

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN Y
DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO

PROYECTO DE GRADUACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
ANALISTA DE SOPORTE DE MICROCOMPUTADORAS

TEMA: SISTEMA DE CONSTRUCCIÓN S.A.

MANUAL DE USUARIO

AUTORES

BETTY CONTRERAS VERA
VERÓNICA SÁNCHEZ JOUVÍN

DIRECTOR

ANL. LUIS RODRÍGUEZ

AÑO

2005



AGRADECIMIENTO

Nuestro agradecimiento es primeramente a Dios, sobre todas las cosas que con su infinita bondad y misericordia ha puesto en nosotras sus bendiciones brindándonos la fuerza necesaria para seguir adelante con el anhelo de cumplir las metas propuesta a cumplir.

También a nuestros queridos padres que de alguna manera son nuestro soporte para cada una de nosotras y por ellos mismos luchar hasta el final.

A nuestro querido profesor el LSI. Luis Rodríguez por habernos ayudado en todo con sus conocimientos y consejos para realizar este proyecto tan anhelado por nosotras.

A Luis Briones por sus conocimientos y consejos brindados tanto moral y espiritualmente con nosotras.



DEDICATORIA

A Dios antes todas las cosa sin la ayuda de él no hubiéramos podido terminar con la meta propuesta por nosotras.

A nuestros amados padres ya que supieron guiarnos ayudarnos y brindarnos su apoyo moral en todo momento, depositando su confianza para hacernos personas útiles a la sociedad y a la patria.

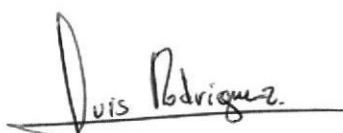
Ellos, nuestros seres más queridos han hecho posible la culminación de esta importante etapa en nuestra vida profesional.

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este Proyecto de Graduación nos corresponden exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma al **PROTCOM (Programa de Tecnología en Computación y Diseño Grafico Publicitario)** de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.
(Reglamento de exámenes y títulos profesionales de la Espol).

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE
EVALUACIÓN
CAMPUS
PUEBLO

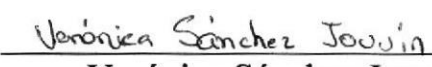
FIRMA DEL DIRECTOR DE PROYECTO



LSI. Luis Rodríguez

FIRMA DE AUTORES DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN


Betty Contreras Vera.


Verónica Sánchez Jouvin.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PENAS

TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1

1. GENERALIDADES	1
1.1. Introducción	1
1.2. Objetivo de este manual	1
1.3. A quién va dirigido este manual	1
1.4. Lo que debe conocer	1
1.5. Organización de este manual	2
1.6. Acerca de este manual	2
1.7. Convenciones tipográficas	2
1.7.1. Convenciones de formatos de texto.	3
1.7.2. Convenciones del mouse	3
1.7.3. Convenciones del teclado	4
1.8. Convenciones de mensajes de información	5
1.9. Soporte técnico	5

CAPÍTULO 2

2. REQUERIMIENTO OPERACIONAL DEL SISTEMA.	1
2.1 Requerimientos de hardware	1
2.2 Requerimientos de software	1
2.3 Comienzo de la instalación.	1
2.4 Proceso de instalación.	3
2.5 Cancelación de la instalación.	4

CAPÍTULO 3

3. ARRANQUE DEL SISTEMA	1
3.1 Menú principal.	2

CAPÍTULO 4

4. INGRESO DEL USUARIO	1
4.1 Usuario	1
4.2 Abrir pantalla de usuario	1

CAPÍTULO 5

5. MENÚ SISTEMA	1
5.1 Sistema	1
5.2 Información	1
5.2.1 Abrir información	1
5.3 Usuario	2
5.3.1 Abrir usuario	2
5.3.2 Ingresar usuario	3
5.3.3 Consultar usuario	4
5.3.4 Modificar usuario	6
5.3.5 Eliminar usuario	7
5.4 Cerrar sesión	8
5.5 Iniciar sesión	9
5.6 Salir de sistema	10

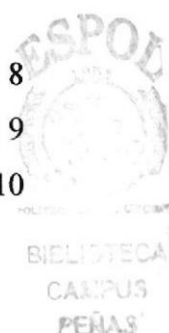
CAPÍTULO 6

6	MENÚ MANTENIMIENTO	1
6.1	Abrir cliente	1
6.1.1	Ingresar cliente	2
6.1.2.	Consultar cliente	4
6.1.3	Modificar cliente	5
6.1.4	Eliminar cliente	7
6.2	Abrir vendedor	9
6.2.1	Ingresar vendedor	9
6.2.2	Consultar vendedor	11
6.2.3	Modificar vendedor	12
6.2.4	Eliminar vendedor	13
6.3.	Abrir cargo	16
6.3.1	Ingresar cargo	16
6.3.2	Consultar cargo	18
6.3.3	Modificar cargo	19
6.3.4	Eliminar cargo	20

CAPÍTULO 7

7.	MENÚ ESTRUCTURA	1
7.1	Casas diseñadas	1
7.1.1	Abrir estructura de casa diseñadas	1
7.1.2	Ingresar casa diseñada	2
7.1.3.	Consultar casa diseñadas	3
7.1.4.	Modificar casa diseñadas	4
7.1.5	Eliminar casa diseñadas	5
7.2	Casa no diseñadas	7
7.2.1	Abrir estructura de casa no diseñadas	7
7.2.2	Ingresar casa no diseñadas	7

7.2.3. Consultar casa no diseñadas	8
7.2.4. Modificar casa no diseñadas	9
7.2.5 Eliminar casa no diseñadas	10



CAPÍTULO 8

8. MENÚ DISEÑO	1
8.1 Consulta de casas diseñadas para las ventas	1
8.1.1 Abrir consulta de casas diseñadas	1
8.2. Consulta de casas no diseñadas para las ventas	3
8.2.1 Abrir consulta de casas no diseñadas	4

CAPÍTULO 9

9. MENÚ PROCESOS	1
9.1 Factura	1
9.1.1 Abrir factura	1
9.1.2 Ingresar factura	2
9.1.3 Consultar factura	4
9.1.4 Eliminar factura	4
9.1.5 Facturar cotizaciones	5
9.1.6 Imprimir factura	7
9.2 Proforma	8
9.2.1 Abrir proforma	8
9.2.2 Ingresar proforma	9
9.2.3 Consultar proforma	11
9.2.4 Eliminar proforma	12
9.2.5 Imprimir proforma	13

CAPÍTULO 10

10. MENÚ CONSULTAS _____ 1

10.1. Consulta de cliente _____ 1

10.1.1 Abrir consulta de cliente _____ 1

10.1.2 Consulta de cliente _____ 2

10.1.2.1 Por código _____ 2

10.2 Consulta de vendedor _____ 4

10.2.1 Abrir consulta de vendedor _____ 4

10.2.2 Consulta de vendedor _____ 4

10.2.2.1 Por código _____ 4

10.3 Consulta de casas diseñadas _____ 6

10.3.1 Abrir consulta de casas diseñadas _____ 6

10.3.2. Consulta de casas diseñadas _____ 7

10.3.2.1 Por código _____ 7

10.4 Consulta de casas no diseñadas _____ 8

10.4.1 Abrir consulta de casas no diseñadas _____ 8

10.4.2 Consulta de casas no diseñadas _____ 8

10.4.2.1 Por código _____ 8

11. MENÚ REPORTES _____ 1

11.1 Reporte cliente _____ 1

11.1.1 Abrir reporte de cliente _____ 1

11.2 Reporte vendedor _____ 3

11.2.1 Abrir reporte de vendedor _____ 3

11.3 Reporte de casa diseñadas _____ 4

11.3.1 Abrir reporte de casa diseñadas _____ 4

TABLA DE FIGURA



FIGURA 2.1 MENÚ INICIO.	2
FIGURA 2.2 PANTALLA EJECUTAR.	2
FIGURA 2.3 PANTALLA EXAMINAR.	2
FIGURA 2.4 INICIO DE INSTALACIÓN.	3
FIGURA 2.5 PANTALLA DE CONFIRMACION.	4
FIGURA 3.1 PANTALLA MENÚ DE INICIO.	1
FIGURA 3.2 PANTALLA INICIAL DEL SISTEMA.	2
FIGURA 3.3 PANTALLA INICIAL CON MENÚ ACTIVO.	2
FIGURA 4.1 PANTALLA PETICION DE USUARIO.	1
FIGURA 4.2 PANTALLA PETICIÓN DE PASSWORD.	1
FIGURA 4.3 MENSAJE NO EXISTE LOGIN O CONTRASEÑA.	2
FIGURA 5.1 MENÚ SISTEMA.	1
FIGURA 5.2 PANTALLA DE INFORMACIÓN DEL SISTEMA.	2
FIGURA 5.3 PANTALLA DE USUARIO NUEVO.	3
FIGURA 5.4 PANTALLA DE INGRESO DE USUARIO NUEVO.	4
FIGURA 5.5 PANTALLA DE CONSULTA USUARIO NUEVO.	5
FIGURA 5.6 PANTALLA DE MODIFICACIÓN DE USUARIO NUEVO.	6
FIGURA 5.7 PANTALLA DE MENSAJE DE INFORMACIÓN.	6
FIGURA 5.8 PANTALLA DE ELIMINACIÓN DE USUARIO NUEVO.	7
FIGURA 5.9 PANTALLA DE MENSAJE DE CONFIRMACIÓN.	7
FIGURA 5.10 PANTALLA MENSAJE DE INFORMACIÓN.	8
FIGURA 5.11 PANTALLA MENSAJE DE INFORMACIÓN DE CERRAR SESIÓN.	9
FIGURA 5.12 PANTALLA DE CLAVE.	10
FIGURA 5.13 PANTALLA MENSAJE DE INFORMACIÓN PARA SALIR DEL SISTEMA.	11
FIGURA 6.1 MENÚ MANTENIMIENTO.	1
FIGURA 6.2 PANTALLA DE MANTENIMIENTO DE CLIENTE (PASO 1).	2
FIGURA 6.3 PANTALLA DE INGRESO DEL CLIENTE.	3
FIGURA 6.4 PANTALLA DE INFORMACIÓN DE REGISTRO INGRESADO.	3
FIGURA 6.5 PANTALLA DE CONSULTA DEL CLIENTE.	4
FIGURA 6.6 PANTALLA DE INFORMACIÓN DEL CLIENTE NO EXISTENTE.	5
FIGURA 6.7 PANTALLA DE MODIFICACIÓN DEL CLIENTE.	5
FIGURA 6.8 PANTALLA DE INFORMACIÓN DE REGISTRO MODIFICADO.	6
FIGURA 6.9 PANTALLA DE ELIMINACIÓN DEL CLIENTE.	7
FIGURA 6.10 PANTALLA DE CONFIRMACIÓN DE ELIMINACIÓN DE CLIENTE.	7
FIGURA 6.11 PANTALLA DE INFORMACIÓN DE REGISTRO ELIMINADO.	8
FIGURA 6.12 PANTALLA DE MANTENIMIENTO DE VENDEDOR(PASO1).	9
FIGURA 6.13 PANTALLA DE INGRESO DEL VENDEDOR.	10
FIGURA 6.14 PANTALLA DE INFORMACIÓN DE REGISTRO INGRESADO.	10
FIGURA 6.15 PANTALLA DE CONSULTA DEL VENDEDOR.	11
FIGURA 6.16 PANTALLA DE INFORMACIÓN DEL VENDEDOR NO EXISTENTE.	12



FIGURA 6.17 PANTALLA DE MODIFICACIÓN DEL VENDEDOR.....	12
FIGURA 6.18 PANTALLA DE INFORMACIÓN DE REGISTRO MODIFICADO.	13
FIGURA 6.19 PANTALLA DE CONFIRMACIÓN DE ELIMINACIÓN DEL VENDEDOR.	14
FIGURA 6.20 PANTALLA DE INFORMACIÓN DE REGISTRO ELIMINADO.....	15
FIGURA 6.21 PANTALLA DE MANTENIMIENTO DE CARGO(PASO 1).....	16
FIGURA 6.22 PANTALLA DE INGRESO DEL CARGO.	17
FIGURA 6.23 PANTALLA DE INFORMACIÓN DE REGISTRO INGRESADO.	17
FIGURA 6.24 PANTALLA DE INFORMACIÓN DE CARGO NO EXISTENTE	18
FIGURA 6.25 PANTALLA DE MODIFICACIÓN DEL CARGO.....	19
FIGURA 6.26 PANTALLA DE INFORMACIÓN DE REGISTRO MODIFICADO	19
FIGURA 6.27 PANTALLA DE CONFIRMACIÓN DE ELIMINACIÓN DEL CARGO.....	20
FIGURA 6.28 PANTALLA DE INFORMACIÓN DE REGISTRO ELIMINADO.....	21

FIGURA 7.1 MENÚ ESTRUCTURA.	1
FIGURA 7.2 PANTALLA DE ESTRUCTURA DISEÑADAS(PASO1).....	2
FIGURA 7.3 PANTALLA DE INGRESO DE ESTRUCTURA DISEÑADAS.	3
FIGURA 7.4 PANTALLA DE INFORMACIÓN DE REGISTRO INGRESADO	3
FIGURA 7.5 PANTALLA DE CONSULTA DE ESTRUCTURA DISEÑADAS.....	4
FIGURA 7.6 PANTALLA DE MODIFICACIÓN DE ESTRUCTURA DISEÑADAS.	5
FIGURA 7.7 PANTALLA DE CONFIRMACIÓN DE ELIMINACIÓN DE ESTRUCTURA DISEÑADAS.....	6
FIGURA 7.8 PANTALLA DE ESTRUCTURA NO DISEÑADAS.(PASO1)	7
FIGURA 7.9 PANTALLA DE INGRESO DE ESTRUCTURA NO DISEÑADAS.....	8
FIGURA 7.10 PANTALLA DE MENSAJE DE INFORMACIÓN DE REGISTRO INGRESADO.....	8
FIGURA 7.11 PANTALLA DE CONSULTA DE ESTRUCTURA NO DISEÑADAS.....	9
FIGURA 7.12 PANTALLA DE MODIFICACIÓN DE ESTRUCTURA NO DISEÑADAS.	10
FIGURA 7.13 PANTALLA DE CONFIRMACIÓN DE ELIMINACIÓN.....	11

FIGURA 8.1 PANTALLA MENÚ.	1
FIGURA 8.2 PANTALLA DE CASAS DISEÑADAS(PASO1).	2
FIGURA 8.3 PANTALLA DE FACHADA DE CASAS.....	2
FIGURA 8.4 PANTALLA DE DESCRIPCIÓN DE CASAS	3
FIGURA 8.5 PANTALLA PAGO.	3
FIGURA 8.6 PANTALLA DE CASAS NO DISEÑADAS.(PASO 1)	4
FIGURA 8.7 PANTALLA MODELO DE CASAS.	5
FIGURA 8.8 PANTALLA DESCRIPCIÓN	5
FIGURA 8.9 PANTALLA PAGO.	6

FIGURA 9.1 MENÚ DE PROCESO.....	1
FIGURA 9.2 PANTALLA FACTURA.....	2
FIGURA 9.3 PANTALLA DE INGRESO DE FACTURA.	3
FIGURA 9.4 PANTALLA DE INFORMACIÓN DE REGISTRO INGRESADO.....	3
FIGURA 9.5 PANTALLA DE CONSULTA DE FACTURA.....	4
FIGURA 9.6 PANTALLA DE CONFIRMACIÓN DE ELIMINACIÓN DE FACTURA.....	5
FIGURA 9.7 PANTALLA DE FACTURA(FACTURAR POR MEDIO DE COTIZACIONES).	6
FIGURA 9.8 PANTALLA DE INFORMACIÓN DE FACTURA NO EXISTENTE.	6
FIGURA 9.9 PANTALLA DE INFORMACIÓN DE REGISTRO INGRESADO.....	7
FIGURA 9.10 PANTALLA DE IMPRIMIR.....	7

FIGURA 9.11 PANTALLA PROFORMA.....	8
FIGURA 9.12 PANTALLA PROFORMA(PASO1).....	9
FIGURA 9.13 PANTALLA DE INGRESO DE PROFORMA.....	10
FIGURA 9.14 PANTALLA DE INFORMACIÓN DE REGISTRO INGRESADO.....	10
FIGURA 9.15 PANTALLA DE CONSULTA DE PROFORMA.....	11
FIGURA 9.16 PANTALLA DE ELIMINACIÓN DE PROFORMA.....	12
FIGURA 9.17 PANTALLA DE MENSAJE DE CONFIRMACIÓN.....	12
FIGURA 9.18 PANTALLA DE IMPRIMIR.....	13
FIGURA 10.1 PANTALLA MENÚ.....	1
FIGURA 10.2 PANTALLA CONSULTA DE CLIENTE.....	2
FIGURA 10.3 PANTALLA DE BÚSQUEDA DE CLIENTE.....	3
FIGURA 10.4 PANTALLA CONSULTA DE CLIENTE (TODOS LOS CAMPOS LLENOS).....	3
FIGURA 10.5 PANTALLA CONSULTA DE VENDEDOR.....	4
FIGURA 10.6 PANTALLA DE BÚSQUEDA DEL VENDEDOR.....	5
FIGURA 10.7 PANTALLA CONSULTA DE VENDEDOR(TODOS LOS CAMPOS LLENOS).....	5
FIGURA 10.8 PANTALLA CONSULTA DE CASAS DISEÑADAS.....	6
FIGURA 10.9 PANTALLA CONSULTA DE CASAS DISEÑADAS(PASO 1).....	7
FIGURA 10.10 PANTALLA CONSULTA DE CASAS NO DISEÑADAS.....	8
FIGURA 10.11 PANTALLA DE BÚSQUEDA DE CASAS NO DISEÑADAS.....	9
FIGURA 10.12 PANTALLA CONSULTA DE CASAS NO DISEÑADAS (TODOS LOS CAMPOS LLENOS).....	9
FIGURA 11.1 PANTALLA MENÚ.....	1
FIGURA 11.2 PANTALLA REPORTE DE CLIENTE.....	2
FIGURA 11.3 PANTALLA REPORTE DE VENDEDOR.....	3
FIGURA 11.4 PANTALLA REPORTE DE CASAS DISEÑADAS.....	4



CAPÍTULO 1.

GENERALIDADES

1. GENERALIDADES

1.1. INTRODUCCIÓN

Este manual contiene información respecto a como operar el sistema, además nos da indicaciones de cómo funciona. Ayuda a identificar los usuarios que pueden utilizar el sistema y que conocimientos mínimos debe tener para lograr una comprensión exitosa de cada una de las funciones del mismo.

Es de mucha importancia 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. OBJETIVO DE ESTE MANUAL

El objetivo de este manual es ayudar al personal encargado del manejo del sistema acerca del funcionamiento del mismo y comprende:

- Como operar el Sistema de Construcción.
- Conocer el alcance de todo el módulo por medio de una explicación detallada e ilustrada de cada una de las opciones que lo forman.

1.3. A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

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

El Administrador, es responsable de autorizar los registros de las diferentes Personas y las casas que intervengan interna o externamente con contusionar.

Personal en general, son responsables de llevar un control de la veracidad de la información que se ingrese en el sistema.

1.4. LO QUE DEBE CONOCER

Los conocimientos mínimos que deben tener las personas que operarán el Sistema y deberán utilizar este manual son:

1. Conocimientos básicos sobre las políticas de la empresa de Construcción.
2. Conocimientos básicos de Informática basada en Ambiente Windows.

1.5. ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL

Este tomo está organizado en tres partes principales:

Generalidades	
Capítulo 1	Generalidades.
Capítulo 2	Requerimientos Operacionales e Instalación.
Capítulo 3	Arranque del Sistema.
Operación	
Capítulo 4	Menú Seguridad.
Capítulo 5	Menú Sistema.
Capítulo 6	Menú Mantenimiento.
Capítulo 7	Menú Estructura.
Capítulo 8	Menú Diseño.
Capítulo 9	Menú Proceso.
Capítulo 10	Menú Consultas.
Capítulo 11	Menú Reportes.

1.6. ACERCA DE ESTE MANUAL

Este Manual de Usuario contiene diversas ilustraciones y las instrucciones que debe seguir el Usuario paso a paso para utilizar el sistema. Además incluye información que lo ayudará en el diario uso de su computadora.

1.7. CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS

Antes de comenzar a utilizar el sistema, es importante que entienda las convenciones tipográfica y los términos utilizados en el mismo.

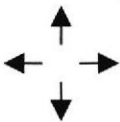
1.7.1 CONVENCIONES DE FORMATOS DE TEXTO.

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

1.7.2 CONVENCIONES 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
Teclas 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 "Presione ENTER".
Teclas direccionales 	Puede utilizar las teclas direccionales para moverse (izquierda, derecha, arriba, abajo) en los diferentes elementos de un control de la pantalla, un elemento a la vez.
Teclas de avance de página INICIO, FIN, AV. PÁG., RE. PÁG.	Las teclas de avance de página son utilizadas para movilizarse entre varios elementos de un control de la pantalla.
Tecla 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 gráficada en la parte superior de TECLA, siempre que ésta cumpla mínimo dos funciones. • ALT GR+TECLA, es utilizado para que se active la tercera función de TECLA.



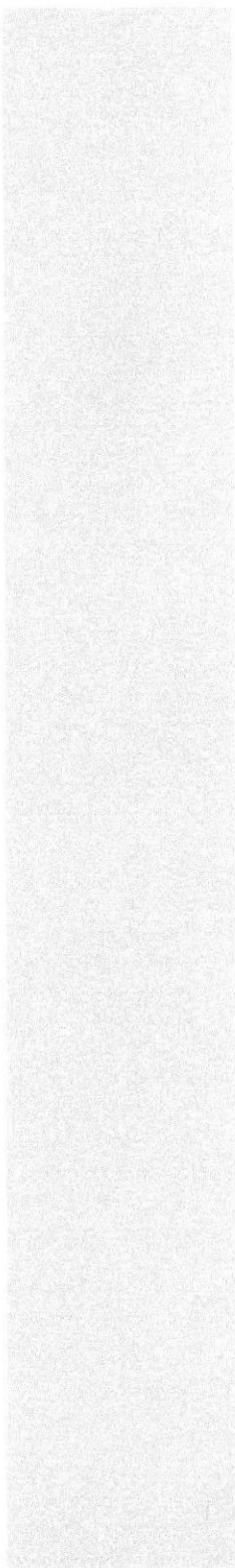
1.8. CONVENCIONES DE MENSAJES DE INFORMACIÓN

Sugerencia:	Muestra información que facilita la operación del Sistema.
Nota:	Contiene información importante acerca del Sistema, las cuales deben ser revisadas por el Usuario.

1.9. SOPORTE TÉCNICO

Si tiene alguna duda acerca del funcionamiento del Sistema de Construcción, revise el Manual de Usuario.

Si desea una consulta más exhaustiva sobre el Sistema, puede ponerse en contacto con la oficina del Programa de Tecnología en Computación y Diseño Gráfico Publicitario (PROTCOM), Empresa Desarrolladora del Sistema.



CAPÍTULO 2.

REQUERIMIENTO OPERACIONAL E INSTALACIÓN

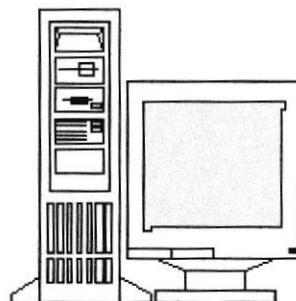


2. REQUERIMIENTO OPERACIONAL DEL SISTEMA.

2.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

El Sistema de Construcción “Javier Cardenas”, necesita como mínimo los siguientes requerimientos de equipos:

- Procesador Pentium/60
- Caché RAM externo instalado / máximo 256K,256K
- RAM de sistema instalado / máximo 16MB,128Mb
- Ranuras de buses de expansión 3 ISA, 2 PCI,1PCI/ISA
- Puertos paralelos, seriales, para mouse 1,2,1
- Capacidad de los discos duros instalados: 1 GB
- Controlador de Disco Duro
- Compartimientos de unidad accesible (3,5")
- Monitor SVGA 14"



2.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

Se necesita la instalación del siguiente programa:

- Microsoft Windows 95,XP.
- Jdk
- Java

2.3 COMIENZO DE LA INSTALACIÓN.

La Proceso de instalación del sistema es muy fácil y podrá efectuarse desde unidades de disco flexible. Los pasos son:

1. Inserte el disco 1 de la instalación en la unidad de disco.
2. En la barra de tareas de Windows 95 o XP, escoger el Botón del Inicio (Start), luego la opción Ejecutar (Run).

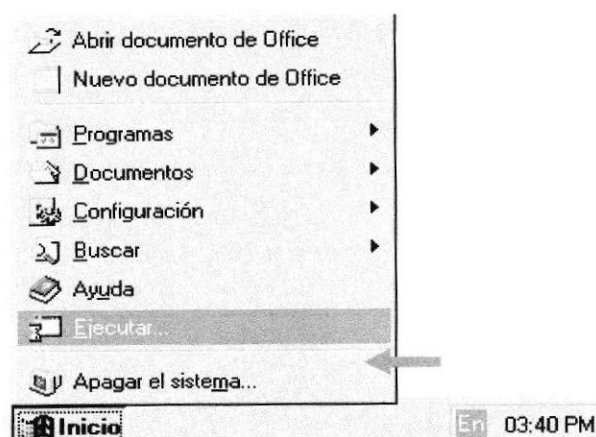


Figura 2.1. Menú inicio.

3. Existen dos maneras para ejecutar el archivo de instalación:

3.1. Digitamos directamente la ruta de acceso al disco flexible con el nombre del archivo de instalación:

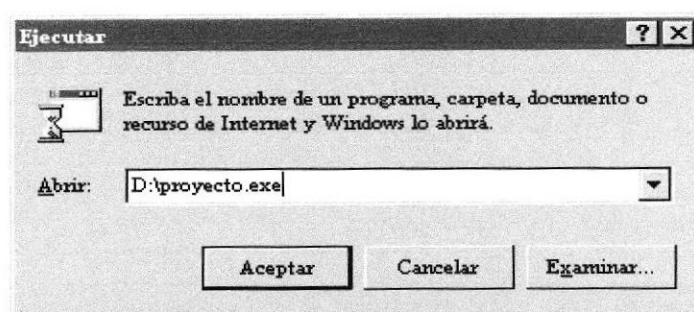


Figura 2.2. Pantalla ejecutar.

3.2. Ir a Buscar o Examinar (Browse):

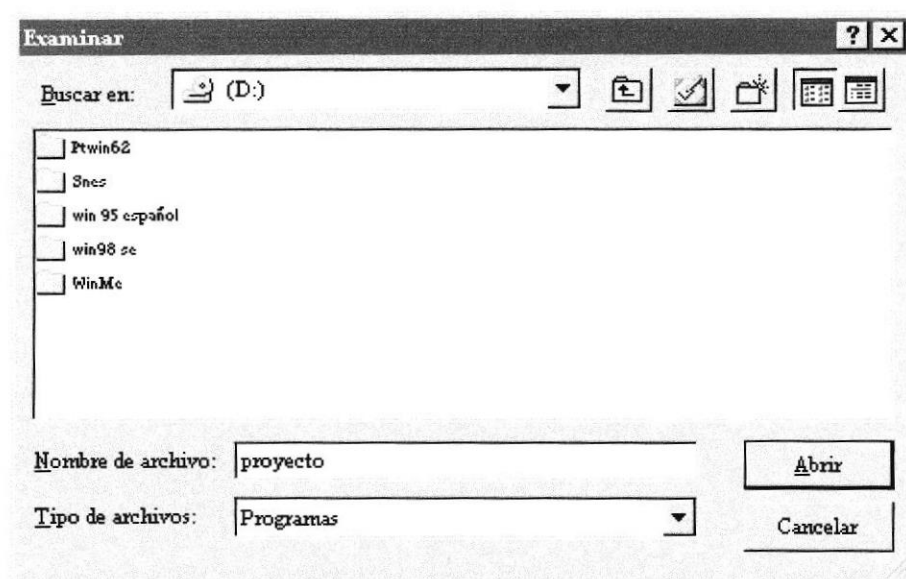


Figura 2.3. Pantalla Examinar.

4. Le damos Aceptar para comenzar con el proceso de la instalación del sistema.

2.4 PROCESO DE INSTALACIÓN.

En el comienzo de la ejecución aparecerá un mensaje, que indicará que el sistema se encuentra copiando los archivos necesarios para que la instalación pueda comenzar, y que estos archivos son removidos del sistema si la instalación del sistema es cancelado por alguna circunstancia.

El Siguiente paso que efectúa es la verificación del espacio necesario disponible para realizar la copia y registro de los programas.

Seguidamente le aparecerá un cuadro de bienvenida al programa de instalación del sistema, donde puede dar Aceptar para continuar la instalación o cancelarla inmediatamente.

Si continuamos con la instalación, aparecerá otra pantalla en la que le pedirá que se especifique la ruta dentro de la cual se procederá la copia de los programas.

La ruta por omisión es en el Directorio (C:\Archivos de Programa\SC1), y tendrá opción de cambiar esta ruta predeterminada del programa de instalación pulsando click en el botón del cambiar directorio (Change Directory).

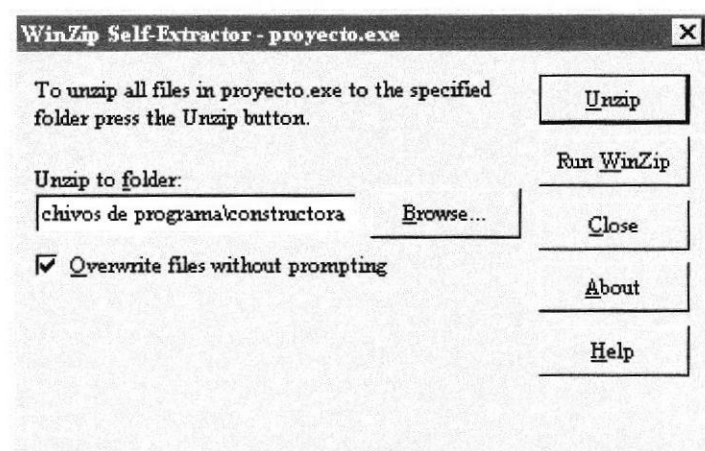


Figura 2.4. Pantalla de instalación.

Si el Directorio a cambiar que se especifica no existe, se le notificará y se le preguntará si se lo desea crear.

Inmediatamente crea el directorio y comienza el proceso de copia y registro de los programas necesarios para la ejecución del sistema.

La instalación seguirá pidiendo uno por uno los diskettes de instalación hasta terminar con la instalación y registro completo de los archivos.

Al final de la instalación presenta un mensaje de finalización satisfactoria de la instalación.

2.5 CANCELACIÓN DE LA INSTALACIÓN.

En cualquier momento de la instalación del sistema puede ser cancelada por parte del usuario. Si se cancela la instalación, se le confirmará la interrupción de la instalación.

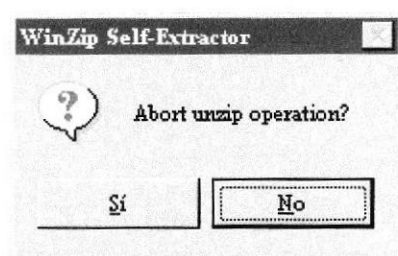
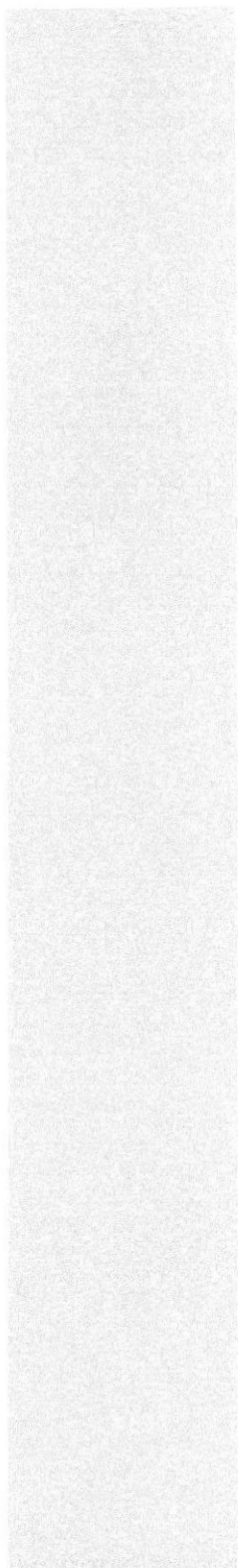


Figura 2.5. Pantalla de Confirmación.

Si se confirma la interrupción de la instalación, se le notificará que la instalación ha sido interrumpida antes de la finalización completa del sistema, y que los archivos que han sido copiados temporalmente van a ser eliminados del sistema.

Después de terminar de remover todos los archivos, se le notificará que el programa de instalación ha sido removido del sistema completamente.



CAPÍTULO 3.

**ARRANQUE DEL
SISTEMA**

3. ARRANQUE DEL SISTEMA.

Para arrancar el Sistema de Construcción “Constructora Javier Cárdenas” lo puede hacer de la siguiente manera:

1. Utilizando el menú Inicio de Windows 95,XP (Start), nos vamos al grupo de Programas (Programs) y buscamos la aplicación SC1.

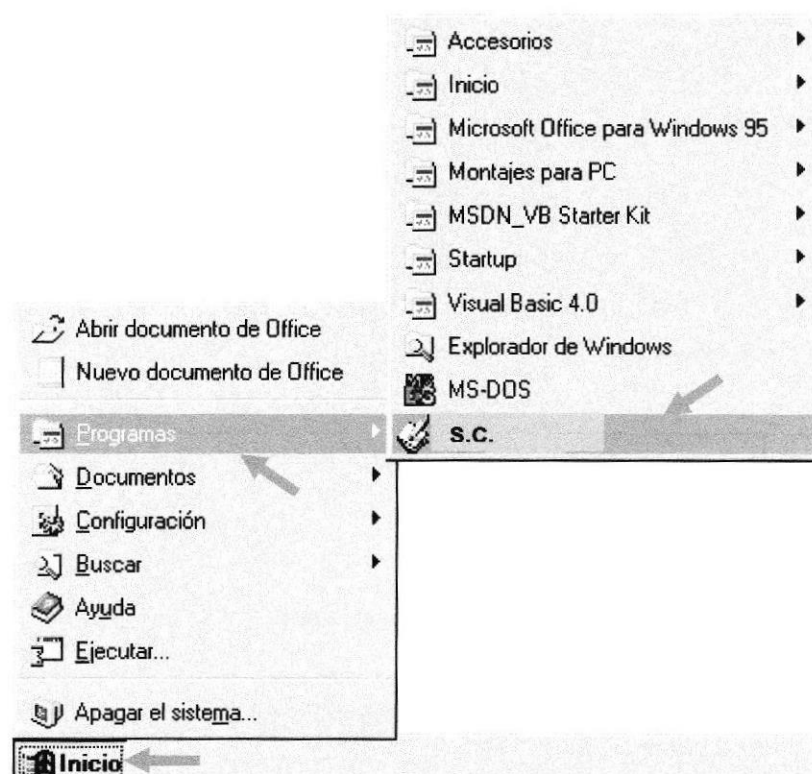


Figura 3.1. Pantalla menú de Inicio.

Se presentará la pantalla del Sistema de Construcción “Constructora Javier Cárdenas” junto al recuadro de Inicio de Sesión.

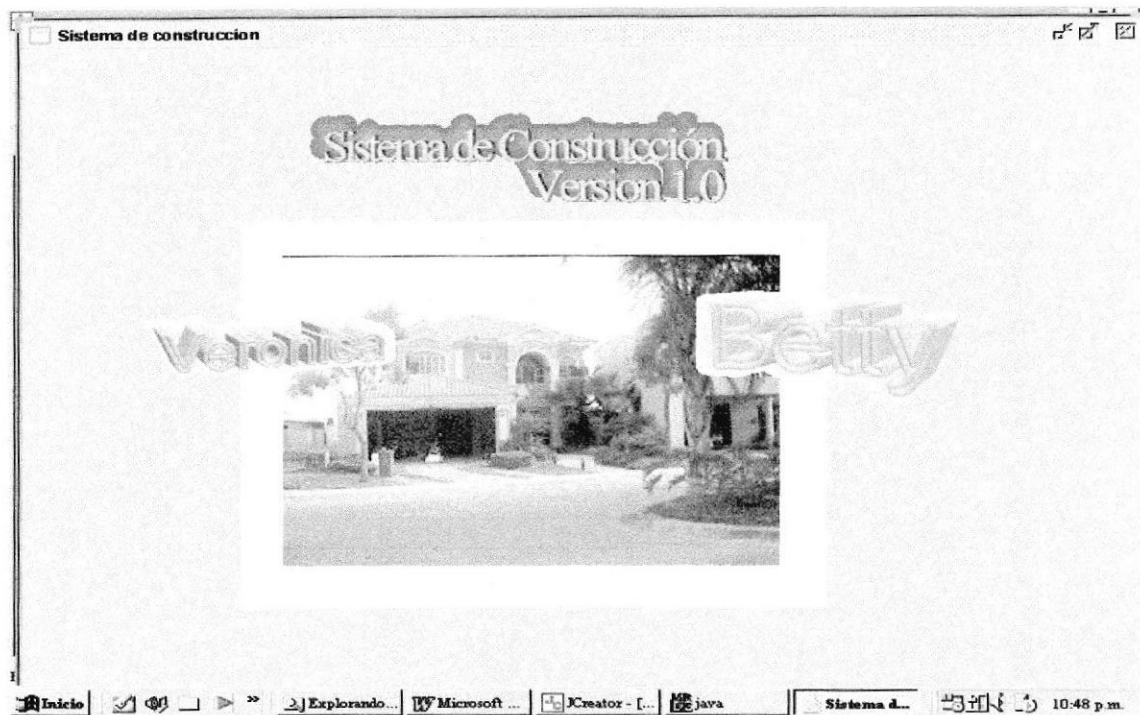


Figura 3.2. Pantalla inicial del sistema.

3.1 MENÚ PRINCIPAL.

Si ingresó correctamente el Usuario con su Contraseña (Capítulo 4), entonces el sistema muestra activo el Menú Principal del Sistema que se destaca a continuación:

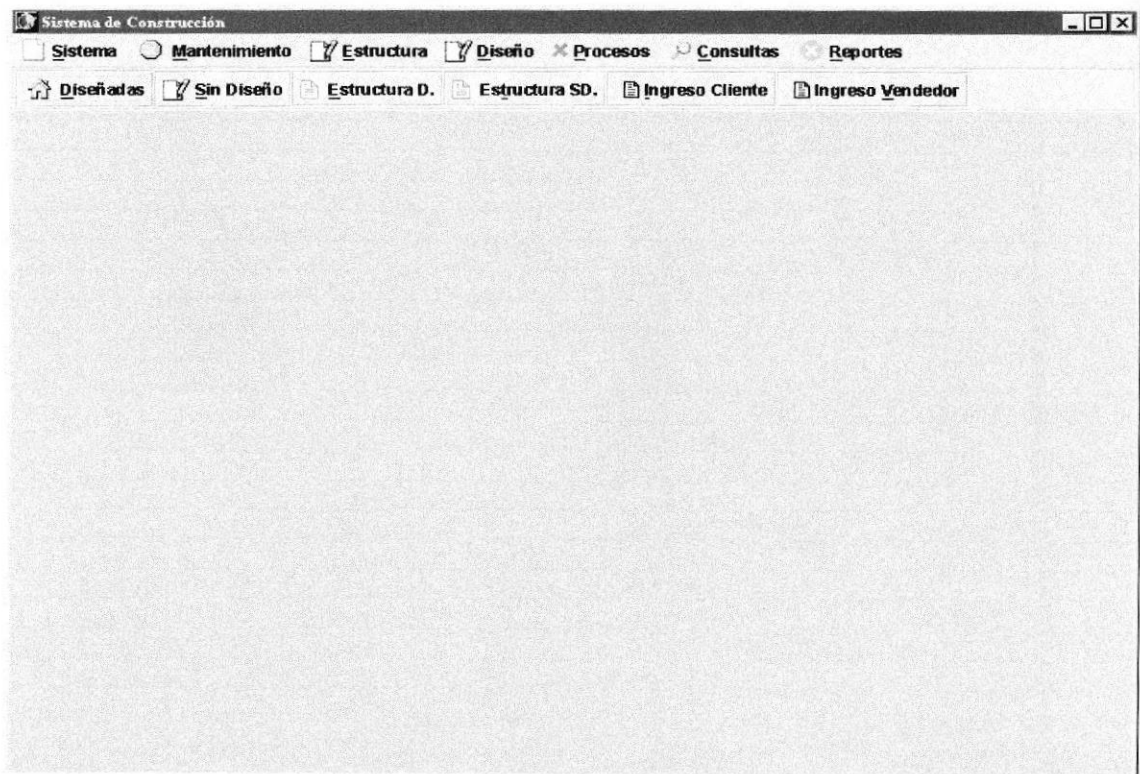


Figura 3.3. Pantalla inicial con menú activo.

1. Menú de Sistema.

Este Menú nos permitirá llevar un control de Usuarios que obtengan acceso a los datos, para así de esta manera asegurar las bases de datos.

2. Menú Mantenimiento.

Este Menú tiene como objetivo llevar un registro de los datos más importantes de Cliente, Vendedor, etc.

3. Menú Estructura.

Este Menú nos permite controlar y registrar las diferentes casas que la empresa realice.

4. Menú Diseño.

Este Menú nos permite visualizar las casas diseñadas y no diseñadas que tiene la constructora.

5. Menú Proceso.

Este Menú nos permite controlar y registrar las diferentes transacciones que la empresa realice, como son las proforma y las facturas.

6. Menú Consultas.

Este Menú tiene como objetivo mostrar al operador los datos que solicite, presentado en pantalla.

7. Menú Reporte.

Este Menú tiene como objetivo mostrar al operador del sistema los datos que solicite y pueden ser impresos o presentado en la pantalla.



CAPÍTULO 4.

MENÚ SEGURIDAD

4. INGRESO DEL USUARIO

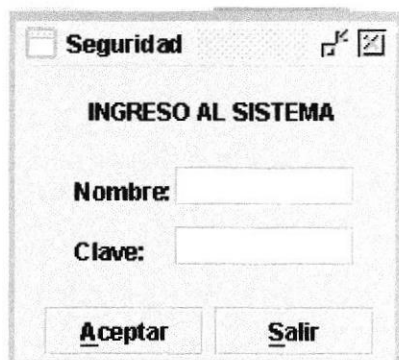
El sistema posee una pantalla de ingreso al sistema donde se controla el acceso de los usuarios y a su vez conocer que persona realiza alguna operación.

4.1 USUARIO

Esta opción está destinada para controlar el acceso de los usuarios al sistema.

4.2 ABRIR PANTALLA DE USUARIO

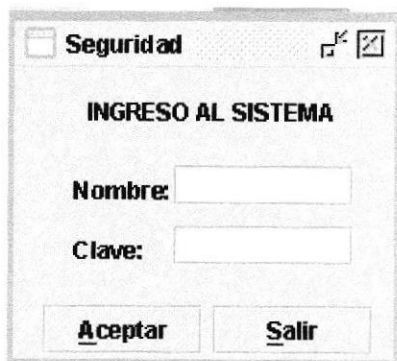
1. Se observará la siguiente pantalla de la figura 4.1 donde deberá ingresar el nombre del usuario que va a trabajar. El Usuario del Sistema, el cual es la persona que tiene el acceso a los módulos y funciones del Sistema..



The screenshot shows a window titled 'Seguridad' with a standard Windows-style title bar. Inside the window, the text 'INGRESO AL SISTEMA' is centered. Below this, there are two labels: 'Nombre:' followed by a text input field, and 'Clave:' followed by another text input field. At the bottom of the window, there are two buttons: 'Aceptar' on the left and 'Salir' on the right.

Figura 4.1 Pantalla petición de usuario.

2. Aquí deberá ingresar su respectiva Contraseña para poder establecer los permisos de acceso a cada uno de los módulos según los módulos y funciones que se les haya asignado a cada usuario:



This screenshot is identical to the one in Figure 4.1, showing the 'Seguridad' window with the 'INGRESO AL SISTEMA' form. It contains the same labels for 'Nombre:' and 'Clave:', the corresponding input fields, and the 'Aceptar' and 'Salir' buttons at the bottom.

Figura 4.2 Pantalla petición de password.

3. El sistema valida que el usuario que ingresa tenga acceso al sistema. En caso de que el Usuario no exista, ó la Contraseña sea incorrecta para el usuario entrante, presentara el siguiente mensaje de error:

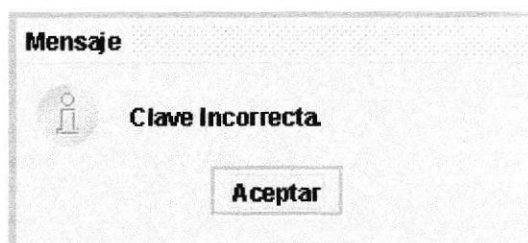


Figura 4.3 Mensaje no existe login o contraseña.

4. Podrá reintentar escribir el Usuario y Contraseña, caso contrario, no podrá ingresar al Sistema.
5. Si ingresó correctamente el Usuario con su Contraseña correspondiente, entonces el sistema muestra activo el Menú Principal del Sistema.

Sugerencia:	Dé clic en el botón Salir si desea Salir del proceso.
-------------	--



CAPÍTULO 5.

MENÚ SISTEMA

5. MENÚ SISTEMA

5.1. SISTEMA

En el menú del sistema, visualizaremos la pantalla Acerca de información, Usuario, Cerrar Sesión, Iniciar Sesión, Salir.

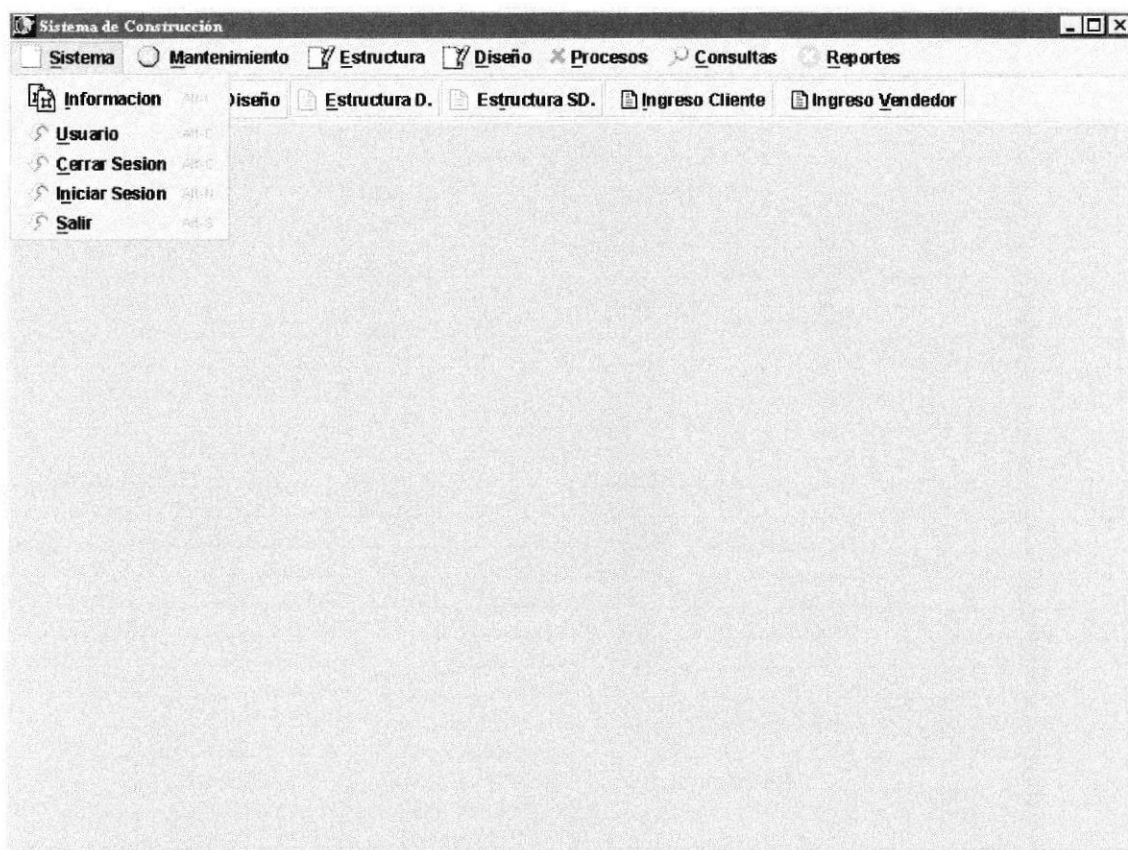


Figura 5.1 Menú Sistema.

5.2. INFORMACIÓN

Permite ver la información del sistema.

5.2.1 ABRIR INFORMACIÓN

Para ejecutar la opción Información se deben seguir los siguientes pasos:

1. En menú principal haga clic en <Sistema>.
2. A continuación, haga clic en <Información>

Ejecutando los dos pasos anteriores, mostrará la siguiente pantalla:

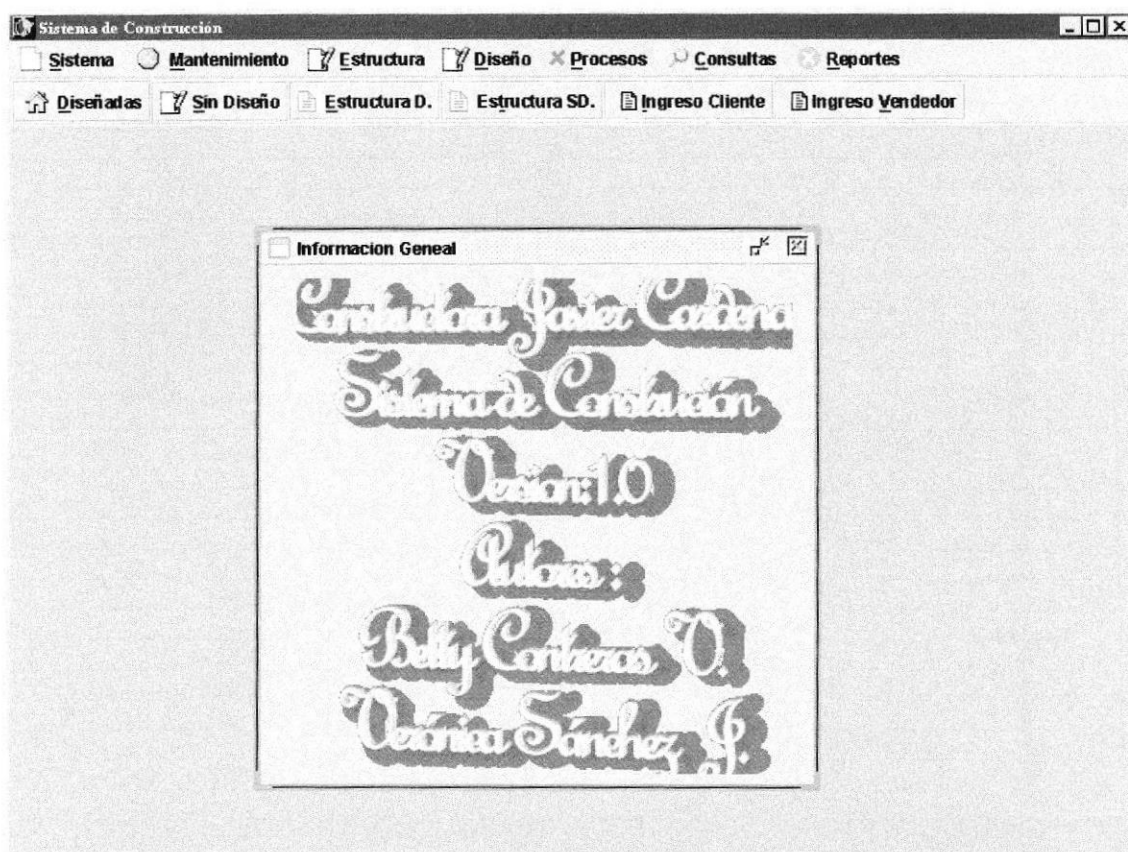


Figura 5.2 Pantalla de información del Sistema.

5.3. USUARIO.

Permite registrar los diferentes Usuario que la empresa tiene y luego los supervisa.

5.3.1. ABRIR USUARIO

Para ejecutar la opción Usuario se deben seguir los siguientes pasos:

1. En menú principal haga clic en <Sistema>.
2. A continuación, haga clic en <Usuario>

Ejecutando los dos pasos anteriores, mostrará la siguiente pantalla:

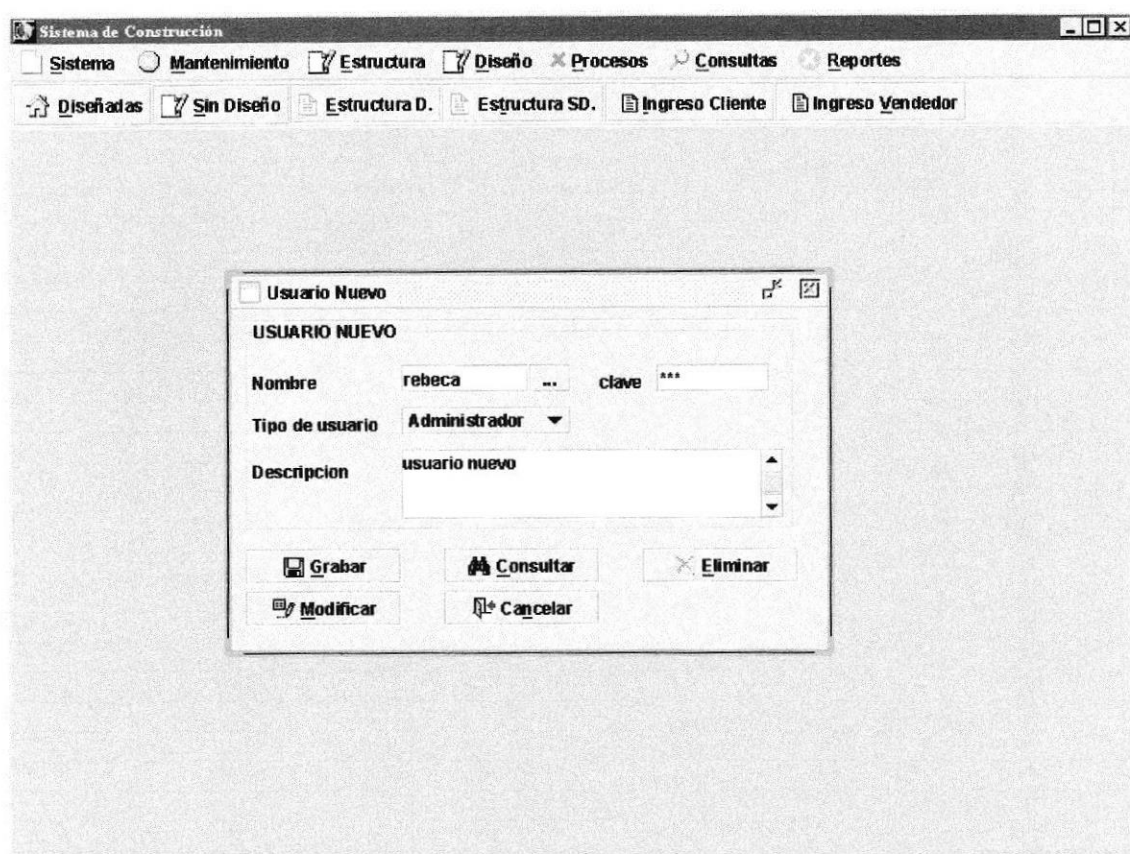


Figura 5.3 Pantalla de Usuario Nuevo.

5.3.2 INGRESAR USUARIO

Para registrar un Usuario específico usted debe realizar los siguientes pasos:

1. Para abrir la pantalla de Usuario, haga referencia al punto 5.3.1.
 2. Ubicarse en la opción de Nombre, clave y digite el nombre, clave del Usuario, después escoge el tipo de Usuario y escribe una explicación en descripción de por que crea un Usuario nuevo seguidamente presionar Grabar, para que sea revisado el nombre y la clave y se verifique la existencia del mismo.
- Si el código ya existe, mostrará un mensaje código existente.

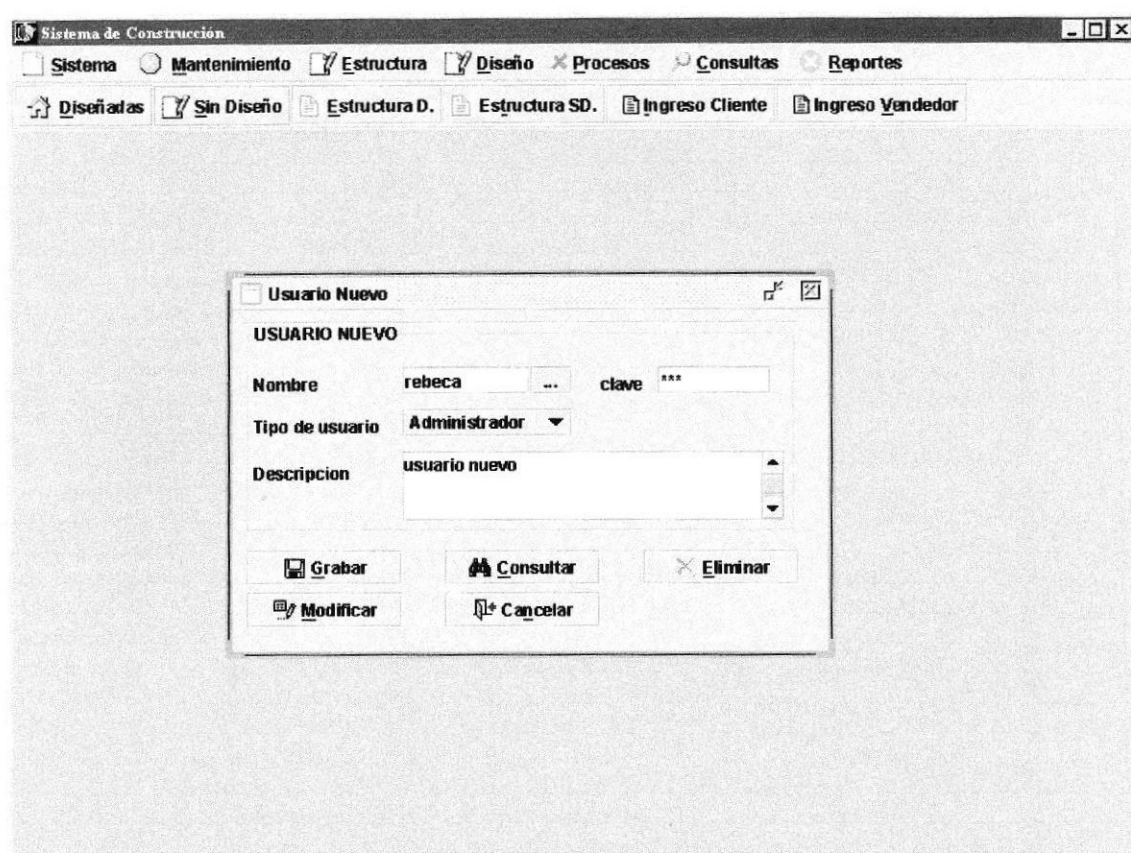


Figura 5.4 Pantalla de Ingreso de Usuario Nuevo.

5.3.3 CONSULTAR USUARIO

Para realizar la consulta de un Usuario, realice los siguientes pasos:

1. Para abrir la pantalla de Usuario, haga referencia al punto 5.3.1
2. Dé clic en el botón  del Nombre.
3. Seleccione el Usuario que desea ver.
4. Una vez seleccionado el Usuario, automáticamente se mostrarán todos los datos correspondientes al Usuario solicitado.

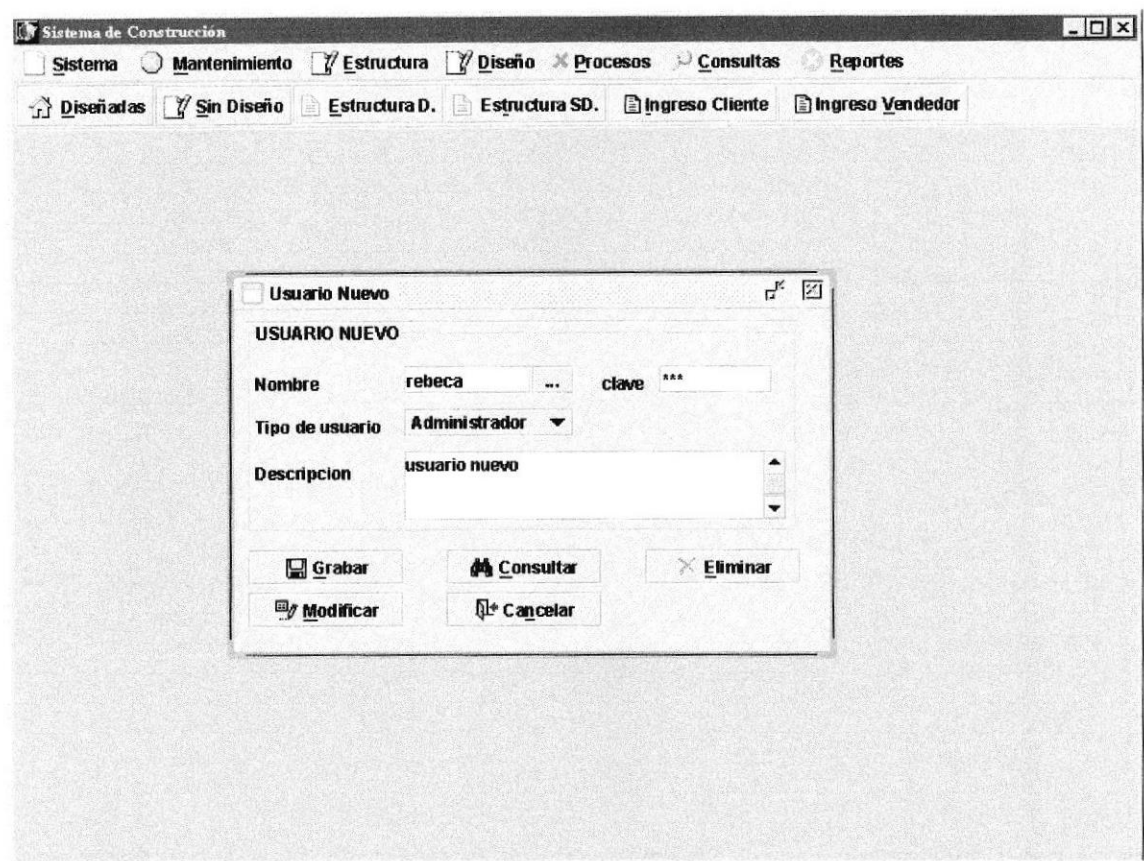


Figura 5.5 Pantalla de Consulta de Usuario Nuevo.

Sugerencia:	Otra forma de realizar esta operación es ingresando un nombre y clave del Usuario y presionar Consultar.
Nota:	Si el código no existe el sistema se presentará un mensaje que dice el Usuario no existe.

5.3.4 MODIFICAR USUARIO

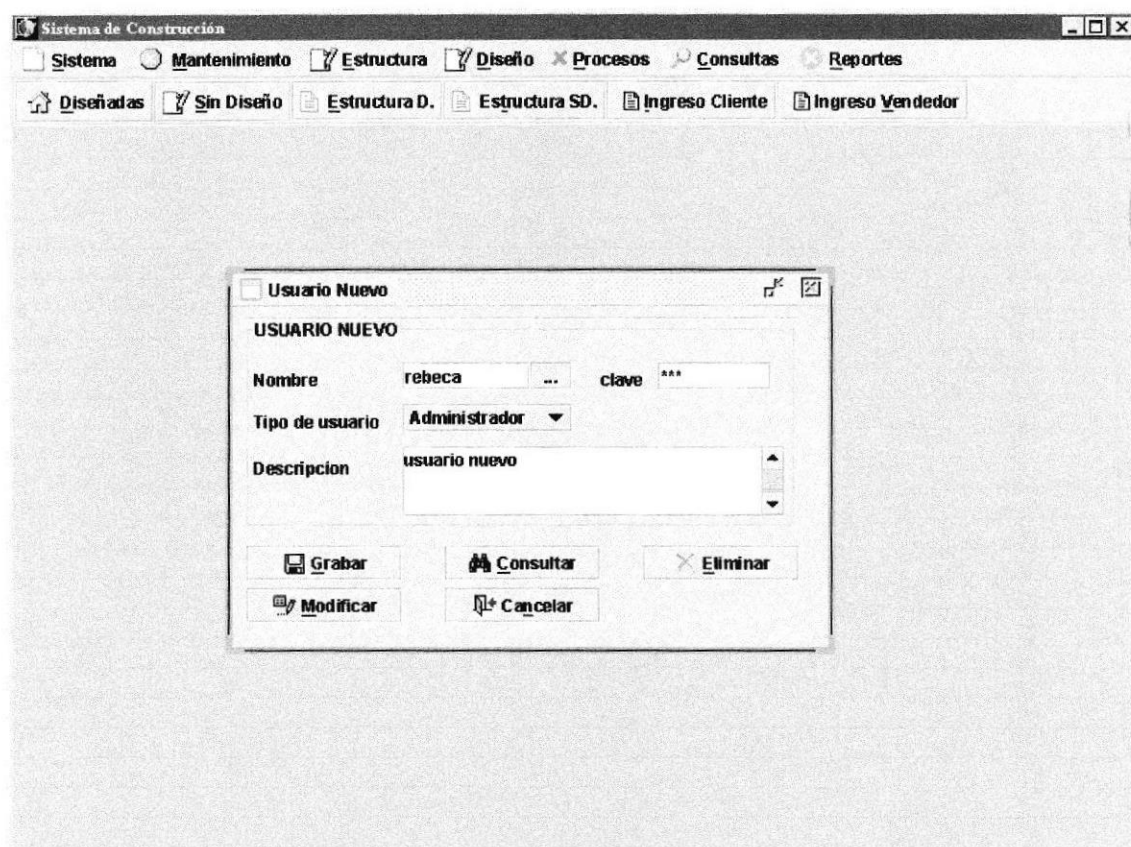


Figura 5.6 Pantalla de Modificación de Usuario Nuevo.

1. Realice los pasos Consultar un Usuario 5.3.3.
 2. Modifique la información.
 3. Dé clic en el botón Modificar o presione las teclas Alt + M.
- Si ha realizado los pasos correctamente le aparecerá el mensaje siguiente:

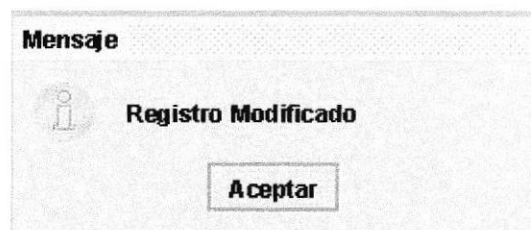


Figura 5.7 Pantalla de Mensaje de Información.

5.3.5 ELIMINAR USUARIO

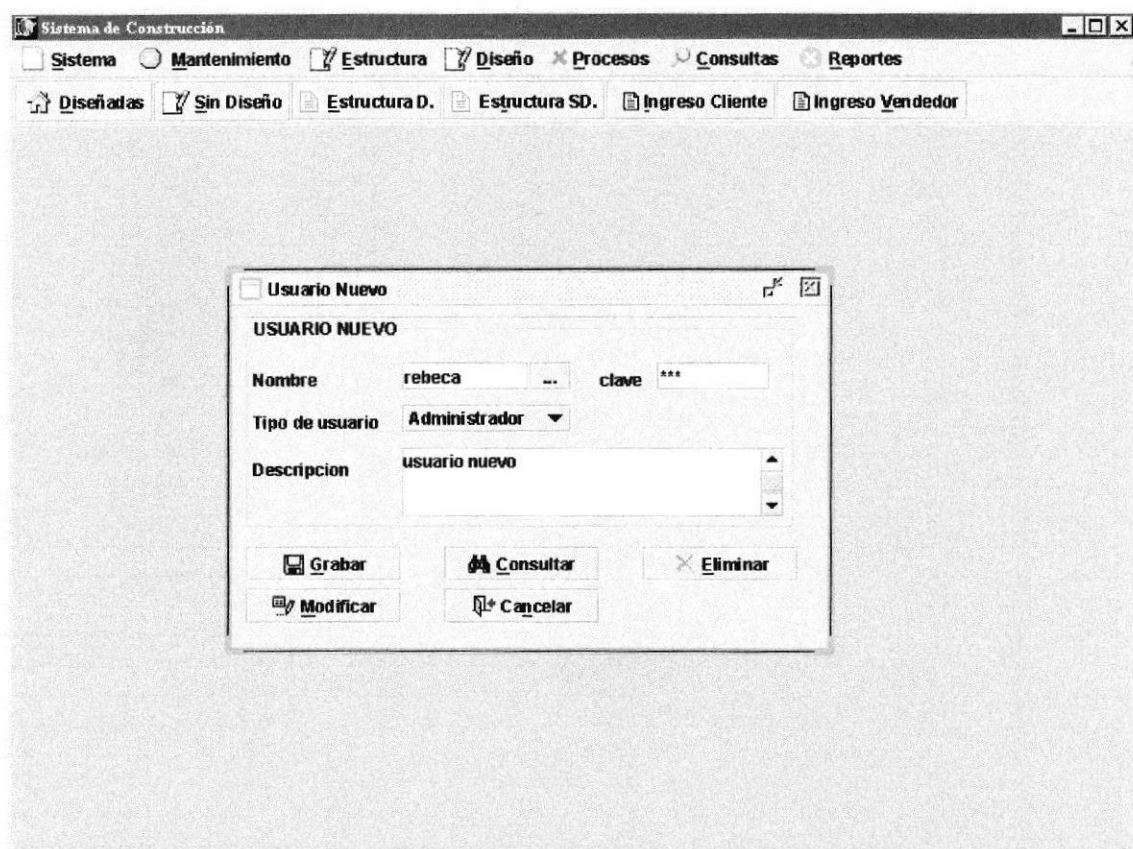


Figura 5.8 Pantalla de Eliminación de Usuario Nuevo.

1. Realice los pasos para Consultar un Usuario 5.3.1.
2. Verifique el Usuario que desea eliminar.
3. Dé un clic en el botón **Eliminar** o presione las teclas Alt + E.
4. Luego aparecerá el siguiente mensaje:

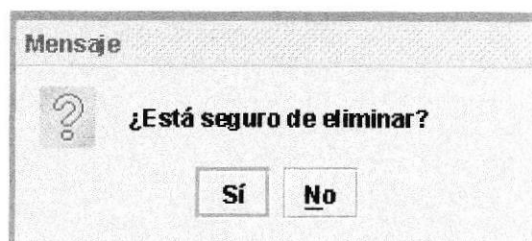


Figura 5.9 Pantalla de Mensaje de Confirmación.

5. Confirme si desea eliminar la Persona escogida.
6. Si elige el registro será eliminado, luego de lo cual, aparecerá el siguiente mensaje.

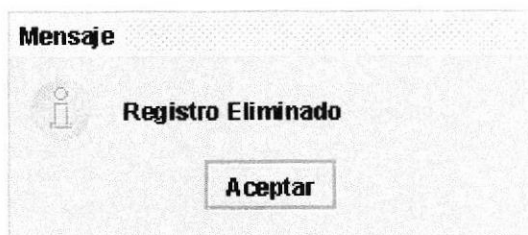


Figura 5.10 Pantalla de Mensaje de Información.

Nota:	El proceso de consulta se podrá realizar después de la eliminación sin ningún problema, ya que se podrá seleccionar el registro, luego su respectiva visualización por pantalla. La diferencia estará dada en su estado el cual aparecerá como Inactivo.
Nota:	En el mensaje “Desea eliminar” haga clic en Sí o No para cancelar la operación.

Sugerencia:	Dé clic en el botón Cancelar para si desea Cancelar cualquier proceso.
-------------	---

5.4. CERRAR SESIÓN

Para ejecutar la opción Usuario se deben seguir los siguientes pasos:

1. En menú principal haga clic en <Sistema>.
2. A continuación, haga clic en <Cerrar Sesión>

Ejecutando los dos pasos anteriores, mostrará la siguiente pantalla:

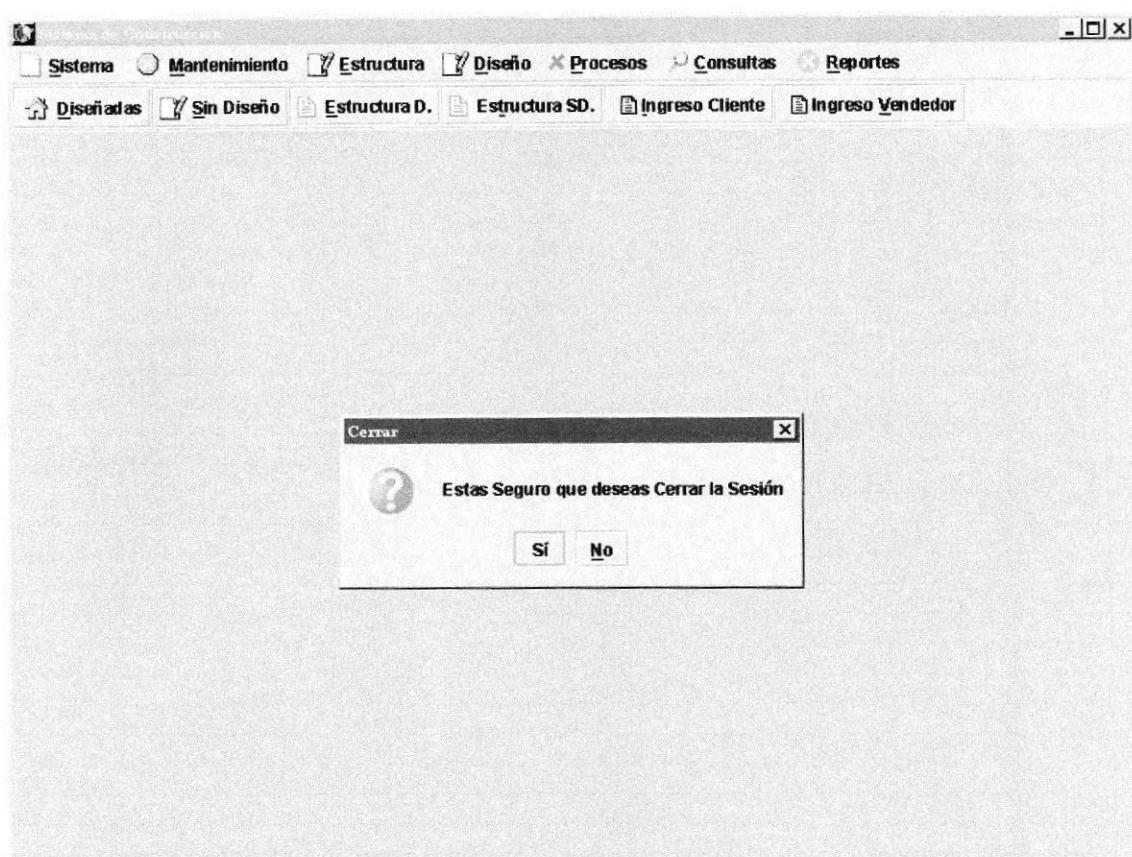


Figura 5.11 Pantalla de Mensaje de Información de Cerrar Sesión.

3. Aparece un mensaje de Confirmación o
4. Escogemos la opción Si automáticamente se desactiva todo el Menú excepción del SubMenú Sistema la opción de Iniciar Sesión.

5.5. INICIAR SESIÓN

Para ejecutar la opción Usuario se deben seguir los siguientes pasos:

1. En menú principal haga clic en <Sistema>.
2. A continuación, haga clic en <Iniciar Sesión>

Ejecutando los dos pasos anteriores, mostrará la siguiente pantalla:

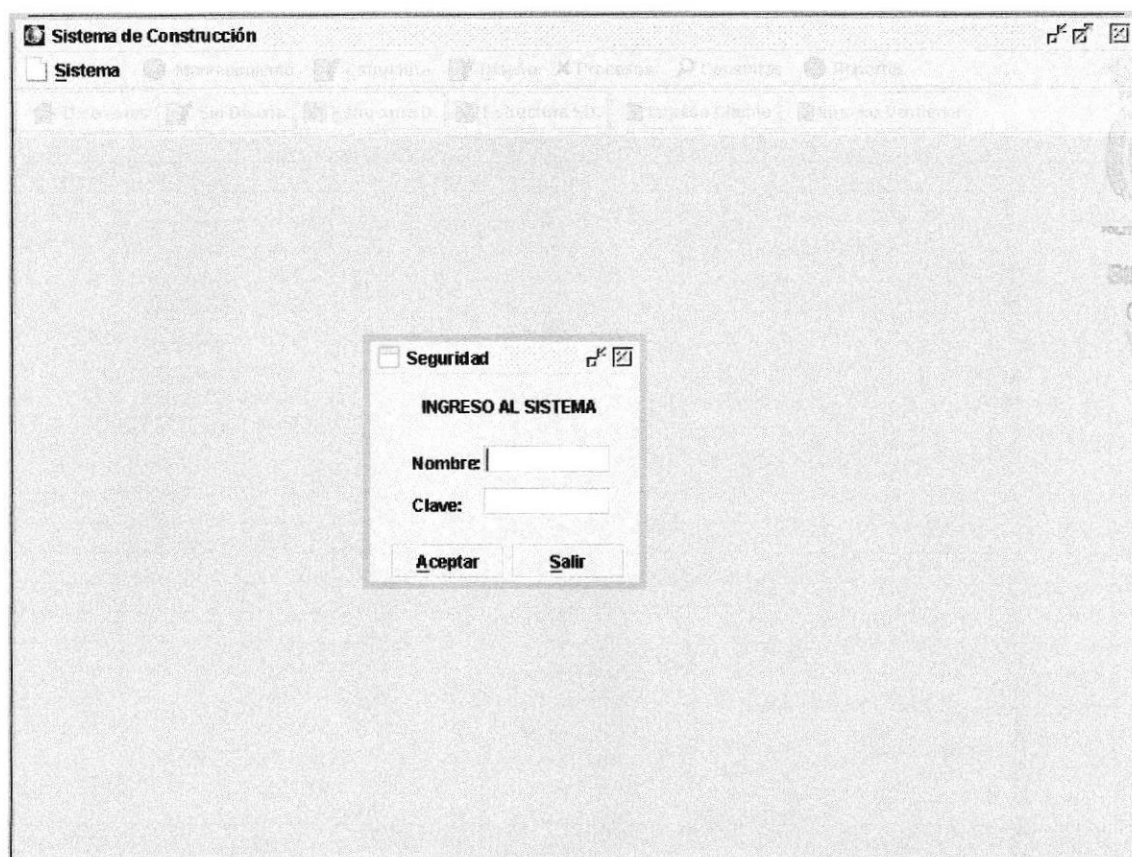


Figura 5.12 Pantalla de Clave .

3. Seguir los Pasos de Menú Seguridad **Capítulo #4 pag. 1**

5.6. SALIR DEL SISTEMA

Para ejecutar la opción Usuario se deben seguir los siguientes pasos:

1. En menú principal haga clic en <Sistema>.
2. A continuación, haga clic en <Salir del Sistema>

Ejecutando los dos pasos anteriores, mostrará la siguiente pantalla:

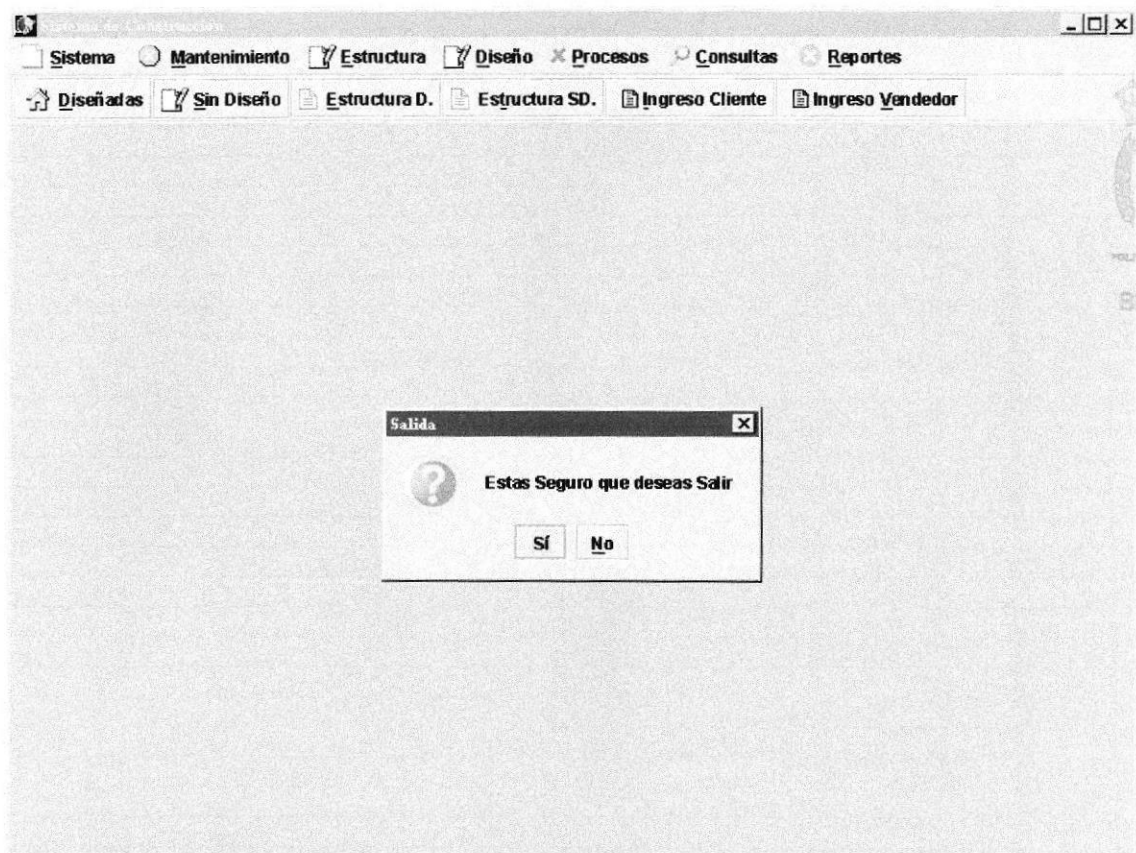
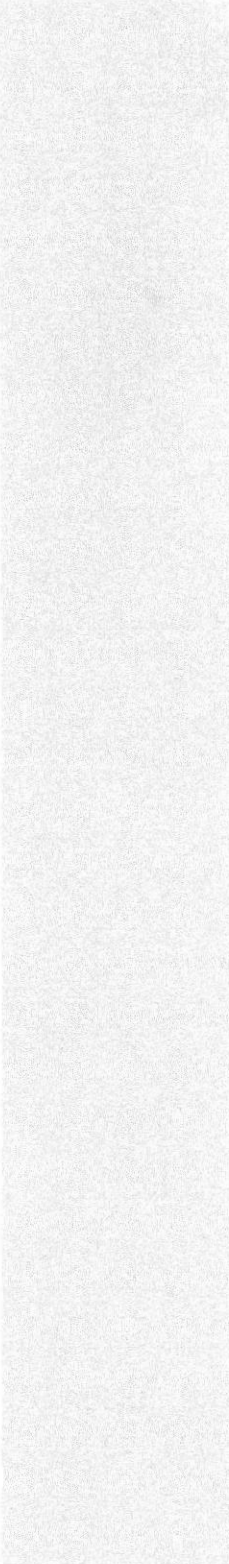


Figura 5.13 Pantalla de Mensaje de Información para Salir del Sistema

3. Aparece un mensaje de Confirmación o .
4. Escogemos la opción Si automáticamente muestra la Ventana de Windows.



CAPÍTULO 6.

MENÚ MANTENIMIENTO

6 MENÚ MANTENIMIENTO

En esta parte del sistema, todas las tablas maestras serán:

- Ingresadas.
- Modificadas.
- Eliminadas.

Se aconseja que las tablas que están en Mantenimiento no serán modificadas de manera constante debido a la importancia de los datos principales que existen en ellas. A continuación mostraremos la pantalla principal y los diferentes ítems que existen en esta opción:

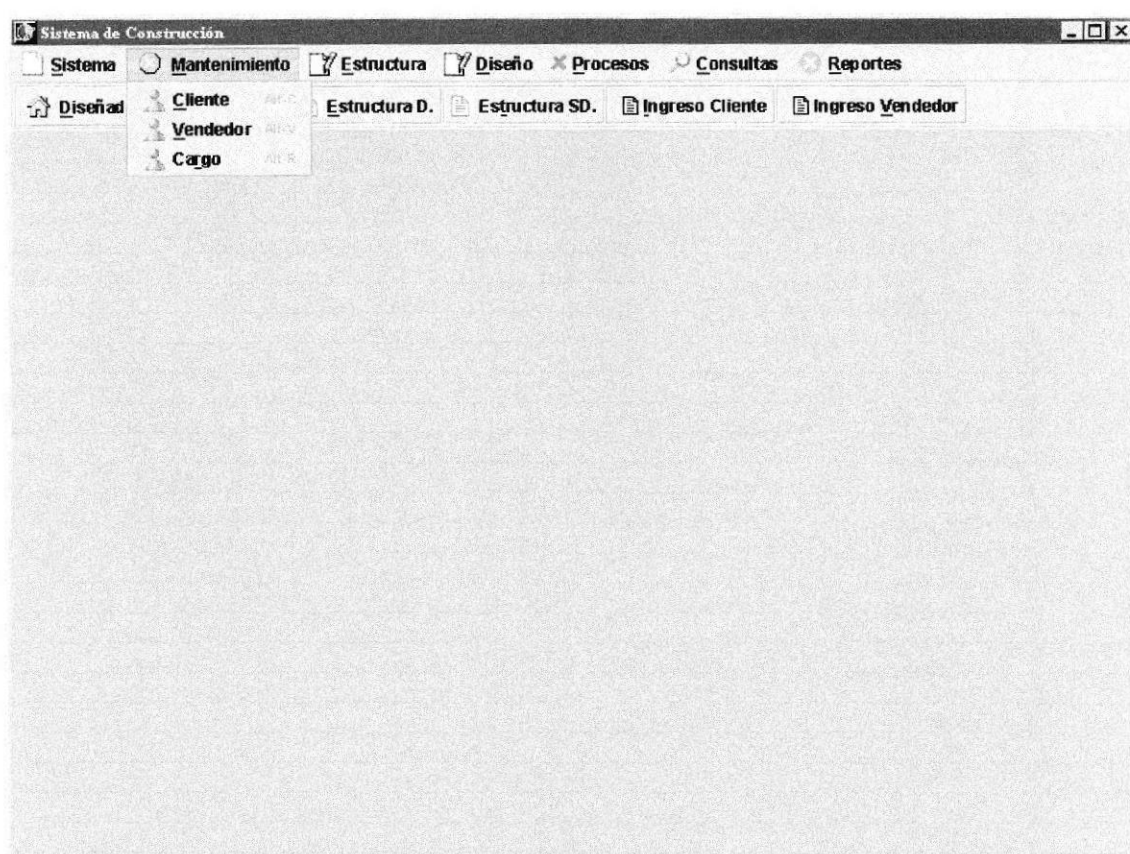


Figura 6.1 Menú Mantenimiento.

6.1 ABRIR CLIENTE

Para ejecutar la opción Cliente se deben seguir los siguientes pasos:

1. En menú principal haga clic en <**Mantenimiento**>.
2. A continuación, haga clic en <**Cliente**>.

Ejecutando los dos pasos anteriores, mostrará la siguiente pantalla:

Sistema de Construcción

☐ Sistema ☐ Mantenimiento ☐ Estructura ☐ Diseño ☐ Procesos ☐ Consultas ☐ Reportes

☐ Diseñadas ☐ Sin Diseño ☐ Estructura D. ☐ Estructura SD. ☐ Ingreso Cliente ☐ Ingreso Vendedor

Mantenimiento de Cliente

INFORMACION DEL CLIENTE

Código ... F-Ingreso 27/02/2005

Nombre Apellido

F / Nacimiento Cedula

Edad Años Telefono

Dirección

Estado civil
☐ soltero ☐ casado ☐ viudo ☐ divorciado

APORTES
☐ AP.JESS ☐ AP.RENTA

INFORMACION EMPRESARIAL

Compañía Cargo

Sueldo Dólares Antigüedad

☐ Nuevo

Figura 6.2 Pantalla de Mantenimiento de cliente (paso1) .

6.1.1 INGRESAR CLIENTE

Para registrar un Cliente específico usted debe realizar los siguientes pasos:

1. Para abrir la pantalla de Cliente, haga referencia al punto 6.1.
2. Haga clic en el botón Nuevo.
3. Automáticamente aparece el código que le corresponde .
4. Ingrese el título, nombre, apellido y cargo que será registrado en la opción Título, Nombre, Apellido y cargo y la empresa respectivamente.
5. Haciendo uso del ratón dé clic en la bontón para presentar el cargo.
6. Sírvase llenar todos los campos necesarios para un correcto registro de la Cliente que se está procesando.

Sistema de Construcción

☐ Sistema ☐ Mantenimiento ☒ Estructura ☒ Diseño ☒ Procesos ☐ Consultas ☒ Reportes

☒ Diseñadas ☒ Sin Diseño ☐ Estructura D. ☐ Estructura SD. ☐ Ingreso Cliente ☐ Ingreso Vendedor

Mantenimiento de Cliente

INFORMACION DEL CLIENTE

Código: 30 F-Ingreso: 27/02/2005

Nombre: juan carlos Apellido: romo rendon

F / Nacimiento: 12/05/1980 Cedula: 0912133196

Edad: 24 Años Telefono: 2373759

Dirección: guerrero valenzuela 1004 y argentina

Estado civil:
☒ soltero ☐ casado ☐ viudo ☐ divorciado

APORTES
☒ AP.JESS ☒ AP.RENTA

INFORMACION EMPRESARIAL

Compañía: Ecuador Cargo: vendedor

Sueldo: 200 Dólares Antigüedad: 5 meses

Buscar informacion del Cliente

Figura 6.3 Pantalla de Ingreso del cliente

7. Haga clic en el botón  o presione las teclas Alt + G.
- Si el Ingreso fue realizado satisfactoriamente se observará el mensaje siguiente:

Sistema de Construcción

☐ Sistema ☐ Mantenimiento ☒ Estructura ☒ Diseño ☒ Procesos ☐ Consultas ☒ Reportes

☒ Diseñadas ☒ Sin Diseño ☐ Estructura D. ☐ Estructura SD. ☐ Ingreso Cliente ☐ Ingreso Vendedor

Mantenimiento de Cliente

INFORMACION DEL CLIENTE

Código: 30 F-Ingreso: 27/02/2005

Nombre: juan carlos Apellido: romo rendon

F / Nacimiento: 12/05/1980 Cedula: 0912133196

Edad: 24

Dirección: gu

Estado civil:
☒ soltero ☐ casado ☐ viudo ☐ divorciado

APORTES
☒ AP.JESS ☒ AP.RENTA

INFORMACION EMPRESARIAL

Compañía: Ecuador Cargo: vendedor

Sueldo: 200 Dólares Antigüedad: 5 meses

Mensaje

Registro Ingresado

Figura 6.4 Pantalla de Información de Registro Ingresado

8. Dé clic en el botón  y la información habrá quedado ingresada.

Sugerencia:

Para Moverse de una casilla a otra utilice la tecla TAB.

6.1.2. CONSULTAR CLIENTE

Para realizar la consulta de un Cliente, realice los siguientes pasos:

1. Para abrir la pantalla de cliente, haga referencia al punto 6.1.

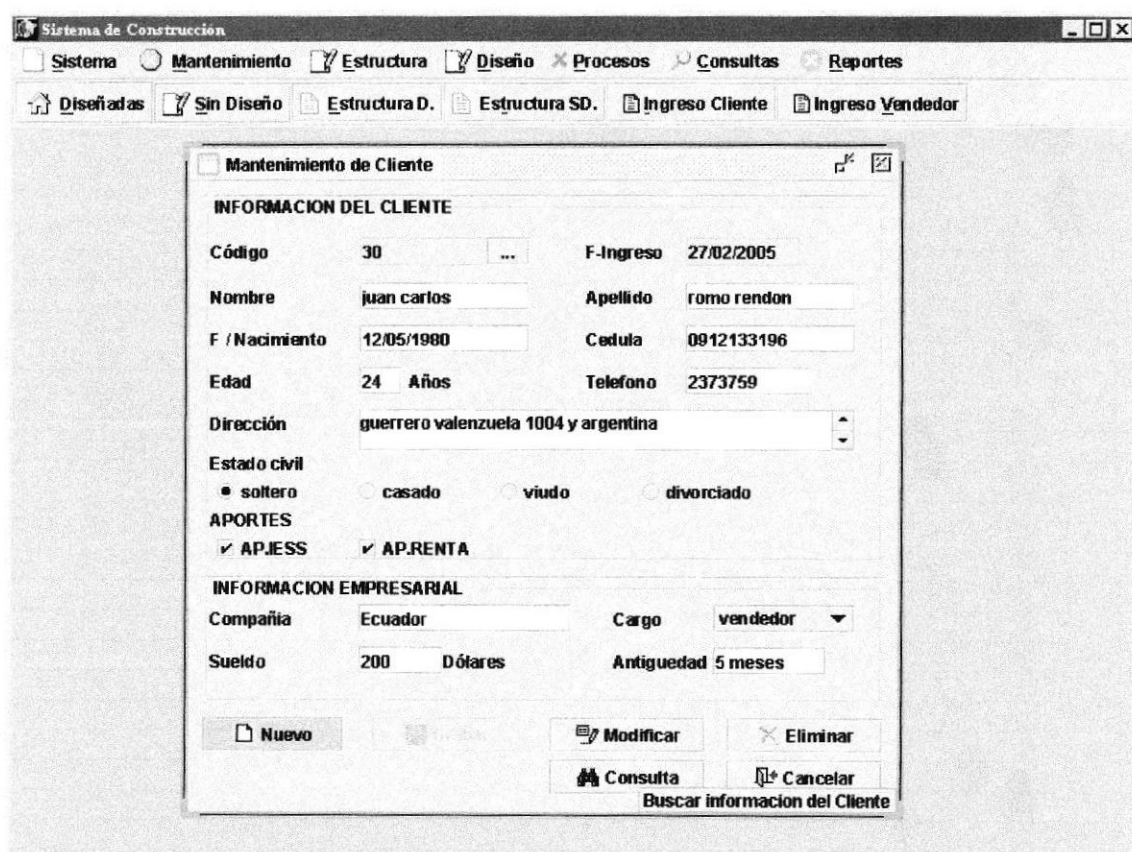


Figura 6.5 Pantalla de Consulta del cliente

2. Para consultar dar clic a la bontón de búsqueda y aparecerá una ventana que permite buscar por código nombre apellido.
3. Otra forma de consultar es digitando el código y dar clic al botón consultar y el código no existe mostrará el siguiente mensaje.

Mantenimiento de Cliente

INFORMACION DEL CLIENTE

Código: ... F-Ingreso: 27/02/2005

Nombre: ... Apellido: ...

F / Nacimiento: ... Cedula: ...

Edad: ...

Dirección: ...

Estado civil: ☐ soltero

APORTES

☐ AP.IESS ☐ AP.RENTA

INFORMACION EMPRESARIAL

Compañía: ... Cargo: vendedor

Sueldo: ... Dólares Antigüedad: ...

Mensaje

Codigo no existe.

Figura 6.6 Pantalla de Información del Cliente no Existente

6.1.3 MODIFICAR CLIENTE

1. Realice los pasos para Consultar un Cliente 6.1.2.

Mantenimiento de Cliente

INFORMACION DEL CLIENTE

Código: 30 ... F-Ingreso: 27/02/2005

Nombre: juan carlos Apellido: romo rendon

F / Nacimiento: 12/05/1980 Cedula: 0912133196

Edad: 24 Años Telefono: 2373759

Dirección: guerrero valenzuela 1004 y argentina

Estado civil: ☒ soltero ☐ casado ☐ viudo ☐ divorciado

APORTES

☒ AP.IESS ☒ AP.RENTA

INFORMACION EMPRESARIAL

Compañía: Ecuador Cargo: vendedor

Sueldo: 200 Dólares Antigüedad: 5 meses

Figura 6.7 Pantalla de Modificación del cliente

2. Modifique la información.
- Si ha realizado los pasos correctamente le aparecerá el mensaje siguiente:

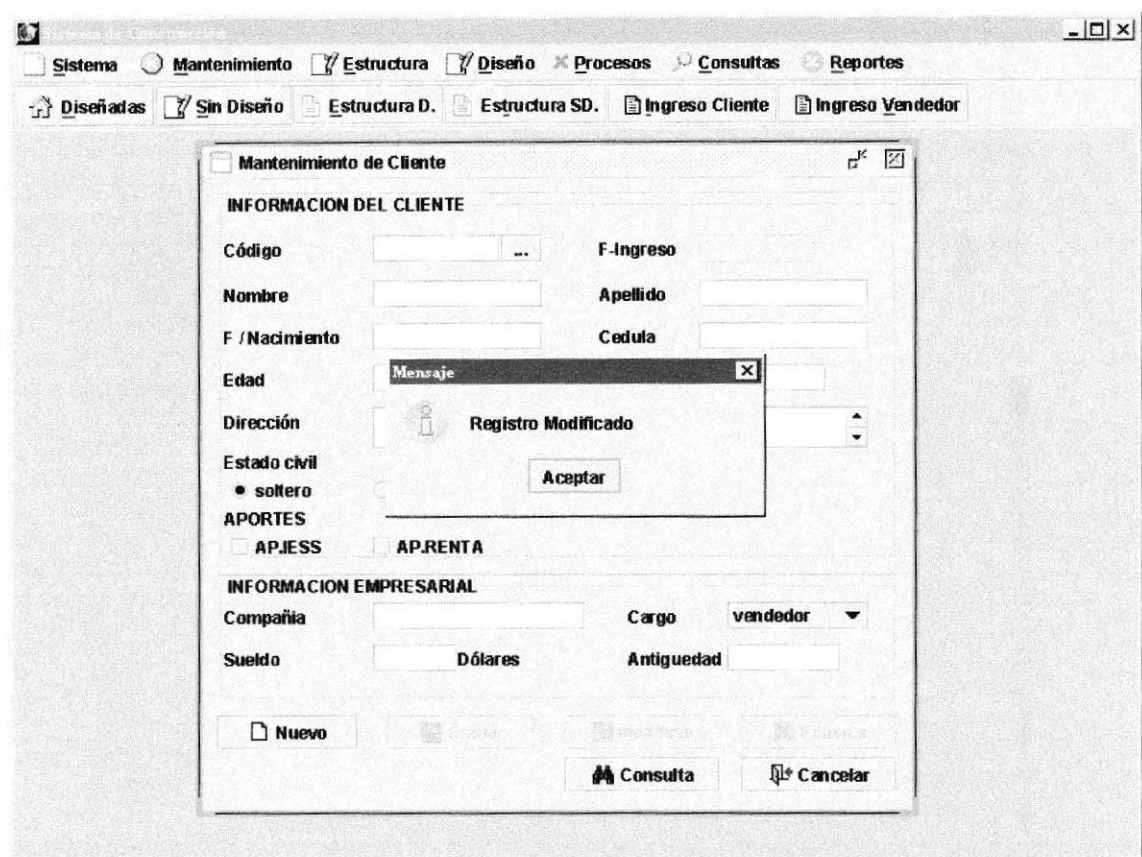


Figura 6.8 Pantalla de Información de registro Modificado

3. Dé un clic en el botón **Aceptar** y la información quedará modificada.

Sugerencia:	Otra forma de realizar esta operación es ingresando un número de cédula existente y presionar ENTER.
-------------	--

6.1.4 ELIMINAR CLIENTE

1. Realice los pasos para Consultar un Cliente.
2. Verifique la persona que desea eliminar.

Sistema de Construcción

☐ Sistema
 ☐ Mantenimiento
 ☒ Estructura
 ☒ Diseño
 ☒ Procesos
 ☒ Consultas
 ☒ Reportes

☒ Diseñadas
 ☒ Sin Diseño
 ☒ Estructura D.
 ☒ Estructura SD.
 ☒ Ingreso Cliente
 ☒ Ingreso Vendedor

Mantenimiento de Cliente

INFORMACION DEL CLIENTE

Código	30	F-Ingreso	27/02/2005
Nombre	Juan Carlos	Apellido	romo rendon
F / Nacimiento	12/05/1980	Cedula	0912133196
Edad	24 Años	Telefono	2373759
Dirección	guerrero valenzuela 1004 y argentina		
Estado civil	☒ soltero ☐ casado ☐ viudo ☐ divorciado		
APORTES			
☒ AP.IESS ☒ AP.RENTA			
INFORMACION EMPRESARIAL			
Compañía	Ecuador	Cargo	vendedor
Sueldo	200 Dólares	Antigüedad	5 meses

Figura 6.9 Pantalla de Eliminación del cliente

Dé un clic en el botón  o presione las teclas Alt + E.

3. Luego aparecerá el siguiente mensaje:

Sistema de Construcción

☐ Sistema
 ☐ Mantenimiento
 ☒ Estructura
 ☒ Diseño
 ☒ Procesos
 ☒ Consultas
 ☒ Reportes

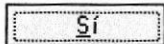
☒ Diseñadas
 ☒ Sin Diseño
 ☒ Estructura D.
 ☒ Estructura SD.
 ☒ Ingreso Cliente
 ☒ Ingreso Vendedor

Mantenimiento de Cliente

INFORMACION DEL CLIENTE

Código	30	F-Ingreso	27/02/2005
Nombre	Juan Carlos	Apellido	romo rendon
F / Nacimiento	12/05/1980	Cedula	0912133196
Edad	2	Mensaje	
Dirección	¿Está seguro de eliminar?		
Estado civil	☒ soltero ☐ casado ☐ viudo ☐ divorciado		
APORTES			
☒ AP.IESS ☒ AP.RENTA			
INFORMACION EMPRESARIAL			
Compañía	Ecuador	Cargo	vendedor
Sueldo	200 Dólares	Antigüedad	5 meses

Figura 6.10 Pantalla de Confirmación de Eliminación de Cliente

4. Confirme si desea eliminar la Persona escogida.
5. Si elige  el registro será eliminado, luego de lo cual, aparecerá el siguiente mensaje.

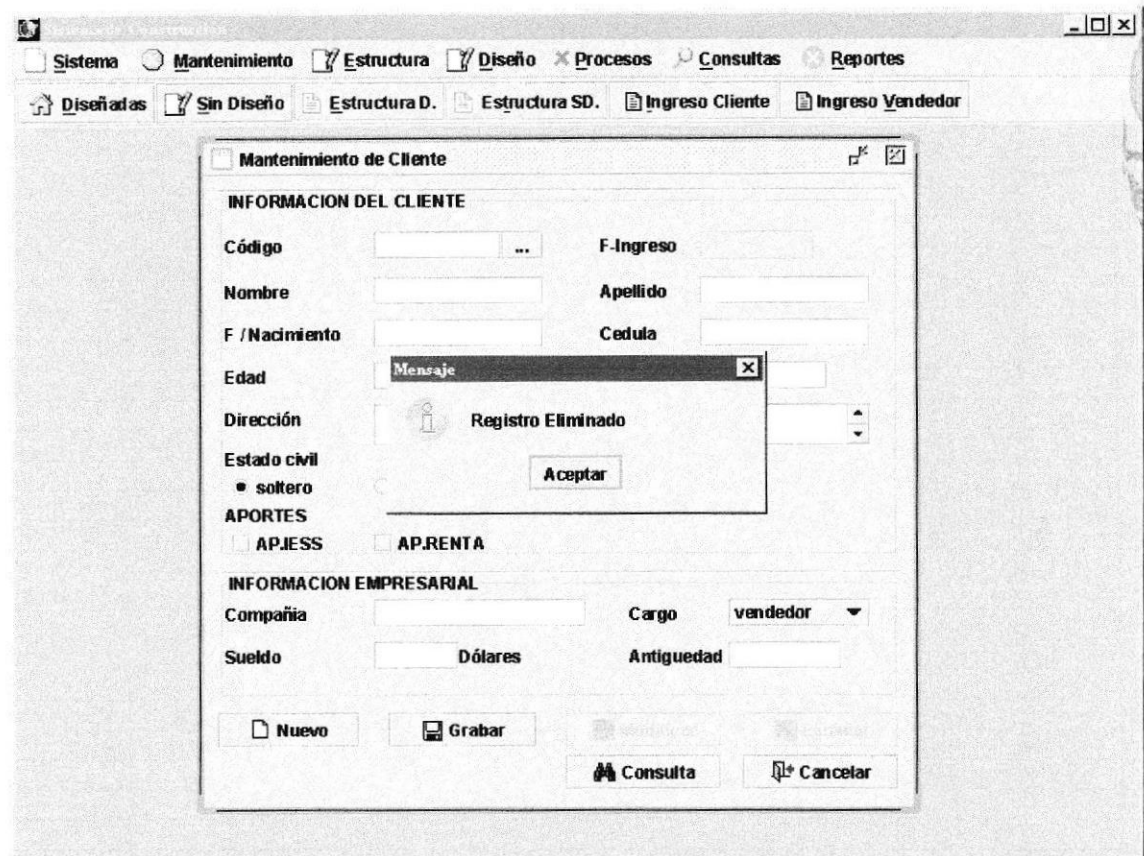


Figura 6.11 Pantalla de Información de Registro Eliminado

Nota:	El proceso de consulta se podrá realizar después de la eliminación sin ningún problema, ya que se podrá seleccionar el registro, luego su respectiva visualización por pantalla. La diferencia estará dada en su estado el cual aparecerá como Inactivo.
Nota:	En el mensaje “Desea eliminar” haga clic en Sí o No para cancelar la operación.
Sugerencia:	Dé clic en el botón Cancelar para cancelar cualquier operación.

6.2 ABRIR VENDEDOR

Para ejecutar la opción Vendedor se deben seguir los siguientes pasos:

1. En menú principal haga clic en <**Mantenimiento**>.
2. A continuación, haga clic en <**Vendedor**>.

Ejecutando los dos pasos anteriores, mostrará la siguiente pantalla:

Sistema de Construcción

Sistema Mantenimiento Estructura Diseño Procesos Consultas Reportes

Diseñadas Sin Diseño Estructura D. Estructura SD. Ingreso Cliente Ingreso Vendedor

Mantenimiento de Vendedor

INFORMACION DEL VENDEDOR

Código [] F-Ingreso 27/02/2005

Nombre [] Apellido []

F / Nacimiento [] Cedula []

Edad [] Años Telefono []

Dirección []

Estado civil

☐ soltero ☐ casado ☐ viudo ☐ divorciado

INFORMACION SOCIAL

APORTES

☐ AP.JESS ☐ AP.RENTA Cargo vendedor

☐ Nuevo

Figura 6.12 Pantalla de Mantenimiento de Vendedor (paso 1).

6.2.1 INGRESAR VENDEDOR

Para registrar una Vendedor específica usted debe realizar los siguientes pasos:

1. Para abrir la pantalla de Vendedor, haga referencia al punto 6.1.
2. Haga clic en el botón Nuevo .
3. Automáticamente aparece el código que le corresponde .
4. Ingrese el título, nombre, apellido y cargo que será registrado en la opción Título, Nombre, Apellido y cargo.
5. Haciendo uso del ratón dé clic en la flecha ▼ para presentar el cargo.

6. Sírvasse llenar todos los campos necesarios para un correcto registro de la Cliente que se está procesando.

Figura 6.13 Pantalla de Ingreso del Vendedor

7. Haga clic en el botón  o presione las teclas Alt + G.
- Si el Ingreso fue realizado satisfactoriamente se observará el mensaje siguiente:

Figura 6.14 Pantalla de Información de Registro Ingresado

8. Dé clic en el botón  y la información habrá quedado ingresada.

Sugerencia:

Para Moverse de una casilla a otra utilice la tecla TAB.

6.2.2 CONSULTAR VENDEDOR

Para realizar la consulta de un vendedor, realice los siguientes pasos:

1. Para abrir la pantalla de vendedor, haga referencia al punto 6.2.1
2. Para consultar dar clic a la bontón de búsqueda y aparecerá una ventana que permite buscar por código nombre o apellido

The screenshot shows a software window titled 'Sistema de Construcción'. The menu bar includes: Sistema, Mantenimiento, Estructura, Diseño, Procesos, Consultas, and Reportes. The toolbar includes: Diseñadas, Sin Diseño, Estructura D., Estructura SD., Ingreso Cliente, and Ingreso Vendedor. The main area displays the 'Mantenimiento de Vendedor' form.

Mantenimiento de Vendedor

INFORMACION DEL VENDEDOR

Código	500	F-Ingreso	27/02/2005
Nombre	Juan Carlos	Apellido	Romo Rendon
F / Nacimiento	12/05/1980	Cedula	0912133196
Edad	24 Años	Telefono	2373759
Dirección	guerrero valenzuela 1004 y argentina		
Estado civil	☐ soltero ☒ casado ☐ viudo ☐ divorciado		

INFORMACION SOCIAL APORTES

☐ AP.IESS	☐ AP.RENTA	Cargo	vendedor
----------------------------------	-----------------------------------	-------	----------

Buttons: Nuevo, Consultar, Modificar, Eliminar, Consulta, Cancelar.

Figura 6.15 Pantalla de Consulta del Vendedor

3. Otra forma de consultar es digitando el código y dar clic al botón consultar y el código no existe el sale el siguiente mensaje.

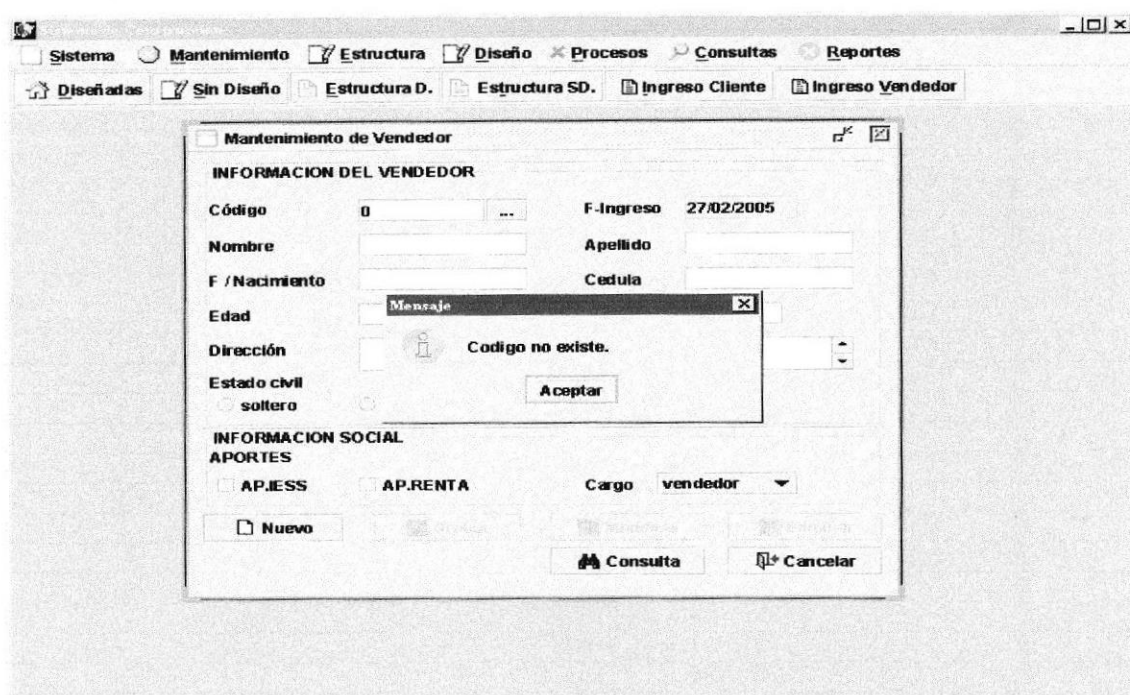


Figura 6.16 Pantalla de Información de Vendedor no Existente

6.2.3 MODIFICAR VENDEDOR

1. Realice los pasos para Consultar un Vendedor 6.2.2.

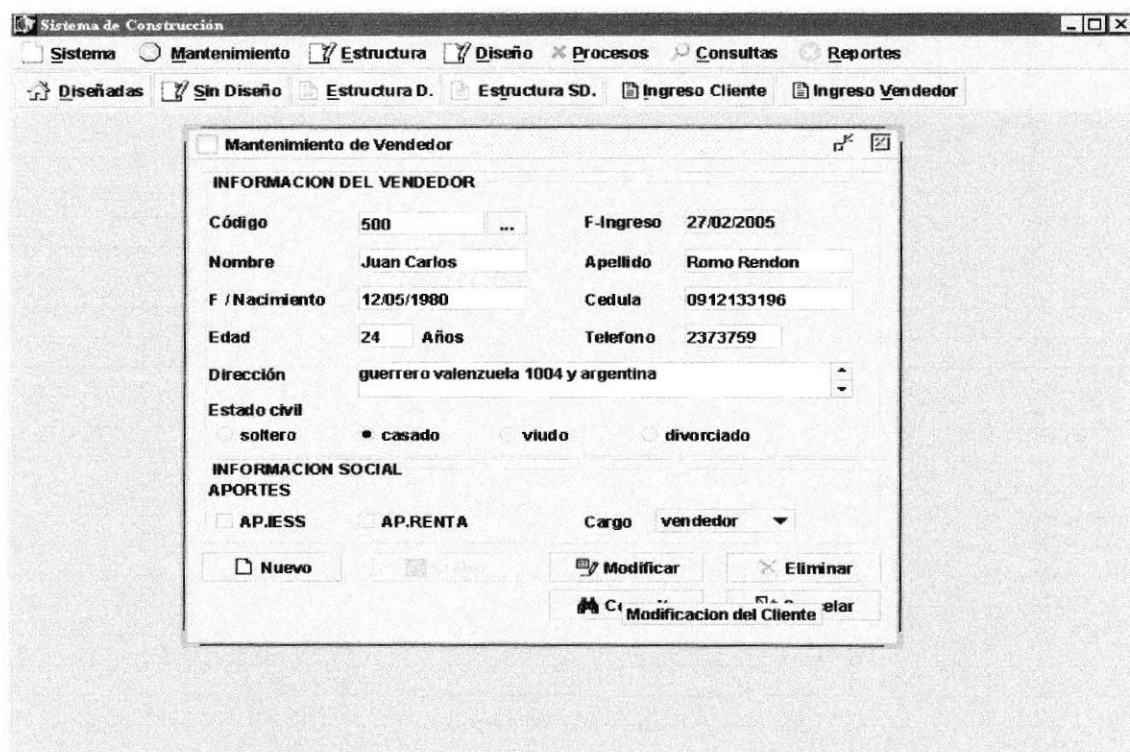


Figura 6.17 Pantalla de Modificación del Vendedor

2. Modifique la información.

- Si ha realizado los pasos correctamente le aparecerá el mensaje siguiente:

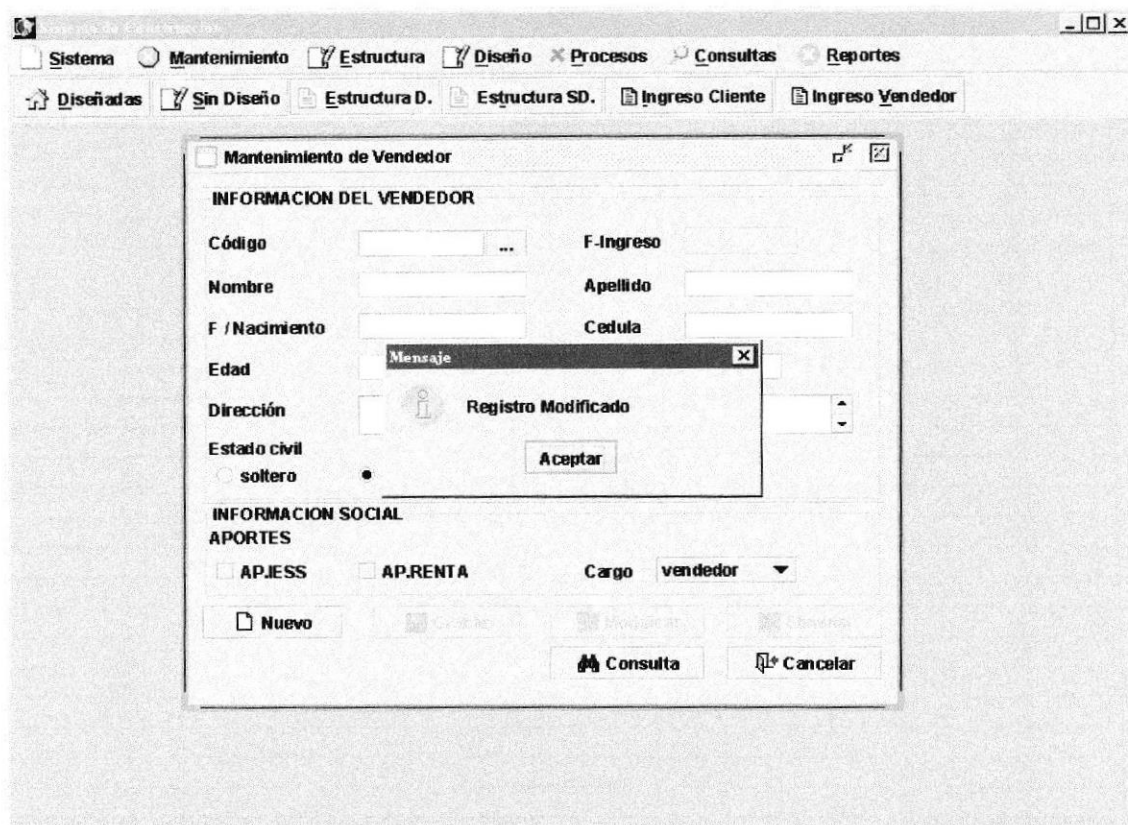


Figura 6.18 Pantalla de Información de Registro Modificado.

3. Dé un clic en el botón **Aceptar** y la información quedará modificada.

Sugerencia:	Otra forma de realizar esta operación es ingresando un número de cédula existente y presionar ENTER.
-------------	--

6.2.4 ELIMINAR VENDEDOR

1. Realice los pasos para Consultar un Vendedor.
2. Verifique la persona que desea eliminar.
3. Dé un clic en el botón **Eliminar** o presione las teclas Alt + E.
4. Luego aparecerá el siguiente mensaje:

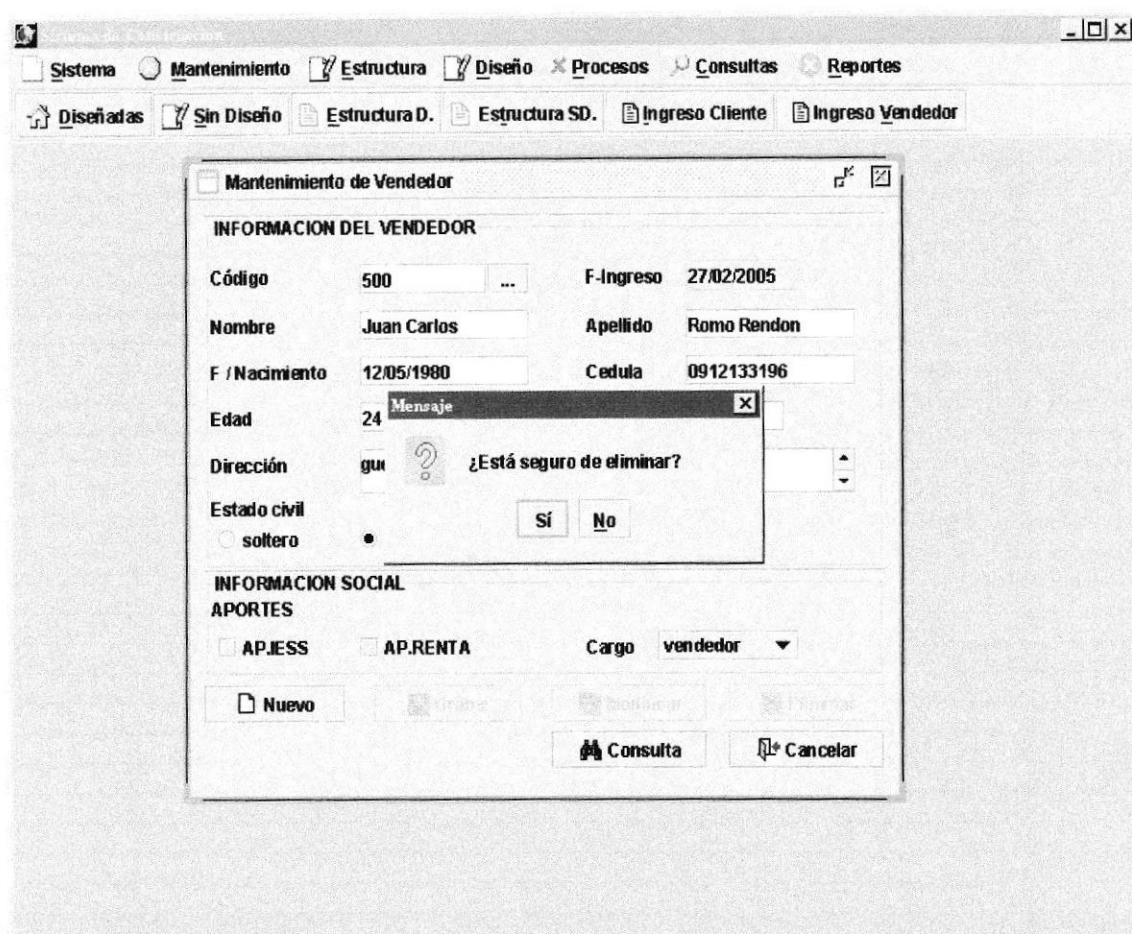


Figura 6.19 Pantalla de Confirmación de Eliminación del Vendedor.

5. Confirme si desea eliminar la Persona escogida.
6. Si elige el registro será eliminado, luego de lo cual, aparecerá el siguiente mensaje.

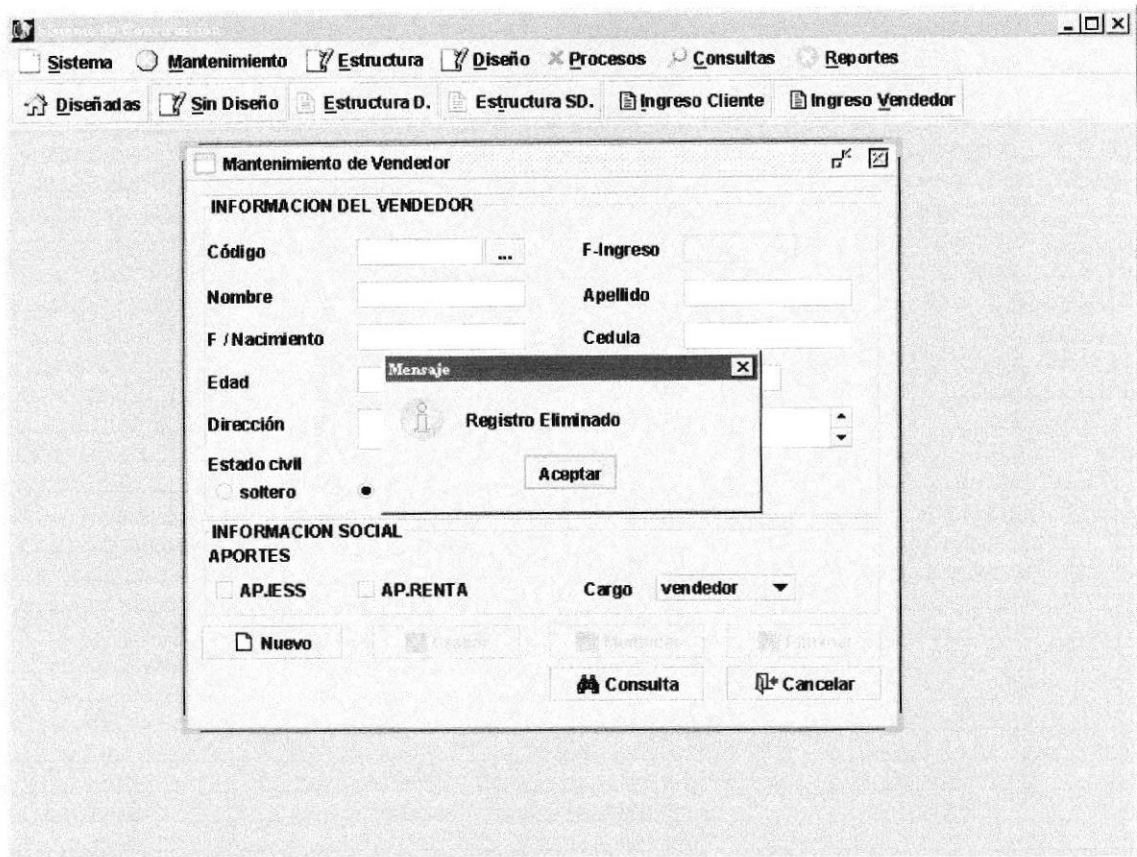


Figura 6.20 Pantalla de Información de Registro Eliminado.

Nota:	El proceso de consulta se podrá realizar después de la eliminación sin ningún problema, ya que se podrá seleccionar el registro, luego su respectiva visualización por pantalla. La diferencia estará dada en su estado el cual aparecerá como Inactivo.
Nota:	En el mensaje “Desea eliminar” haga clic en Sí o No para cancelar la operación.
Sugerencia:	Dé clic en el botón Cancelar para cancelar cualquier operación.

6.3. ABRIR CARGO

Para ejecutar la opción Cliente se deben seguir los siguientes pasos:

1. En menú principal haga clic en <Mantenimiento>.
2. A continuación, haga clic en <Cargo>.

Ejecutando los dos pasos anteriores, mostrará la siguiente pantalla:

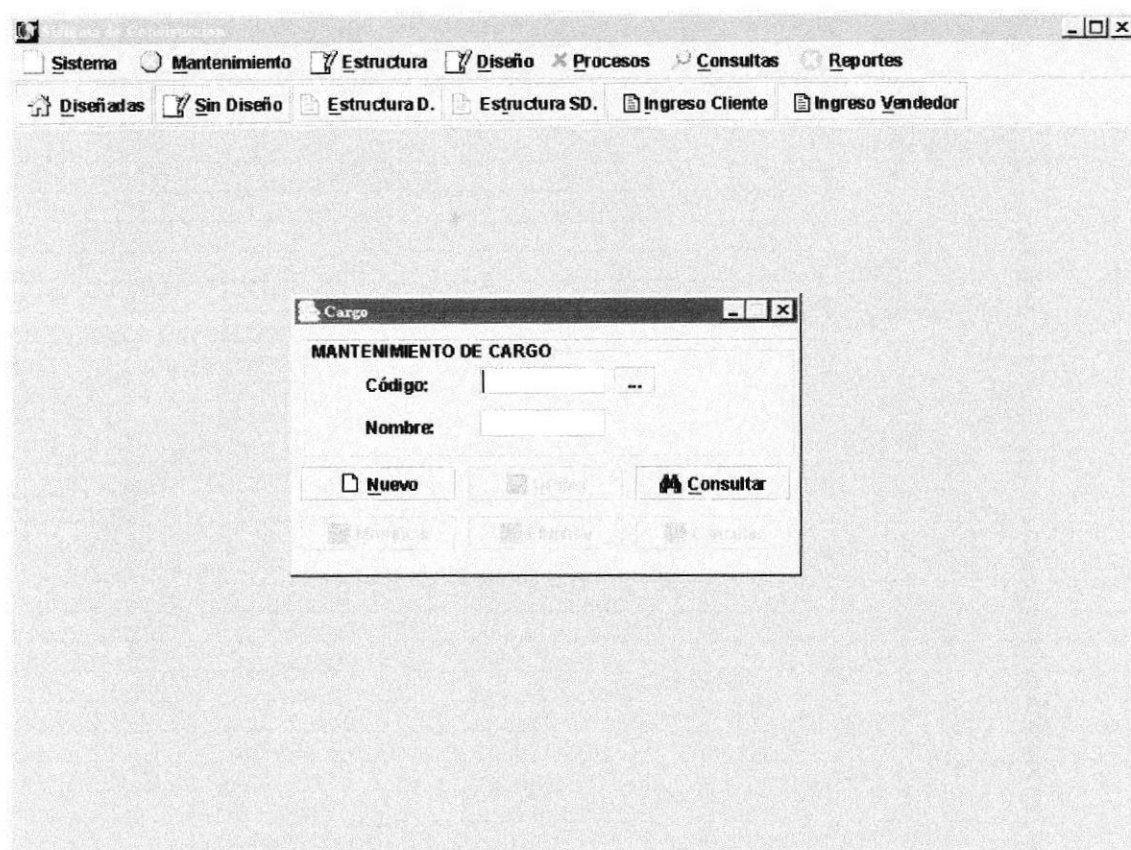


Figura 6.21 Pantalla de Mantenimiento de Cargo (paso 1).

6.3.1 INGRESAR CARGO

Para registrar una Cargo específica usted debe realizar los siguientes pasos:

1. Para abrir la pantalla de Cargo, haga referencia al punto 6.3.
2. Haga clic en el botón Nuevo.
3. Automáticamente aparecerá el código que le corresponde.
4. Ingrese el nombre del cargo.
5. Sírvese llenar todos los campos necesarios para un correcto registro.

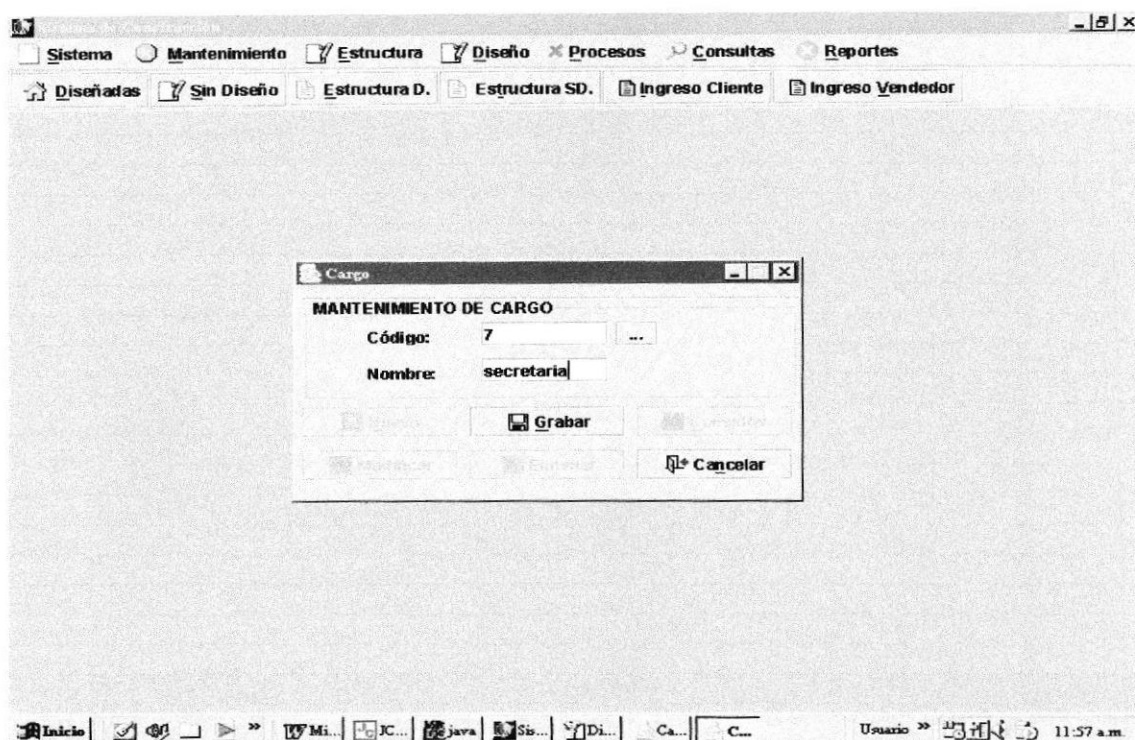


Figura 6.22 Pantalla de Ingreso del Cargo

6. Haga clic en el botón  o presione las teclas Alt + G.
- Si el Ingreso fue realizado satisfactoriamente se observará el mensaje siguiente:

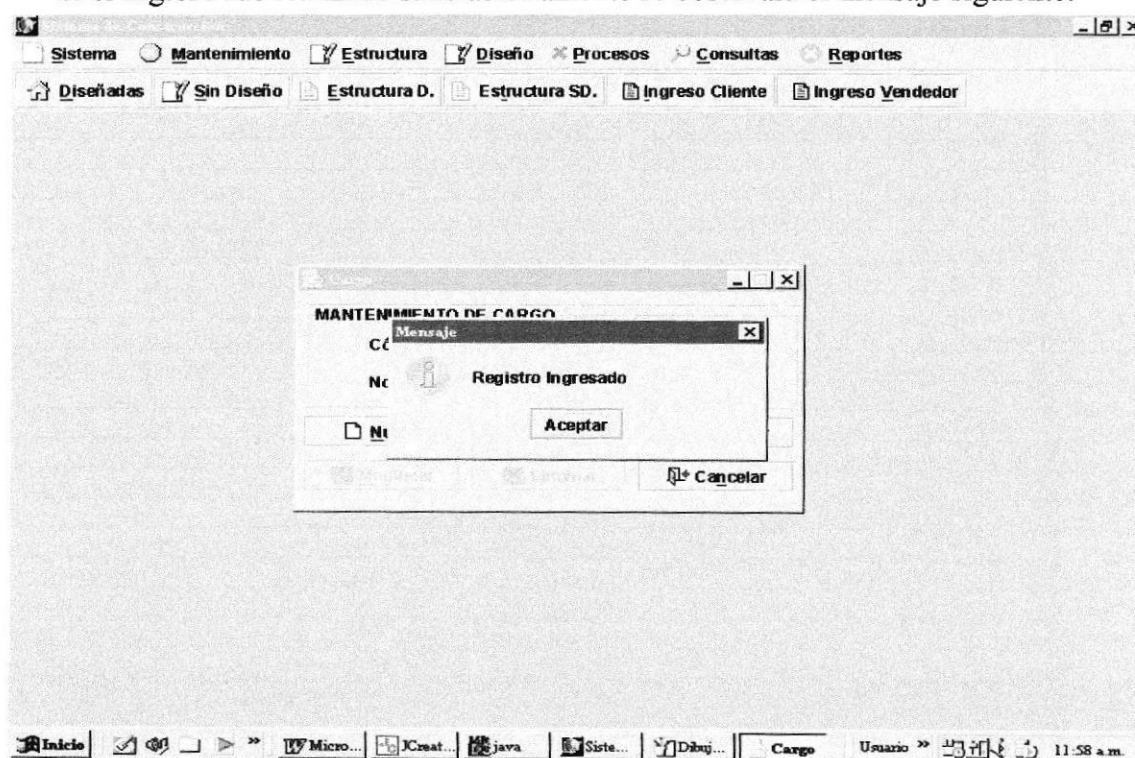


Figura 6.23 Pantalla de Información de registro Ingresado.

7. Dé clic en el botón **Aceptar** y la información habrá quedado ingresada.

Sugerencia:	Para Moverse de una casilla a otra utilice la tecla TAB.
-------------	--

6.3.2 CONSULTAR CARGO

Para realizar la consulta de un Cargo, realice los siguientes pasos:

1. Para abrir la pantalla de Cargo, haga referencia al punto 6.3.
2. Para consultar dar clic a la botón de búsqueda y aparecerá una ventana que permite buscar por código nombre.
3. Otra forma de consultar es digitando el código y dar clic al botón consultar y el código no existe mostrará el siguiente mensaje.

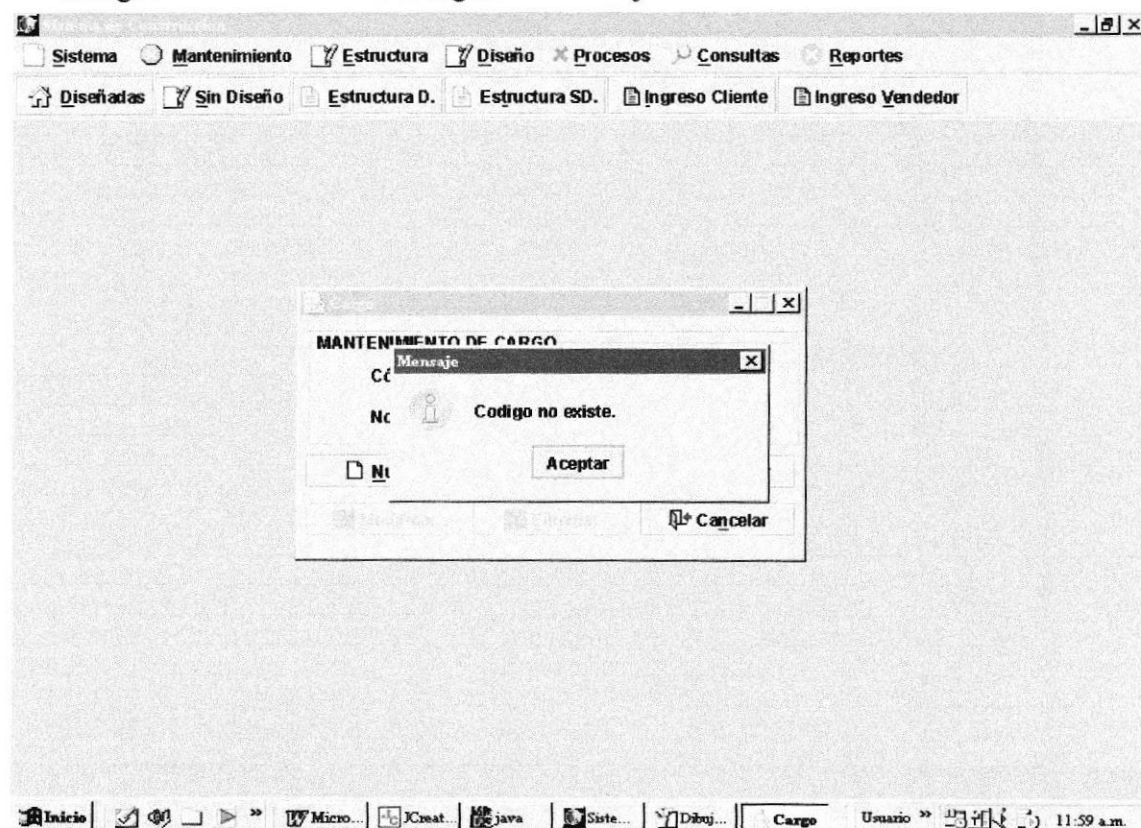


Figura 6.24 Pantalla de Información de Cargo no Existente.

6.3.3 MODIFICAR CARGO

1. Realice los pasos para Consultar un cargo.

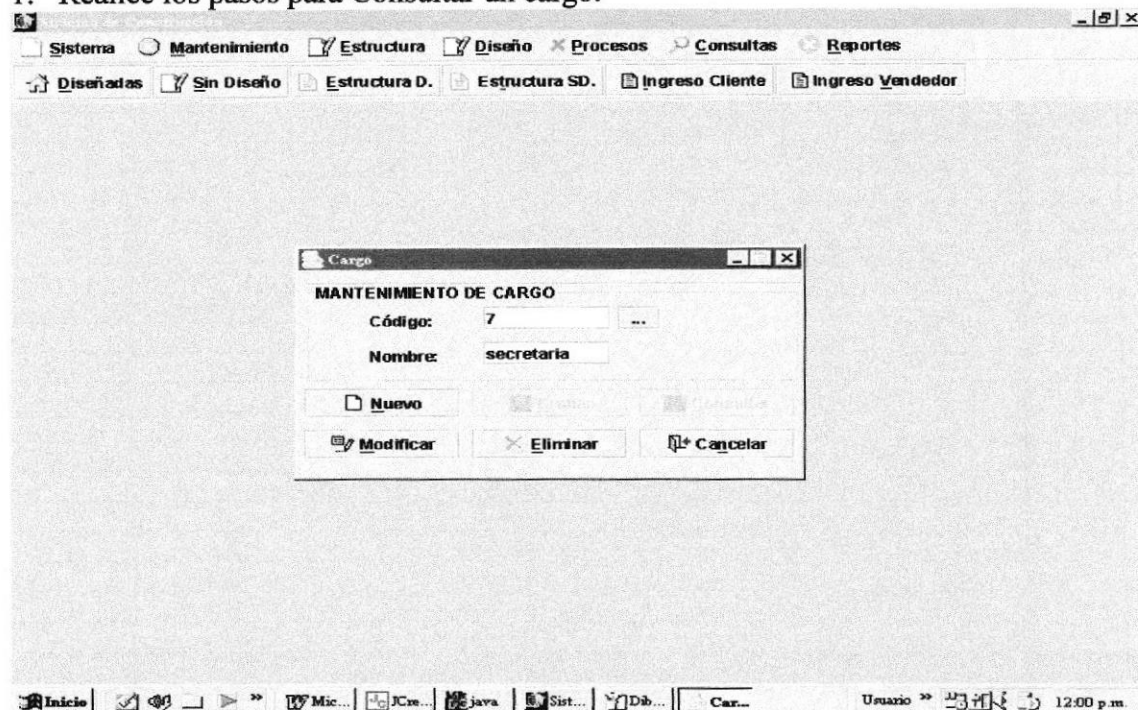


Figura 6.25 Pantalla de Modificación del Cargo

2. Modifique la información.

- Si ha realizado los pasos correctamente le aparecerá el mensaje siguiente:

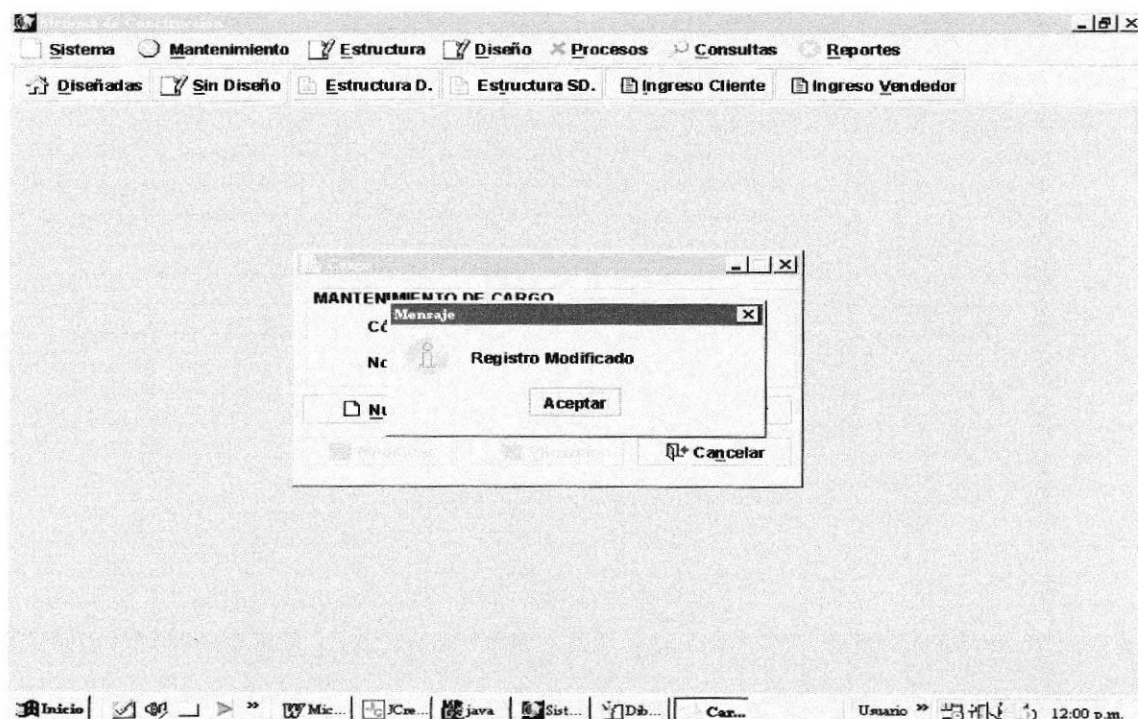


Figura 6.26 Pantalla de Información de Registro Modificado

3. Dé un clic en el botón **Aceptar** y la información quedará modificada.

Sugerencia:	Otra forma de realizar esta operación es ingresando un número de cédula existente y presionar ENTER.
-------------	--

6.3.4 ELIMINAR CARGO

1. Realice los pasos para Consultar un Cargo.
2. Verifique el cargo que desea eliminar.
3. Dé un clic en el botón  o presione las teclas Alt + E.
4. Luego aparecerá el siguiente mensaje:

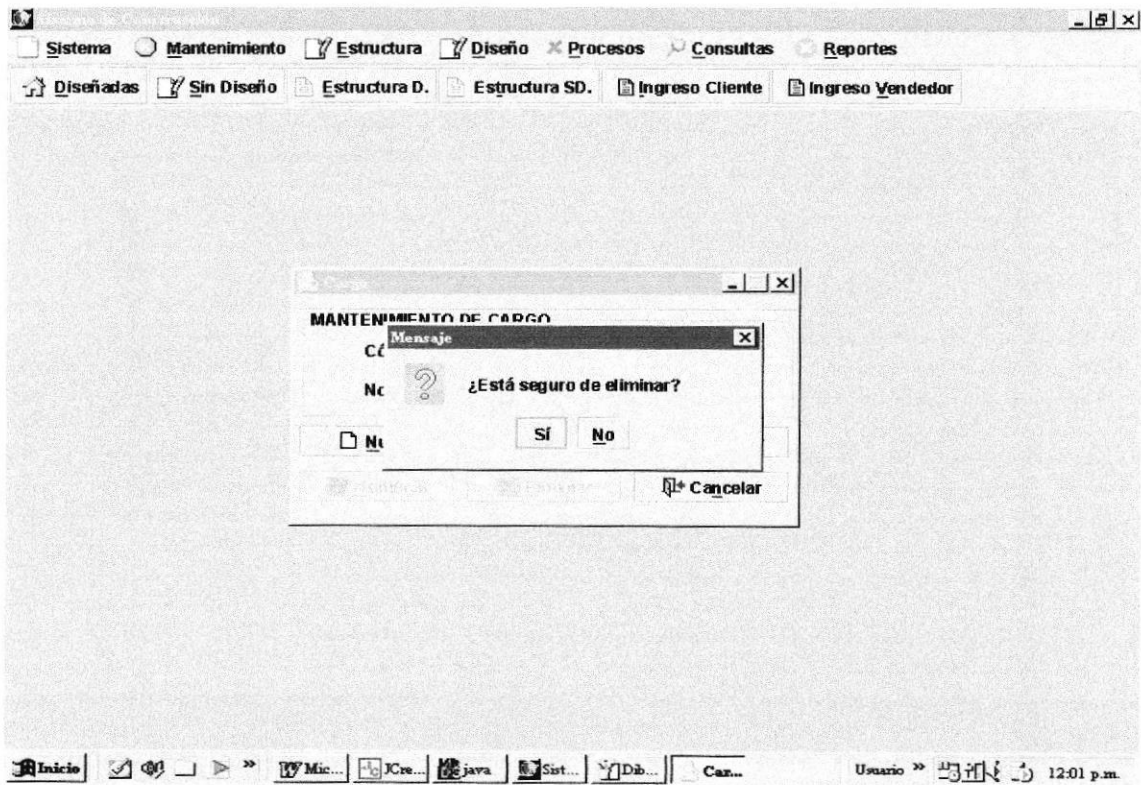
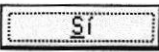


Figura 6.27 Pantalla de Confirmación de Eliminación del cargo

5. Confirme si desea eliminar el cargo escogida.
6. Si elige  el registro será eliminado, luego de lo cual, aparecerá el siguiente mensaje.

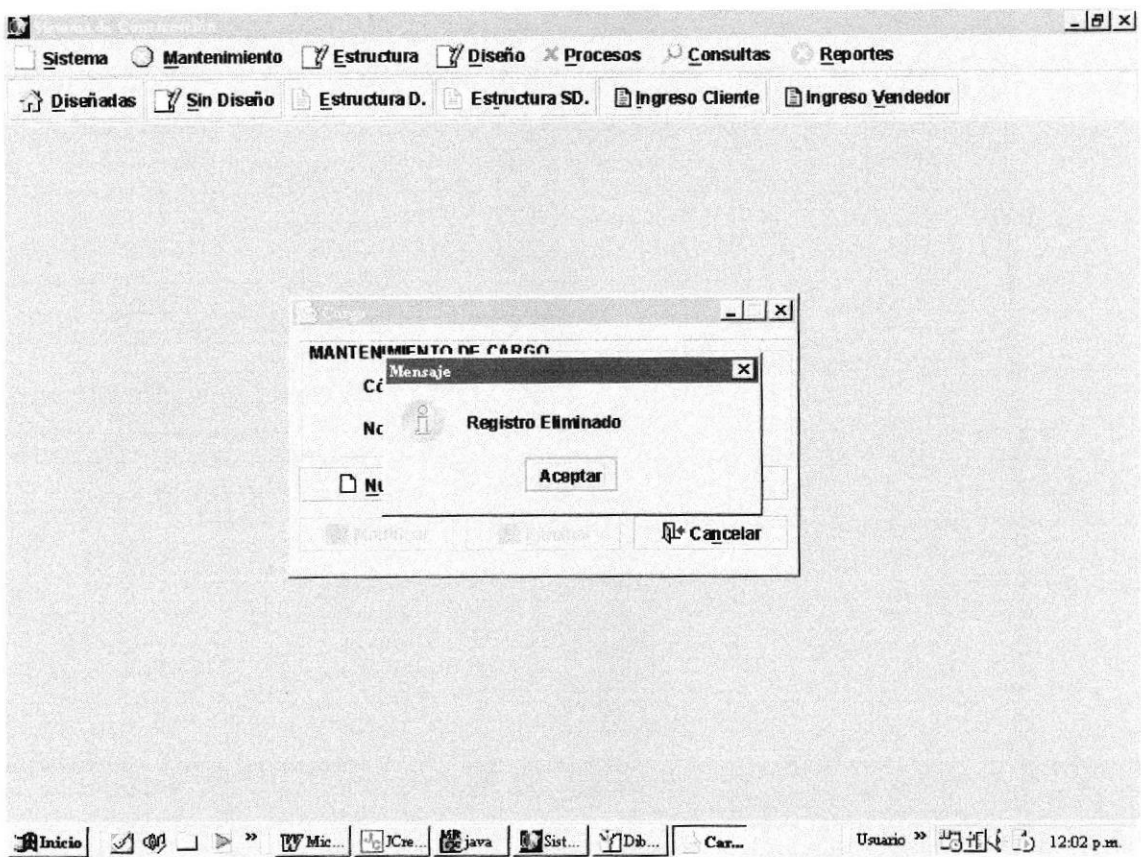


Figura 6.28 Pantalla de Información de Registro Eliminado

Nota:	El proceso de consulta se podrá realizar después de la eliminación sin ningún problema, ya que se podrá seleccionar el registro, luego su respectiva visualización por pantalla. La diferencia estará dada en su estado el cual aparecerá como Inactivo.
Nota:	En el mensaje “Desea eliminar” haga clic en Sí o No para cancelar la operación.
Sugerencia:	Dé clic en el botón Cancelar para cancelar cualquier operación.



CAPÍTULO 7.

MENÚ ESTRUCTURA

7. MENÚ ESTRUCTURA

En el menú de estructura, visualizaremos la pantalla Acerca de Estructura diseñadas y no diseñadas.

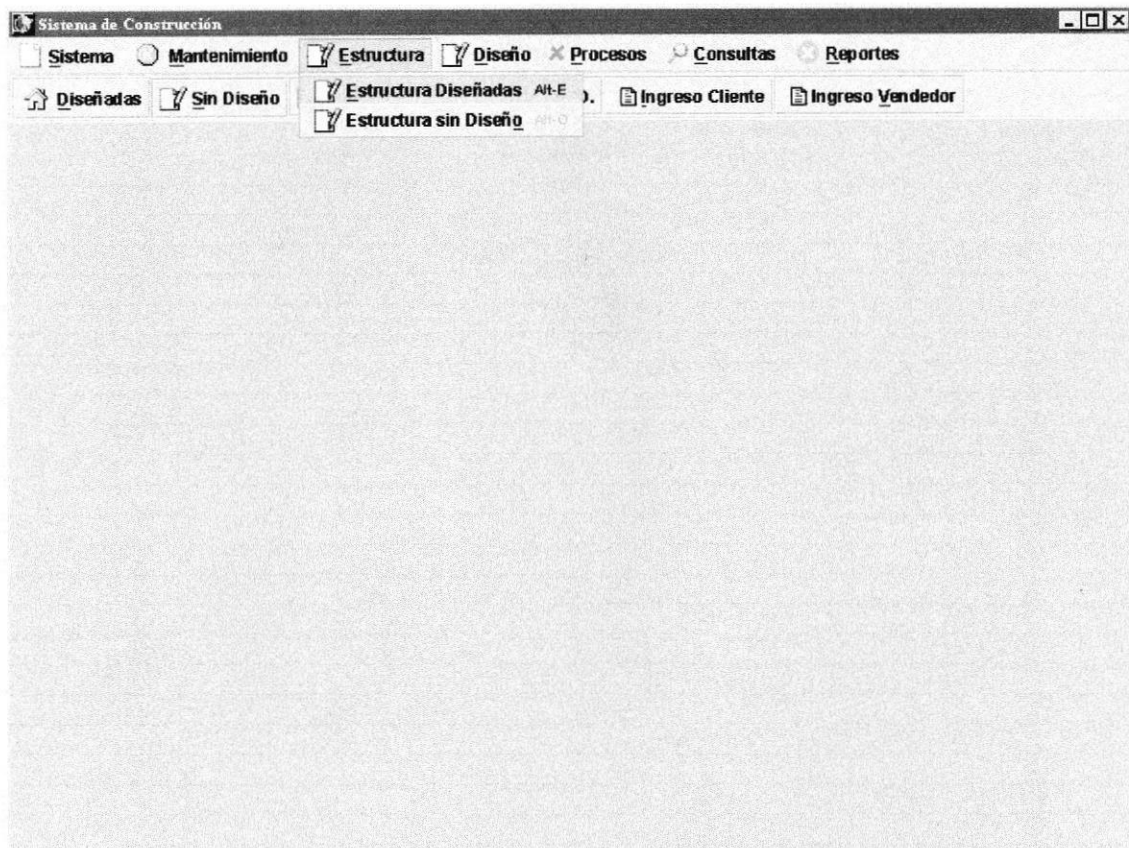


Figura 7.1 Menú Estructura.

7.1 CASA DISEÑADAS

Permite registrar una casa diseñadas.

7.1.1 ABRIR ESTRUCTURA DE CASA DISEÑADAS

Para ejecutar la opción artículos se deben seguir los siguientes pasos:

1. En menú principal haga clic en **<Estructura>**.
2. A continuación, haga clic en **<Estructura diseñadas >**.

Ejecutando los dos pasos anteriores, mostrará la siguiente pantalla:

The screenshot shows a software window titled 'Sistema de Construcción'. It has a menu bar with 'Sistema', 'Procesos', 'Estructura', 'Mantenimiento', 'Diseño', 'Consultas', and 'Reportes'. Below the menu bar is a toolbar with icons and labels: 'Diseñadas', 'Sin Diseño', 'Estructura D.', 'Estructura SD.', 'Ingreso Cliente', and 'Ingreso Vendedor'. The main area displays a form titled 'ESTRUCTURA DISEÑADA'. The form contains the following fields:

Código	3	Nombre	Viviana
Número Baño	2	N.Habitación	3
Metro Contruido	72	C.de Terreno	100
Ubicación Sector	c	Precio	6800
Tipo de Casas	Econ. un...	Garajes	☒ si ☐ no
Interior	eco1\interior5.gif		
Fachada	eco1\casa6.gif		
Exterior	eco1\casa66.gif		
Interior Grande	eco1\interior55.gif		
Descripción			

At the bottom of the form are several buttons: 'Nuevo', 'Modificar', 'Eliminar', 'Consultar', and 'Cancelar'.

Figura 7.2 Pantalla de Estructura Diseñada (paso 1).

7.1.2 INGRESAR CASA DISEÑADA

1. Realice los pasos 7.1 para abrir la pantalla casa diseñadas.
2. Haga clic en el botón **Nuevo** y automáticamente me sale el número de la casa diseñadas
3. El ingreso de los demás campo de las casas diseñadas.

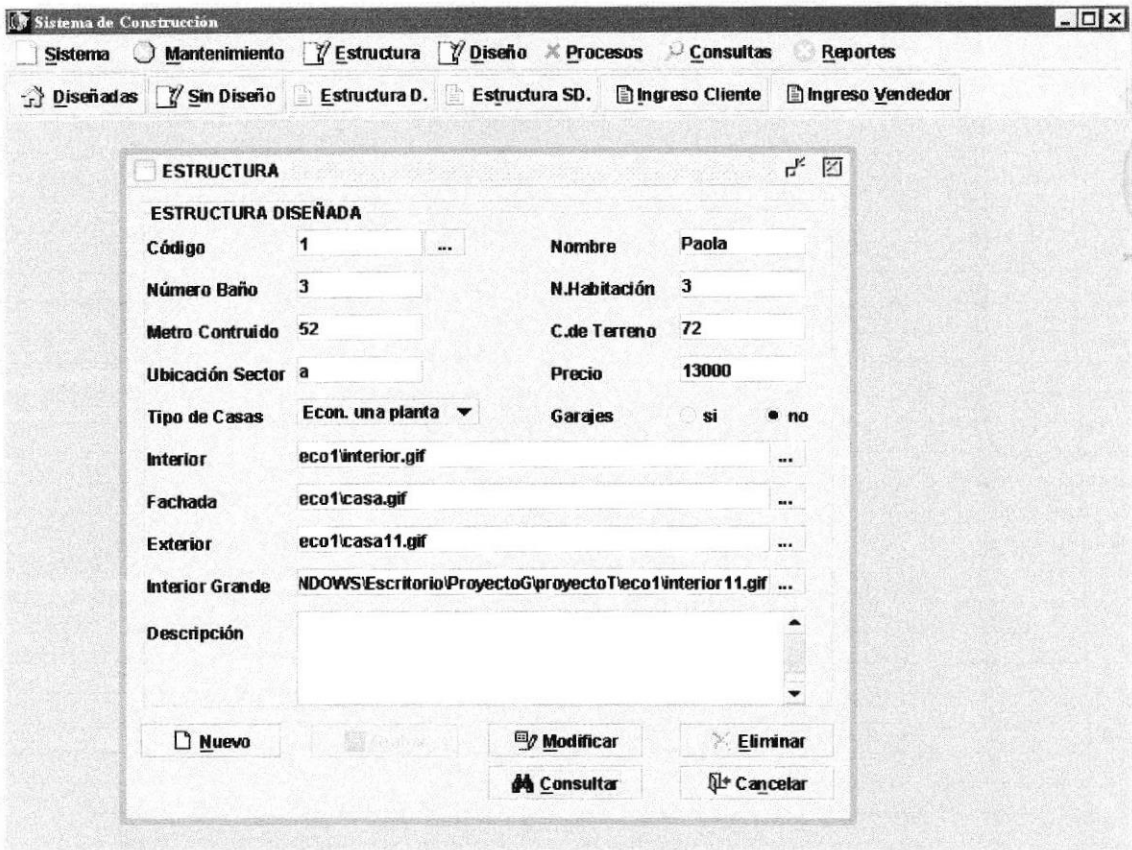


Figura 7.3 Pantalla de Ingreso de Estructura Diseñada.

- 4. A continuación haga clic en el botón Grabar.
- Si el Ingreso fue realizado satisfactoriamente se observará el mensaje siguiente:

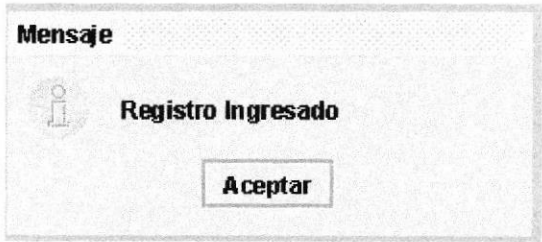


Figura 7.4 Pantalla de Información de Registro Ingresado.

7.1.3.CONSLUTAR CASA DISEÑADAS

- 1. Realice los pasos 7.1.1 para abrir la pantalla casas diseñadas

- Haga clic en la búsqueda de casas diseñadas y elija el número del mismo u otra forma de realizar esta operación es ingresando un número de la casas diseñadas existente y presionar Consultar.
- Luego le aparecerá los datos de la casas diseñadas como se muestra en la siguiente pantalla:

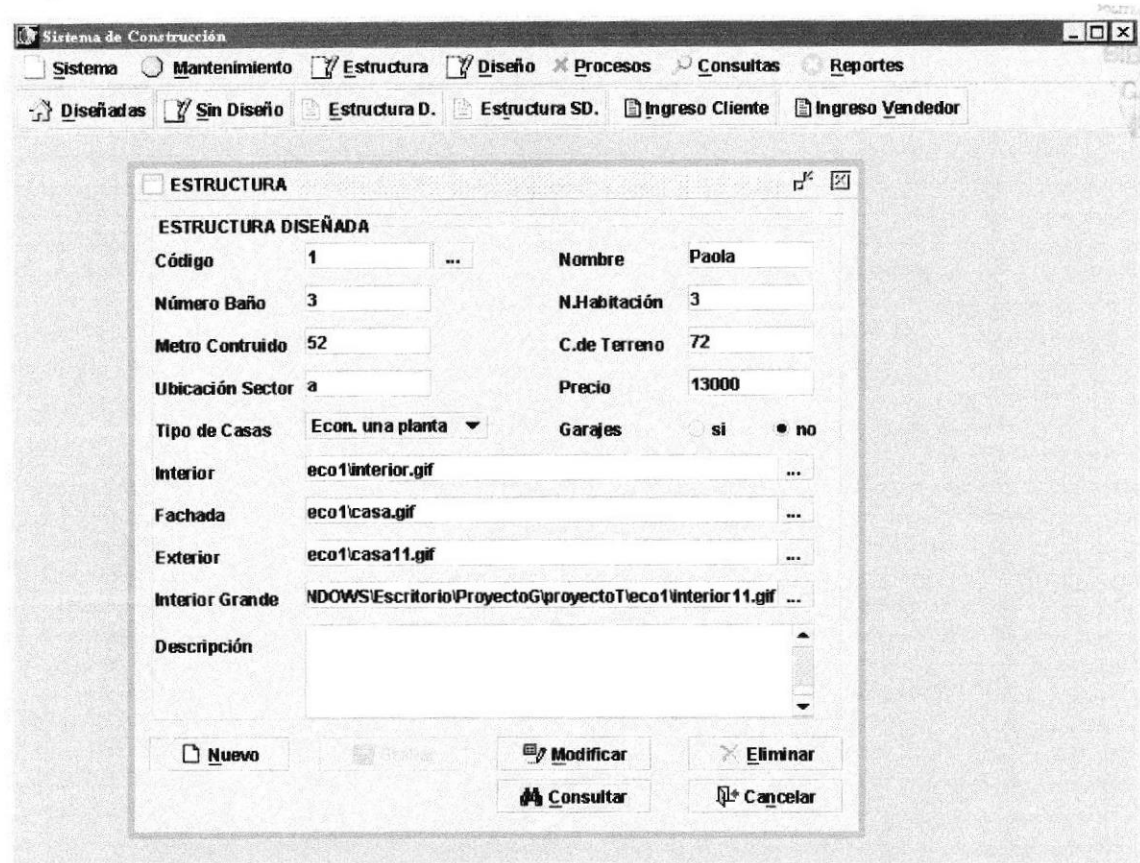


Figura 7.5 Pantalla de Consulta de Estructura Diseñada.

Sugerencia:	Otra forma de realizar esta operación es ingresando el código y presionar Consultar.
Nota:	Si el código no existe el sistema se presentará un mensaje que dice la casa diseñada no existe.

7.1.4. MODIFICAR CASA DISEÑADAS

- Realice los pasos 7.1.1 para abrir la pantalla de las casas diseñadas
- Haga clic en la búsqueda de casas diseñadas y elija el número del mismo u otra forma de realizar esta operación es ingresando un número de las casas diseñadas existente y presionar Consultar.
- Luego le aparecerán los datos de las casas diseñadas como se muestra en la siguiente pantalla:

Sistema de Construcción

Sistema Procesos Estructura Mantenimiento Diseño Consultas Reportes

Diseñadas Sin Diseño Estructura D. Estructura SD. Ingreso Cliente Ingreso Vendedor

ESTRUCTURA

ESTRUCTURA DISEÑADA

Código	3	Nombre	Viviana
Número Baño	2	N.Habitación	3
Metro Contruido	72	C.de Terreno	100
Ubicación Sector	c	Precio	6800
Tipo de Casas	Econ. un...	Garajes	☒ si ☐ no
Interior	eco1\interior5.gif		
Fachada	eco1\casa6.gif		
Exterior	eco1\casa66.gif		
Interior Grande	eco1\interior55.gif		
Descripción			

Nuevo Modificar Eliminar Consultar Cancelar

Figura 7.6 Pantalla de Modificación de Estructura Diseñada.

- Usted modifica cual información de la casa diseñadas después hacer un clic en el botón modificar
- A Continuación aparecerá un mensaje informativo, donde comunica que el registro fue modificado.

7.1.5 ELIMINAR CASA DISEÑADAS

En este punto usted podrá Eliminar las Casas diseñadas específicas.

- Realice los pasos del punto 7.1. para abrir la pantalla de las Casas diseñadas y el punto 7.1.3 para consultar las Casas diseñadas.
- Luego haga clic en el botón eliminar y automáticamente se anula las Casas diseñadas

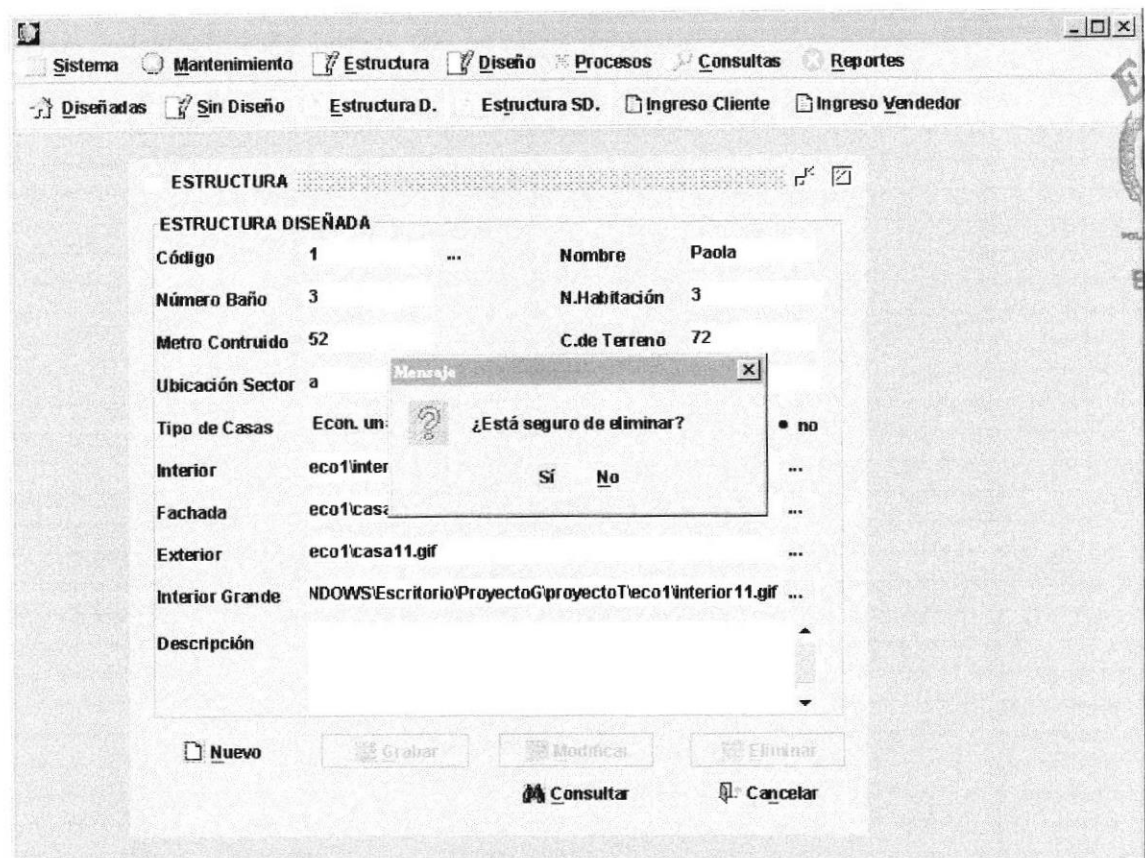


Figura 7.7 Pantalla de Confirmación de Eliminación de Estructura Diseñada.

3. Confirme si desea Eliminar las Casas diseñadas escogida.

Nota:	El proceso de consulta se podrá realizar después de la eliminación sin ningún problema, ya que se podrá seleccionar el registro, luego su respectiva visualización por pantalla. La diferencia estará dada en su estado el cual aparecerá como Inactivo.
Nota:	En el mensaje “Desea eliminar” haga clic en Sí o No para cancelar la operación.

Sugerencia:	Dé clic en el botón Cancelar para si desea Cancelar cualquier proceso.
--------------------	---

7.2 CASA NO DISEÑADAS

Permite registrar una casa diseñadas.

7.2.1 ABRIR ESTRUCTURA DE CASA NO DISEÑADAS

Para ejecutar la opción artículos se deben seguir los siguientes pasos:

1. En menú principal haga clic en <Estructura>.
2. A continuación, haga clic en <Estructura no diseñadas >

Ejecutando los dos pasos anteriores, mostrará la siguiente pantalla:

The screenshot shows a software window titled 'Sistema de Construcción' with a menu bar containing 'Sistema', 'Mantenimiento', 'Estructura', 'Diseño', 'Procesos', 'Consultas', and 'Reportes'. Below the menu bar is a toolbar with icons for 'Diseñadas', 'Sin Diseño', 'Estructura D.', 'Estructura SD.', 'Ingreso Cliente', and 'Ingreso Vendedor'. The main content area displays a sub-window titled 'ESTRUCTURA NO DISEÑADA'. This sub-window contains the following fields and controls:

- Codigo:** A text box containing the value '4'.
- Tipo:** A dropdown menu showing 'bloquePoma'.
- C.Metro Contruido:** A text box containing the value '230'.
- Descripcion:** A text box containing the value 'Casa de 1 planta'.
- Buttons:** At the bottom, there are five buttons: 'Nuevo' (with a plus icon), 'Modificar' (with a pencil icon), 'Eliminar' (with a trash icon), 'Consultar' (with a magnifying glass icon), and 'Cancelar' (with a close icon).

Figura 7.8 Pantalla de Estructura no Diseñada.(paso 1)

7.2.2 INGRESAR CASAS NO DISEÑADAS

1. Realice los pasos 7.2 para abrir la pantalla las casas no diseñadas.
2. Haga clic en el botón y automáticamente me sale el número de las casas diseñadas

3. El ingreso los demás campo de las casas no diseñadas.

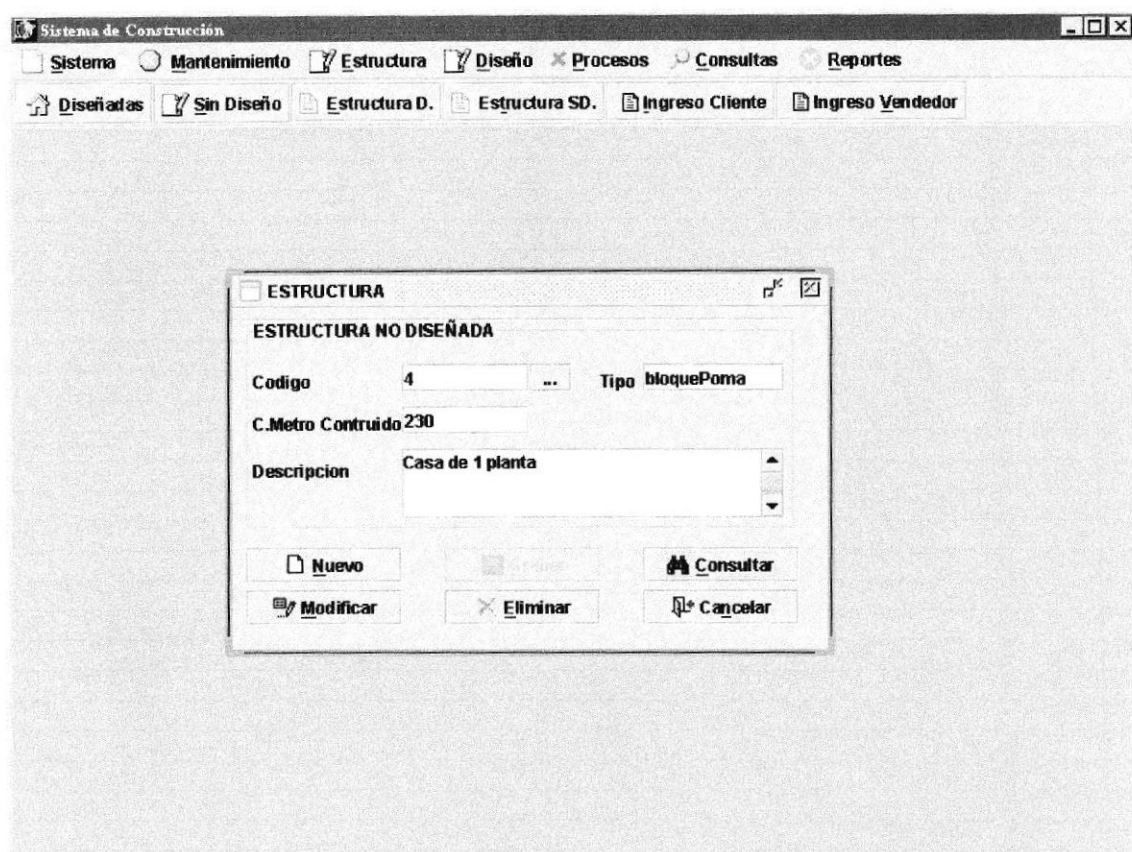


Figura 7.9 Pantalla de Ingresar Estructura no Diseñada.

4. A continuación haga clic en el botón Grabar.

- Si el Ingreso fue realizado satisfactoriamente se observará el mensaje siguiente:

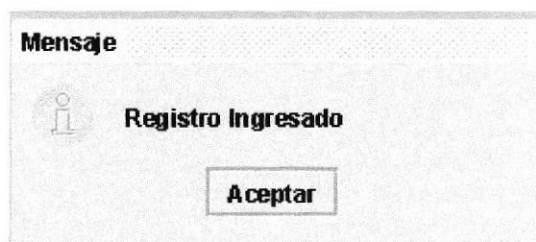


Figura 7.10 Pantalla de Mensaje de Información de Registro Ingresado.

7.2.3 CONSULTAR CASAS NO DISEÑADAS

1. Realice los pasos 7.1.1 para abrir la pantalla casas no diseñadas.

- Haga clic en la búsqueda de las casas diseñadas y elija el número del mismo u otra forma de realizar esta operación es ingresando un número de las casas no diseñadas existente y presionar Consultar.
- Luego le aparecerán los datos de las casas no diseñadas como se muestra en la siguiente pantalla:

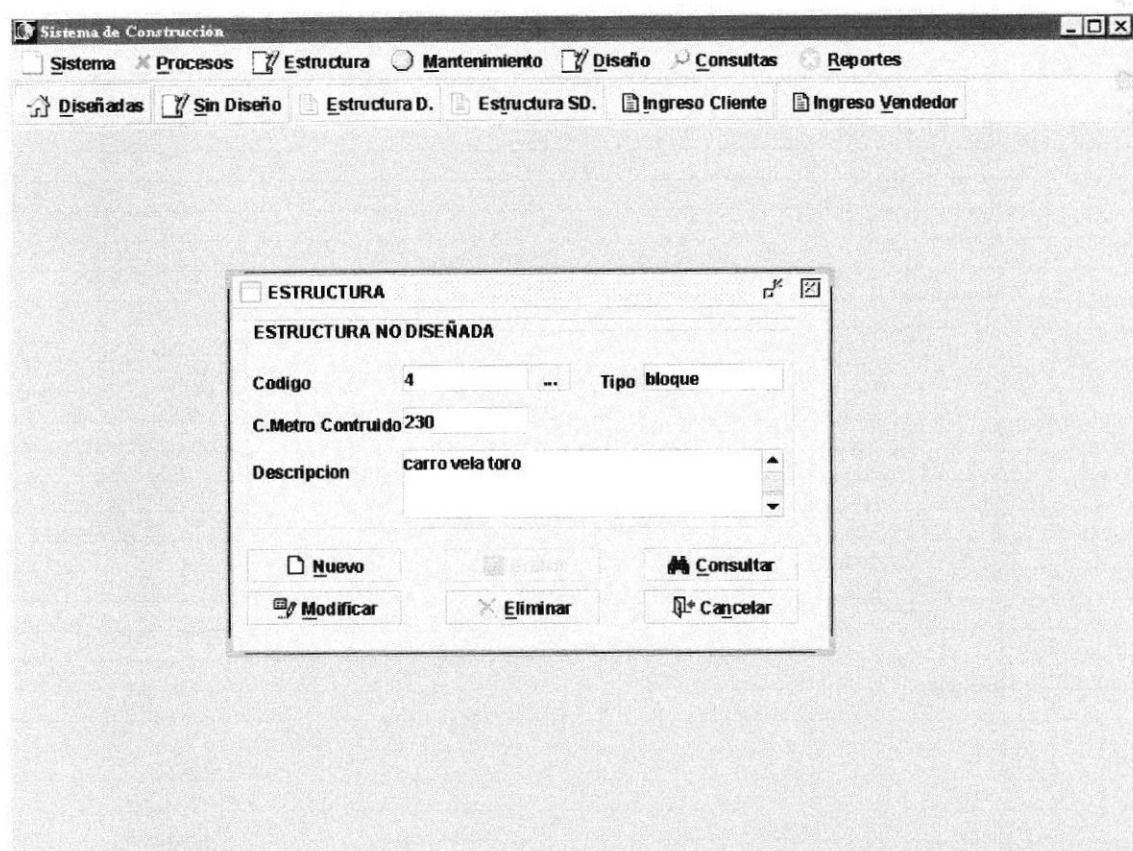


Figura 7.11 Pantalla de Consulta de Estructura no Diseñada.

Sugerencia:	Otra forma de realizar esta operación es ingresando el código y presionar Consultar.
Nota:	Si el código no existe el sistema se presentara un mensaje que dice la casa no diseñada no existe.

7.2.4 MODIFICAR CASAS NO DISEÑADAS

- Realice los pasos 7.1.1 para abrir la pantalla de las casas no diseñadas.
- Haga clic en la búsqueda de casa no diseñadas y elija el número del mismo u otra forma de realizar esta operación es ingresando un número de las casas diseñadas existente y presionar Consultar.

3. Luego le aparecerán los datos de las casas no diseñadas como se muestra en la siguiente pantalla:

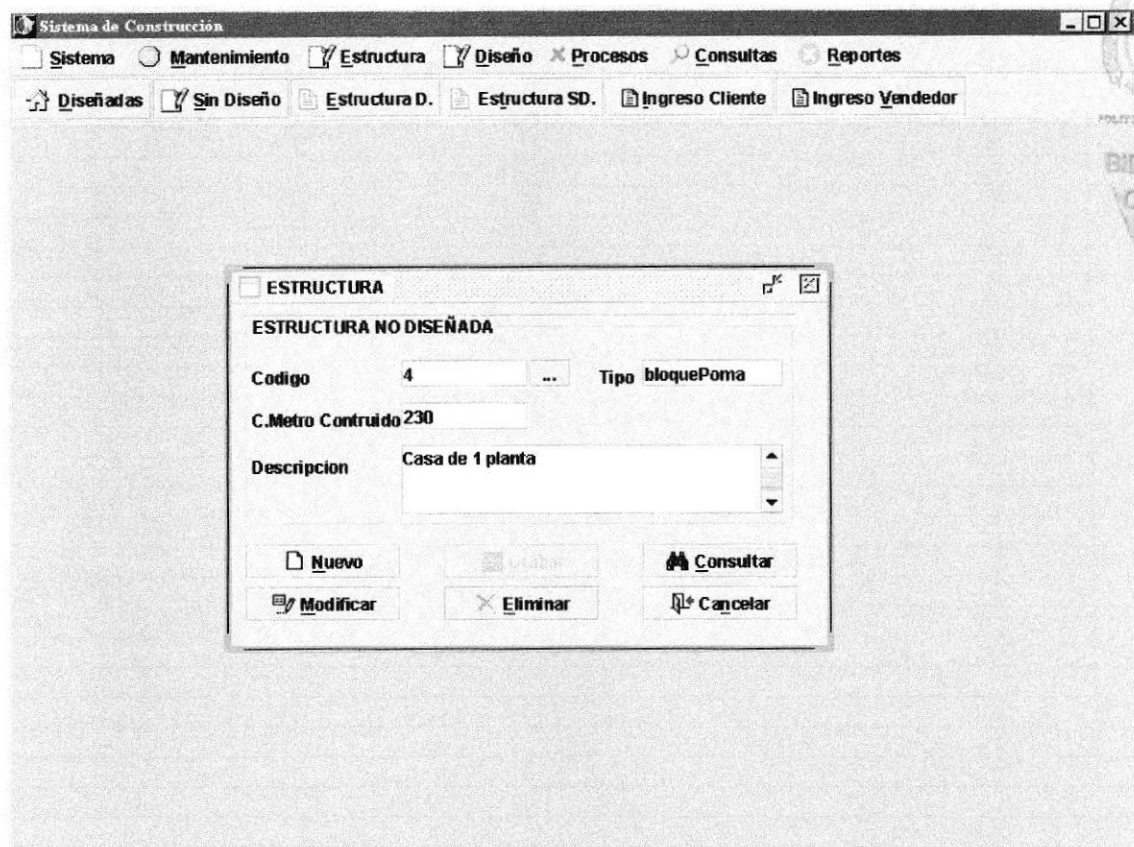


Figura 7.12 Pantalla de Modificación de Estructura no Diseñada.

4. Usted modifica cual información de las casas no diseñadas después hacer un clic en el botón modificar .
5. A Continuación aparecerá un mensaje informativo, donde el comunica que el registro fue modificado.

7.2.5 ELIMINAR CASAS NO DISEÑADAS

En este punto usted podrá Eliminar las Casas no diseñadas específicas.

1. Realice los pasos del punto 7.2.1. para abrir la pantalla de las Casas no diseñadas y el punto 7.2.3 para consultar las Casas no diseñadas.
2. Luego haga clic en el botón eliminar y automáticamente se anula las Casas no diseñadas

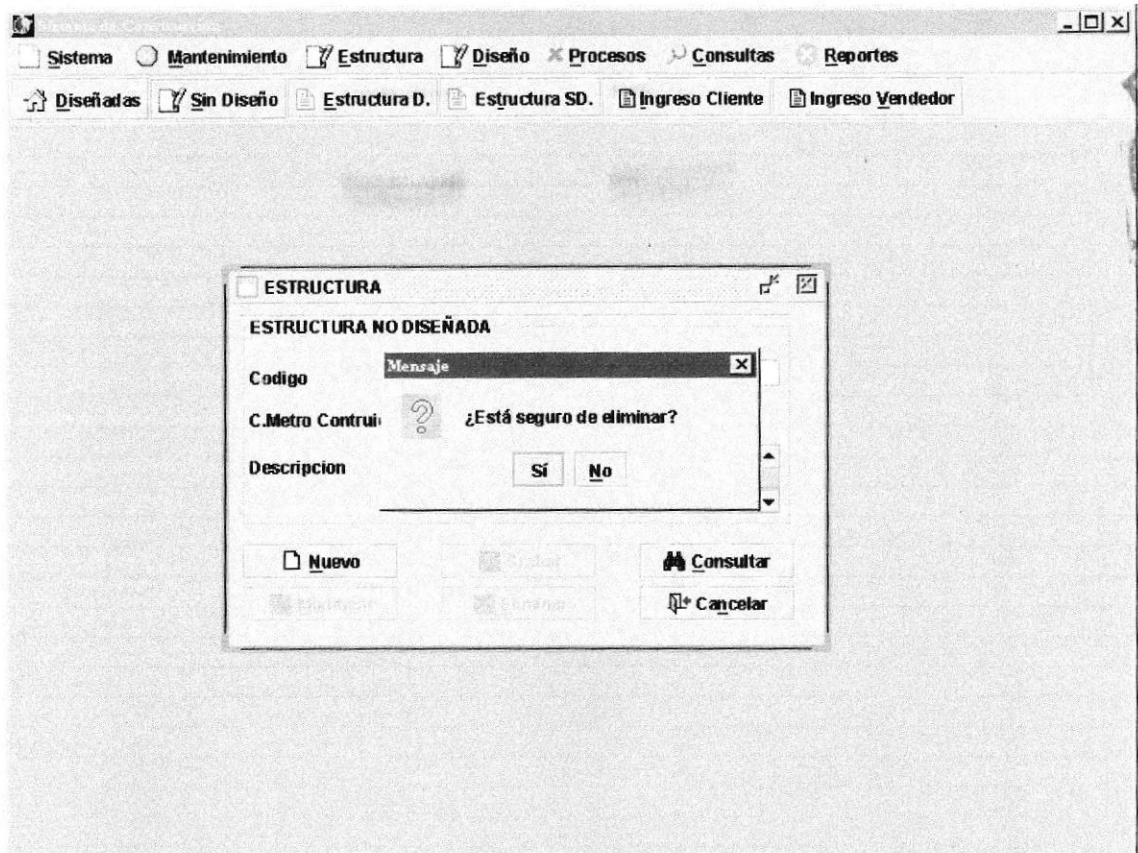


Figura 7.13 Pantalla de Confirmación de eliminación.

3. Confirme si desea Eliminar la Casa no diseñada escogida.

Nota:	El proceso de consulta se podrá realizar después de la eliminación sin ningún problema, ya que se podrá seleccionar el registro, luego su respectiva visualización por pantalla. La diferencia estará dada en su estado el cual aparecerá como Inactivo.
Nota:	En el mensaje “Desea eliminar” haga clic en Sí o No para cancelar la operación.

Sugerencia:	Dé clic en el botón Cancelar para si desea Cancelar cualquier proceso.
-------------	---



CAPÍTULO 8.

MENÚ DISEÑO

8. MENÚ DISEÑO

En esta parte del sistema, visualizaremos todas las casas diseñadas y no diseñadas que tienen a la venta la constructora.

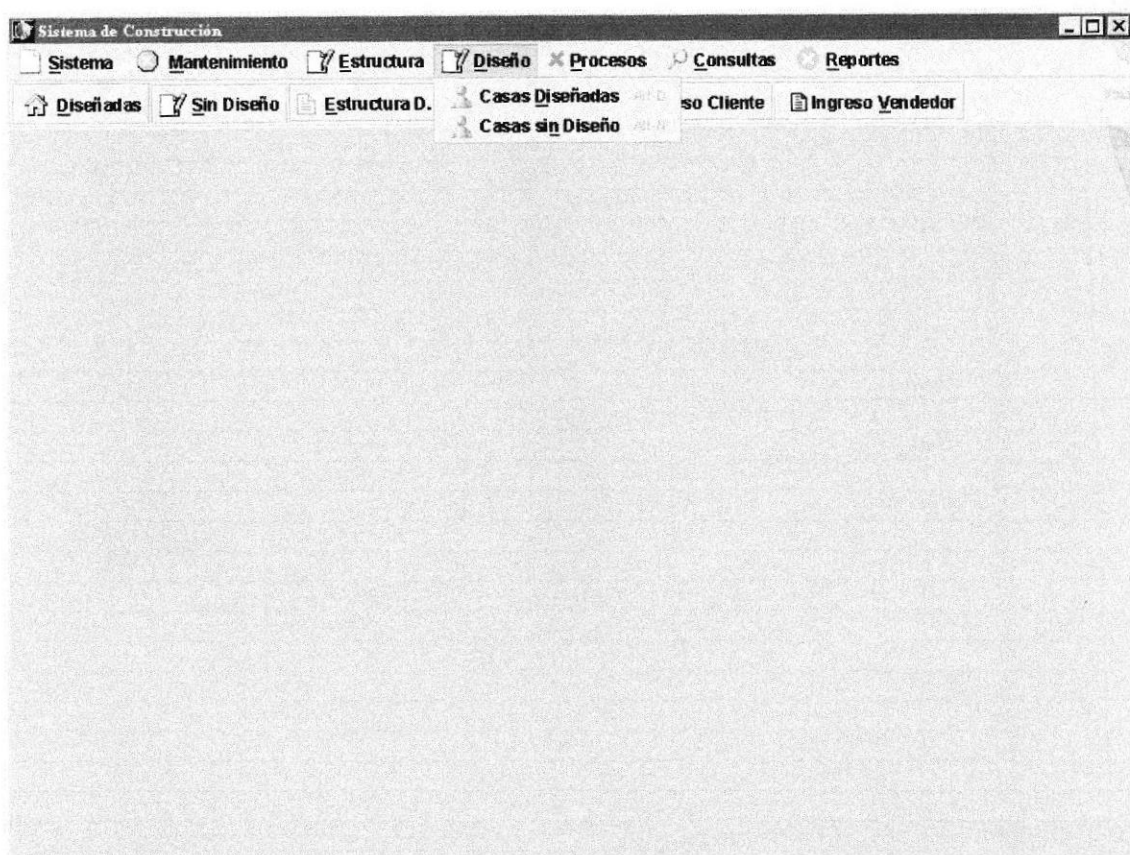


Figura 8.1 Pantalla Menú

8.1 CONSULTA DE CASAS DISEÑADAS PARA LAS VENTAS

Permite realizar consultas de todos las casas Diseñadas que la constructora tiene a venta.

8.1.1 ABRIR CONSULTA DE CASAS DISEÑADAS

Para realizar la consulta de casas diseñadas, siga los siguientes pasos:

1. En el menú principal haga clic en **<Diseñadas>**.
2. A continuación seleccione la opción **<Casas diseñadas>** y mostrará la siguiente pantalla:

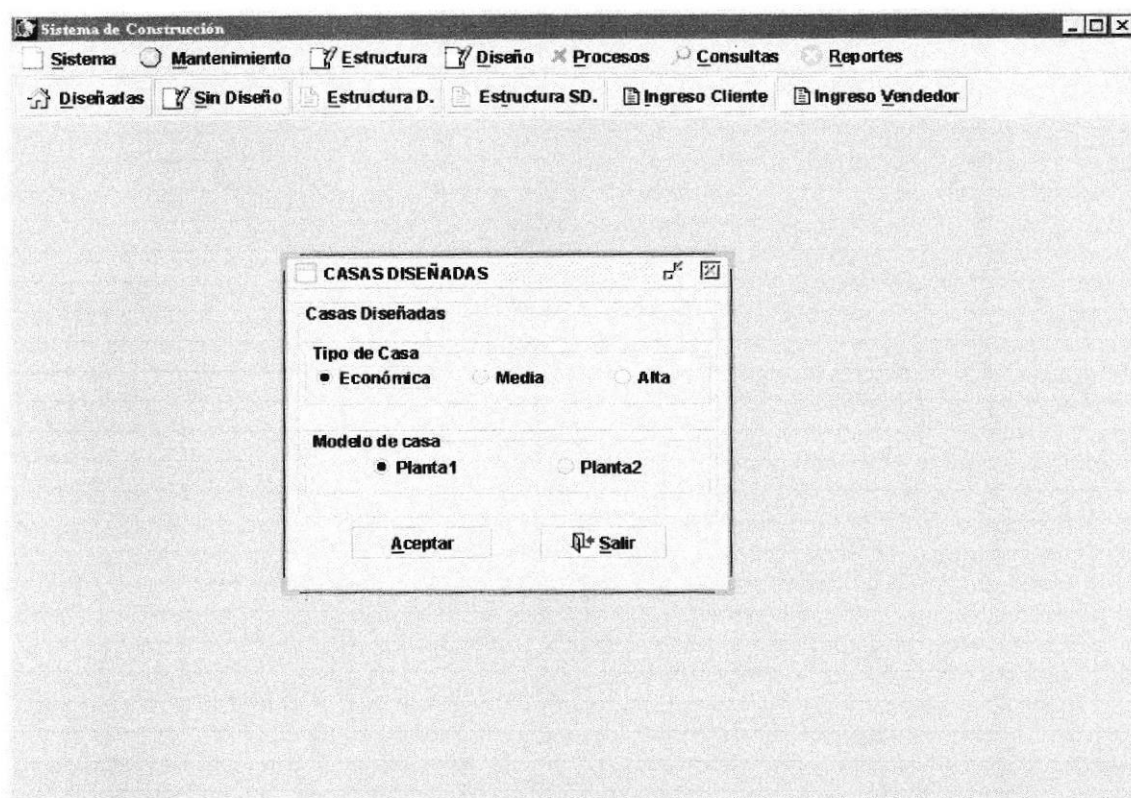


Figura 8.2 Pantalla Casas Diseñadas (paso1)

3. Cuando el cliente desea una casa tiene tres opciones a elegir casa económica, media alta y esta a la vez tiene dos tipo de una o dos planta para cada opción anterior.
4. A dar clic en económica de una planta se mostrará la siguiente pantalla.

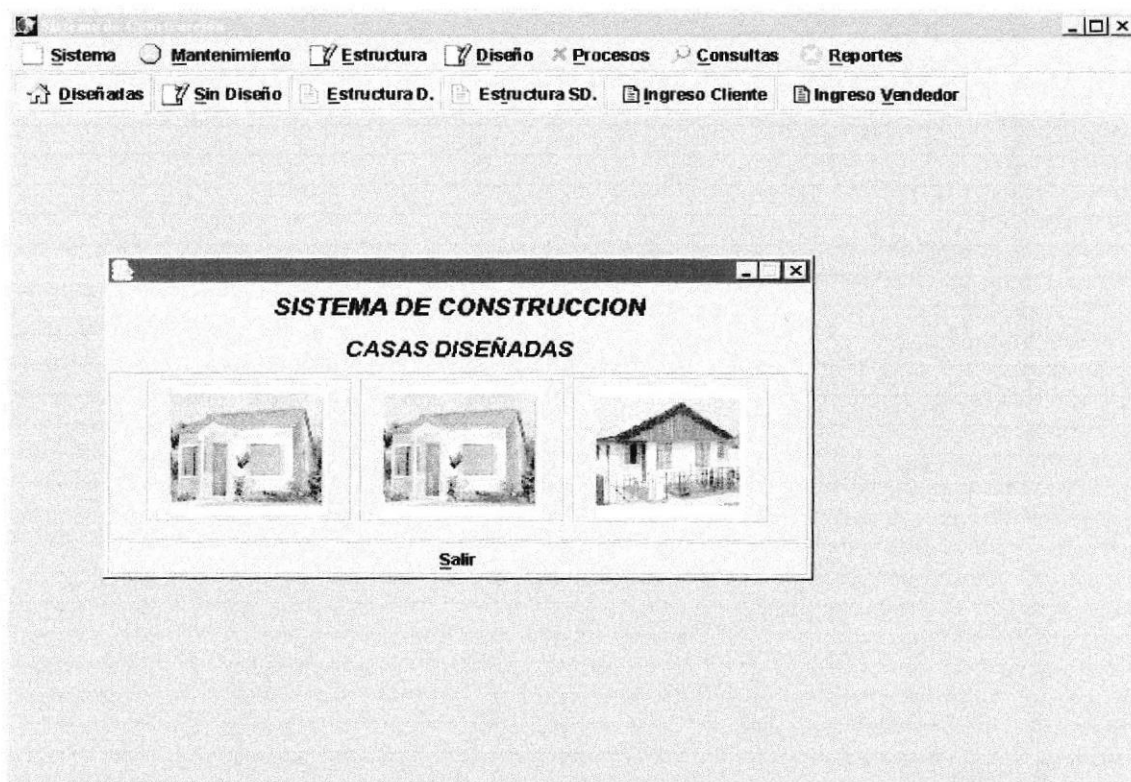


Figura 8.3 Pantalla de Fachada de Casas

5. Al dar el clic en una de las fotos no sale la descripción de dicha casas como el precio nombre característica etc.

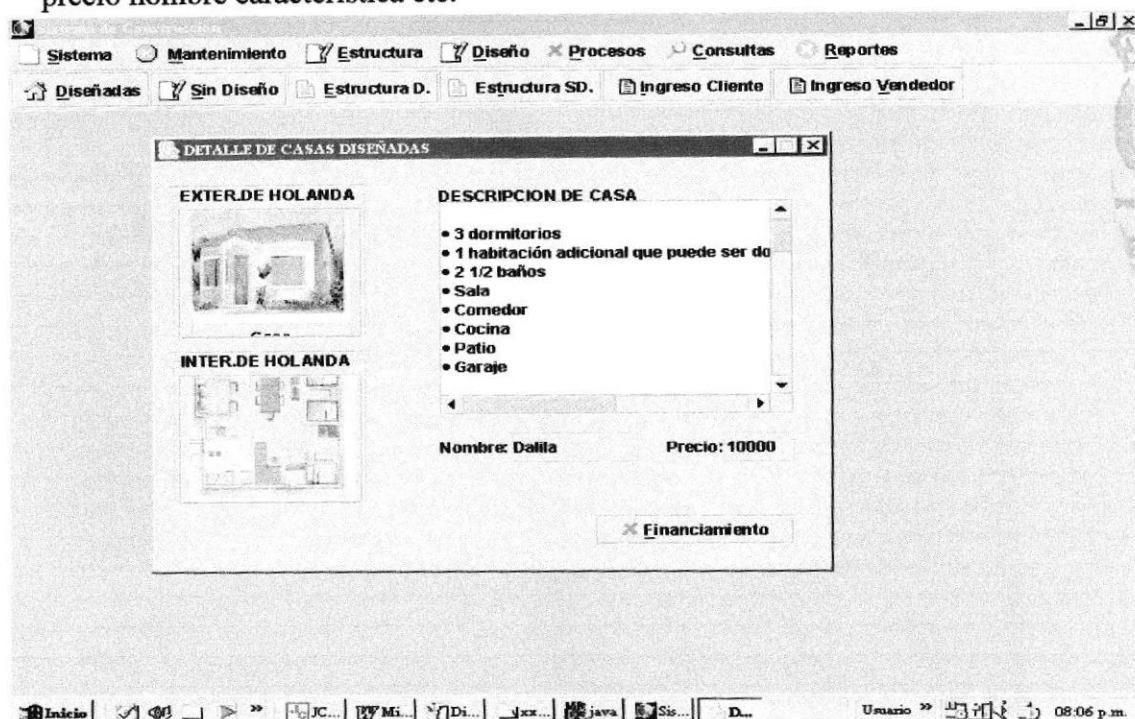


Figura 8.4 Pantalla de Descripción de Casas

6. A dar clic en financiamiento, mostrará la siguiente pantalla.
7. El botón cancelar cancela cualquier operación que se realice en ese momento.

8.2. CONSULTA DE CASAS NO DISEÑADAS PARA LAS VENTAS

Permite realizar consultas de todos las casas no Diseñadas que la constructora tiene a venta y pueda construirse.

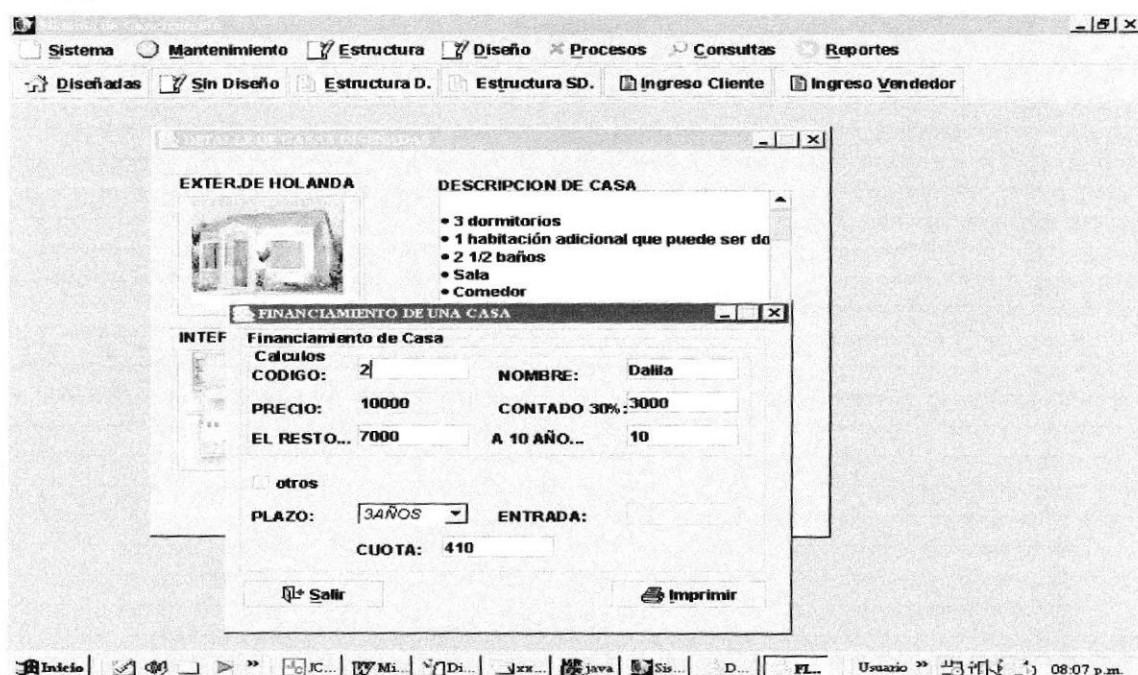


Figura 8.5 Pantalla Pago

8.2.1 ABRIR CONSULTA DE CASAS NO DISEÑADAS

Para realizar la consulta de Casas no Diseñadas, siga los siguientes pasos:

1. En el menú principal haga clic en **<Diseñadas>**.
2. A continuación seleccione la opción **<Casas no diseñadas>** y mostrará la siguiente pantalla:

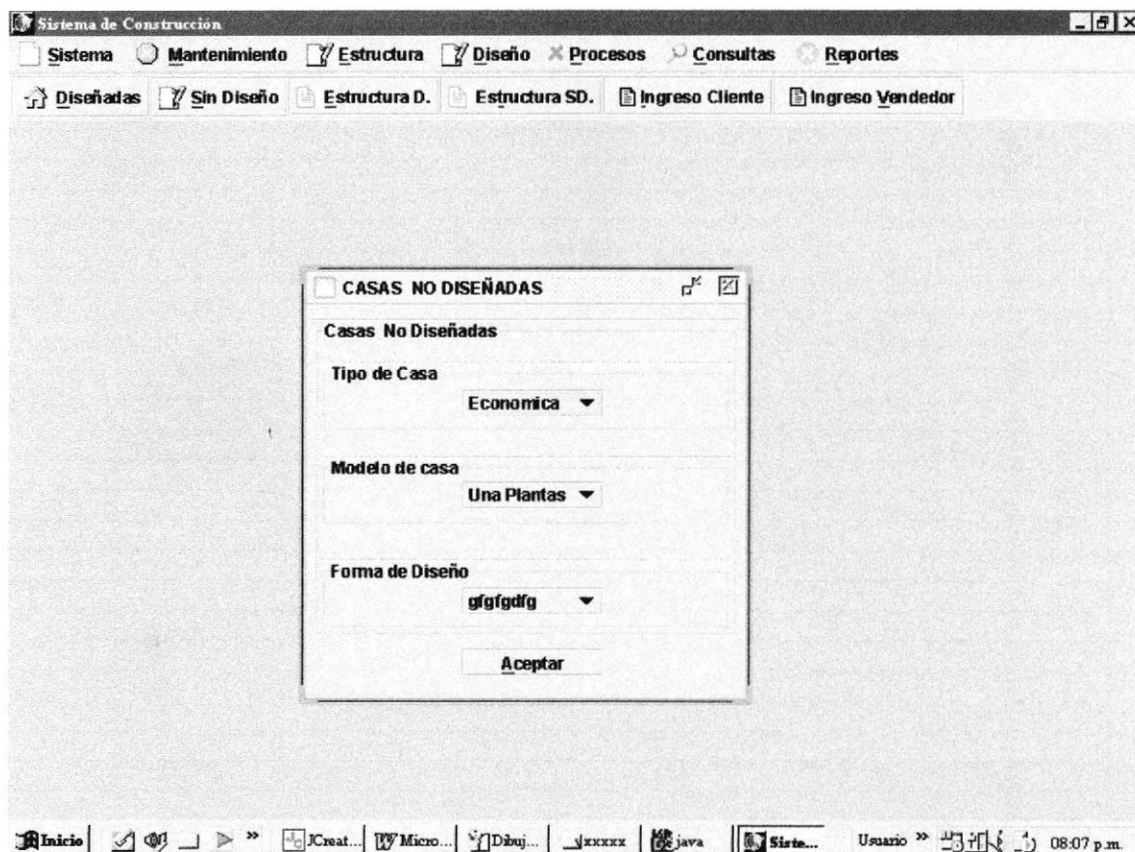


Figura 8.6 Pantalla de Casas no Diseñadas(paso 1)

3. Cuando el cliente desea una casa tiene tres:
A dar clic en económica de una planta y de tipo de diseño de la Construcción, se mostrará la siguiente pantalla:



Figura 8.7 Pantalla Modelo de Casas

4. A dar un clic en unas de las casas mostrará la siguiente pantalla.

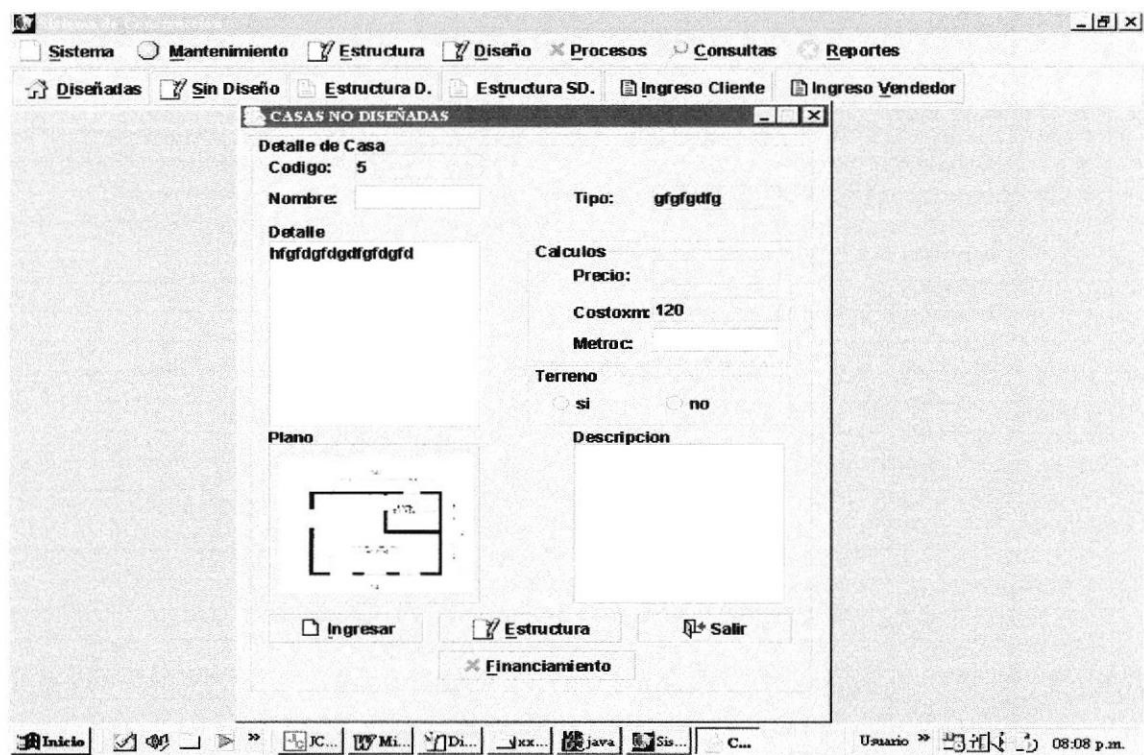


Figura 8.8 Pantalla Descripción

8. Al dar el clic en una de las fotos no sale una pantalla donde ingresa la característica de la casa y de los metros de una Construcción que desea y automáticamente sale el precio promedio de dicha casa.
9. A dar clic en financiamiento, mostrará la siguiente pantalla.

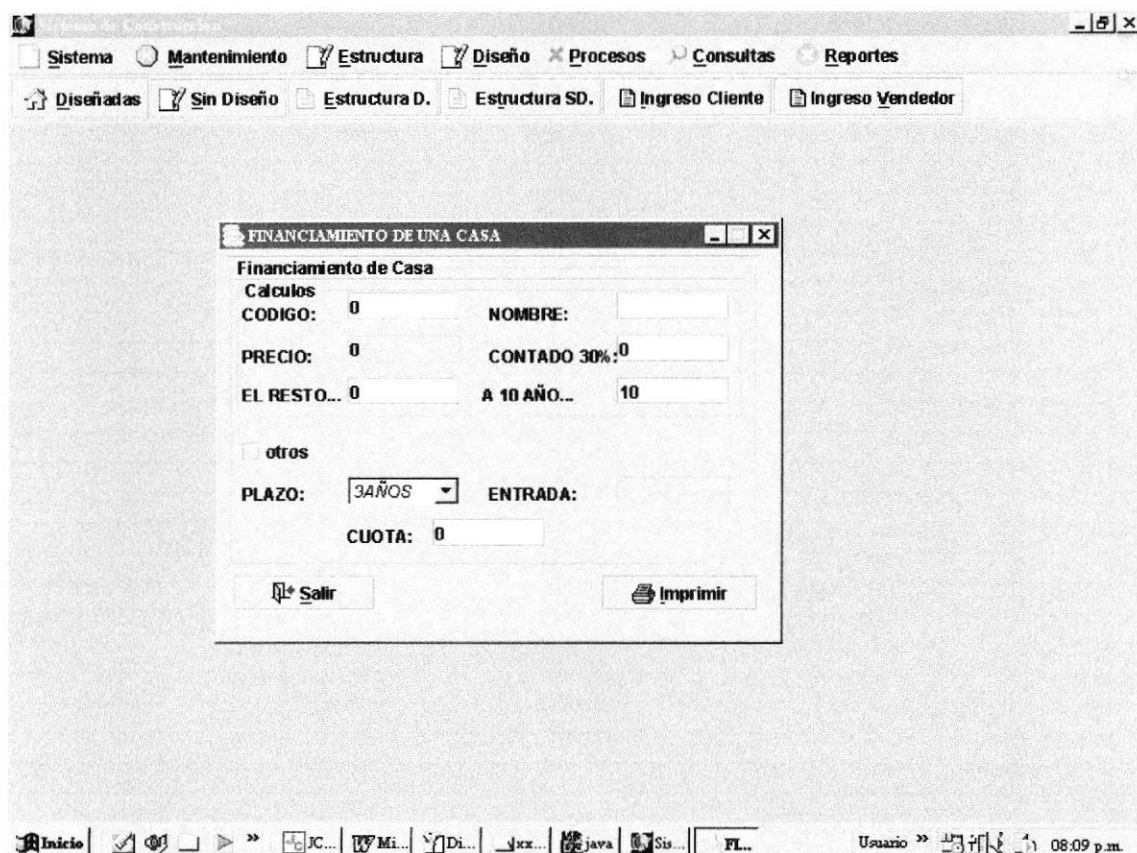


Figura 8.9 Pantalla Pago

10. El botón cancelar cancela cualquier operación que se realice en ese momento.



BIBLIOTECA
CAMPUS
MERAS



CAPÍTULO 9.

MENÚ PROCESO

9. MENÚ PROCESOS

El sistema Construcción posee un menú destinado para registrar todos y cada uno de los procesos o transacciones que van a integrar el sistema;

El menú proceso está conformado a su vez por una serie de opciones que son necesarias para un buen desenvolvimiento del sistema. Éstas son las siguientes:

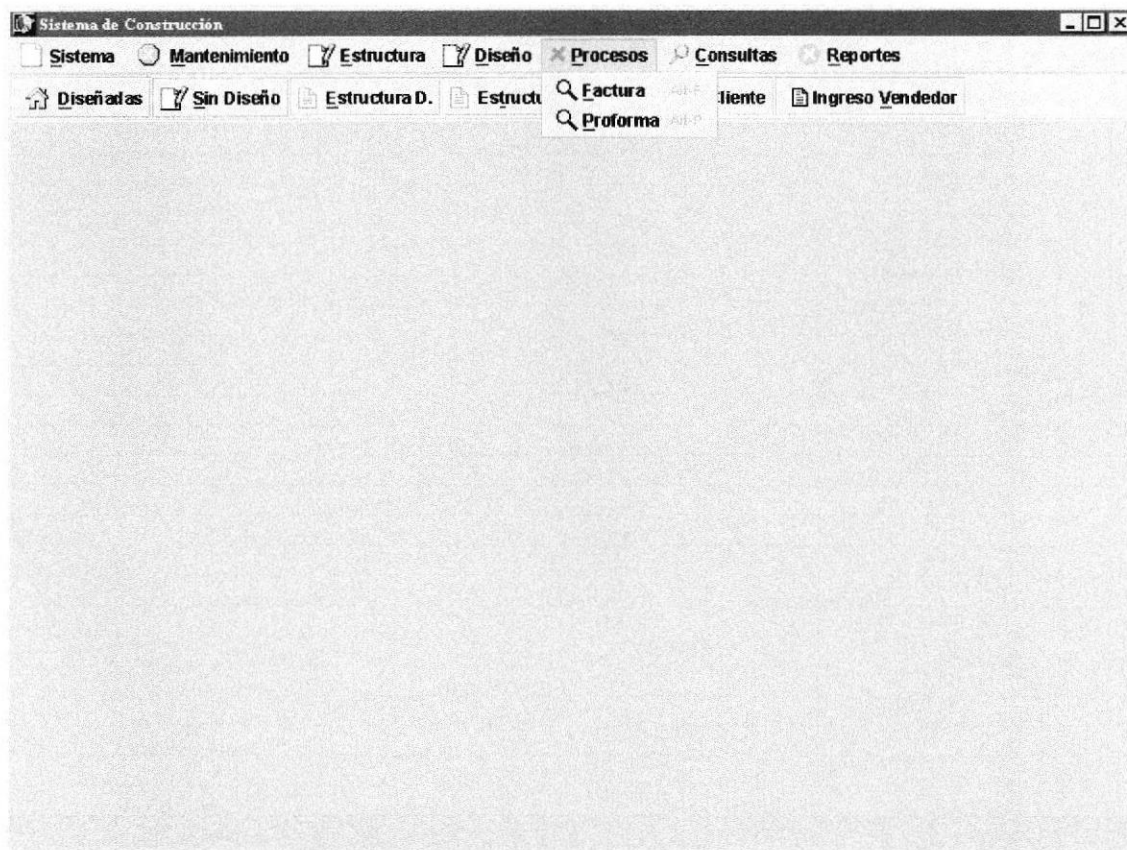


Figura 9.1. Menú de Proceso.

9.1 FACTURA

En esta opción ingresaremos los diferentes datos correspondientes a la facturación que se realiza al cliente que compra artículos, además podemos facturar las cotizaciones que se realizan

9.1.1 ABRIR FACTURA

Para poder abrir la pantalla de Factura, debe seguir los siguientes pasos:

1. En menú principal haga clic en la opción **<Proceso>**.
2. A continuación, haga clic en **<Factura>**, aparecerá la siguiente pantalla que contendrá una serie de opciones que se detallarán muy detenidamente para un correcto registro de la facturación que integrará el sistema.

Figura 9.2. Pantalla Factura.

9.1.2 INGRESAR FACTURA

1. Realice los pasos 9.1.1 para abrir la pantalla Factura.
2. Haga clic en el botón y automáticamente te mostrará el número de la factura dispuesto por el SRI .
3. En el campo fecha automáticamente aparece.
4. El vendedor aparece automáticamente.
5. El ingreso los demás campo el cliente y las casa de se va a facturar.
6. Para escoger el Casa del cual deseamos Facturar hacemos clic en el botón y nos aparecerá la pantalla de consulta de casa.
7. Ingrese la cantidad que desea facturar.
8. Luego haga clic en el botón agregar el cual se incluye al casa.
 - Además podemos observar el subtotal, el iva y precio total.

Factura de Casas

Factura Número N.Proforma F-Ingreso 27/02/2005

Cod-Cliente

Nombre Apellido Cedula Valor Mensual

Detalle de Casa

Cod-Casa

Agregar Eliminar

Tipo de Casas

Diseñadas

Sin Diseño

Codigo	Nombre	Descripcion	Precio
--------	--------	-------------	--------

Asesor de Venta SubTotal 0

ver Entrada

Total

Valor Mensual

Nuevo Consultar Cancelar

Figura 9.3. Pantalla de Ingreso de Factura.

9. A continuación haga clic en el botón Ingresar.
- Si el Ingreso fue realizado satisfactoriamente se observará el mensaje siguiente:

Factura de Casas

Factura Número 18 N.Proforma F-Ingreso 27/02/2005

Cod-Cliente 10

Nombre luis Apellido sanchez Cedula 091234567 Valor Mensual

Detalle de Casa

Cod-Casa

Agregar Eliminar

Tipo de Casas

Diseñadas

Sin Diseño

Codigo	Nombre	Descripcion	Precio
--------	--------	-------------	--------

Asesor de Venta SubTotal 26.800

ver Entrada 8.040

Total 18.760

Valor Mensual 1.094

Nuevo Consultar Cancelar

Mensaje

Registro Ingresado

Aceptar

Figura 9.4. Pantalla de Información de Registro Ingresado.

9.1.3 CONSULTAR FACTURA

- 1. Realice los pasos 9.1.1 para abrir la pantalla factura.
- 2. Haga clic en el botón  de Factura y elija el número del mismo u otra forma de realizar esta operación es ingresando un número de factura existente y presionar Consultar.
- 3. Luego le aparecerá los datos de la factura como se muestra en la siguiente pantalla:

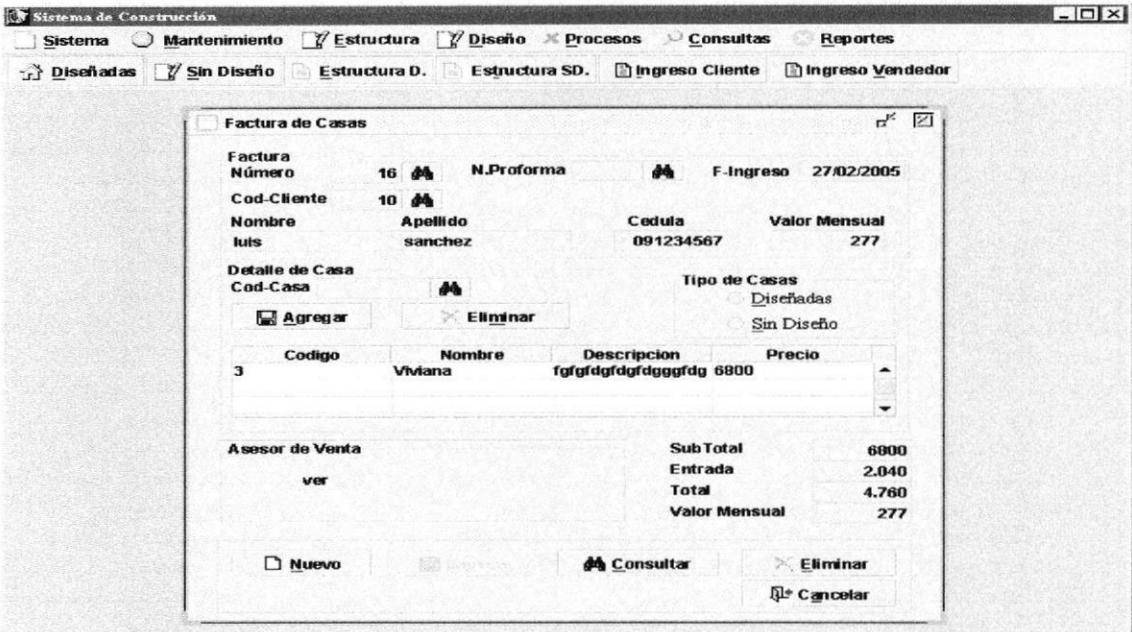


Figura 9.5. Pantalla de Consulta de Factura.

Sugerencia:	Otra forma de realizar esta operación es ingresando un número de la Factura y presionar Consultar.
Nota:	Si el código no existe el sistema se presentara un mensaje que dice la Factura no existe.

9.1.4 ELIMINAR FACTURA

En este punto usted podrá Eliminar facturas específicas.

- 1. Realice los pasos del punto 6.1.1 para abrir la pantalla factura y el punto 6.1.3 para consultar factura.

- Luego haga clic en el botón eliminar y automáticamente se anula la factura como se muestra a continuación:

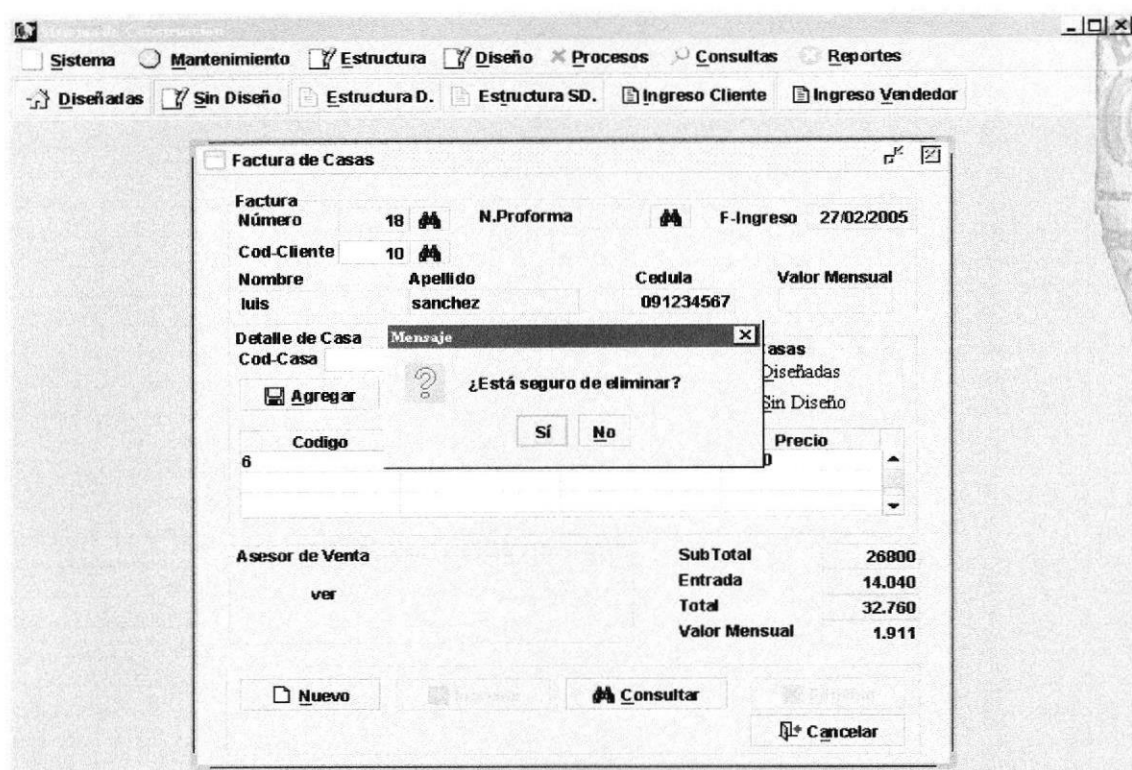


Figura 9.6 Pantalla de Confirmación de Eliminación de Factura

- Confirme si desea Eliminar la factura escogida.

9.1.5 FACTURAR COTIZACIONES

En ésta opción usted podrá facturar las cotización que haya realizado con anterioridad a un cliente específico.

- Realice los pasos del punto 6.2.1 para abrir la pantalla factura.

Ingrese el número de la proforma y después haga clic en el botón proforma.

Sistema de Construcción

Sistema Mantenimiento Estructura Diseño Procesos Consultas Reportes

Diseñadas Sin Diseño Estructura D. Estructura SD. Ingreso Cliente Ingreso Vendedor

Factura de Casas

Factura
Número 18 N.Proforma F.Ingreso 27/02/2005

Cod-Cliente 10

Nombre luis Apellido sánchez Cedula 091234567 Valor Mensual

Detalle de Casa

Cod-Casa Tipo de Casas

☒ Diseñadas
☐ Sin Diseño

Codigo	Nombre	Descripción	Precio
6	Erika	Características G... 20000	

Asesor de Venta SubTotal 26800

ver Entrada 14.040

Total 32.760

Valor Mensual 1.911

Figura 9.7 Pantalla de Factura(Facturar por Medio de Cotizaciones)

- Si no existe proforma nos envía el siguiente mensaje:

Sistema de Construcción

Sistema Mantenimiento Estructura Diseño Procesos Consultas Reportes

Diseñadas Sin Diseño Estructura D. Estructura SD. Ingreso Cliente Ingreso Vendedor

Proforma de Casas

Factura Número F.Ingreso 27/02/2005

Cod-Cliente

Nombre Apellido Cedula Valor Mensual

Detalle de Casa

Cod-Casa Tipo de Casas

☒ Diseñadas
☐ Sin Diseño

Codigo Mensaje Precio

Codigo no existe.

Aceptar

Asesor de Venta Entrada

ver Total

Valor Mensual

Figura 9.8 Pantalla de Información de Factura no Existente

2. A continuación haga clic en el botón ingresar.

The screenshot shows the 'Proforma de Casas' window. At the top, there are tabs: Sistema, Mantenimiento, Estructura, Diseño, Procesos, Consultas, and Reportes. Below these are buttons: Diseñadas, Sin Diseño, Estructura D., Estructura SD., Ingreso Cliente, and Ingreso Vendedor. The main form contains the following data:

Factura Número	8	F-Ingreso	27/02/2005
Cod-Cliente	20		
Nombre	Apellido	Cedula	Valor Mensual
luis	jouvin	0912133196	661

Below this is a 'Detalle de Casa' section with a 'Mensaje' dropdown and a 'Registro Ingresado' table. The table has columns for 'Codigo' and 'Precio'. The 'Codigo' column contains the value '4'. The 'Precio' column contains the value '200'. There is an 'Aceptar' button next to the 'Codigo' input.

At the bottom right, there is a summary table:

Sub Total	16.200
Entrada	4.860
Total	11.340
Valor Mensual	661

At the bottom left, there is an 'Asesor de Venta' field. At the bottom center, there are buttons: Nuevo, Consultar, and Cancelar.

Figura 9.9 Pantalla de Información de Registro Ingresado

- Si el Ingreso fue realizado satisfactoriamente se observará el mensaje siguiente:

9.1.6 IMPRIMIR FACTURA

Al ingresar una facturas automáticamente se imprima dicha transacción.

The screenshot shows the 'Imprimir' window. At the top, there are tabs: Sistema, Mantenimiento, Estructura, Diseño, Procesos, Consultas, and Reportes. Below these are buttons: Diseñadas, Sin Diseño, Estructura D., Estructura SD., Ingreso Cliente, and Ingreso Vendedor. The main form contains the following data:

Impresora	Nombre: hp deskjet 3500 series	Propiedades
Estado:	Impresora predeterminada, Listo	
Tipo:	hp deskjet 3500 series	
Ubicación:	USB001	
Comentario:		☐ Imprimir a un archivo

Below this is a section for 'Intervalo de impresión' and 'Copias'. The 'Intervalo de impresión' section has radio buttons for 'Todo', 'Páginas', and 'Selección'. The 'Páginas' section has input fields for 'de: 1' and 'a: 1'. The 'Copias' section has a 'Número de copias:' input field with the value '1' and a 'Intercalar' checkbox.

At the bottom right, there is a summary table:

Total	Valor Mensual
-------	---------------

At the bottom center, there are buttons: Nuevo, Consultar, and Cancelar.

Figura 9.10 Pantalla de Imprimir

Nota:

La factura es previamente diseñada por el Sistema de Rentas Internas (S.R.I.)

9.2 PROFORMA

En esta opción ingresaremos los diferentes datos correspondientes a la facturación que se realiza al cliente que compra artículos, además podemos facturar las cotizaciones que se realizan.

Figura 9.11 Pantalla Proforma.

9.2.1 ABRIR PROFORMA

Para poder abrir la pantalla de Factura, debe seguir los siguientes pasos:

1. En menú principal haga clic en la opción < **Proceso** >.

2. A continuación, haga clic en **<Proforma>**, aparecerá la siguiente pantalla que contendrá una serie de opciones que se detallarán muy detenidamente para un correcto registro de la facturación que integrará el sistema.

Figura 9.12 Pantalla Proforma (Paso 1).

9.2.2 INGRESAR PROFORMA

1. Realice los pasos 9.2.1 para abrir la pantalla Proforma.
2. Haga clic en el botón y automáticamente te mostrará el número de la factura dispuesto por el SRI.
3. En el campo fecha automáticamente aparece.
4. El vendedor aparece automáticamente.
5. El ingreso los demás campo el cliente y las casa de se va a proforma.
6. Para escoger el Casa del cual deseamos Cotizar hacemos clic en el botón y nos aparecerá la pantalla de consulta de casa.
7. Ingrese la cantidad que desea facturar.
8. Luego haga clic en el botón agregar el cual se incluye al casa.
 - Además podemos observar el subtotal, el iva y precio total.

Proforma de Casas

Factura Número: 7 F-Ingreso: 27/02/2005

Cod-Cliente: 10

Nombre: Luis Apellido: sanchez Cedula: 091234567 Valor Mensual: 277

Detalle de Casa

Cod-Casa	Nombre	Descripcion	Precio
3	Viviana	fgfgdgrdgrdgggfdg	6800

Asesor de Venta

SubTotal	6.800
Entrada	2.040
Total	4.760
Valor Mensual	277

Botones: Agregar, Eliminar, Ingresar, Cancelar

Figura 9.13 Pantalla de Ingreso de Proforma.

9. A continuación haga clic en el botón Ingresar.

- Si el Ingreso fue realizado satisfactoriamente se observará el mensaje siguiente:

Proforma de Casas

Factura Número: 7 F-Ingreso: 27/02/2005

Cod-Cliente: 10

Nombre: Luis Apellido: sanchez Cedula: 091234567 Valor Mensual: 277

Detalle de Casa

Cod-Casa	Nombre	Descripcion	Precio
3	Viviana	fgfgdgrdgrdgggfdg	6800

Asesor de Venta

SubTotal	6.800
Entrada	2.040
Total	4.760
Valor Mensual	277

Botones: Nuevo, Consultar, Cancelar

Mensaje

Registro Ingresado

Aceptar

Figura 9.14 Pantalla de Información de Registro Ingresado.

9.2.3 CONSULTAR PROFORMA

1. Realice los pasos **9.2.1** para abrir la pantalla proforma.
2. Haga clic en la botón  de Proforma y elija el número del mismo u otra forma de realizar esta operación es ingresando un número de Proforma existente y presionar Consultar.
3. Luego le aparecerá los datos de la Proforma como se muestra en la siguiente pantalla:

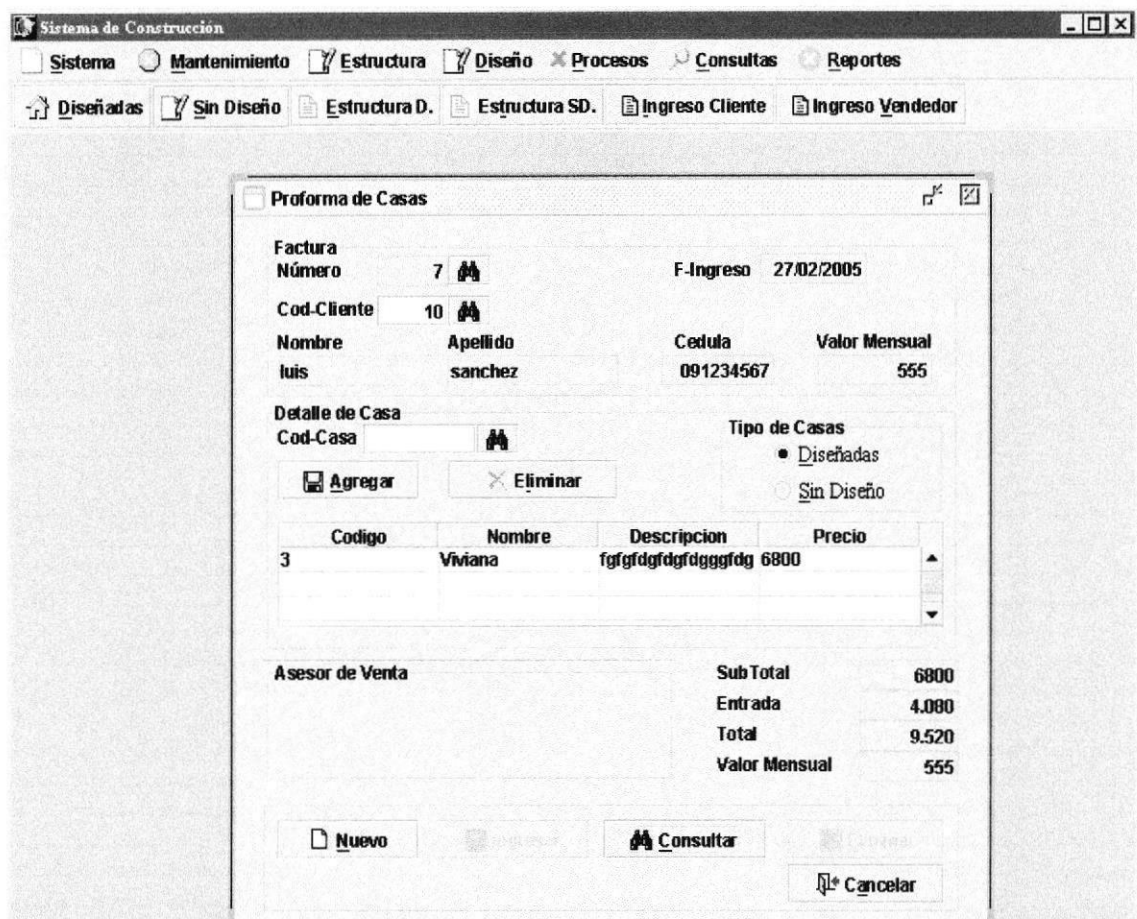


Figura 9.15 Pantalla de Consulta de Proforma.

Sugerencia:	Otra forma de realizar esta operación es ingresando un número de la Proforma y presionar Consultar.
Nota:	Si el código no existe el sistema se presentara un mensaje que dice la Proforma no existe.

9.2.4 ELIMINAR PROFORMA.

En este punto usted podrá Eliminar Proforma específicas.

1. Realice los pasos del punto 9.2. para abrir la pantalla de proforma y el punto 9.2.3 para consultar proforma.
2. Luego haga clic en el botón eliminar y automáticamente se anula la Proforma como se muestra a continuación:

Sistema de Construcción

☐ Sistema
 ☐ Mantenimiento
 ☐ Estructura
 ☒ Diseño
 ☒ Procesos
 ☐ Consultas
 ☐ Reportes

☒ Diseñadas
 ☐ Sin Diseño
 ☐ Estructura D.
 ☐ Estructura SD.
 ☐ Ingreso Cliente
 ☐ Ingreso Vendedor

Proforma de Casas

Factura Número: 7 F-Ingreso: 27/02/2005

Cod-Ciente: 10

Nombre: Luis Apellido: sanchez Cedula: 091234567 Valor Mensual: 555

Detalle de Casa

Cod-Casa:

Tipo de Casas

☒ Diseñadas
 ☐ Sin Diseño

Codigo	Nombre	Descripcion	Precio
3	Viviana	fgfgfgdgdgfgggfdg	6800

Asesor de Venta

SubTotal	6800
Entrada	4.080
Total	9.520
Valor Mensual	555

Figura 9.16 Pantalla de Eliminación de Proforma.

3. Confirme si desea Eliminar la proforma escogida.

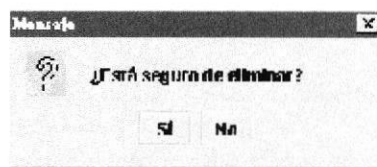


Figura 9.17 Pantalla de Mensaje de Confirmación.

9.2.5 IMPRIMIR PROFORMA.

Al ingresar una Proforma automáticamente se imprima dicha transacción.

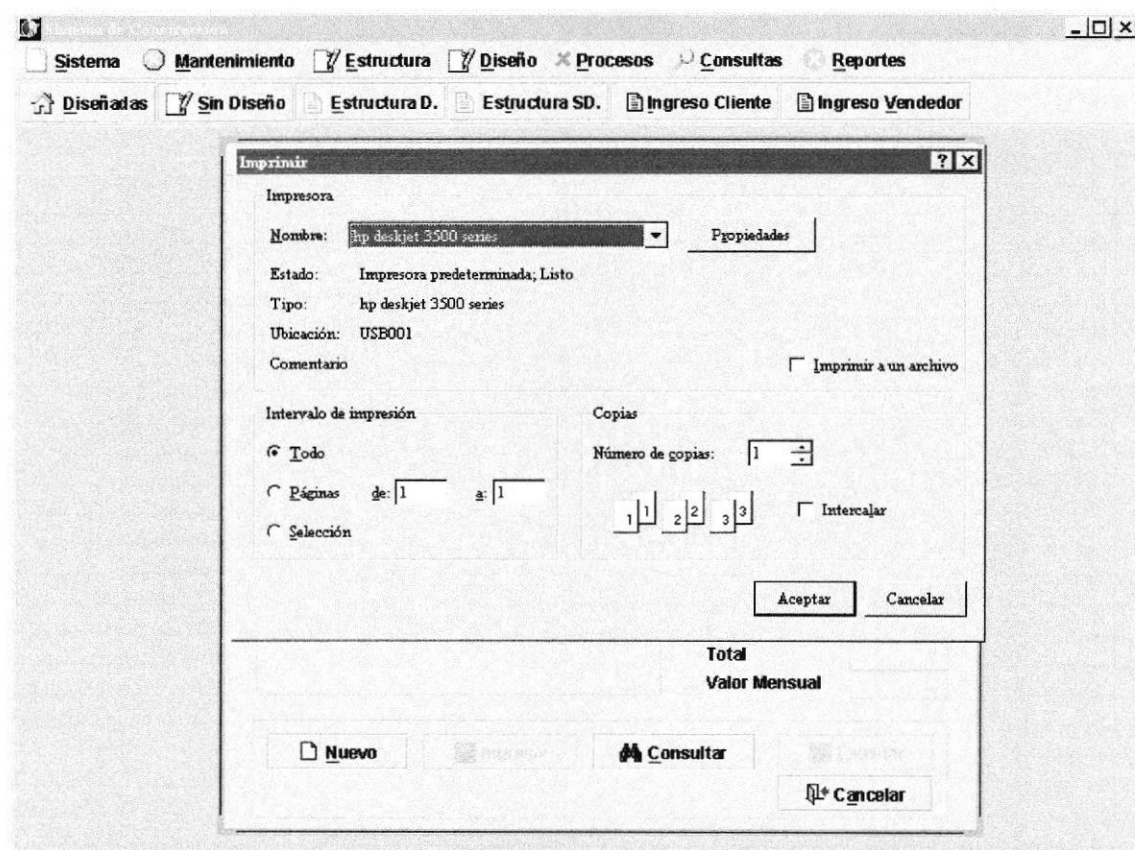


Figura 9.18 Pantalla de Imprimir



CAPÍTULO 10.

MENÚ CONSULTA

10. MENÚ CONSULTAS

En esta parte del sistema, visualizaremos todas las consultas que se desean obtener, sean estos de los clientes, vendedor, casa diseñadas, casas no diseñadas, que se encuentren registrados.

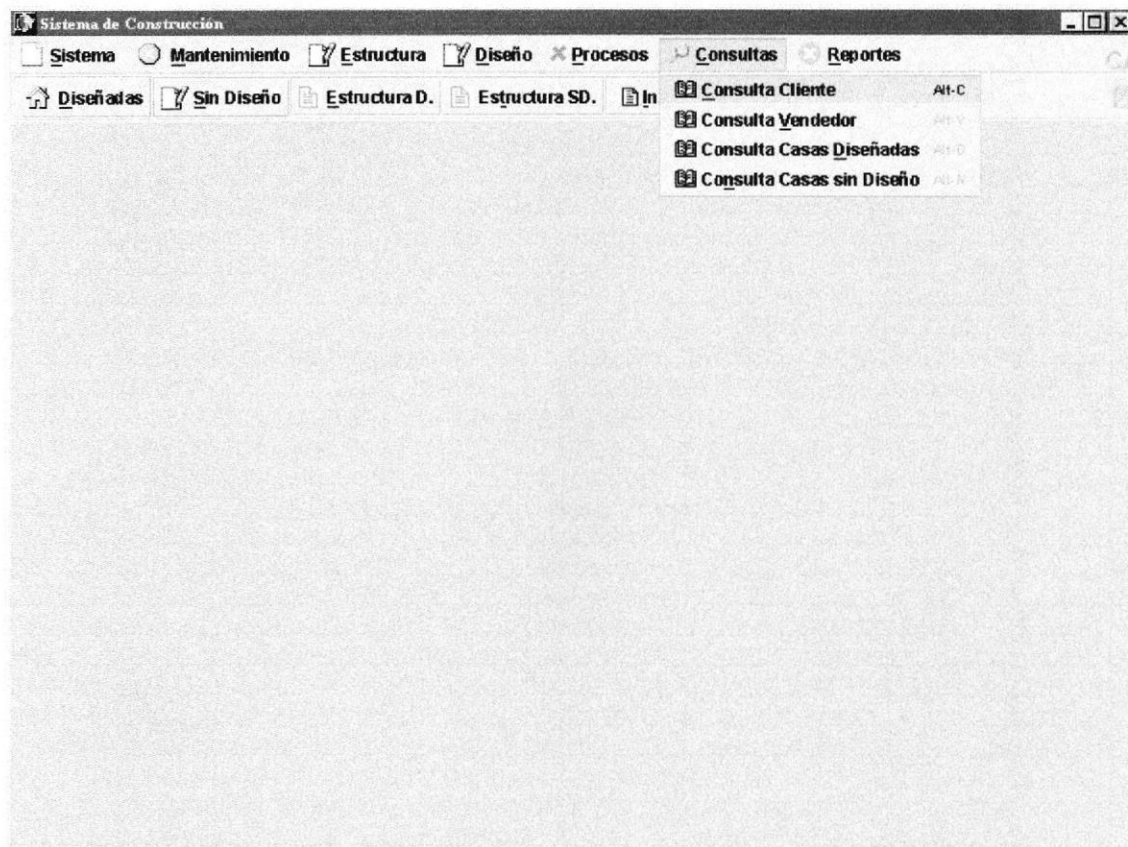


Figura 10.1 Pantalla Menú

10.1. CONSULTA DE CLIENTE

Permite realizar consultas de todos los clientes que se encuentren registrados, se puede realizar la búsqueda ya sea por código del cliente, por nombre, por apellido.

10.1.1 ABRIR CONSULTA DE CLIENTE

Para realizar la consulta de cliente, siga los siguientes pasos:

1. En el menú principal haga clic en <Consultas>.
2. A continuación seleccione la opción <Consulta de Cliente> se mostrará la siguiente pantalla:

Figura 10.2 Pantalla Consulta de Cliente

10.1.2 CONSULTA DE CLIENTE

10.1.2.1 POR CÓDIGO

1. Ingrese el código del cliente que desea consultar en el campo Código o elija el botón ayuda y automáticamente presentará una lista de todos los clientes que la base de datos tenga registrado.
2. Haga clic en el botón **Consulta** y a continuación, si existe el Cliente aparecerá la siguiente pantalla:

Consulta de Cliente

INFORMACION DEL CLIENTE

Código: F-Ingreso:

Nombre:

F / Nacimiento: Codigo: ☐ Nombre: ☐ Apellido: ☐ Cedula: ☐

Edad:

Dirección:

Codigo	Nombre	Apellido	Cedula
10	luis	sanchez	091234567
20	luis	jouvin	0912133196

Estado civil: ☐ soltero

APORTES: ☐ AP.IES

INFORMA:

Compañía:

Sueldo: Dólares: Antigüedad:

Figura 10.3 Pantalla de Búsqueda de Cliente

3. Al elegir el cliente y dar clic en consultar automáticamente mostrará la siguiente pantalla.

Consulta de Cliente

INFORMACION DEL CLIENTE

Código: 10 F-Ingreso: May 2 20

Nombre: luis Apellido: sanchez

F / Nacimiento: 13/12/1963 Cedula: 091234567

Edad: 44 Telefono: 2845383

Dirección: la 15 y Callejon M

Estado civil: ☒ casado ☐ viudo ☐ divorciado

APORTES: ☒ AP.IESS ☒ AP.RENTA

INFORMACION EMPRESARIAL

Compañía: etica Cargo: vendedor

Sueldo: 137 Dólares: 137 Antigüedad: 3meses

Figura 10.4 Pantalla Consulta de Cliente(todos los campos llenos)

10.2 CONSULTA DE VENDEDOR

Permite realizar consultas de todos los vendedor que se encuentren registrados, se puede realizar la búsqueda ya sea por código del Vendedor, por nombre, por apellido.

10.2.1 ABRIR CONSULTA DE VENDEDOR

Para realizar la consulta de cliente, siga los siguientes pasos:

1. En el menú principal haga clic en **<Consultas>**.
2. A continuación seleccione la opción **<Consulta de vendedor >** y mostrará la siguiente pantalla:

The screenshot shows a software window titled "Sistema de Construcción". The menu bar includes "Sistema", "Mantenimiento", "Estructura", "Diseño", "Procesos", "Consultas", and "Reportes". The "Consultas" menu is open, showing options like "Diseñadas", "Sin Diseño", "Estructura D.", "Estructura SD.", "Ingreso Cliente", and "Ingreso Vendedor". The "Ingreso Vendedor" option is selected, displaying a form titled "Consulta de Vendedor".

The form contains the following sections:

- INFORMACION DEL VENDEDOR**: Fields for Código (with a dropdown arrow), Nombre, Apellido, F / Nacimiento, Edad, Años, Telefono, Dirección (with a dropdown arrow), and Estado civil (radio buttons for soltero, casado, viudo, divorciado).
- APORTES**: Radio buttons for AP.JESS and AP.RENTA, and a Cargo dropdown menu currently showing "vendedor".
- Buttons: "Nuevo" and "Consultar".

Figura 10.5 Pantalla Consulta de Vendedor

10.2.2 CONSULTA DE VENDEDOR

10.2.2.1. POR CÓDIGO

1. Ingrese el código del vendedor que desea consultar en el campo Código o elija el botón ayuda ... y automáticamente presentará una lista de todos los vendedores que la base de datos tenga registrado.

Consulta de Vendedor

INFORMACION DEL VENDEDOR

Código: 100

Nombre:

F / Nacimiento:

Edad:

Dirección:

Estado civil: ☒ soltero ☐ casado

APORTES: ☒ AP.JESS

Código	Nombre	Apellido	Cédula
100	luis	romo	0912435678
200	carlos	romo	0912133196
300	aaaaa	sanchez	0912133196
400	Melba	Vera	098765423

Figura 10.6 Pantalla de Búsqueda del Vendedor

2. Haga clic en el botón **Consulta** o **Aceptar** y a continuación, si existe el vendedor aparece la siguiente pantalla:

Consulta de Vendedor

INFORMACION DEL VENDEDOR

Código: 100

Nombre: luis Apellido: romo

F / Nacimiento: Cédula: 0912435678

Edad: 27 Años: Telefono: 94424690

Dirección: Cda.La Saiba Mz12 Villa 34

Estado civil: ☐ soltero ☒ casado ☐ viudo ☐ divorciado

APORTES: ☒ AP.JESS ☒ AP.RENTA

Cargo: vendedor

Figura 10.7 Pantalla Consulta de Vendedor (Topos los Campos llenos)

Sugerencia:	Para Moverse de una casilla a otra utilice la tecla TAB.
Nota:	Si no se ingresa una de las alternativas no se las tomará como criterio.

10.3 CONSULTA DE CASAS DISEÑADAS

Permite realizar consultas de todas las Casas diseñadas que se encuentren registrados, se puede realizar la búsqueda ya sea por código del casa diseñadas, precio.

10.3.1 ABRIR CONSULTA DE CASAS DISEÑADAS

Para realizar la consulta de casa diseñadas, siga los siguientes pasos:

- 1. En el menú principal haga clic en <Consultas>.
- 2. A continuación seleccione la opción <Consulta de Casas diseñadas > se mostrará la siguiente pantalla:

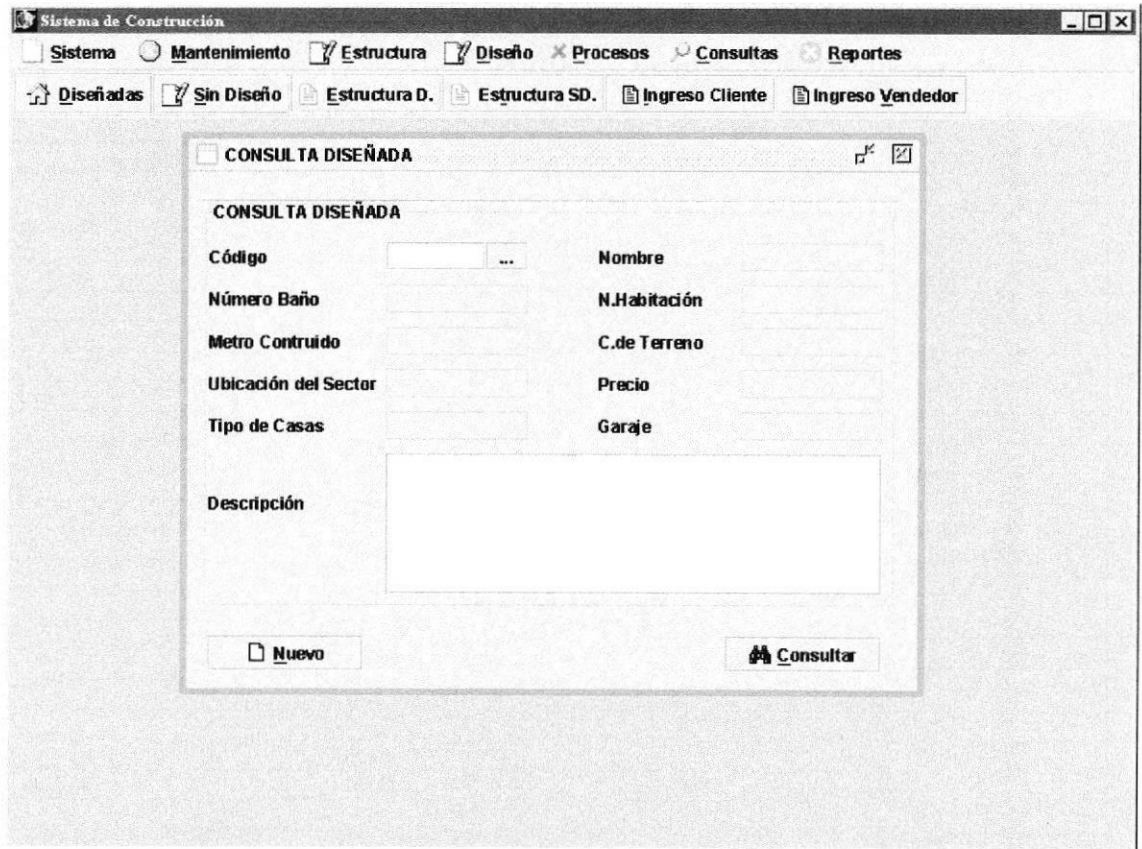


Figura 10.8 Pantalla Consulta de Casas Diseñadas

10.3.2. CONSULTA DE CASAS DISEÑADAS

10.3.2.1 POR CÓDIGO

- 1. Ingrese el código de la casa diseñadas que desea consultar en el campo Código o elija el botón ay ... y automáticamente presentará una lista de todas las casas diseñadas que la base de datos tenga registrado.
- 2. Haga clic en el botón **Consulta** y a continuación, si existe la Casa diseñada aparecerá la siguiente pantalla:

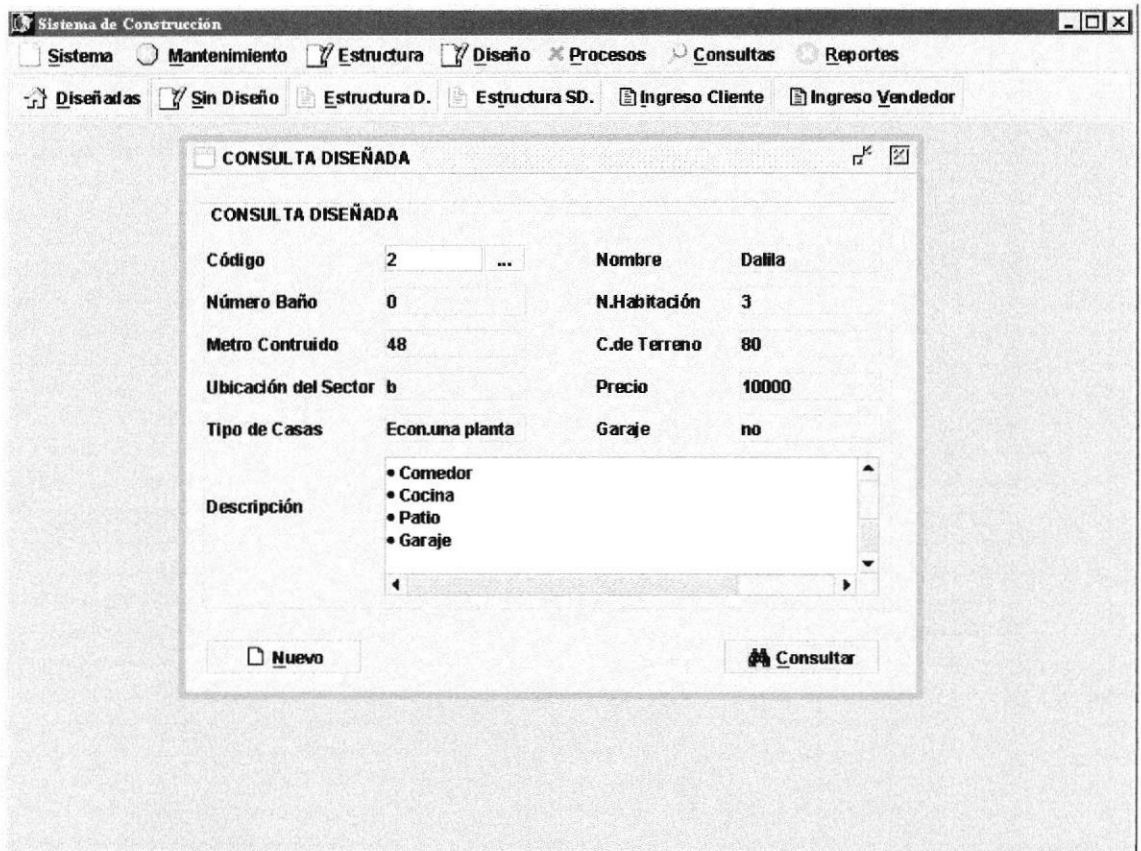


Figura 10.9 Pantalla Consulta de Casas diseñadas (paso1)

Sugerencia:	Para Moverse de una casilla a otra utilice la tecla TAB.
Nota:	Si no se ingresa una de las alternativas no se las tomará como criterio.

10.4 CONSULTA DE CASAS NO DISEÑADAS

Permite realizar consultas de todas las Casas no diseñadas que se encuentren registrados, se puede realizar la búsqueda ya sea por código de casa diseñadas, por nombre, por apellido.

10.4.1 ABRIR CONSULTA DE CASAS NO DISEÑADAS

Para realizar la consulta de cliente, siga los siguientes pasos:

1. En el menú principal haga clic en **<Consultas>**.
2. A continuación seleccione la opción **<Consulta de Casas no diseñadas >** se mostrará la siguiente pantalla:

Sistema de Construcción

Sistema Mantenimiento Estructura Diseño Procesos Consultas Reportes

Diseñadas Sin Diseño Estructura D. Estructura SD. Ingreso Cliente Ingreso Vendedor

CONSULTA CASAS NO DISEÑADAS

Detalle de Casa

Código: ...

Nombre: Tipo:

Detalle

Calculos

Precio: Metro c:

Terreno

si no

Nuevo Consultar

Figura 10.10 Pantalla Consulta de Casas no Diseñadas

10.4.2 CONSULTA DE CASAS NO DISEÑADAS

10.4.2.1 POR CÓDIGO

1. Ingrese el código de la casa no diseñadas que desea consultar en el campo Código o elija el botón ayuda ... y automáticamente presentará una lista de todas las casas no diseñadas que la base de datos tenga registrado.

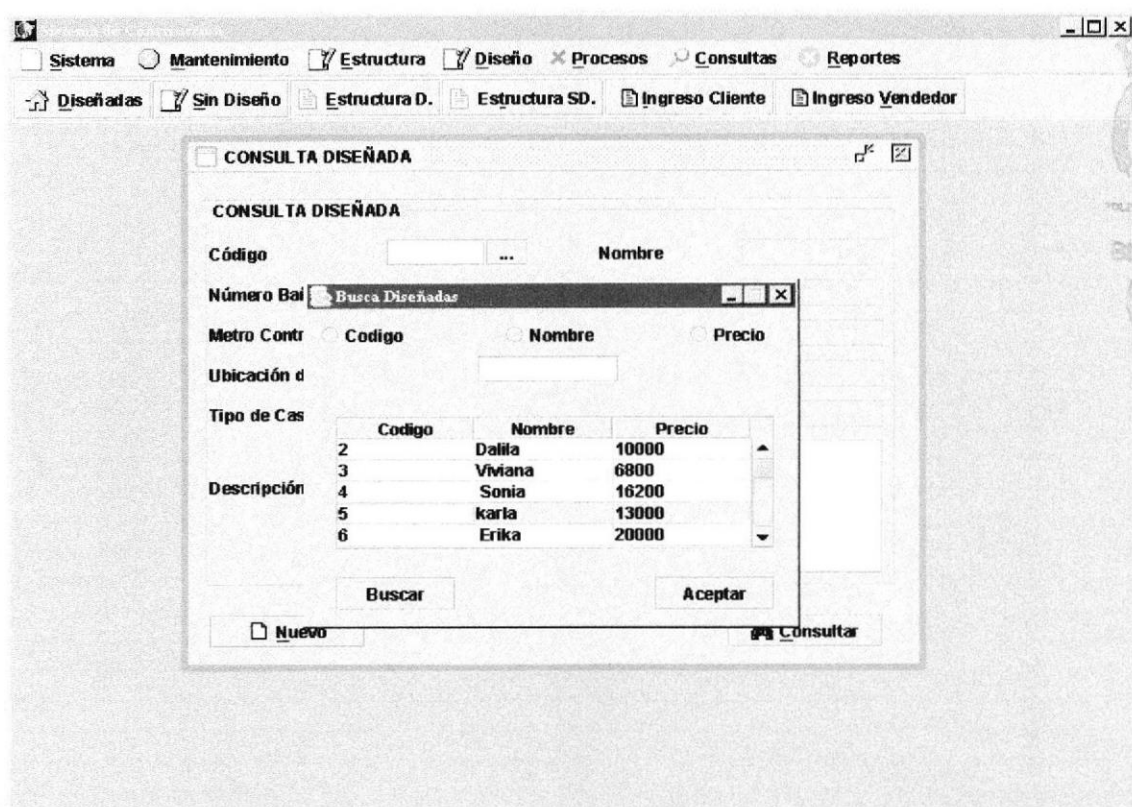


Figura 10.11 Pantalla de Búsqueda de Casas no Diseñadas

- Haga clic en el botón **Consultar** o Aceptar y a continuación, si existe la casa no diseñadas aparece la siguiente pantalla:

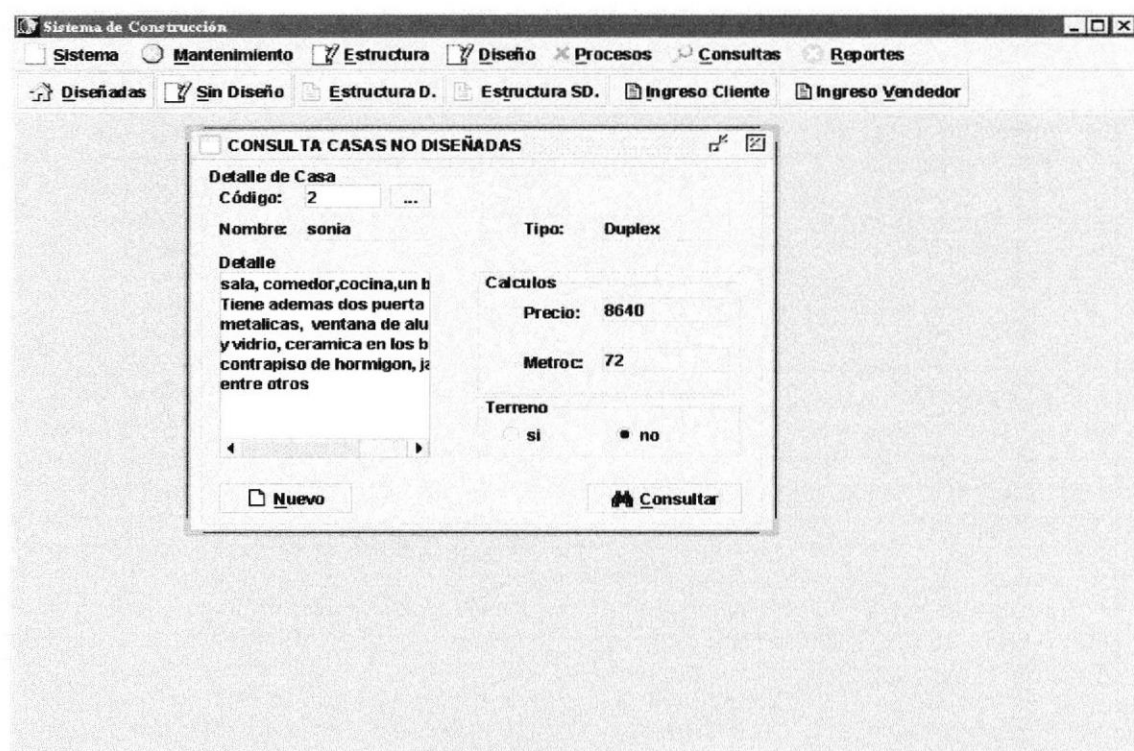


Figura 10.12 Pantalla Consulta de Casas no Diseñadas(Todos los Campos Llenos)

Sugerencia:	Para Moverse de una casilla a otra utilice la tecla TAB.
Nota:	Si no se ingresa una de las alternativas no se las tomará como criterio.





CAPÍTULO 11.

MENÚ REPORTES

11. MENÚ REPORTES

En esta parte del sistema, visualizaremos todos los reportes que se desean obtener, sean estos de los Cliente, Vendedor, casa diseñadas etc.

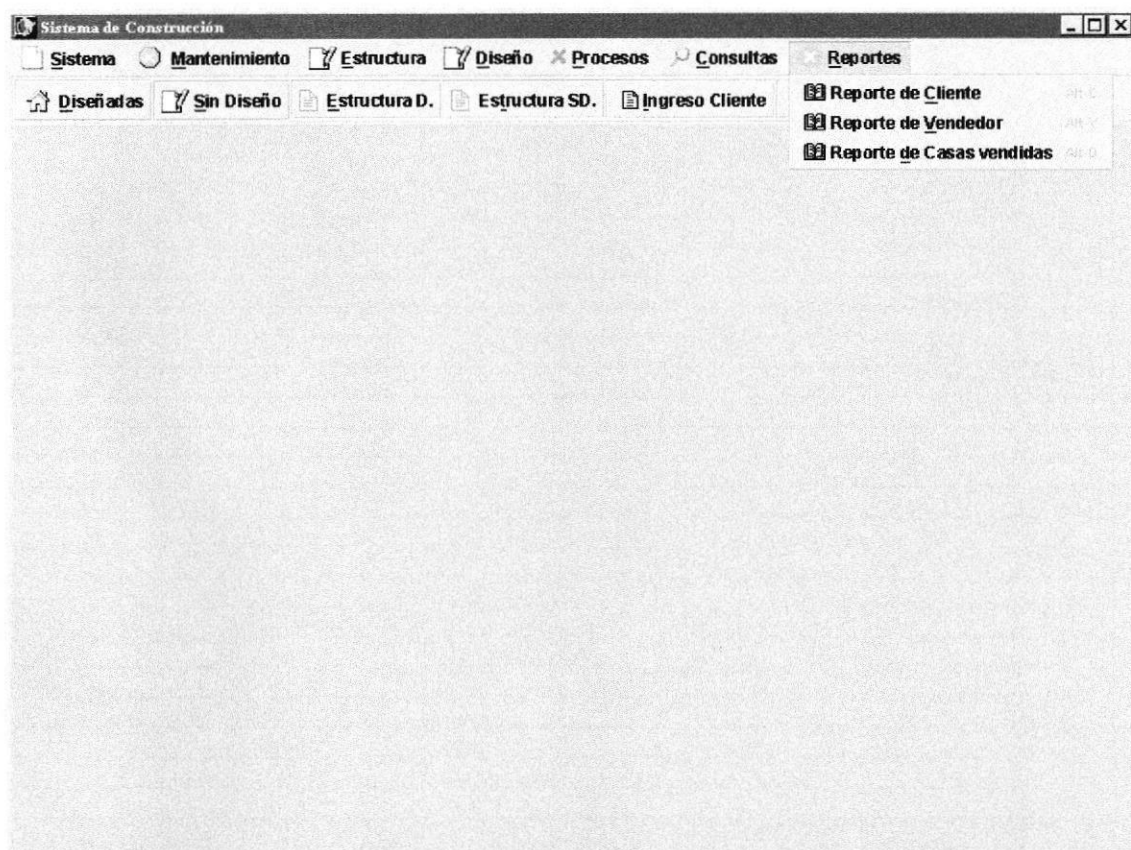


Figura 11.1 Menú Reporte

11.1 REPORTE CLIENTE

Permite realizar un reporte de todos los Cliente que se encuentren registrados, se puede realizar la búsqueda ya sea por código o nombre.

11.1.1 ABRIR REPORTE DE CLIENTE

Para realizar la consulta de artículos, siga los siguientes pasos:

1. En el menú principal haga clic en **<Reportes>**.
2. A continuación seleccione la opción **<Reporte de Cliente>** se mostrará la siguiente pantalla:

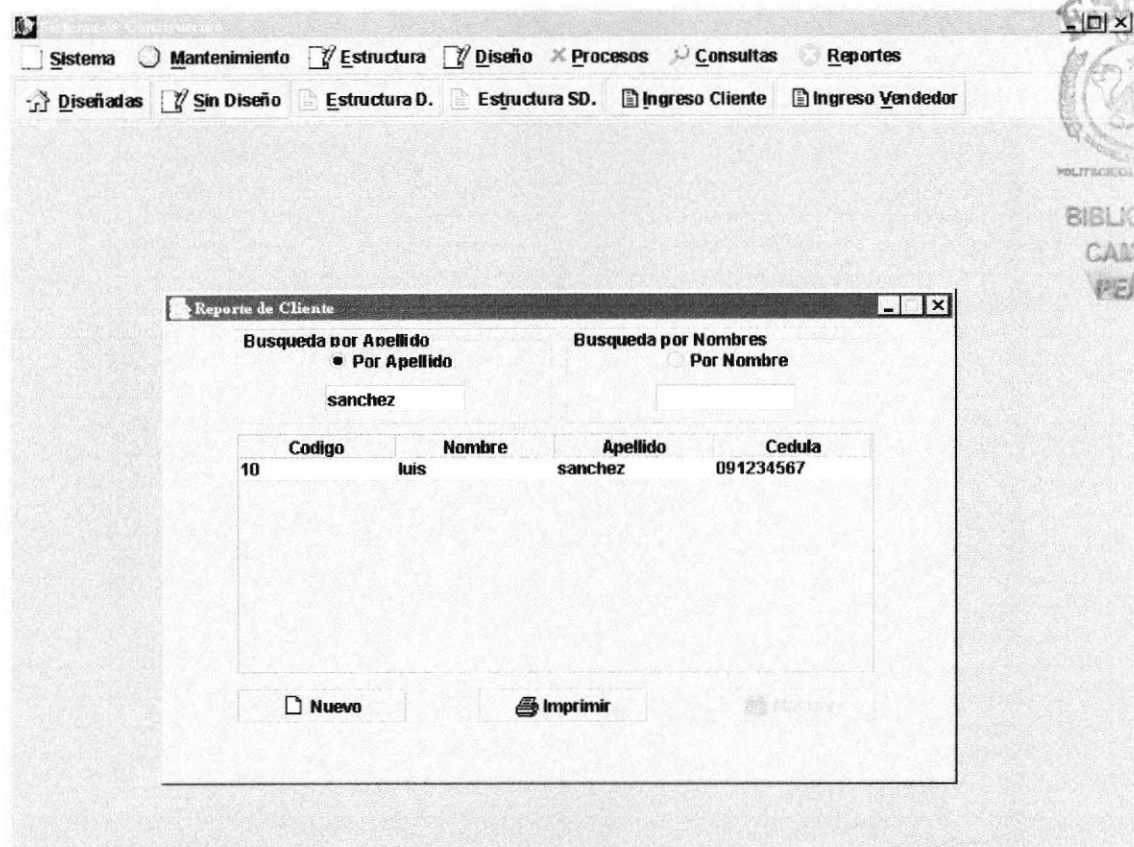


Figura 11.2 Pantalla de Reporte del Cliente

3. Usted puede consultar por apellido y Nombre del Cliente.

1. Primero hacer clic en botón Nuevo y después dar clic en Mostrar

Sugerencia:	Para Moverse de una casilla a otra utilice la tecla TAB.
--------------------	--

Nota:	Si no se ingresa una de las alternativas no se las tomará como criterio.
--------------	--

- Haga clic en el botón y procederá a imprimir el reporte.

11.2. REPORTE VENDEDOR

11.2.1 ABRIR REPORTE DE VENDEDOR

Para realizar la Reporte de Vendedor, siga los siguientes pasos:

1. En el menú principal haga clic en **<Reportes>**.
2. A continuación seleccione la opción **<Reporte de Vendedor>** se mostrará la siguiente pantalla:

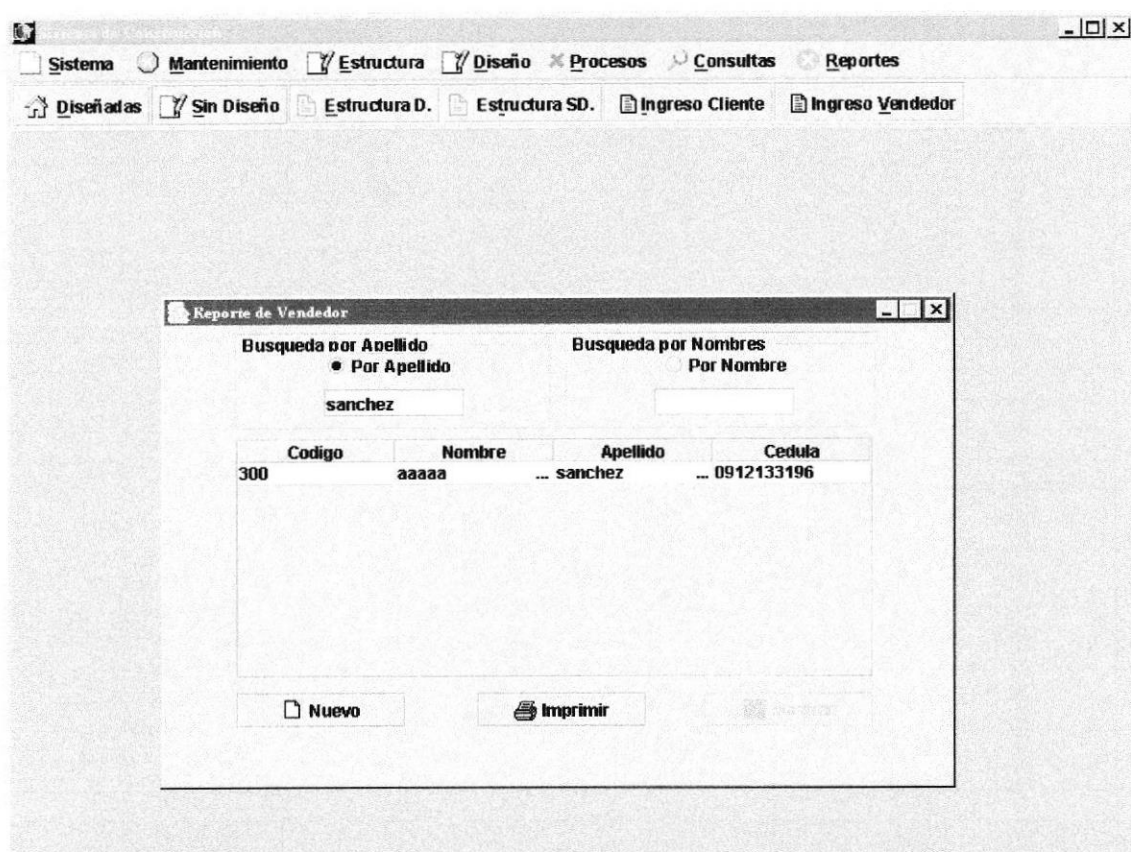


Figura 11.3 Pantalla de Reporte del Vendedor

3. Usted puede consultar por Apellido y Nombre.
4. Primero hacer clic en botón **Nuevo** y después dar clic en **Mostrar**

Sugerencia:

Para Moverse de una casilla a otra utilice la tecla TAB.

Nota:

Si no se ingresa una de las alternativas no se las tomará como criterio.

- Haga clic en el botón  y procederá a imprimir el reporte.

11.3. REPORTE DE CASA DISEÑADAS

11.3.1 ABRIR REPORTE DE CASA DISEÑADAS

Para realizar un reporte de casas diseñadas , siga los siguientes pasos:

- 1. En el menú principal haga clic en <Reportes>.
- 2. A continuación seleccione la opción <Reporte de Casa diseñadas> se mostrará la siguiente pantalla:

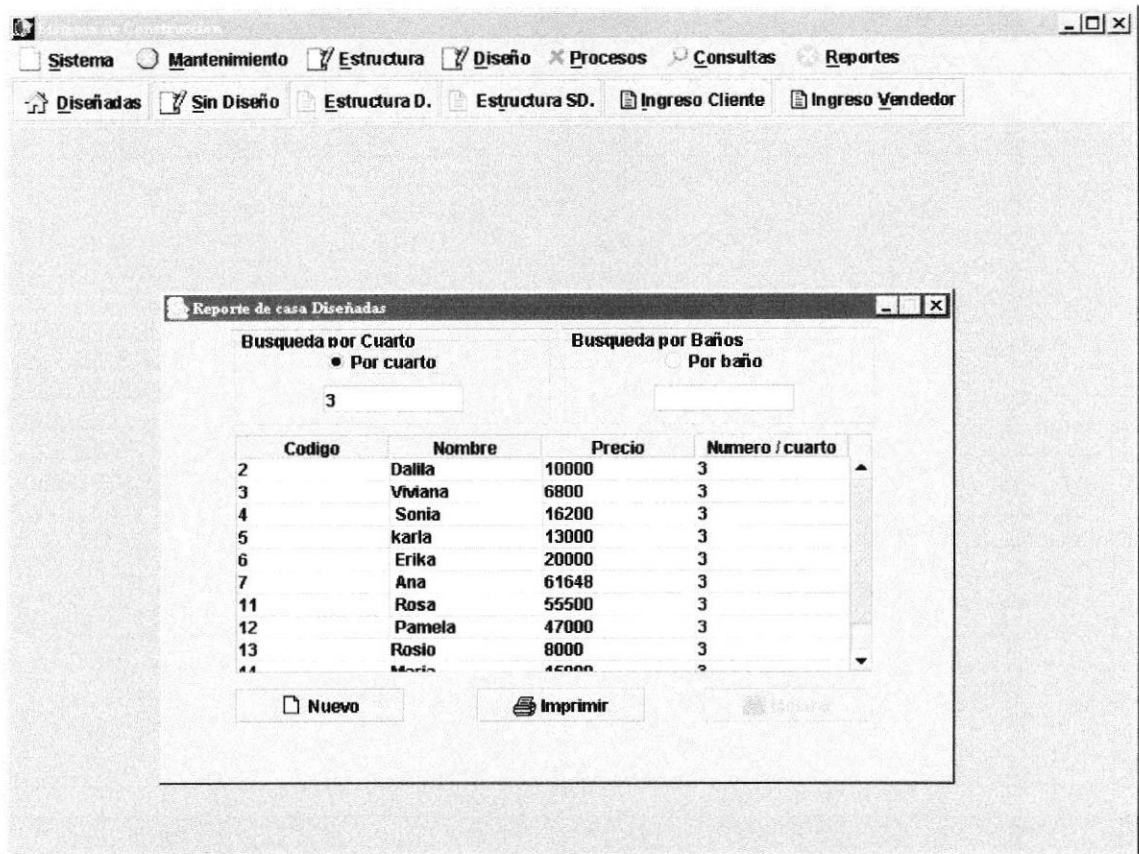


Figura 11.4 Pantalla de Reporte de Casas Diseñadas

- 3. Usted puede consultar por cuarto y baño.
- 4. Primero dar clic en botón **Nuevo** después dar clic en botón **Mostrar**.

Sugerencia: Para Moverse de una casilla a otra utilice la tecla TAB.

Nota: Si no se ingresa una de las alternativas no se las tomará como criterio.

- Haga clic en el botón y procederá a imprimir el reporte.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Aquí podemos encontrar conceptos de ciertos términos que en un principio pueden ser un poco extraños por ser nuevos en nuestro léxico, por lo que presentamos el glosario alfabético.

A

ABSTRACCIÓN, es la capacidad de ignorar determinados aspectos de la realidad a fin de facilitar la realización de una tarea.

AMBITOS, se refiere a la longevidad de las variables, los bloques definen los ámbitos de las variables.

APPLES, es un programa dinámico e interactivo que se puede ejecutar dentro de una página web que se carga en un navegador web.

ARCHIVOS BINARIOS, se encuentran en una forma especial llamada bytecode..

ARRAYS, son objetos, son creados dinámicamente y pueden ser asignados a variables.

ATRIBUTOS O VARIABLES, definen el estado de un objeto y vienen a ser los parámetros.

B

BLOQUES, se utilizan las llaves, la primera de inicio y la otra de fin de bloque.

BOLÉANOS, es para representar los valores de verdadero y falso.

BORDERLAYOUT, distribuye los controles en 5 zonas, norte, sur, este y oeste y deja una amplia zona central para el resto de los componentes.

BUTTON, representa los botones en una ventana.

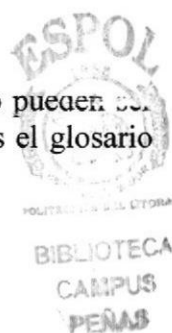
BYTECODE, es un conjunto de instrucciones muy parecidas al código máquina, pero no son específicas para ningún procesador para los archivos fuente.

C

CADENAS, es un conjunto de caracteres agrupados, se representan entre comillas dobles,

CARACTERES, se refieren a un único carácter Unicode, se representan entre comillas simples..

CARDLAYOUT, permite manejar varias fichas intercambiables.



CASTING, o conversión de tipos , permite convertir un tipo de dato en otro.

CHECKBOX, poseen los estados y tiene opciones que el usuario puede elegir.

CHECKBOXGROUP, son las opciones agrupadas, solo uno de ellos puede ser activado.

CHOICE, son las listas desplegables.

CLASES ABSTRACTAS, es una clase que no es instanciable y se utiliza en el diseño de una jerarquía de clases.

CLASES, es un molde o prototipo que define un tipo de objeto determinado.

CLIENTES, son los ordenadores que acceden a éstos recursos a través de aplicaciones clientes.

COMA FLOTANTE, estos pueden ser de cuatro tipo reales, parte entera, parte decimal.

COMENTARIOS, son un caso especial dentro de los elementos de la sintaxis del lenguaje, ya que aunque sena reconocidos por el compilador, éste los ignora.

CONSTRUCTOR ESPECIAL, es llamado constructor por defecto, éste no recibe ningún argumento ni parámetro.

CONSTRUCTOR, es un método con el mismo nombre que la clase y que puede o no recibir parámetros que se utilizan para inicializar el objeto, es recomendable utilizar varios constructores.

D

DECLARAR, es cuando se declara un objeto en java para luego instanciar.

DESTRUCTOR, el nombre el método destructor es finalize(), es destruido por el garbage collector.

E

ENCASULACION , es un beneficio que nos aporta la P.O.O(Programación Orientado a Objeto), permite abstraernos de la utilización de los objetos.

ENTEROS, dependiendo de la precisión que el número pueda tener se dividen en byte, short, int y long.

EXPRESIONES, es una secuencia de elementos que pueden ser evaluadas por el compilador.

F

FLOWLAYOUT, es un gestor de diseño, distribuye los controles de izquierda a derecha.

G

GARBAGE COLLECTOR(Recogedor de basura), es un hilo de ejecución que se encarga de rastrear en tiempo de ejecución cada objeto que se ha creado, advierte cuando desaparece la última referencia a él y libera el objeto por el programador.

GRIDBAGLAYOUT, es muy potente y complicado de manejar trabaja con el GridBagConstraints, permite almacenar todos los parámetros de visualización necesarios para que los componentes puedan presentarse de una forma versátil y flexible.

GRIDLAYOUT, permite distribuir componentes basándose en una rejilla (grid) bidimensional, haciendo que cada componente utilice una celda de la rejilla.

H

HERENCIA, es un mecanismo mediante el cual podemos reutilizar clases ya definidas.

HTML, es el lenguaje que todos los navegadores usan para presentar información en la WWW. http, es utilizado para la transferencia de hipertextos entre el servidor web y el navegador.

I

IDENTIFICADORES, son literales que representan nombres dinámicos para ser asignados a objetos, variables, clases y métodos.

IMPLEMENTS, es una palabra reservada que se utiliza en la declaración de una clase para indicar que implementa los métodos de un interfaz determinado.

INICIALIZAR, es darle un valor al objeto este proceso lo realiza el constructor de la clase.

INSTANCIAR, se utiliza el new y devuelve una referencia al propio objeto.

INTERFAZ, es una colección de nombres y métodos sin definiciones reales que indican que una clase tiene un conjunto de comportamiento.

INTERNET, conjunto de redes cuyo origen se remonta a 1969.

J

JAPLET, es un contenedor de alto nivel, ofrece soporte para tecnologías de rehabilitación y ofrece un panel raíz

JAVA, es un lenguaje creado para realizar una programación en internet rápida y fácil, orientado a objetos.

JBUTTON, es un botón común.

JCHECKBOX, es una casilla de verificación.

JCHECKBOXMENUITEM, es un elemento de menú que contiene una casilla de verificación.

JCOLOR CHOOSE, permite seleccionar un color determinado.

JCOLORCHOOSE, ofrece un diálogo estándar para la selección de colores.

JCOMBOBOX, es una lista desplegable.

JDIALOG, permite crear directamente diálogos completamente personalizados.

JDK(Java Development Kit), implementa la versión última de Java.

JFILECHOOSER, ofrece un diálogo estándar para la selección de ficheros.

JFILECHOOSER, permite seleccionar ficheros y directorios.

JFRAME, es una ventana con bordes, título y botones que permite cerrar y maximizar la ventana.

JINTERNALFRAME, permite mostrar una ventana dentro de otra.

JLABEL, etiqueta que puede mostrar texto, un icono o ambos.

JLAYEREDPANE, ofrece la tercera dimensión, esto es la profundidad, para posicionar componentes de ésta forma.

JLIST, es una lista con elementos.

JMENU, es una opción de menú

JMENUBAR, es una barra de menú.

JMENUITEM, es un elemento de un menú.

JOPTIONPANE, permite crear sencillo diálogos estándar.

JPANEL, se usa para agrupar componentes, puede asignar gestores de bordes y diseño.

JRADIOBUTTON, es un botón de opción que suele utilizarse en grupos.

JROOTPANE, representa el panel raíz de un contenedor de alto nivel.

JSCROLLPANE, contiene componentes grandes o que pueden crecer.

JSLIDER, permite seleccionar al usuario un valor dentro de un rango determinado.

JSPLITPANE, agrupa dos componentes, uno a cada lado, se puede arrastrar para ajustar las líneas divisorias.

JTABBEDPANE, contiene muchos componentes pero solo puede mostrar un conjunto de ellos a la vez.

JTABLE, muestra la información en formato de tabla.

JTEXTCOMPONENT, hereda distintas clases especializadas en el tratamiento de textos.

JTEXTFIELD, es una caja de texto en la que el usuario puede escribir.

JTOGGLEBUTTON, representa un botón con dos estados(pulsar / no pulsar).

JTOOLBAR, agrupa una serie de componentes, especialmente botones, en filas o columnas y permite al usuario arrastrar la barra a distintos lugares.

JTOOLTIP, muestra una breve descripción de un componente

JTREE, muestra datos organizados en forma jerárquica.

L

LABEL, son textos estáticos que se utiliza para mostrar la información y dar instrucciones al usuario.

LIST, son listas que pueden ser seleccionadas.

LITERAL NULL, tiene un solo valor, la referencia nula.

LITERALES, con aquellos elementos de un programa que no pueden variar, se los denomina también constantes.

M

MAIN, éste método es de arranque de la clase. Main().

MENSAJES, son las distintas formas que tiene de comunicarse distintos objetos entre sí.

METODOS, son las acciones que realizan los objetos y reemplazan a los procedimientos.

MODELO DE OBJETOS, es un conjunto de principios que se deben dar para que se puedan modelar objetos dentro de nuestro código y programa.

MODULARIDAD, se pueden escribir códigos de manera independiente de cómo se encuentre contruídos los diferentes objetos que vamos a utilizar.

O

OBJETO, es la pieza básica de la POO, es una representación o modelización de un objeto real.

OPERADORES, son los operadnos que se utilizan y sonde gran influencia .

P

PALABRAS CLAVES, son identificadores reservados por el lenguaje.

PAQUETE, es una forma de clasificar y organizar clases e interfaces, evita conflictos de nombres

POLIMORFISMO, es la posibilidad de que el mismo mensaje enviado a objetos distintos, ejecute métodos distintos.

POO, programación orientada a objetos

PROGRESSMONITOR, muestra un dialogo donde se aprecia el progreso de una operación

PUBLIC, cuando la clase es pública y se podrá instanciar y utilizar desde cualquier otra clase.

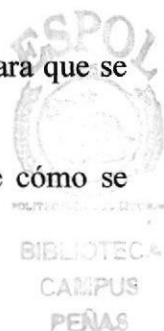
R

RELACION DE COMPOSICON, cuando está compuesta la relación de otras clases, esto se hace a través de los atributos.

RELACION DE HERENCIA, una clase hija hereda de una clase padre o superclase, se puede lograr la reutilización de códigos y una progresiva especialización a través de una jerarquía de clases.

RELACION DE USO, se relaciona a través de los mensajes que se le envía, se produce pasando una instancia de la clase como uno de los parámetros.

RELACIONES ENTRE CLASES, es para ofrecer una mayor funcionalidad y realizar tareas más complejas, la relación se realiza entre las distintas clases.



RUTINE, ésta clase permite interactuar a la aplicación con el entorno en el que se está ejecutando.

S

SEPARADORES, definen la forma y función del código.

SERVIDORES WEB, es el encargado de publicar o poner a disposición de una serie de clientes un recurso.

SOBRECARGA, se produce en los métodos cuando una clase tiene métodos con el mismo nombre pero que difieren o bien en el número, tipo o parámetros que reciben dichos métodos.

SWING, es el otro API existente para crear interfaces de usuarios gráficos, permiten modificar su aspecto y comportamiento.

SYSTEM, ésta clase solo podrá ser accedida si el programa Java que está realizando es una aplicación, los applets Java no pueden acceder a ésta clase.

SYSTEM.ERR, es el canal de error de entrada, aquí se muestran los errores producidos.

SYSTEM.IN, es el canal de entrada estándar, se utiliza para leer la entrada del usuario desde el teclado.

T

TEXTFIELD, son cajas de textos.

TEXTAREA, son áreas de textos

TIPOS DE DATOS, entre los tipos de datos tenemos los arrays (o matrices) y las clases.

U

URLS, es el mecanismo que se utiliza en Internet para localizar e identificar de forma única un recurso dentro de Internet.

W

WIDTH, HEIGHT, son atributos para definir el alto y ancho en píxeles.