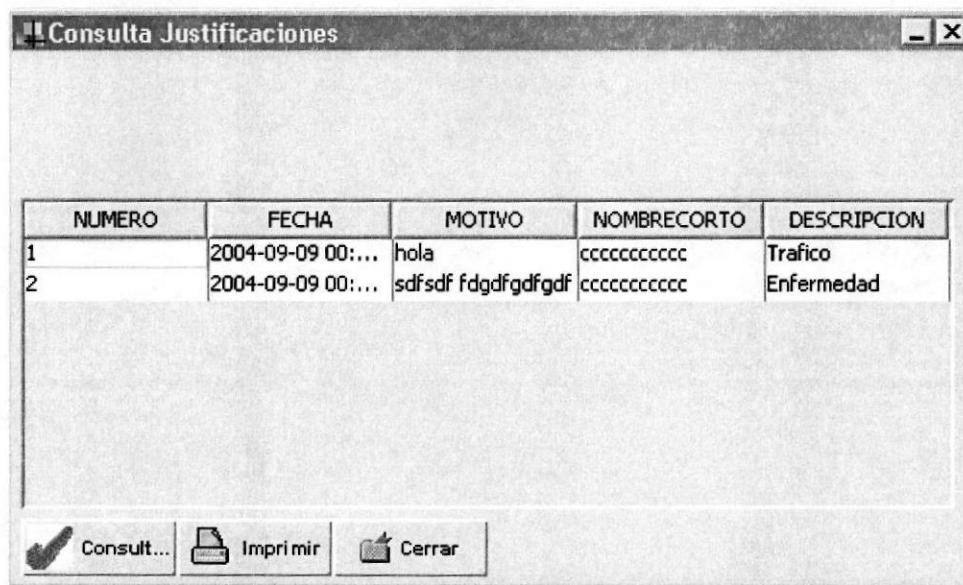


CODIGO	NOMBRE	APELLIDO	CEDULA	DIRECCION	ESTADO
24	aaaaaaaaa	bbbbbbbbb	11111		1
12	carlos	quirola	0914638648	2271	1
25	werwerwe	rwerwe	2342		1

Fig. 6.14 Consulta de Personal

6.5.3 CONSULTA DE JUSTIFICACIONES

En esta ventana es donde se realiza la consulta de las justificaciones donde están los campos: número de justificaciones, fecha, motivo de justificativo, nombre corto y descripción.



NUMERO	FECHA	MOTIVO	NOMBRECORTO	DESCRIPCION
1	2004-09-09 00:...	hola	ccccccccccc	Trafico
2	2004-09-09 00:...	sdfsdf fdgdfgdfgdf	ccccccccccc	Enfermedad

Fig. 6.15 Consulta de Justificaciones

6.5.4 CONSULTA DE MULTAS

En esta ventana es donde se hace la consulta generales de las multas que se han dado, donde constan los campos: número de multas, fecha, motivo, nombre corto y su respectiva descripción.

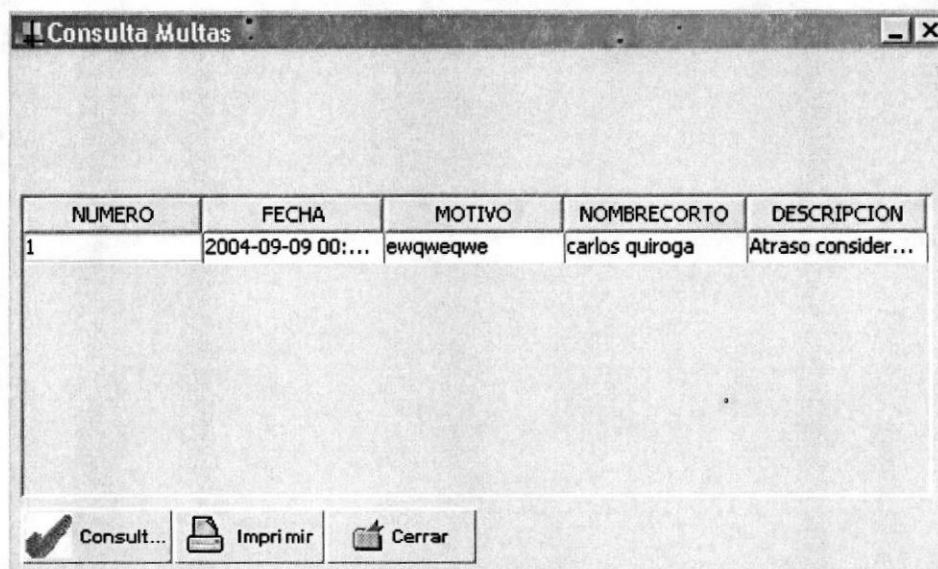


Fig. 6.16 Consulta de Multas

6.5.5 CONSULTA DE INCENTIVOS

En esta ventana es donde se hace la consulta general de los Incentivos que van a entregar donde constan los campos: Número de Incentivos, fecha, motivo, nombre corto y su respectiva descripción.

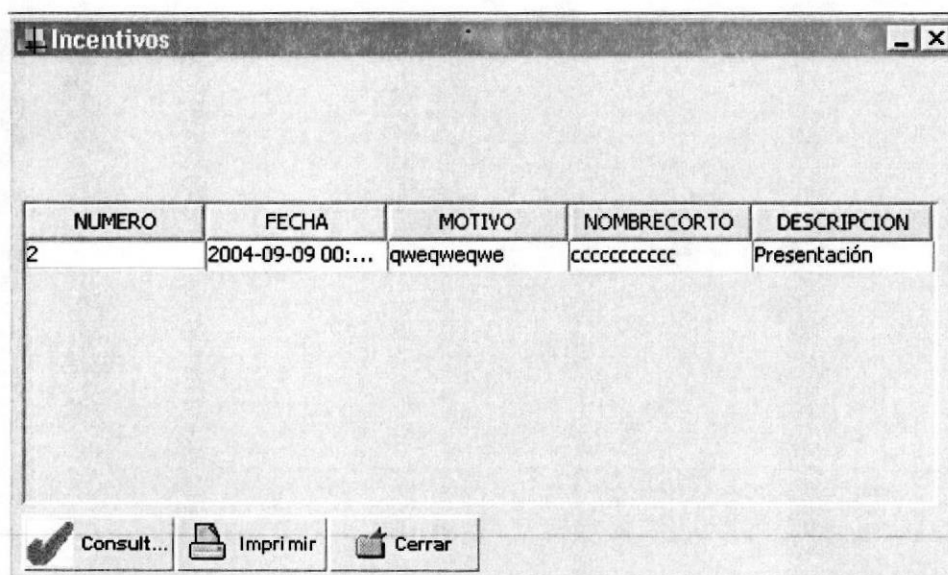


Fig. 6.17 Consulta de Incentivos

6.5.6 CONSULTA TIPO DE JUSTIFICATIVOS

En esta ventana es donde se hace la consulta de los tipos de justificativos por atrasos o faltas donde están los campos: código, descripción del justificativo y estado donde 1 es activo y 0 es inactivo.

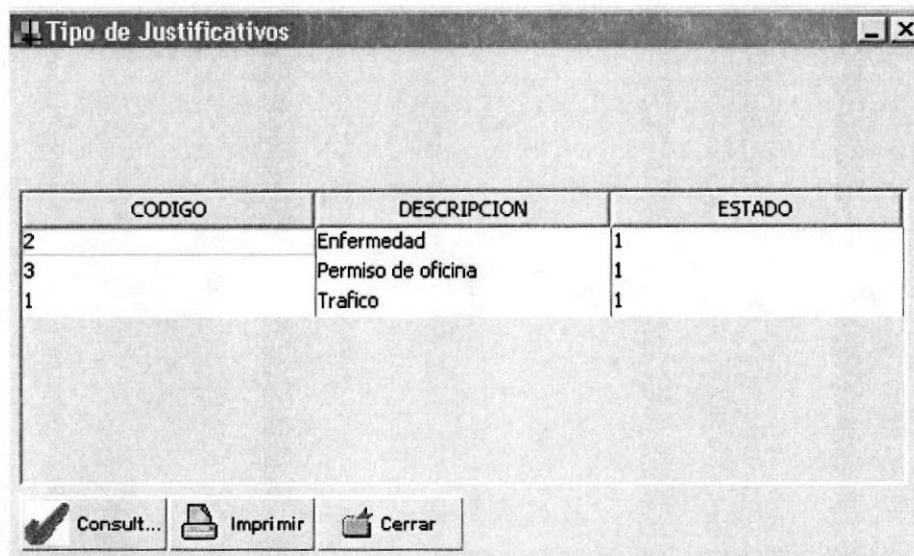


Fig. 6.18 Consulta de Tipo de Justificativos

6.5.7 CONSULTA DE TIPO DE MULTAS

En esta ventana es donde se hace la consulta de los tipos de multas que existen y constan los campos: Código, descripción de tipo de multa y estado donde 1 es activo y 0 es inactivo.

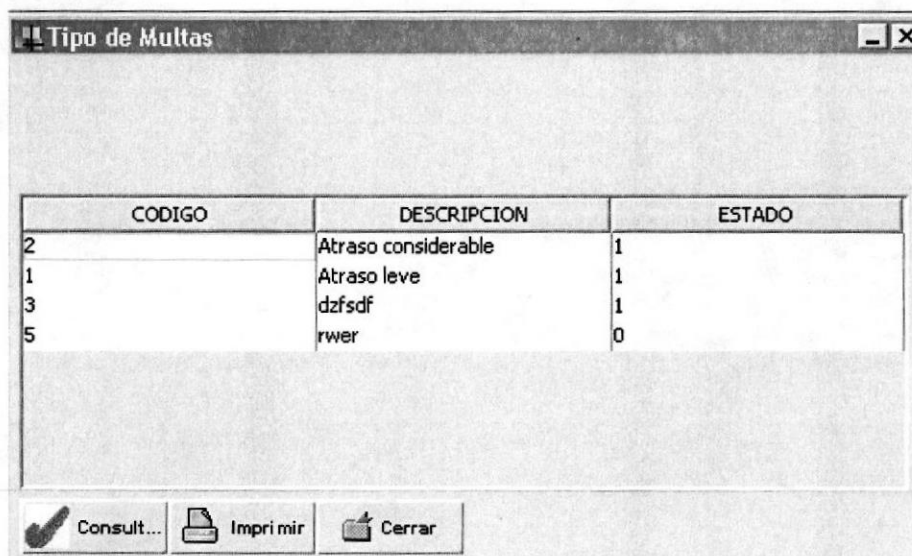
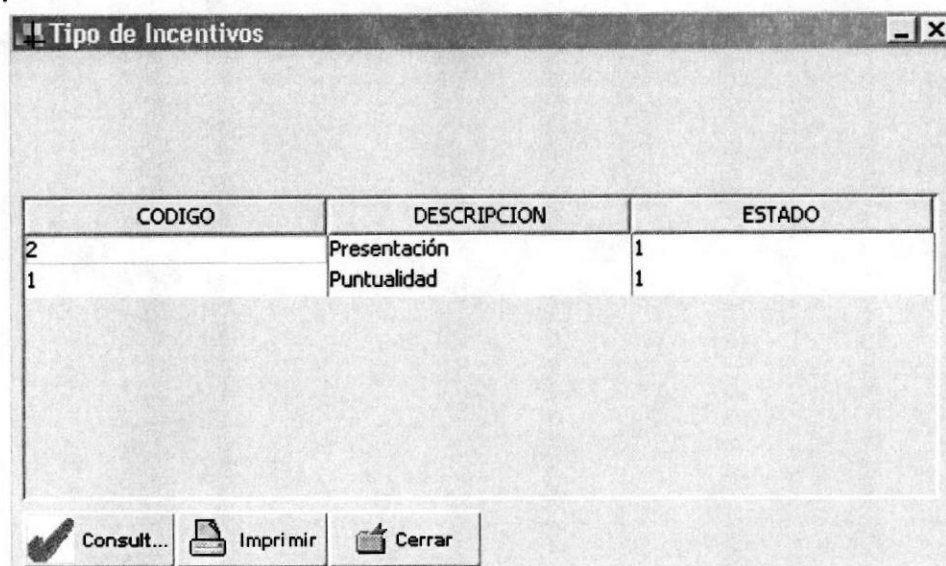


Fig. 6.19 Consulta de Tipo de Multa

6.5.8 CONSULTA DE TIPO DE INCENTIVOS

En esta ventana es donde se hace la consulta de los tipos de incentivos y constan los campos: código, descripción de tipo de incentivos y estado donde 1 es activo y 0 es inactivo.

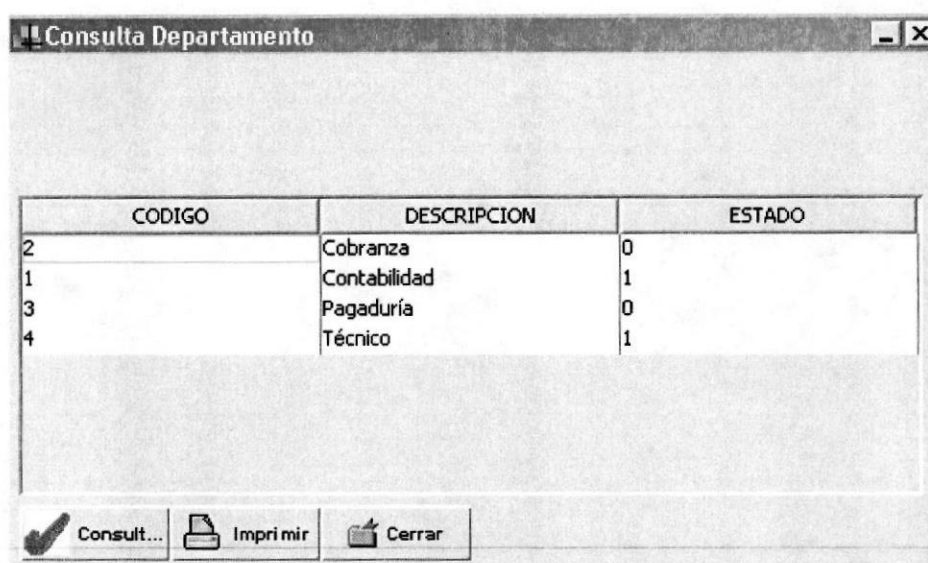


CODIGO	DESCRIPCION	ESTADO
2	Presentación	1
1	Puntualidad	1

Fig. 6.20 Consulta de Tipo de Incentivo

6.5.9 CONSULTA DE DEPARTAMENTOS

En esta ventana es donde se hace la consulta de los Departamentos y constan los campos: Código, descripción de Departamento y estado donde 1 es activo y 0 es inactivo.



CODIGO	DESCRIPCION	ESTADO
2	Cobranza	0
1	Contabilidad	1
3	Pagaduría	0
4	Técnico	1

Fig. 6.21 Consulta de Departamentos

6.5.10 CONSULTA DE CARGOS

En esta ventana es donde se hace la consulta de los Cargos y constan los campos: Código, descripción de Cargo y estado donde 1 es activo y 0 es inactivo.

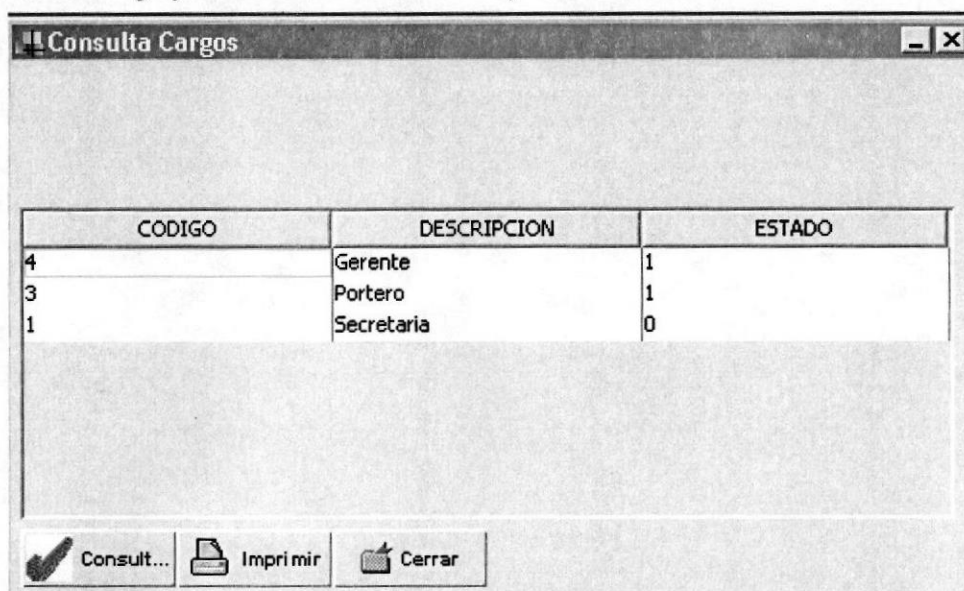


Fig. 6.22 Consulta de Cargos

6.5.11 CONSULTA DE PROFESIÓN

En esta ventana es donde se hace la consulta de Profesión y constan los campos: Código, descripción de Profesión y estado donde 1 es activo y 0 es inactivo.

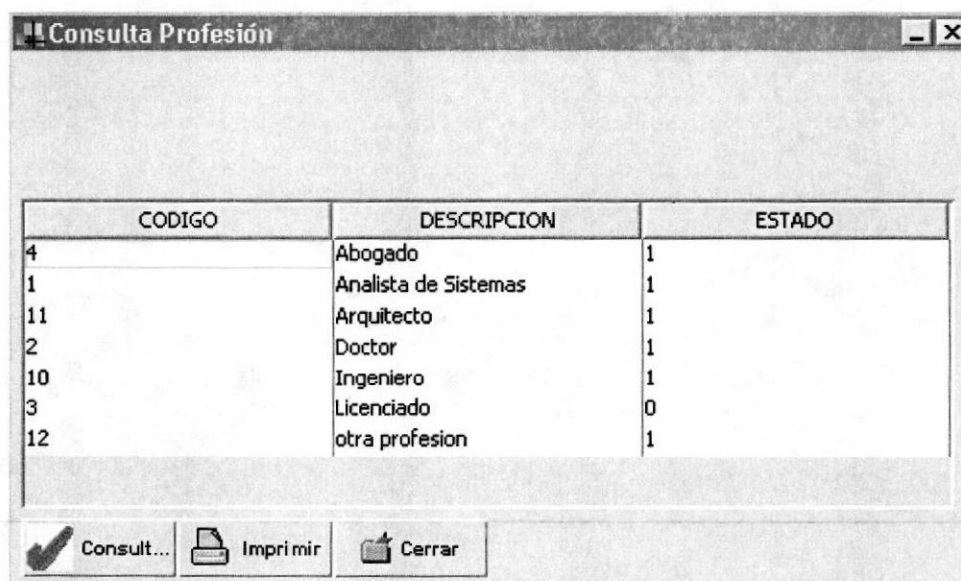
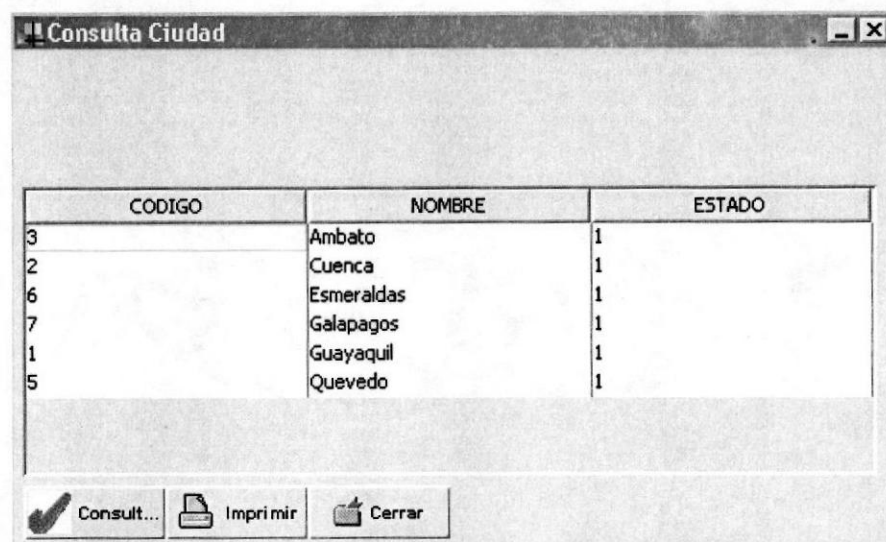


Fig. 6.23 Consulta de Profesión

6.5.12 CONSULTA DE CIUDAD

En esta ventana es donde se hace la consulta de los Ciudades que están registradas en el Sistema y constan los campos: Código, Nombre y estado donde 1 es activo y 0 es inactivo.



The screenshot shows a window titled "Consulta Ciudad" with a table containing the following data:

CODIGO	NOMBRE	ESTADO
3	Ambato	1
2	Cuenca	1
6	Esmeraldas	1
7	Galapagos	1
1	Guayaquil	1
5	Quevedo	1

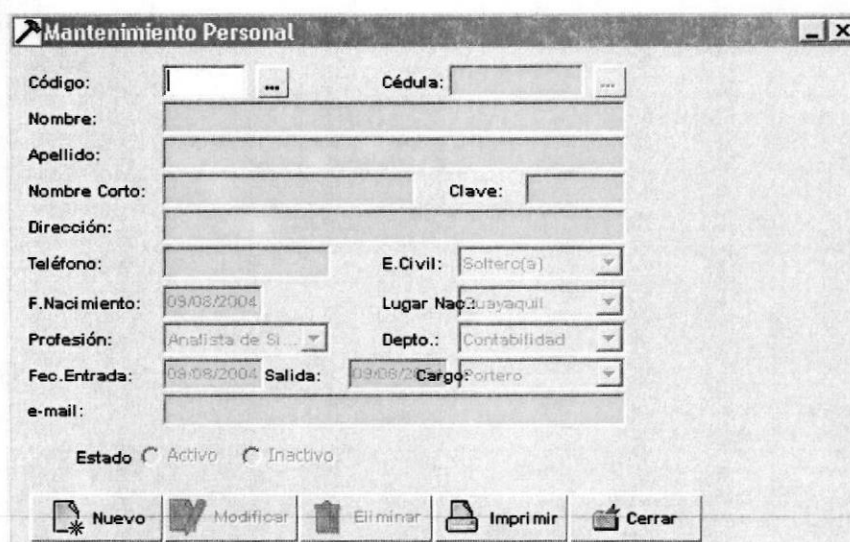
At the bottom of the window, there are three buttons: "Consult..." (with a checkmark icon), "Imprimir" (with a printer icon), and "Cerrar" (with a close icon).

Fig. 6.24 Consulta de Ciudad

6.6 PANTALLAS DE MANTENIMIENTO

6.6.1 MANTENIMIENTO DE PERSONAL

En esta ventana es donde se hace el Mantenimiento de Personal, este mantenimiento esta restringido para los usuarios que no posean el permiso requerido.



The screenshot shows a window titled "Mantenimiento Personal" with a form for entering personal data. The fields are as follows:

- Código: [] ...
- Cédula: [] ...
- Nombre: []
- Apellido: []
- Nombre Corto: []
- Clave: []
- Dirección: []
- Teléfono: []
- E. Civil: [Soltero(a)]
- F. Nacimiento: [09/08/2004]
- Lugar Nac: [Guayaquil]
- Profesión: [Analista de SI...]
- Depto.: [Contabilidad]
- Fec. Entrada: [09/08/2004]
- Salida: [09/08/2004]
- Cargo: [Portero]
- e-mail: []

At the bottom, there is a section for "Estado" with radio buttons for "Activo" and "Inactivo". Below this are five buttons: "Nuevo" (with a plus icon), "Modificar" (with a pencil icon), "Eliminar" (with a trash icon), "Imprimir" (with a printer icon), and "Cerrar" (with a close icon).

Fig. 6.25 Mantenimiento de Personal

6.6.2 MANTENIMIENTO DE EMPRESA

En esta ventana es donde se hace el Mantenimiento de Empresa, este mantenimiento esta restringido para los usuarios que no posean el permiso requerido.



Fig. 6.26 Mantenimiento de Empresa

6.6.3 MANTENIMIENTO DE DEPARTAMENTO

En esta ventana es donde se hace el Mantenimiento de Departamento, este mantenimiento esta restringido para los usuarios que no posean el permiso requerido.

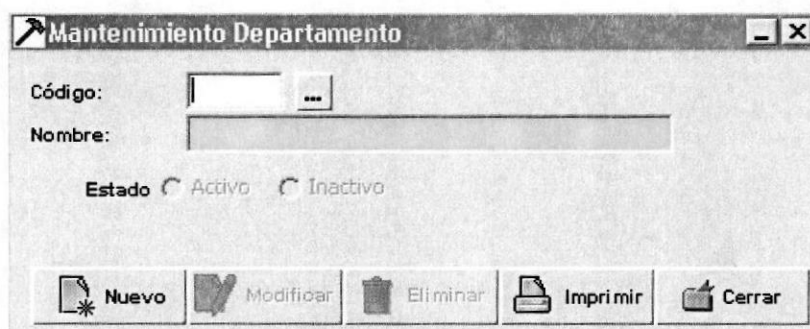


Fig. 6.27 Mantenimiento de Departamento

6.6.4 MANTENIMIENTO DE CARGOS

En esta ventana es donde se realiza el Mantenimiento de Cargos.

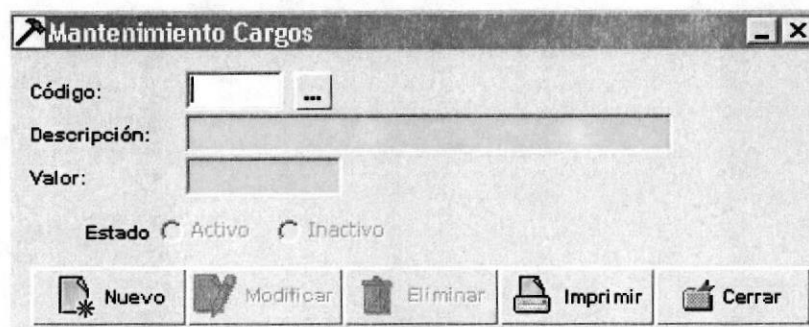


Fig. 6.28 Mantenimiento de Cargos

6.6.5 MANTENIMIENTO DE TIPO DE JUSTIFICATIVO

En esta ventana es donde se realiza el Mantenimiento de Tipo de Justificativo.

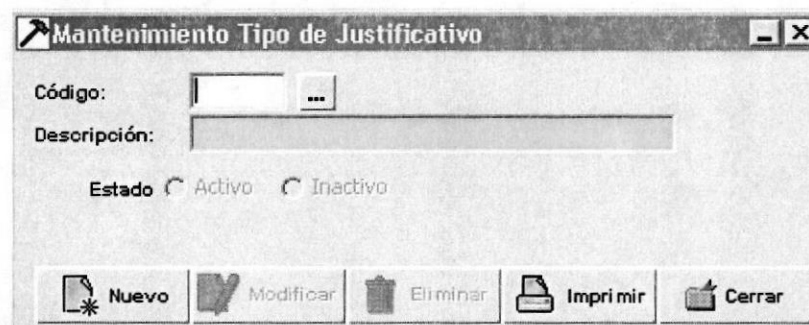


Fig. 6.29 Mantenimiento de Tipo de Justificativo

6.6.6 MANTENIMIENTO DE TIPO DE MULTAS

En esta ventana es donde se hace la Mantenimiento Tipo de Multas.

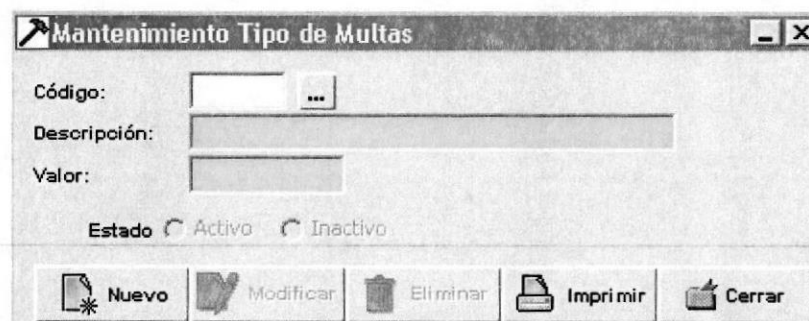


Fig. 6.30 Mantenimiento de Tipo de Multas

6.6.7 MANTENIMIENTO DE TIPO DE INCENTIVOS

En esta ventana es donde se hace el Mantenimiento de Tipo de Incentivos.

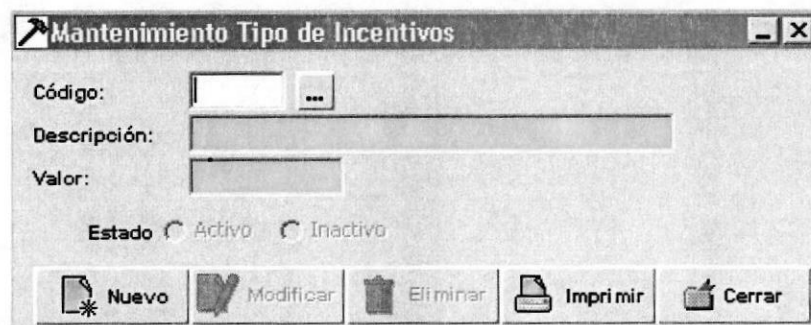


Fig. 6.31 Mantenimiento de Tipo de Incentivos

6.6.8 MANTENIMIENTO DE PROFESIÓN

En esta ventana es donde se realiza el Mantenimiento de Profesión.

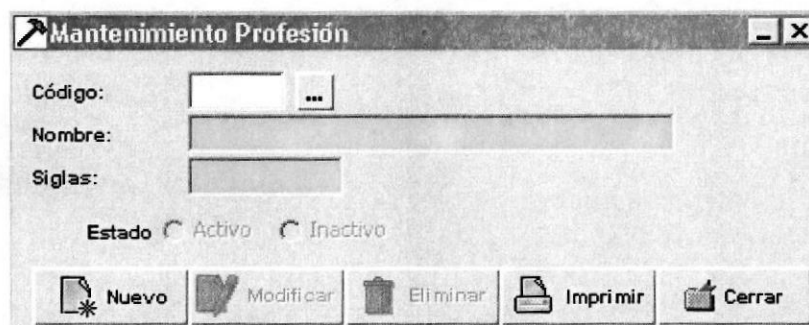


Fig. 6.32 Mantenimiento de Profesión

6.6.9 MANTENIMIENTO DE CIUDAD

En esta ventana es donde se realiza el Mantenimiento de Ciudad.

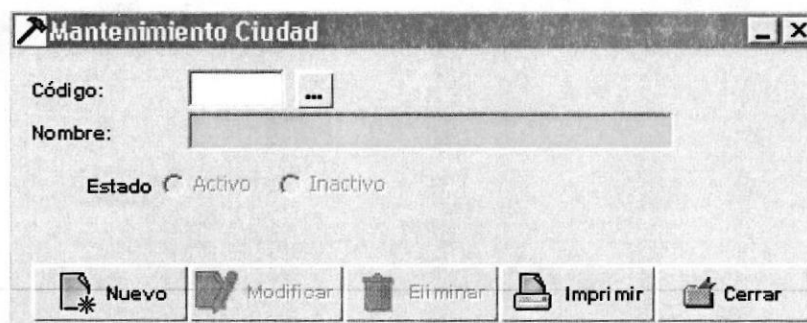


Fig. 6.33 Mantenimiento de Ciudad

6.7 PANTALLAS DE AYUDA

6.7.1 PANTALLA DE ACERCA...

En ésta ventana se administrará a usted la información de los desarrolladores del **Sistema de Control de Personal EAGLEYES**.



Fig. 6.34 Acerca de...



CAPÍTULO 7

MANEJO DE LAS

OPCIONES DEL SISTEMA

7. MANEJO DE LAS OPCIONES DEL SISTEMA.

7.1 ENCENDER LA COMPUTADORA

1. Encender el switch de potencia del CPU (Power a On).
2. Encender el switch de potencia del monitor (Power a On).
3. El sistema Operativo Windows 2000 o dependiendo del que tenga instalado, empezará a cargarse. Aparecerá una pantalla como esta.

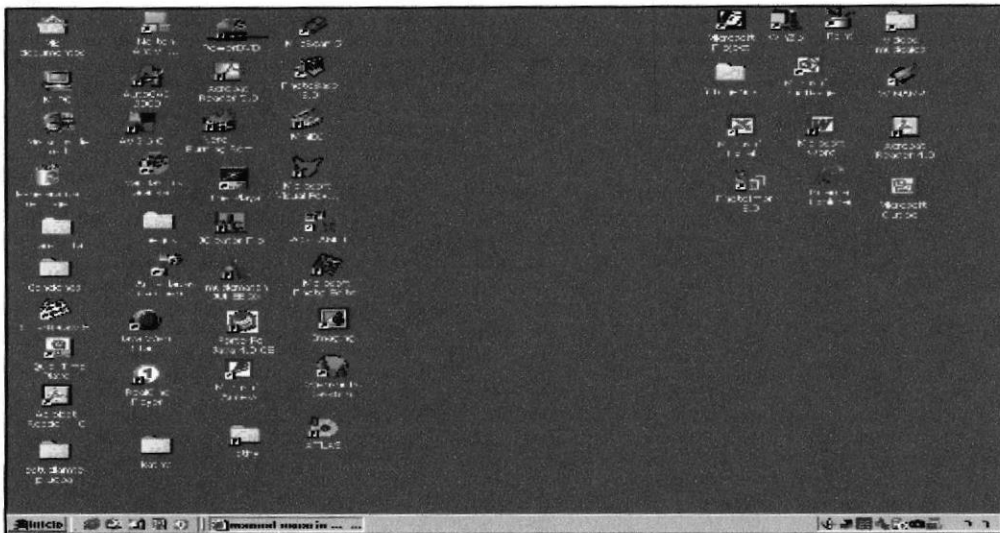


Fig. 7.1 Escritorio de Windows

4. A continuación debe buscar el icono del sistema para ejecutarlo, en caso que tenga un acceso directo en el escritorio.
 - Si usted encuentra el icono del Sistema sobre el escritorio tiene que dar doble clic sobre él.



JCreator Pro.Ink

Fig. 7.2 Icono en el escritorio

- Si no lo encuentra debe buscarlo en el botón Inicio luego de un clic en Programas, y un clic en Programa JCCreatorPro.

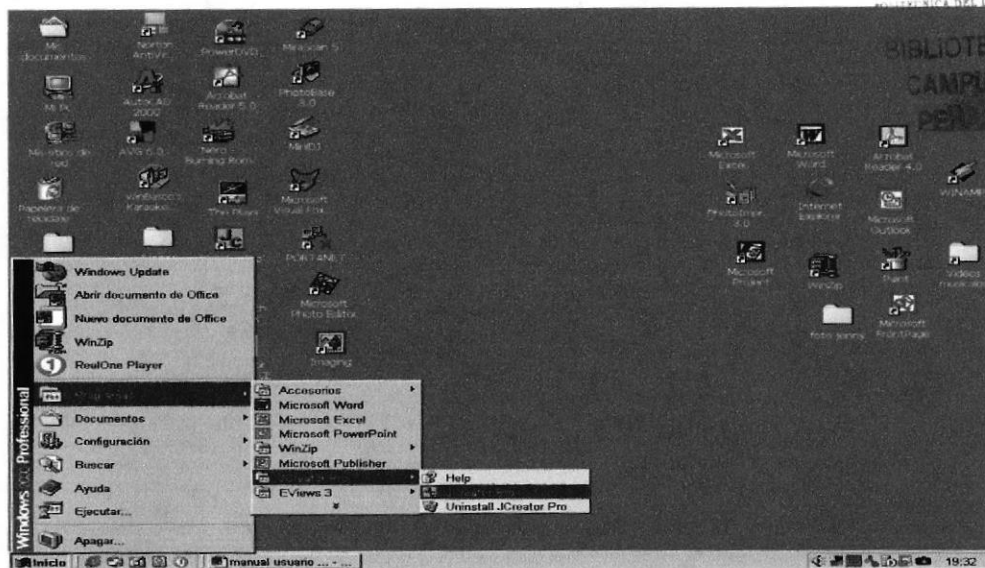


Fig. 7.3 Entrada para el Sistema de Control de Personal EAGLEEYES

- 5.- Enseguida se presenta una barra de acceso directo a las aplicaciones que contiene el Sistema de Control de Personal EAGLEEYES.

7.2 CONFIGURACIÓN DE PROGRAMA

Permite actualizar los valores de los parámetros requeridos para el proceso de cuentas por cobrar. Al hacer clic en <JCreator> aparecerá la siguiente pantalla:

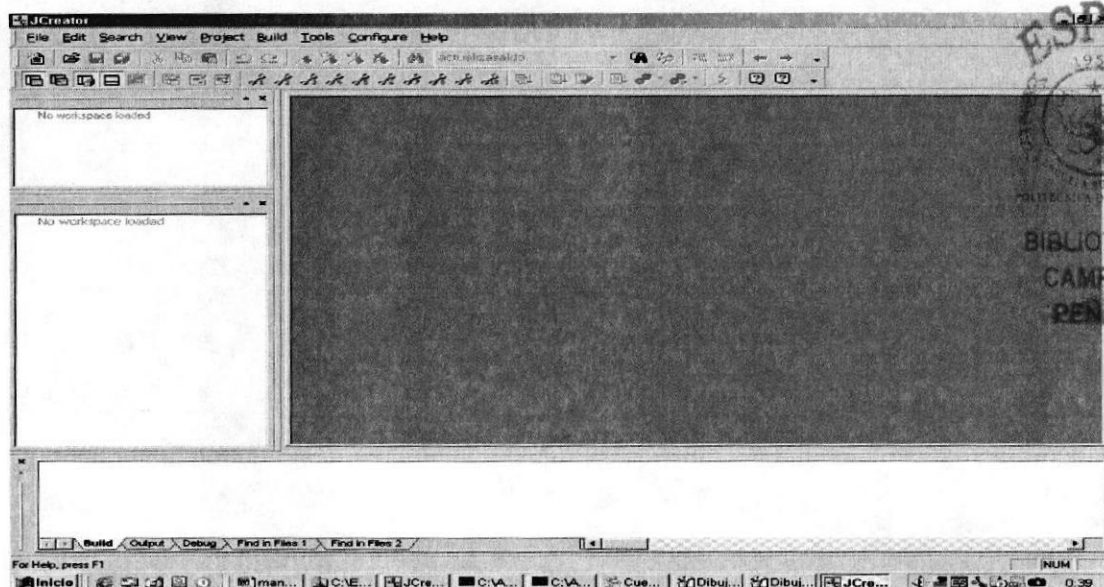


Fig.7.4 Pantalla JCreator en Java

Nos ubicamos en la barra de Menú y podemos abrir los sistemas que existen como puede apreciar en la figura que continúa:

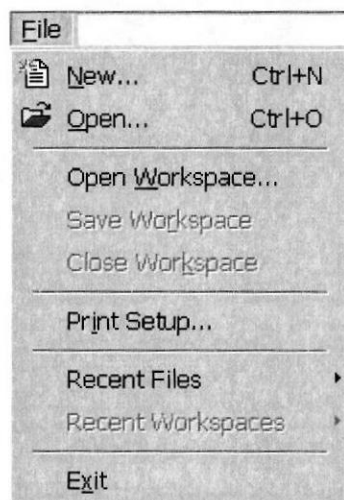


Fig. 7.5 Menú archivo

A continuación se presentará la pantalla de presentación del sistema Integrado con sus clases.

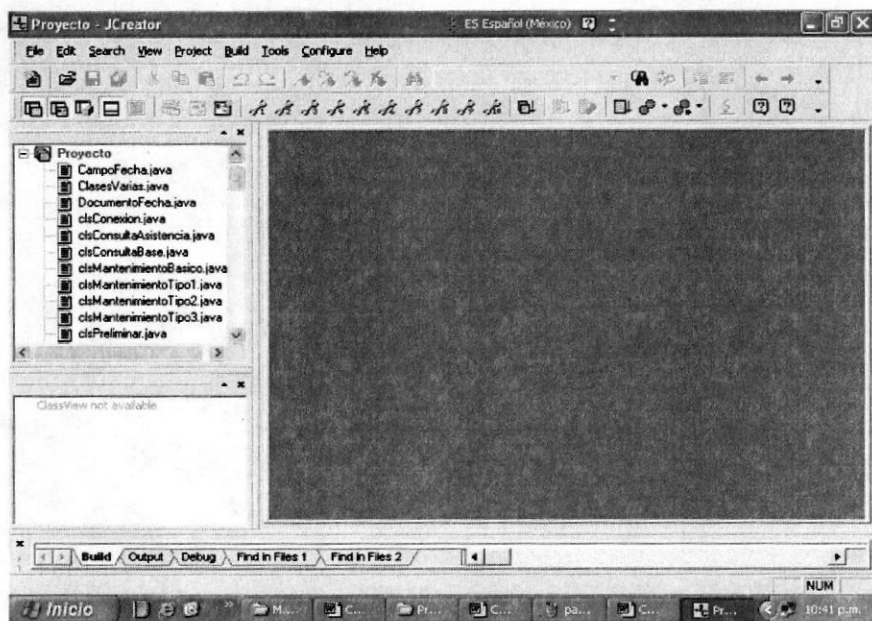


Fig. 7.6 Pantalla de JCreator

7.3 CONFIGURAR IMPRESORA

Permite configurar las características de las impresoras instaladas en su computadora.

En ésta pantalla se puede escoger:

- La impresora donde desea imprimir
- Modificar las opciones de la impresora seleccionada
- El tamaño o tipo hoja en donde se desea que se imprima el informe
- La orientación del informe en la página, es decir horizontal o vertical.

Al hacer clic en la opción Configuración Impresora aparecerá la siguiente pantalla:

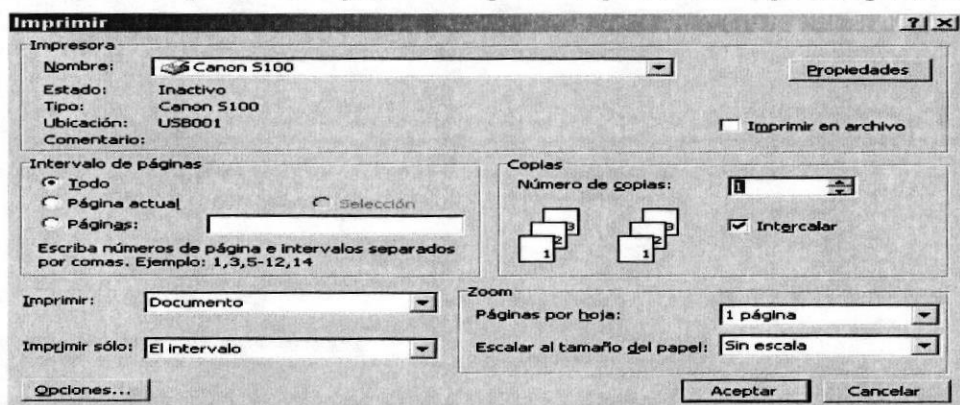


Fig. 7.7 Configuración de la Impresora

Si desea cambiar la impresora que aparece seleccionada debe hacer clic sobre el botón Propiedades, luego de lo cual aparecerá la pantalla de configuración de su impresora. Esta pantalla varía de acuerdo a la marcha de su impresora. Para mayor información consulte el manual de usuario de su impresora.

7.4 INTRODUCCIÓN

El sistema a continuación le describimos tiene como finalidad la de ingresar todas las funciones que se necesitan para efecto de integración se han tomado muy en cuenta.

El sistema cuenta con múltiples beneficios, los cuales le van a permitir a usted como usuario tener la información precisa y óptima en el menor tiempo posible: además el sistema provee de herramientas estándares de control y facilidades muy útiles para los usuarios como usted.

Una de las facilidades que tiene el sistema es la apertura de información, con esto no se restringe en ningún aspecto en lo que al entorno refiere, además, el usuario. Administrador o dueño del sistema puede modificar a su gusto y necesidades sin que tenga que cambiar ciertos aspectos de fondo del sistema, es decir la programación.

7.5 SALIR

Esta opción permite salir del Sistema de Control de Personal EAGLEEYES. Al hacerlo se cerrarán todas las pantallas que tenga abiertas sin graba la información.

7.6 MENÚ VER

En éste menú habrá opciones para personalizar la pantalla principal del sistema, tales como activar y desactivar la barra de estado Haga clic en la barra de Menú Ver, a continuación seleccione la opción <View>, una vez seleccionada ésta opción se marcará

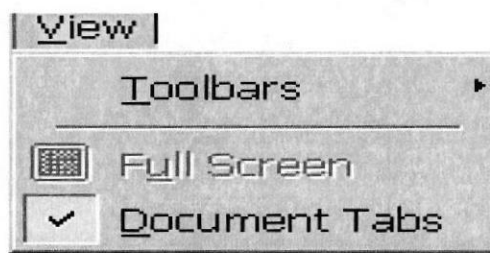


Fig. 7.8 Menú Ver

7.7 BARRA DE HERRAMIENTA

Permite hacer visible o no la barra de herramientas. Si la barra herramienta no está visible solo podrá acceder a los programas principales mediante el menú.

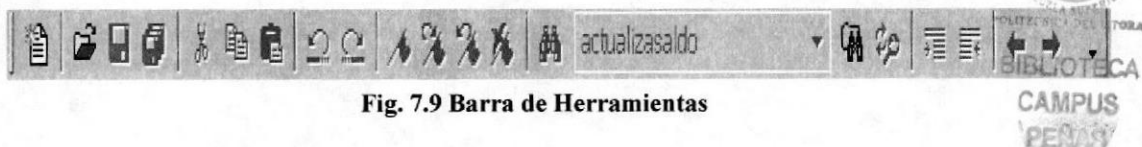


Fig. 7.9 Barra de Herramientas

Para activar la barra de herramientas haga lo siguientes:

Haga clic en la barra de Menú Ver, a continuación seleccione la opción <View>, una vez seleccionada ésta opción se marcará.

Para desactivar la barra haga lo siguiente:

Haga clic en la barra de Menú View, a continuación seleccione la opción desaparecerá.

7.8 BARRA DE ESTADO.

Permite hacer visible o no la barra de estado de la pantalla principal, al hacer esto habrá más espacio para las pantallas.



Fig. 7.10 Barra de Estado

7.9 SELECCIÓN ARCHIVOS SISTEMA

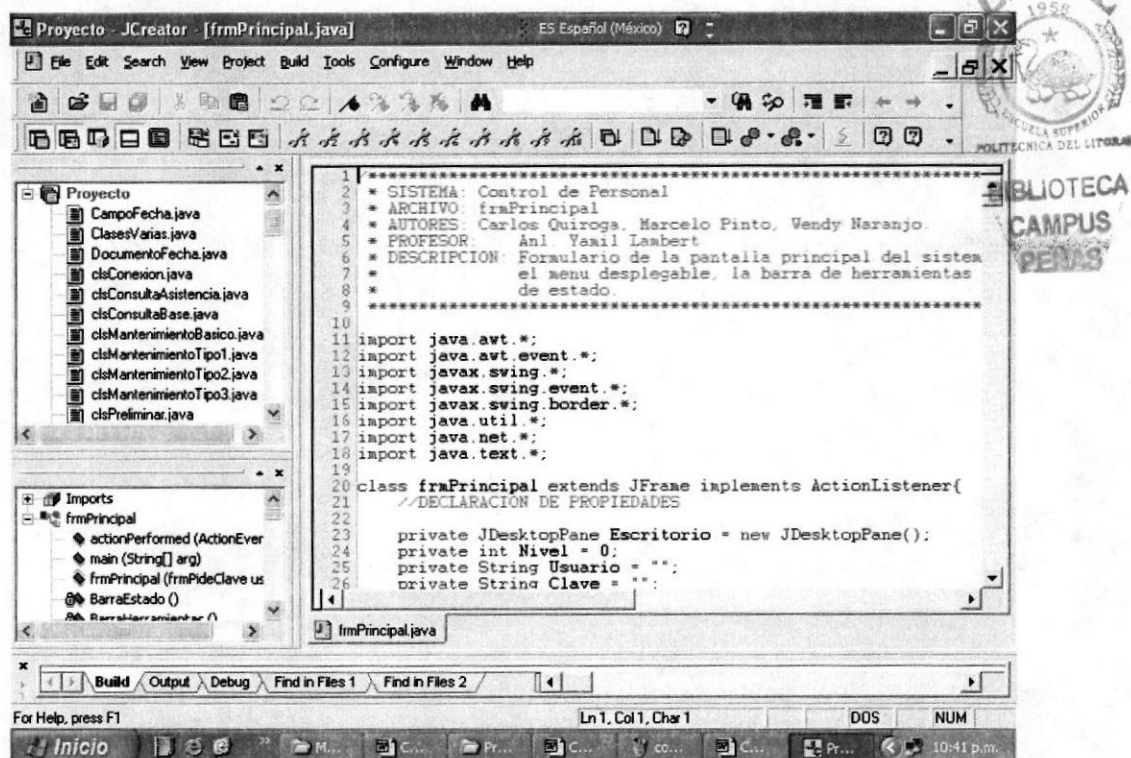


Fig. 7.11 Selección en archivo el sistema.

7.10 DESPLIEGUE DEL SISTEMA REQUERIDO

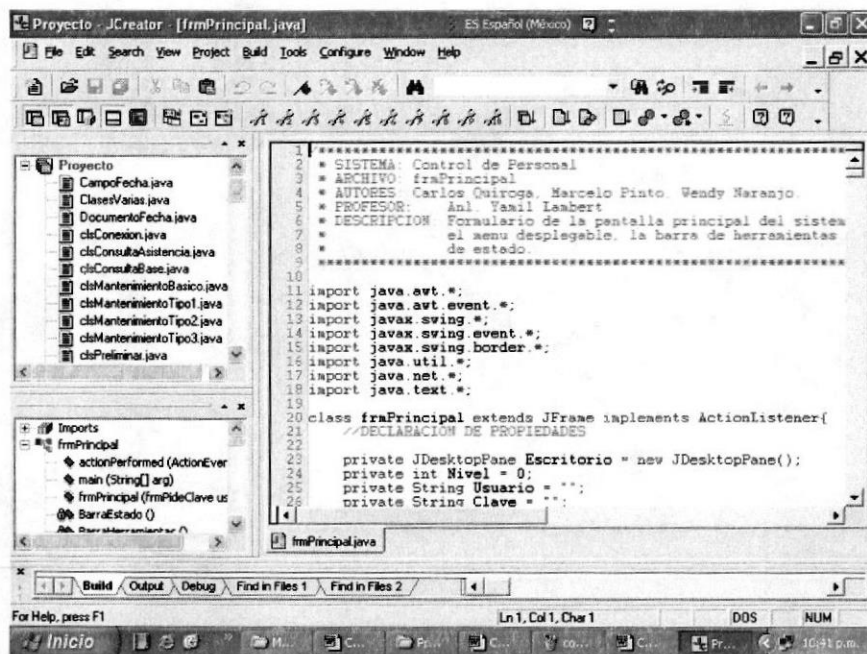


Fig. 7.12 Despliegue de Sistema.

7.11 COMPILACION DEL ARCHIVO

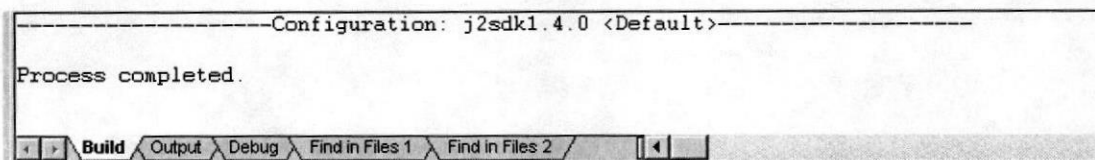


Fig. 7.13 Compilación de Sistema

7.12 EJECUTAR EL ARCHIVO

Se despliega ésta pantalla de Archivos \Xinox Software\JcreatorPro\Proyecto.exe

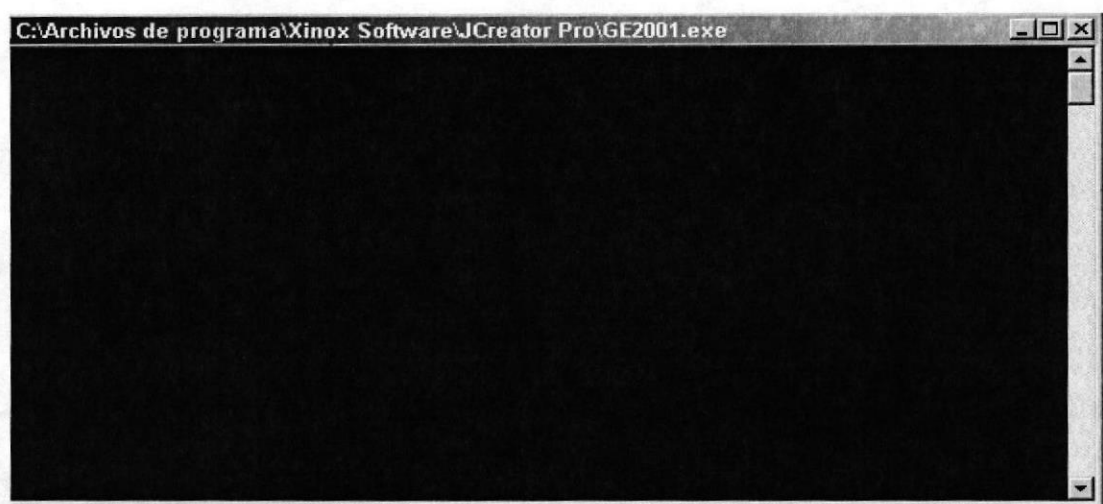


Fig. 7.14 Pantalla de sistema ejecutado correcto

7.13 PANTALLA MENÚ DEL SISTEMA

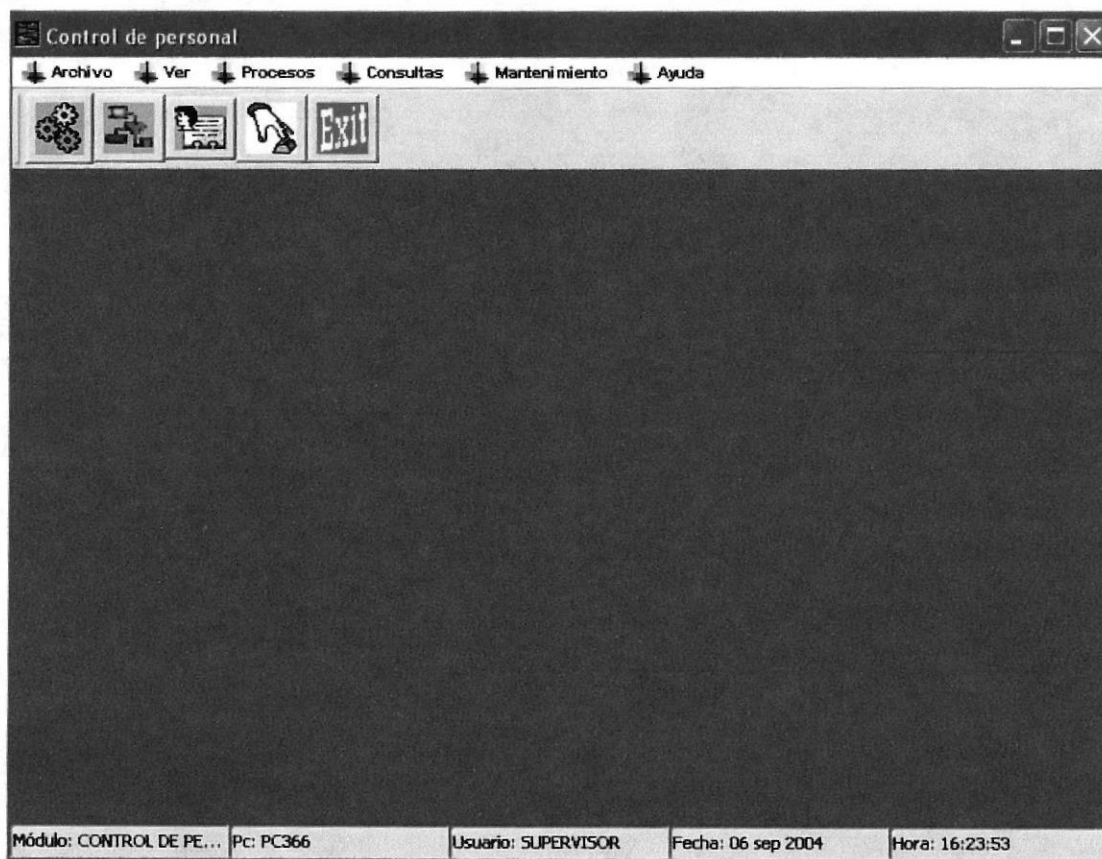


Fig. 7.15 Pantalla menús Sistema