

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



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

PROYECTO DE GRADUACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
ANALISTA DE SISTEMAS**

**TEMA:
SISTEMA DE CONTROL DE BODEGA**

MANUAL DE USUARIO

**AUTORES
PABLO S. CHONG CHALEN
JULIO E. GÓMEZ JIMÉNEZ**

**DIRECTOR
M.A.E. RUTH MATOVELLE**

**AÑO
2005**

DEDICATORIA

A Dios y a nuestros padres que permanentemente nos guían hacia el camino del éxito, honor, sacrificio y humildad, además de brindarnos su apoyo y confianza incondicionales para hacer de nosotros profesionales de primer nivel.

Las enseñanzas y consejos que nos brindan, han hecho de nosotros personas que servimos a la nación, para el desarrollo y fortalecimiento intelectual de la misma.

AGRADECIMIENTO

Nuestro agradecimiento sin duda lo dirigimos a Dios, nuestro Señor, quien nos ha permitido avanzar con salud, constancia y resistencia a las diferentes pruebas que se nos presentan en nuestro diario vivir.

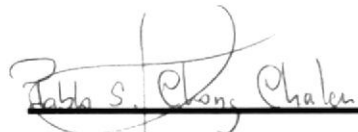
De igual manera agradecemos a nuestros padres, profesores y compañeros de la Escuela Superior Politécnica del Litoral, Programa de Tecnología en Computación y Diseño Gráfico, que han incidido de manera directa en nuestra formación.

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 Gráfico***) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.
(Reglamento de exámenes y títulos profesionales de la ESPOL)

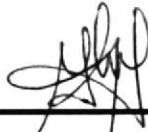
**FIRMA DE LOS AUTORES
DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN**


Chong Chalen Pablo S.


Gómez Jiménez Julio E.



**FIRMA DEL DIRECTOR DE PROYECTO
DE GRADUACIÓN**



M.A.E. Ruth Matovelle



TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1

1.1	Introducción.	1
1.2	Descripción General.	1
1.3	Antecedentes	1
1.4	Introducción al Sistema	1
1.5	Objetivo de este manual.	1
1.6	Organización de este manual	2
1.7	Acerca de este manual	2
1.8	Convenciones Tipográficas	2
1.8.1	Convenciones de formato de texto	3
1.8.2	Convenciones del Mouse	3
1.8.3	Convenciones del teclado	4
1.9	A Quién va dirigido este manual.	5
1.10	Lo que debe conocer el usuario.	5

CAPÍTULO 2

2	Explicación de la Interfaz	1
2.1	Características del Sistema	1
2.2	Ambiente de Trabajo	1
2.2.1	Ingreso a la Computadora	1



CAPÍTULO 3

3	Características del Sistema	1
3.1	Introducción	1
3.2	Beneficios	1
3.2.1	Módulo de Mantenimiento	1
3.2.2	Módulo de Procesos	1
3.2.3	Módulo de Reportes	1
3.3	Requerimientos de equipos	2
3.4	Plataforma de Trabajo	2
3.5	Instalación del Sistema	3

CAPÍTULO 4

4	Arranque del Sistema	1
4.1	Iniciando el Sistema.	1

CAPÍTULO 5

5.1	Iniciando la Operación del Sistema.	1
5.2	Menú del Sistema.	2

CAPÍTULO 6

6.1	Ingreso al programa de Facturación	1
6.2	Inicio de Sesión	2
6.2.1	Solicitud de Clave	3
6.3	Menú Facturación	4
6.3.1	Mantenimiento	5
6.3.1.1	Menú Clientes	5
6.3.1.1.1	Ingreso de Clientes	6
6.3.1.1.2	Consulta de Clientes	7
6.3.2	Menú de Procesos	9
6.3.2.1	Facturación	10
6.3.3	Reportes	12
6.3.3.1	Facturas Emitidas	12

CAPÍTULO 7

7.1	Ingreso al Programa de Bodega	1
7.2	Inicio de Sesión	2
7.2.1	Solicitud de Clave	3
7.3	Menú Bodega	4
7.3.1	Mantenimiento	5
7.3.1.1	Menú de Entidad	5
7.3.1.1.1	Ingreso de Entidad	6
7.3.1.1.2	Consulta de Entidad	7
7.3.2	Menú Parámetros	9
7.3.2.1	Ingreso de Parámetros	10
7.3.2.2	Consulta de Parámetros	11
7.3.3	Procesos	12
7.3.3.1	Ingreso de Mercadería	12
7.3.3.1.1	Ingreso	13
7.3.3.1.2	Consulta	15
7.3.3.2	Entrega	16
7.3.3.2.1	Ingreso	16
7.3.3.2.2	Consulta	18
7.3.4	Reportes	20
7.3.4.1	Mercadería Ingresada	20
7.3.4.2	Mercadería Entregada	22

ANEXO A

A.	Reconocimiento de las partes del Hardware.	1
A.1	Conociendo la Computadora.	1
A.1.2	Unidades de Entrada.	2
A.1.2.1	El teclado	2
A.1.2.2	Uso del Mouse	4
A.1.3	Unidad de Proceso.	5
A.1.3.1	Unidad de memoria auxiliar	5
A.1.3.2	Unidad de salida	5



ANEXO B

B	Reportes Reales	1
B.1	Mercadería Ingresada	1

ANEXO C

Glosario de Términos

TABLA DE IMÁGENES

CAPÍTULO 2

Figura 2.1	Computadora	1
------------	-------------	---

CAPÍTULO 5

Figura 5.1	Menú Usuario	1
Figura 5.2	Menú del Sistema	2

CAPÍTULO 6

Figura 6.1	Clave de Ingreso al Modulo Facturación	1
Figura 6.2	Inicio de Sesión	2
Figura 6.3	Solicita clave	3
Figura 6.4	Menú Facturación	4
Figura 6.5	Menú Mantenimiento	5
Figura 6.6	Menú de Clientes	6
Figura 6.7	Ingreso de Clientes	7
Figura 6.8	Consulta de Clientes	8
Figura 6.9	Menú de Procesos	9
Figura 6.10	Facturación	10
Figura 6.11	Listado de Impresoras	11
Figura 6.12	Menú de Reportes	12
Figura 6.13	Reportes de Facturas	13



CAPÍTULO 1

GENERALIDADES

1. GENERALIDADES

1.1 INTRODUCCIÓN.

Este manual ha sido creado con la finalidad de facilitar a los usuarios la utilización y manejo del *Sistema de Control de Bodegas*, el mismo que le servirá como guía para interactuar de forma correcta en ella, y así evitar cualquier inconveniente que pudiera presentarse.

Es importante que el usuario que opere el Sistema, lea este manual antes y durante la operación del mismo.

1.2 DESCRIPCIÓN GENERAL.

El *Sistema de Control de Bodegas*, permite realizar el ingreso y control de la mercadería ingresada en cualquiera de las bodegas, además del mantenimiento de los clientes, consultas de los mismos y mercadería almacenada. También permite realizar la facturación y entrega de la misma.

1.3 ANTECEDENTES.

Este *Sistema de Control de Bodegas*, esta diseñado para el manejo y control del negocio de almacenamiento de mercaderías, el mismo que utiliza la plataforma de Linux con interfaz texto. Este manual indica el manejo del sistema que contiene dos módulos integrados:

- BODEGA
- FACTURACIÓN

1.4 INTRODUCCIÓN AL SISTEMA.

El *Sistema de Control de Bodegas*, se desarrollo con la finalidad de permitir realizar con mayor rapidez los procesos y localización de la mercadería almacenada, así también como la entrega, facturación y control de las transacciones realizadas.

1.5 OBJETIVO DE ESTE MANUAL.

El objetivo de este de este manual es ayudar al usuario a manejar el sistema de una manera óptima y eficiente, a la vez que pueda acceder a toda la información que a él le sea confiada.

1.6 ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL.

Este manual esta organizado de la siguiente manera:

Generalidades	
Capítulo 1	Generalidades
Capítulo 2	Explicación de la Interfaz
Instalación	
Capítulo 3	Características del Sistema de Control de Bodegas
Capítulo 4	Arranque del Sistema.
Operación	
Capítulo 5	Iniciando la Operación del Sistema
Capítulo 6	Menú Facturación
Capítulo 7	Menú Bodega
Anexos	
Anexo A	Reconocimiento de las partes del hardware
Anexo B	Reportes Reales
Anexo C	Glosario de Términos



1.7 ACERCA DE ESTE MANUAL.

Este Manual de Usuario, contiene paso a paso, ilustraciones e instrucciones que debe seguir el usuario para utilizar el *Sistema de Control de Bodegas*. Además contiene información que le será muy útil el diario uso de su computador.

1.8 CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS.

Antes de iniciar a utilizar el *Sistema de Control de Bodegas*, es importante que entienda las convenciones tipográfica y los términos en el mismo tales como:

- Formatos de Texto.
- Mouse.
- Teclado.

1.8.1 Convenciones de Formatos de Texto

FORMATO	TIPO DE INFORMACIÓN
Viñeta	Especificación del contenido o las opciones de una Pantalla.
Negrita	Resaltado por ser importante.
Corchetes []	Opciones que puede elegir el Usuario, por medio del teclado escogiéndolo.
Carácter Mayúscula + Caracteres Minúscula	Nombres de Teclas se inician con Mayúsculas.

1.8.2 Convenciones del Mouse

TÉRMINO	SIGNIFICADO
“Señalar”	Colocar el extremo superior del Mouse sobre lo que se desea señalar.
“Hacer clic”	Presionar el botón principal del Mouse (generalmente el botón izquierdo) y soltarlo inmediatamente.
“Arrastrar”	Señalar el elemento y luego mantener presionado el Mouse mientras se mueve, lo ubica al lugar donde desea (No aplica para este Sistema).



1.8.3 Convenciones del Teclado

TECLA	SIGNIFICADO
Tecla ENTER (ENTRAR-RETORNO)	Tecla utilizada para ejecutar un proceso. Si en el manual dice “Presionar ENTER”
Teclas direccionales ←, →, ↑, ↓	Puede utilizar las teclas direccionales para moverse (izquierda, derecha, arriba, abajo) en los diferentes campos 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 dentro de un campo de la pantalla.
Tecla TAB	Tecla utilizada para moverse entre los diferentes <i>campos</i> de la pantalla. Con la tecla TAB, se mueve hacia el campo siguiente ubicado a la derecha, con SHIFT+TAB, se mueve al campo anterior de la izquierda.
Otras Teclas	Adicionalmente puede utilizar otros elementos del teclado. Por Ejemplo: ➤ SHIFT+TECLA es utilizado para que se active la función que está graficada en la parte superior de TECLA, siempre que ésta cumpla mínimo dos funciones. ➤ ALT GR+TECLA, es utilizado para que se active la tercera función de TECLA.

1.9 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL.

Este manual está orientado a todas las personas que están involucradas en lo que es el manejo de las bodegas, control, entrega y facturación de la misma, para que por medio de éste hagan de una manera más fácil y eficiente sus labores.

1.10 LO QUE DEBE CONOCER EL USUARIO.

Los conocimientos mínimos que debe tener el usuario del sitio *Sistema de Control de Bodegas*, son conceptos básicos de computación y manejo del teclado.



CAPÍTULO 2

EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ

2. EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ.

Este capítulo esta orientado para que el usuario este más familiarizado con el ambiente de Linux.

2.1 CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA.

El *Sistema de Control de Bodegas*, posee una interfaz amigable de tipo texto de fácil manejo e interacción con el usuario.

2.2 AMBIENTE DE TRABAJO.

A continuación mostramos una guía breve de cómo operar la máquina para comenzar a utilizar el *Sistema de Control de Bodegas*.

2.2.1 Ingreso a la Computadora

Nuestro computador es una herramienta de trabajo muy útil, que nos facilita las tareas que a diario realizamos en nuestro trabajo.

Para iniciar en el Sistema, debemos encender el computador, presionando el botón respectivo de encendido y apagado, tal como se muestra en la figura 2.1.



Figura 2.1 Computadora



CAPÍTULO 3

CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA

3. CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA.

3.1 INTRODUCCIÓN.

El *Sistema de Control de Bodegas*, tiene como característica, llevar el control de las operaciones que se realizan en el almacenaje de la mercadería. El sistema esta dividido en módulos con su respectiva tarea.

3.2 BENEFICIOS.

3.2.1 Módulo de Mantenimiento

- Nos permite el ingreso de nuevos clientes, mantenimiento y eliminación de los mismos.
- Podemos ingresar las entidades y parámetros de los tipos de mercadería que se almacenan en las bodegas.
- Ingreso, actualizaciones, de los valores que se cobran por el servicio de almacenaje por cada uno de los tipo.
- Además antes de realizar cualquier modificación, existe una consulta implícita en la misma que nos permite visualizar todos los datos del registro.

3.2.2 Módulo de Procesos

- Nos permite el ingreso y registro de la mercadería que llega a las bodegas para ser almacenada.
- Realizamos el registro de la mercadería al momento que debe ser entregada. Previo debe de existir un registro de ingreso.
- Genera la factura, por costos de almacenaje..
- Además en cada uno de los procesos, se puede consultar lo antes registrado, por el sistema, por si hubo error de ingreso poderlo corregir.

3.2.3 Módulo de Reportes

- Mediante los reportes, podemos tener los movimientos realizados por ingreso de mercadería .

- Así también obtenemos el reporte de la mercadería entregada, por un rango de fecha específico..
- Además el reporte de todo lo facturado por concepto de almacenaje. Podemos realizarlo por rango de fechas.
- Mediante estos reportes podemos obtener oportunamente y en línea todos los movimientos realizados al momento, ahorrando tiempo y ayudando a la toma de decisiones.

3.3 REQUERIMIENTOS DE EQUIPOS.

El *Sistema de Control de Bodegas*, como mínimo necesita el siguiente requerimiento de equipos:

SERVIDOR

- Microprocesador Pentium IV 1.8 GHz
- 256 MB de RAM
- 80 GB de H.D.
- Monitor 15" a Color
- Teclado estándar
- Tarjeta de Red 10/100
- CD RW
- Fax modem de 56 Kbps.

ESTACIÓN DE TRABAJO

- Microprocesador Pentium IV 1.8 GHz
- 256 MB de RAM
- 40 GB de H.D.
- Monitor 15" a Color
- Teclado estándar
- Tarjeta de Red 10/100
- CD RW
- Fax modem de 56 Kbps.

3.4 PLATAFORMA DE TRABAJO.

El sistema se puede ejecutar bajo las siguientes plataforma de trabajo:

- Linux, Distribución Xandros
- Linux, Distribución Red Hat 7.3

3.5 INSTALACIÓN DEL SISTEMA.

Para instalar el sistema, solo es necesario copiar los programas compilados. Para lo cual se debe seguir los siguientes pasos:

- Insertar el CD-ROM con los programas del *Sistema de Control de Bodegas*
- En el Prompt, digitar “SU”, seguido de ENTER
- Ingresar el Password
- Ejecutar **./Instala.sh**

Instala.sh, al ejecutarse va a copiar del CD, los directorios:

/sistemas/bases/ESPOL

/sistemas/fuentes/ESPOL





CAPÍTULO 4

ARRANQUE DEL SISTEMA

4. ARRANQUE DEL SISTEMA.

4.1 INICIANDO EL SISTEMA.

El *Sistema de Control de Bodegas*, tiene como característica, ejecutarse automáticamente al encender la máquina, solicitando Usuario y Password.

Además tiene un archivo de procesos en lotes (extensión SH), con el nombre de *SISTEMA.SH*, que al ejecutarlo inicializa el sistema.

Este acceso directo a sido creado al usuario, para que entre al sistema, si por alguna razón salio del mismo.



CAPÍTULO 5

INICIANDO LA OPERACIÓN DEL SISTEMA

5.1 INICIANDO LA OPERACIÓN DEL SISTEMA.

Cuando ya hemos arrancado el sistema, nos presenta una pantalla, donde se ingresa con el usuario y clave para acceder al Sistema de Control de Bodegas (**Figura 5.1**).

Luego de ingresado el usuario y password, puede continuar o terminar y salir del Sistema. Las letras que se encuentran entre los corchetes (A o T) con las que se deben ingresar.

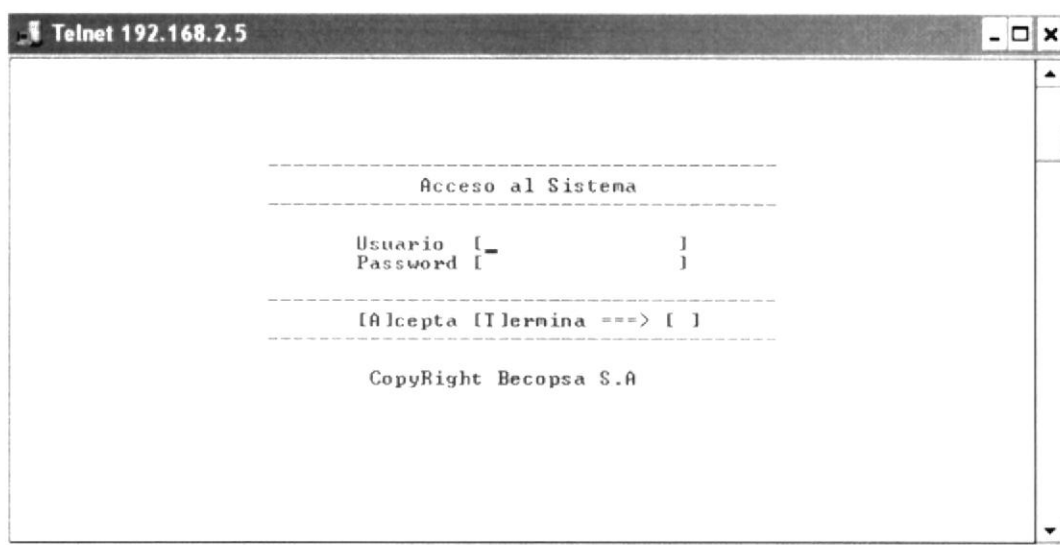


Figura 5.1 Menú Usuario



5.2 MENÚ DEL SISTEMA.

En esta pantalla, se encuentra el menú del Sistema, en el cual puede escoger:

- FACTURACIÓN
- BODEGA
- SALIR

Para seleccionar alguna opción del Menú, debe escribir el número que se encuentra entre los paréntesis rectos o corchetes (01, 02, 99).

Al escoger cualquiera de las dos primeras opciones nos lleva el Menú de Facturación o Bodega, respectivamente (**Figura 5.2**).

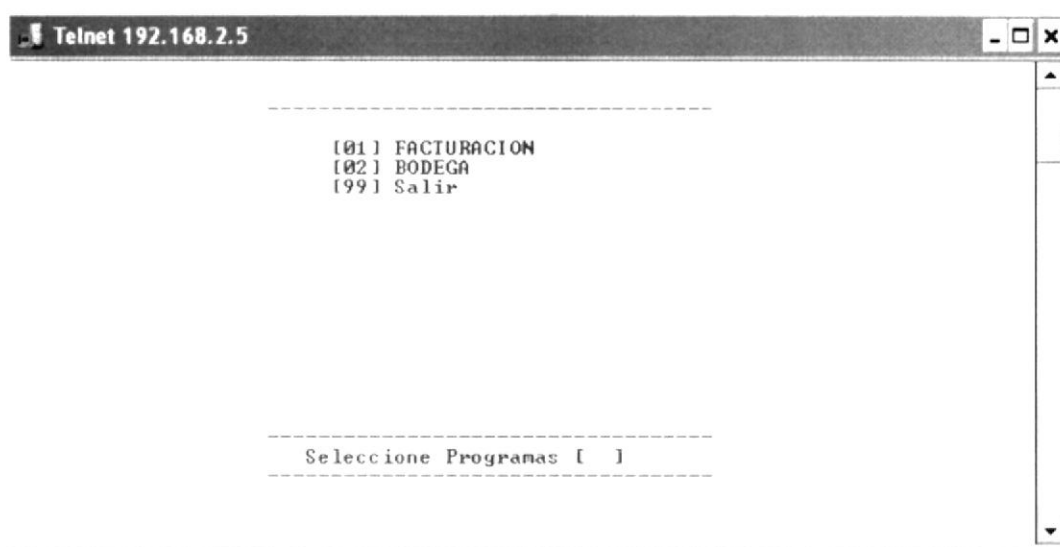


Figura 5.2 Menú del Sistema



CAPÍTULO 6

MENÚ FACTURACIÓN

6. MENÚ FACTURACIÓN

6.1 INGRESO AL PROGRAMA DE FACTURACIÓN.

El ingreso al programa de Facturación se lo realiza al escoger la opción 01, en el menú del sistema (Figura 5.2)

Antes de ingresar al modulo de Facturación, solicita el ingreso de la clave, para poder empezar (Figura 6.1)

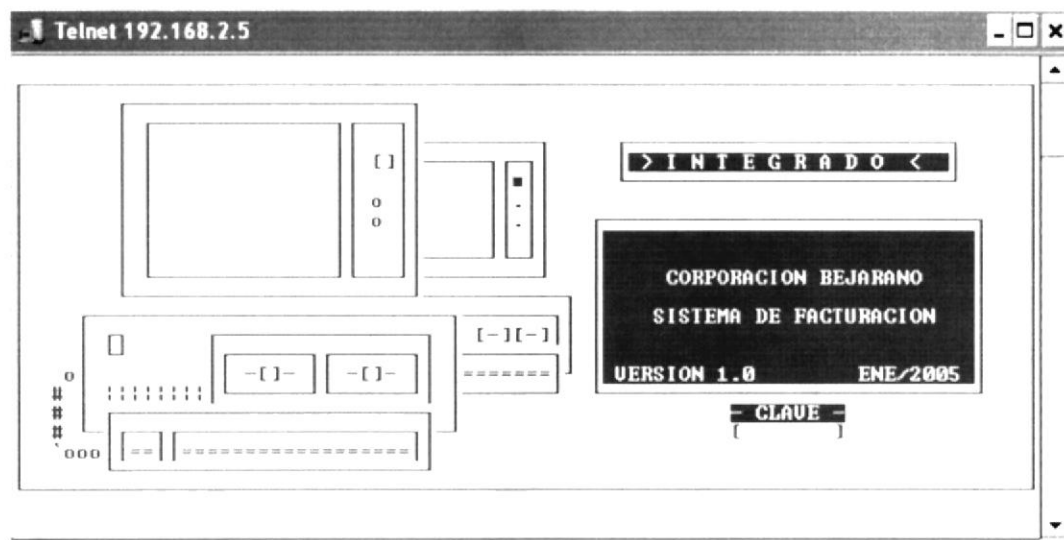


Figura 6.1 Clave de Ingreso al Módulo Facturación.

6.2 INICIO DE SESIÓN.

Después que se ingreso la clave (**Figura 6.1**), nos presenta otra pantalla en la cual aparecen dos opciones para iniciar la sesión o cancelar:

- FACTURACIÓN
- FIN DE SESIÓN

La opción de facturación nos permite iniciar sesión en este módulo. En caso que desea cancelar o finalizar se debe escoger Fin de Sesión (**Figura 6.2**).

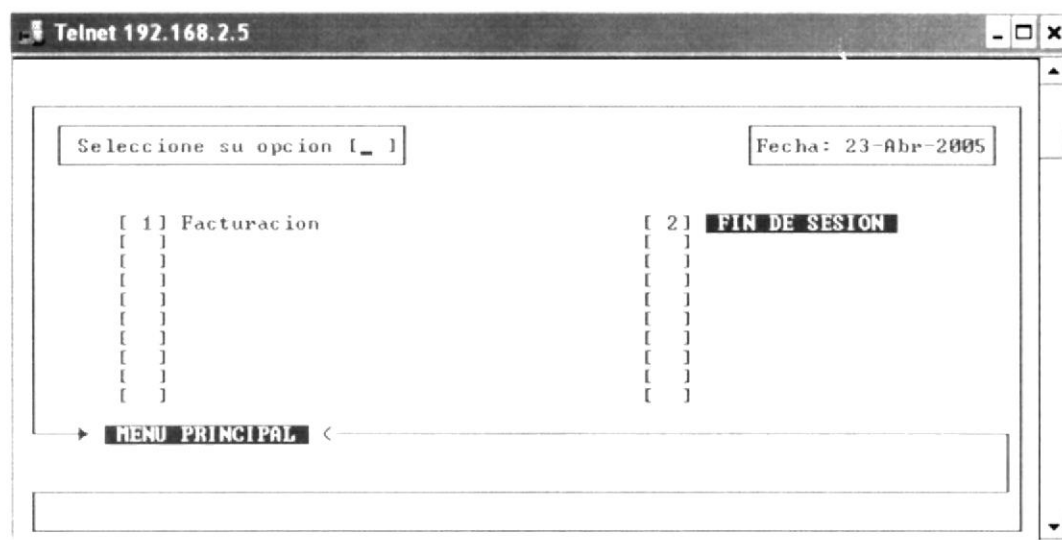


Figura 6.2 Inicio de Sesión.



6.2.1 Solicitud de Clave.

Al escoger iniciar Sesión en el módulo de Facturación, este nos solicita una clave de acceso al mismo (**Figura 6.3**).

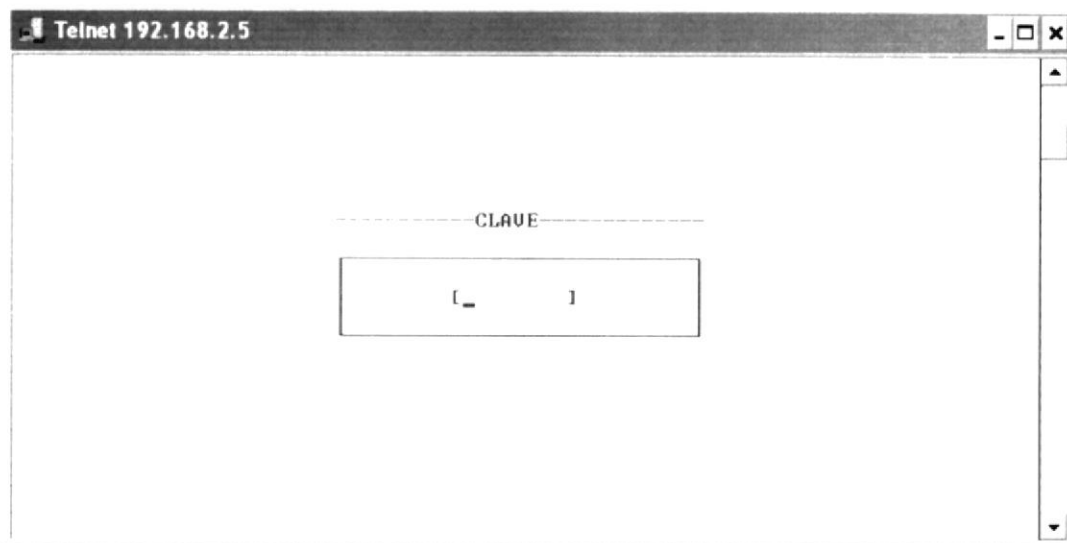


Figura 6.3 Solicita clave.

6.3 MENÚ FACTURACIÓN.

Este Menú de Facturación, nos muestra las siguientes opciones:

- MANTENIMIENTOS
- PROCESOS
- REPORTES
- FIN DE SESIÓN

Al escoger cualquiera de estas opciones (excepto FIN DE SESIÓN), nos muestra una pantalla solicitando una clave (**Figura 6.3**)

Las opciones se las escoge, ingresando el número que se encuentra entre corchete, al lado de cada opción (**Figura 6.4**).

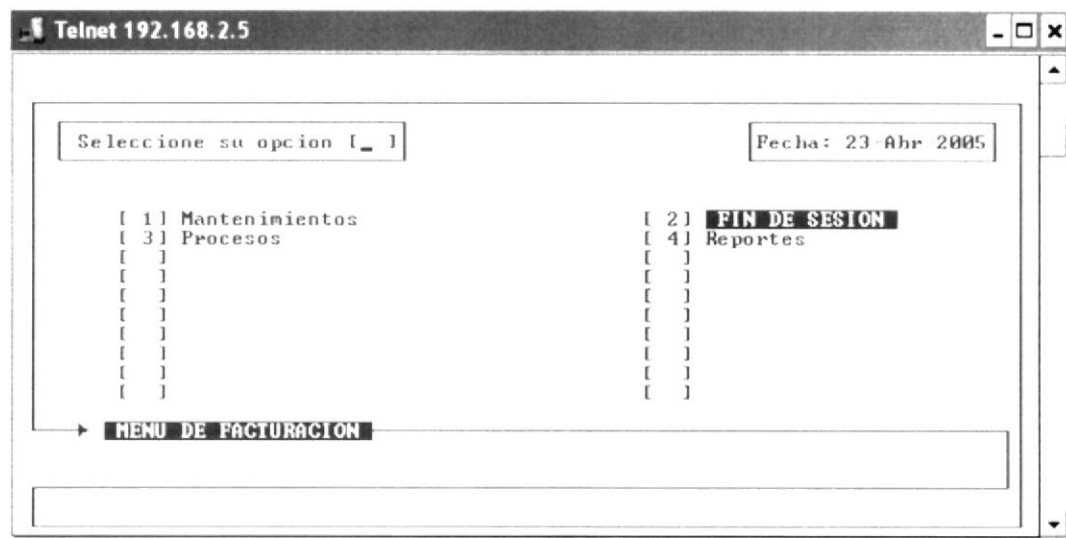


Figura 6.4 Menú Facturación.

6.3.1 Mantenimiento.

Al escoger esta opción (**Figura 6.4**), ingresamos a la parte de Mantenimiento, en el mismo que tenemos dos opciones:

- CLIENTES
- FIN DE SESIÓN

Para escoger cualquiera de estas opciones ingresamos el número correspondiente que se encuentra al lado de las opciones (**Figura 6.5**).

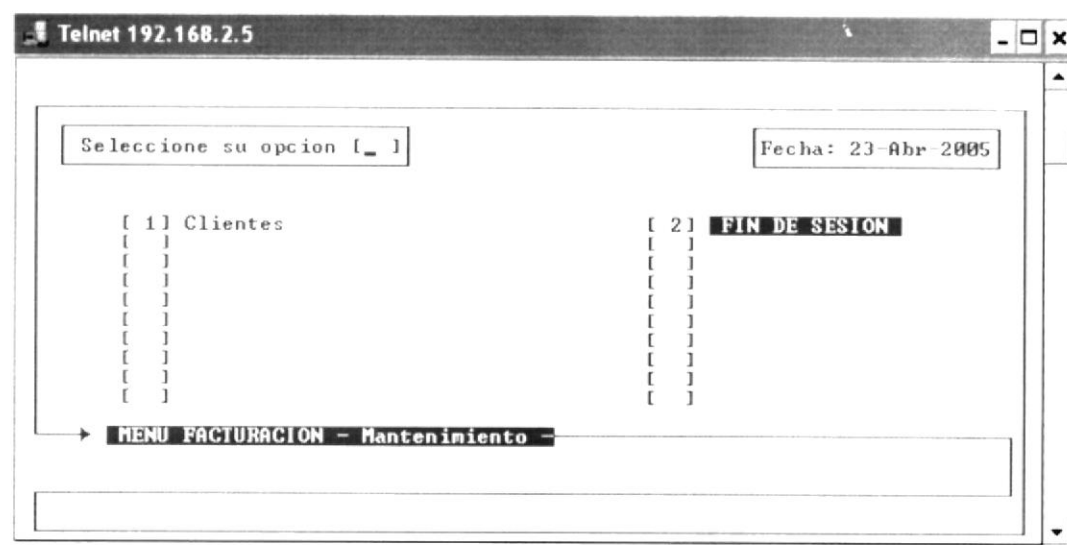


Figura 6.5 Menú Mantenimiento.

Si escogemos la opción de Fin de Sesión, automáticamente nos regresa a la pantalla anterior.

6.3.1.1 Menú de Clientes.

En esta sección se ingresan, se consultan y se modifican la cartera de clientes (**Figura 6.6**). Esta pantalla nos muestra las opciones de:

- CLIENTES
- CONSULTA
- FIN DE SESIÓN

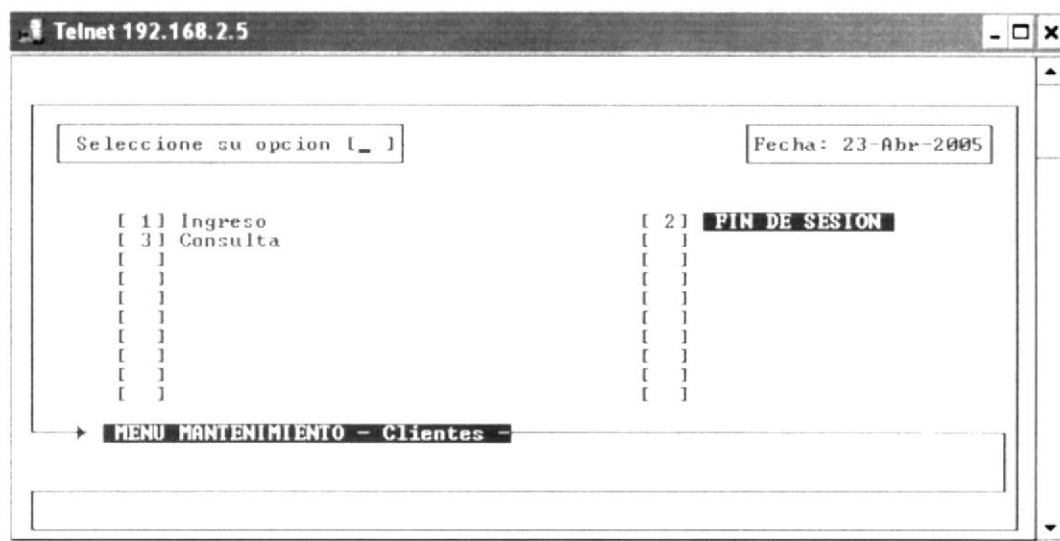


Figura 6.6 Menú de Clientes.

Para elegir una opción se debe de ingresar el número que se encuentra entre paréntesis al lado de la opción.

Si escogemos la opción de Ingreso o Consulta, nos lleva a otra pantalla para ingresar los datos del cliente o consultar lo mismo, respectivamente.

La opción de Fin de Sesión nos devuelve a la pantalla anterior.

6.3.1.1.1 Ingreso de Clientes.

En esta pantalla (**Figura 6.7**), ingresamos todos los datos concernientes al cliente.

El código del cliente se genera automáticamente al presentar la pantalla de ingreso de datos.

Cada vez que se esta ingresando los datos, en la parte inferior de la pantalla presenta una pequeña ayuda que nos indica lo que estamos ingresando.

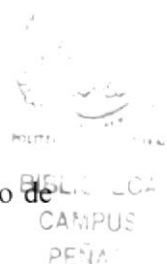
Para desplazarnos de un campo a otro lo hacemos con la tecla <TAB>.

Al ingresa ingresar todos los datos nos presenta el mensaje de:

Desea grabar el ingreso S/N

Si respondemos afirmativamente a la pregunta (letra S), graba todos los datos ingresados, caso contrario podemos ir a modificar los datos.

Al grabar los datos nos presenta el mensaje de:



Desea regresar al menú anterior S/N

Al, escoger que sí, salimos al menú anterior (**Figura 6.6**), caso contrario, nos genera un nuevo código y borra todos los datos anteriormente ingresado de la pantalla.



The screenshot shows a Telnet window titled 'Telnet 192.168.2.5'. Inside the window is a form titled 'INGRESO DE CLIENTES'. The form contains the following fields and values:

CODIGO [3]	RAZON SOCIAL [LABORATORIOS CHEFAR]
DIRECCION [KM. 7 1/2 VIA A DAULE]	TELEFONO [2252935]
REP. LEGAL [ING. CARLOS MONROY]	CED. IDE. [0910561798]
R.U.C. [0990036349001]	CONTACTO [LUIS CASTRO]
MAIL [lcastro@chefar.com]	MOVIL [098474465]

Below the form is a button labeled 'Desea Grabar el ingreso S/N [S]'. At the bottom of the window, the text 'Ingreso S/N' is displayed.

Figura 6.7 Ingreso de Clientes.

6.3.1.1.2 Consulta de Clientes.

Al es coger la opción de consulta de clientes, nos solicita el ingreso del código del cliente a presentar. Si el cliente existe nos muestra los datos del mismo (**Figura 6.8**).

Con los datos en pantalla, podemos desplazarnos por cada uno de ellos (con la tecla < TAB >), y modificar los mismos.

Si modificamos alguno nos va a presentar el mensaje de:

Desea grabar el ingreso S/N

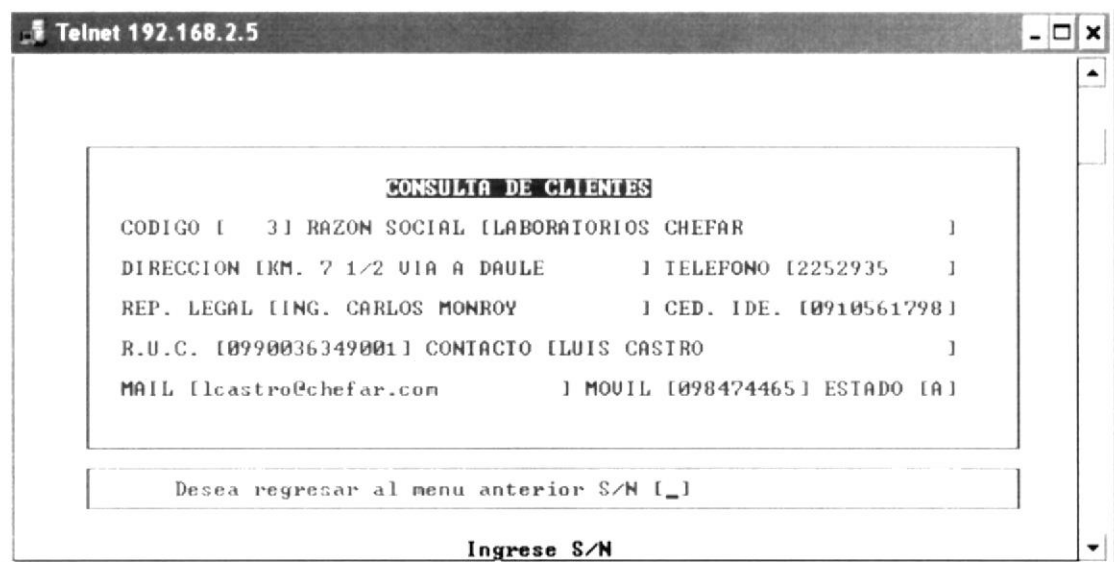
Si respondemos afirmativamente a la pregunta (letra S), graba todos los datos ingresados, caso contrario podemos ir a modificar los datos.

Al grabar los datos nos presenta el mensaje de:

Desea regresar al menú anterior S/N

Al, escoger que sí, salimos al menú anterior (**Figura 6.6**), caso contrario, nos permite consultar otro cliente ingresando el código.

En esta pantalla podemos activar algún registro de cliente que previamente fue eliminado. Así mismo eliminar (lógicamente), algún cliente.



CONSULTA DE CLIENTES

CODIGO [3]	RAZON SOCIAL [LABORATORIOS CHEFAR]
DIRECCION [KM. 7 1/2 VIA A DAULE]	TELEFONO [2252935]
REP. LEGAL [ING. CARLOS MONROY]	CED. IDE. [0910561798]
R.U.C. [0990036349001]	CONTACTO [LUIS CASTRO]
MAIL [lcastro@chefar.com]	MOVIL [098474465]
ESTADO [A]	

Desea regresar al menu anterior S/N [_]

Ingrese S/N

Figura 6.8 Consulta de Clientes.

El estado del registro de un cliente puede ser dos:

- ACTIVO [A]
- ELIMINADO [E]



6.3.2 Menú de Procesos.

Al escoger la opción de Procesos (**Figura 6.4**), nos solicita una clave e ingresamos a otro menú de dos opciones (**Figura 6.9**):

- FACTURACIÓN
- FIN DE SESIÓN

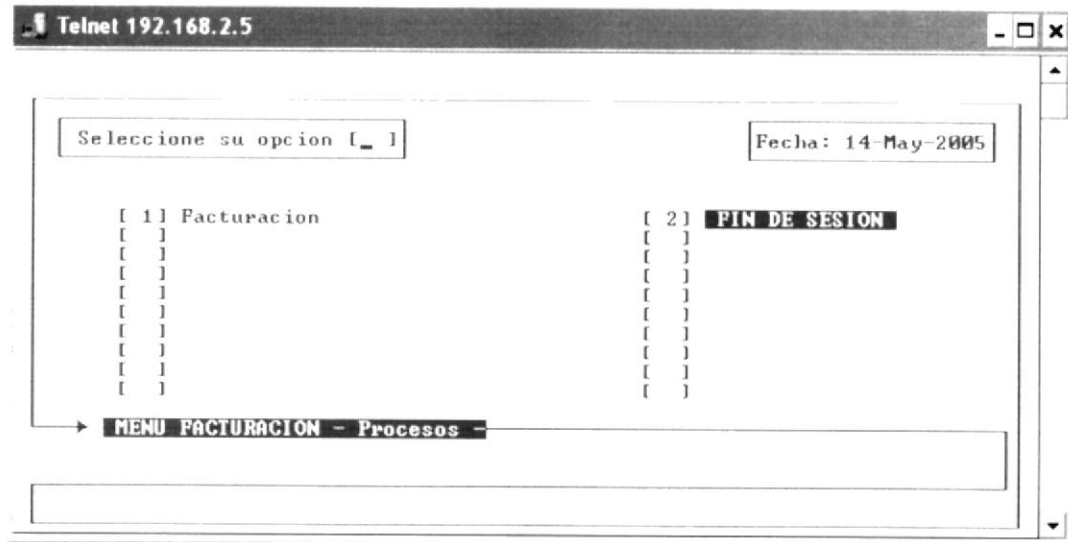


Figura 6.9 Menú de Procesos

Para iniciar la sesión en Facturación, escogemos la opción uno (1), si deseamos salir escogemos Fin de sesión, opción dos (2).

6.3.2.1 Facturación.

Aquí en esta sesión vamos a proceder a facturar los valores por concepto de almacenaje.

Para poder facturar previamente se debe haber realizado el ingreso a bodega de la mercadería.

Facturacion de Mercaderia Ingresada

EMPRESA [1] [CORPORACION BEJARANO] NUMERO [11] INGRESO [1]
 FECHA [05/14/2005] INGRESO [03/21/2005] CLIENTE [1][JULIO GOMEZ]
 RESPONSABLE [1] CARGA GENERAL [1111] TOTAL [22.00] Adic. [50.00]
 IVA [12][8.64] TOTAL PAGAR [80.64]

Tipo Mercaderia	Bodega	Ubicacion	Peso/uOL
[3] MAQUINARIA	[11] BODEGA	[SEGUNDO CUADRANTE]	[5.00]
[3] MAQUINARIA	[11] BODEGA	[SEGUNDO CUADRANTE]	[5.00]

Desea Facturar la mercaderia S/N []

Ingreso S/N

Figura 6.10 Facturación

Cuando se va a generar una factura, se solicita el código de la empresa, el mismo que automáticamente se presenta.

Luego, se digita el número de ingreso a bodega y los datos de este con los valores a pagar se presentan (**Figura 6.10**).

Después que presentan los datos nos aparece el mensaje de:

Desea Facturar la mercadería S/N

Luego de que escogemos que Si deseamos facturar, nos presenta, el listado de todas las impresoras instaladas en la red, para escoger en cual de ella vamos a imprimir (**Figura 6.11**).



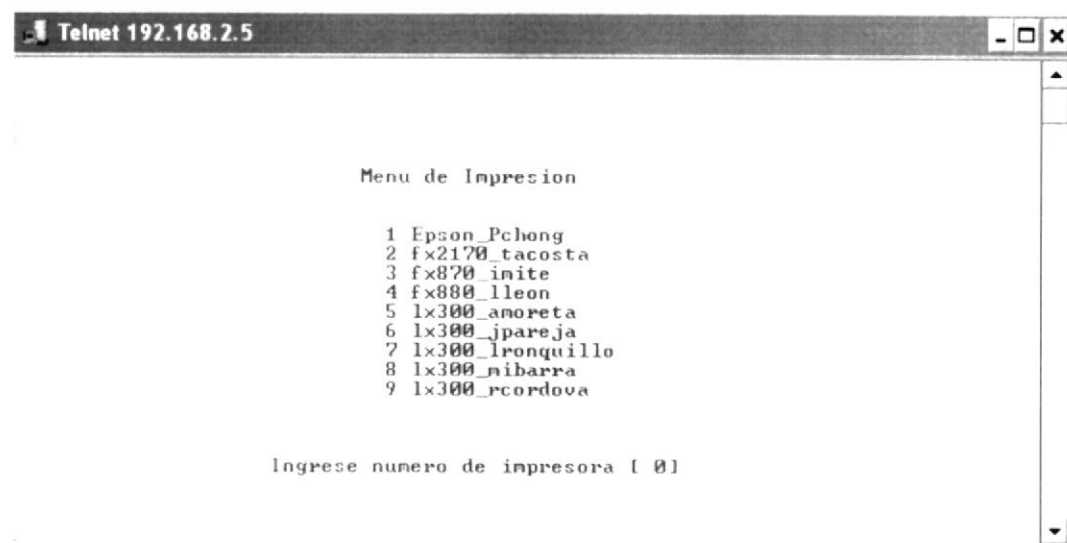


Figura 6.11 Listado de Impresoras

Si desistimos de imprimir digitamos 99 y salimos caso contrario escogemos en la impresora que se va a imprimir.

6.3.3 Reportes.

Al escoger la opción de Reportes en el menú de Facturación (**Figura 6.4**), nos solicita la clave y nos presenta un menú con dos opciones (**Figura 6.9**):

- FACTURAS EMITIDAS
- FIN DE SESIÓN

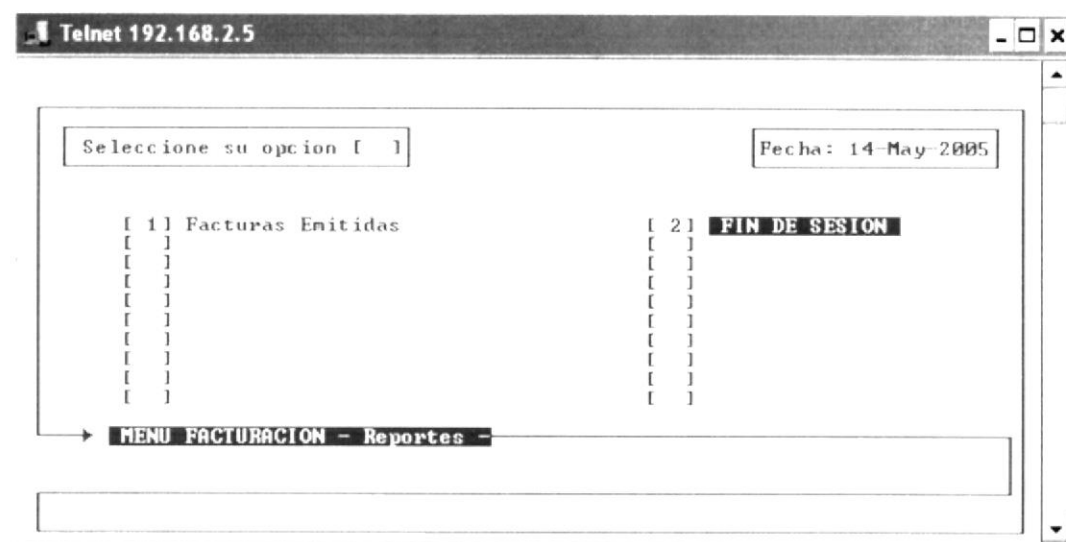


Figura 6.12 Menú de Reportes

6.3.3.1 Facturas Emitidas.

Para poder emitir el reporte de las facturas generadas (**Figura 6.13**), se debe ingresar el código de la compañía (actualmente se posee una sola, así que se ingresa el código uno) y automáticamente se presenta el nombre.

Luego se ingresa el rango de fecha inicial y final, de la cual se va a emitir el reporte. Si la fecha se ingreso erradamente o escogió una fecha en donde no se emitieron facturas, presenta el siguiente mensaje

“No existen datos para emitir reporte”

Caso contrario solicita la selección de la impresora en donde se va a emitir el reporte (**Figura 6.11**).



Telnet 192.168.2.5

Reporte de facturas

CIA [1] CORPORACION BEJARANO

FECHA INI [05/14/2005] FECHA FINAL [05/14/2005]

Ingrese Empresa

Figura 6.13 Reportes de Facturas

Para salir de esta pantalla en el código de la compañía se ingresa el código nueve (9).



CAPÍTULO 7

MENÚ BODEGA

7. MENÚ BODEGA

7.1 INGRESO AL PROGRAMA DE BODEGA.

El ingreso al programa de Bodega se lo realiza al escoger la opción 02, en el menú del sistema (Figura 5.2)

Antes de ingresar al módulo de Bodega, solicita el ingreso de la clave, para poder empezar (Figura 7.1)

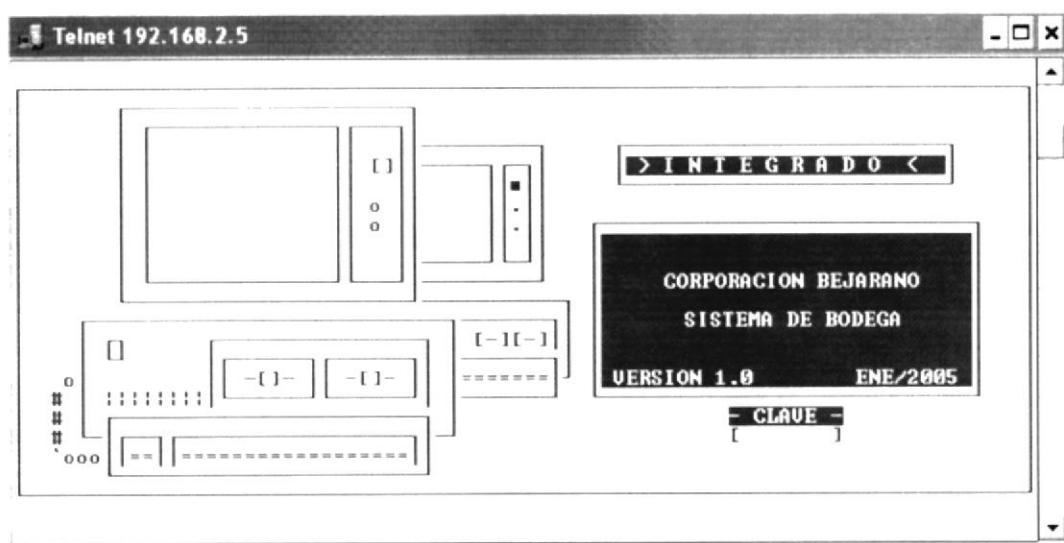


Figura 7.1 Clave de Ingreso al Módulo Bodega.

7.2 INICIO DE SESIÓN.

Después que se ingreso la clave (**Figura 7.1**), nos presenta otra pantalla en la cual aparecen dos opciones para iniciar la sesión o cancelar:

- BODEGA
- FIN DE SESIÓN

La opción de Bodega nos permite iniciar sesión en este módulo. En caso que desea cancelar o finalizar se debe escoger Fin de Sesión (**Figura 7.2**).

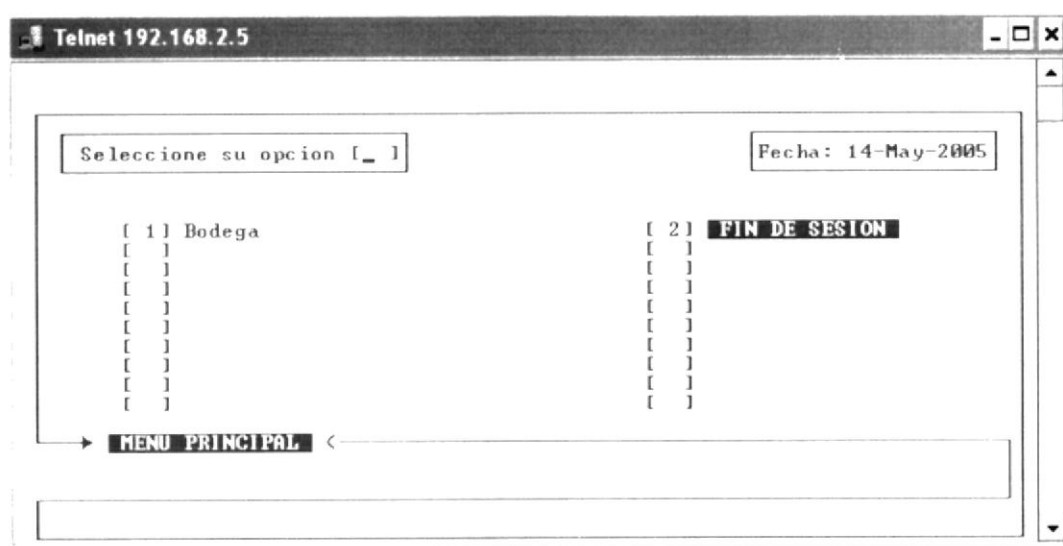


Figura 7.2 Inicio de Sesión.



7.2.1 Solicitud de Clave.

Al escoger iniciar Sesión en el módulo de Bodega, este nos solicita una clave de acceso al mismo (**Figura 7.3**).

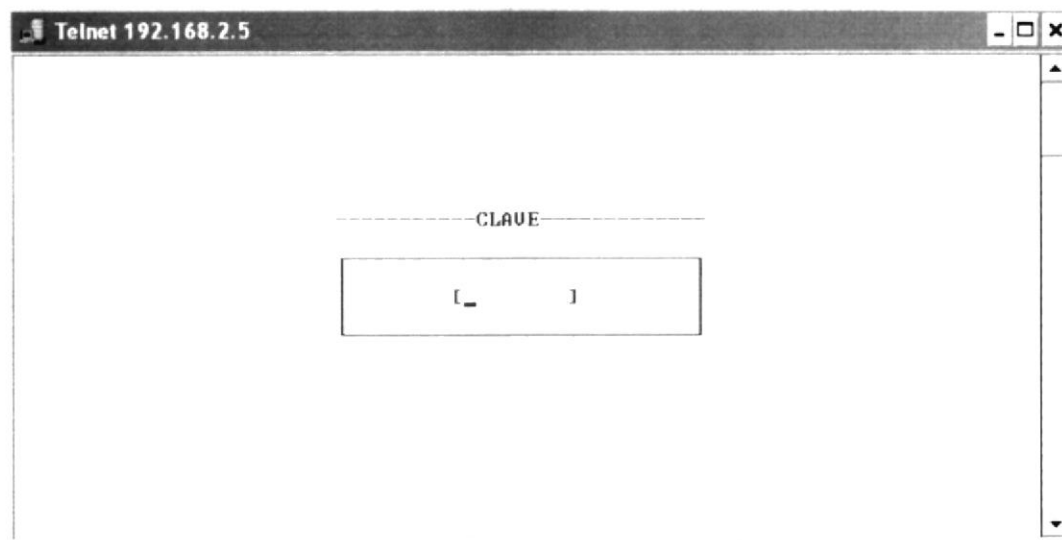


Figura 7.3 Solicita clave.

7.3 MENÚ BODEGA.

Este Menú de Facturación, nos muestra las siguientes opciones:

- MANTENIMIENTOS
- PROCESOS
- REPORTES
- FIN DE SESIÓN

Al escoger cualquiera de estas opciones (excepto FIN DE SESIÓN), nos muestra una pantalla solicitando una clave (**Figura 7.3**)

Las opciones se las escoge, ingresando el número que se encuentra entre corchete, al lado de cada opción (**Figura 7.4**).

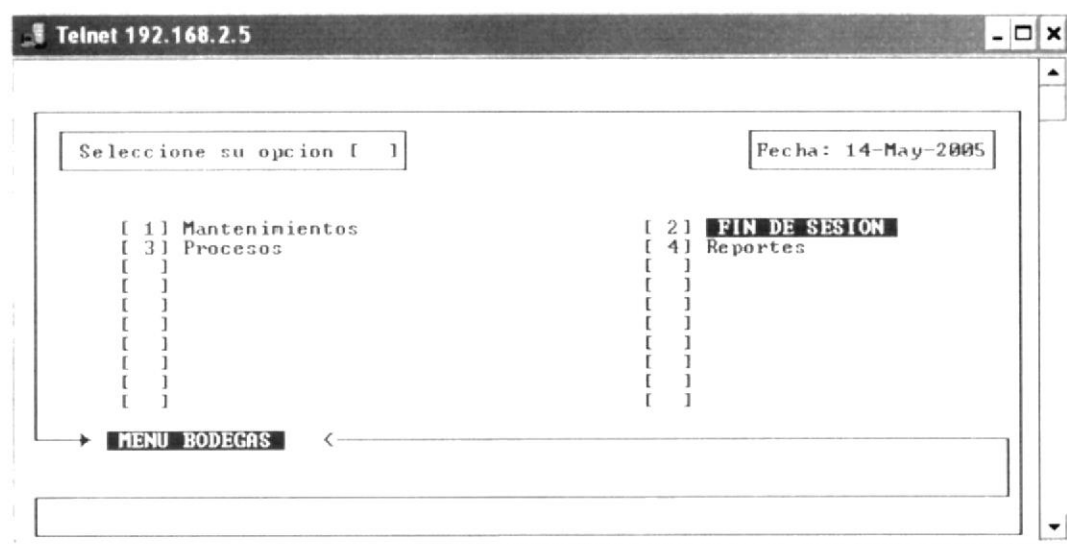


Figura 7.4 Menú de Bodega.



7.3.1 Mantenimiento.

Al escoger esta opción (**Figura 7.4**), ingresamos a la parte de Mantenimiento, en el mismo que tenemos tres opciones:

- ENTIDAD
- PARÁMETROS
- FIN DE SESIÓN

Para escoger cualquiera de estas opciones ingresamos el número correspondiente que se encuentra al lado de las opciones (**Figura 7.5**).

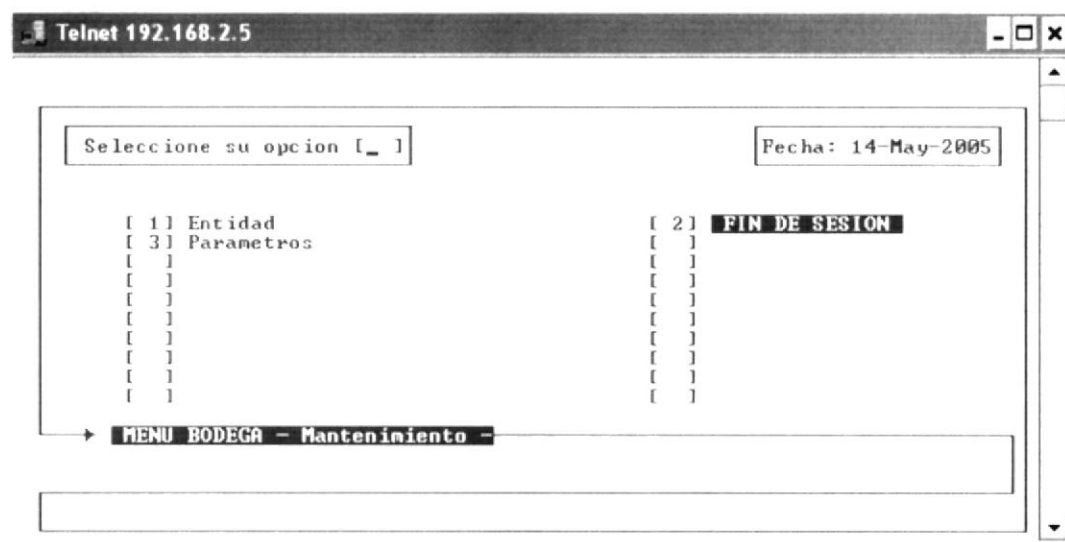


Figura 7.5 Menú Mantenimiento.

Si escogemos la opción de Fin de Sesión, automáticamente nos regresa a la pantalla anterior.

7.3.1.1 Menú de Entidad.

En esta sección se ingresan, se consultan y se modifican las Entidades (**Figura 7.6**). Esta pantalla nos muestra las opciones de:

- INGRESO
- CONSULTA
- FIN DE SESIÓN

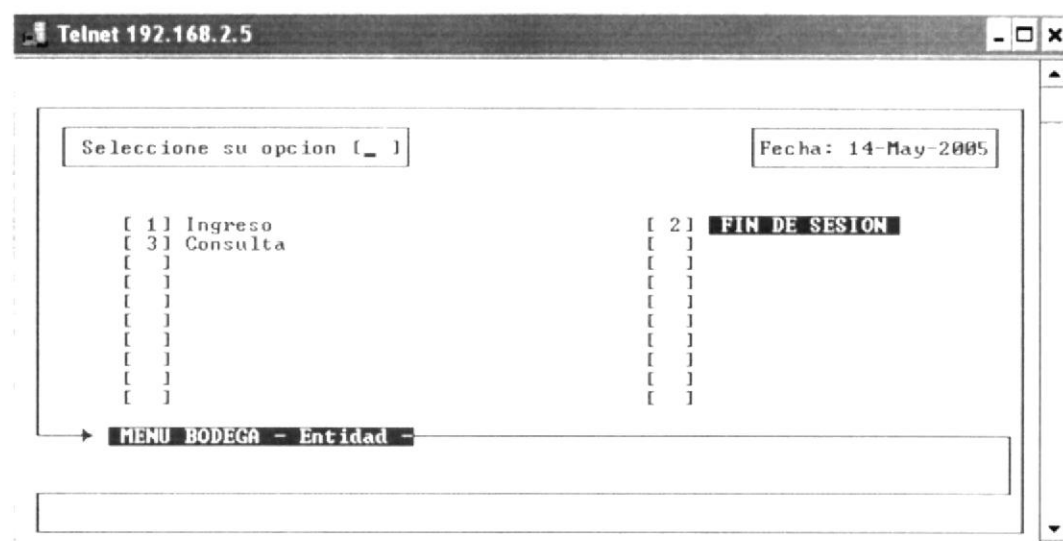


Figura 7.6 Menú de Entidad.

Para elegir una opción se debe de ingresar el número que se encuentra entre paréntesis al lado de la opción.

Si escogemos la opción de Ingreso o Consulta, nos lleva a otra pantalla para ingresar los datos de la entidad o consultar los mismos, respectivamente.

La opción de Fin de Sesión nos devuelve a la pantalla anterior.

7.3.1.1.1 Ingreso de Entidad.

En esta pantalla (**Figura 7.7**), ingresamos todos los datos concernientes a la entidad.

El código de la entidad se genera automáticamente al presentar la pantalla de ingreso de datos.

Cada vez que se esta ingresando los datos, en la parte inferior de la pantalla presenta una pequeña ayuda que nos indica lo que estamos ingresando.

Para desplazarnos de un campo a otro lo hacemos con la tecla <TAB>.

Al ingresar todos los datos nos presenta el mensaje de:

Desea grabar el ingreso S/N

Si respondemos afirmativamente a la pregunta (letra S), graba todos los datos ingresados, caso contrario podemos ir a modificar los datos.

Al grabar los datos nos presenta el mensaje de:



Desea regresar al menú anterior S/N

Al, escoger que si, salimos al menú anterior (**Figura 7.6**), caso contrario, nos genera un nuevo código y borra todos los datos anteriormente ingresado de la pantalla.

Para el campo de Tipo de la Entidad, tenemos cuatro categorías:

- Tipo Mercadería, que puede ser:
 - Carga General
 - Vehículo
 - Maquinarias
 - Graneles
 - Otro
- Tipo de embalaje, puede ser:
 - Contenedor
 - Carga suelta
- Responsable: que es la persona que responde por la mercadería
- Bodega: nos indica la bodega de almacenaje

```
Telnet 192.168.2.5

      INGRESO DE DATOS A ENTIDAD
CODIGO [ 13 ] [ MAQUINARIA ]
TIPO [ M ] [ Tipo de mercaderia ] ESTADO [ A ] [ INACTIVO ]

Desea grabar Ingreso S/N [ ]

Ingreso S/N
```

Figura 7.7 Ingreso de Entidad.

7.3.1.1.2 Consulta de Entidad.

Al es coger la opción de consulta de Entidad, nos solicita el ingreso del código de la Entidad a presentar. Si la entidad existe nos muestra los datos de la misma (**Figura 7.8**).

Con los datos en pantalla, podemos desplazarnos por cada uno de ellos (con la tecla < TAB >), y modificar los mismos.

Si modificamos alguno nos va a presentar el mensaje de:

Desea grabar el ingreso S/N

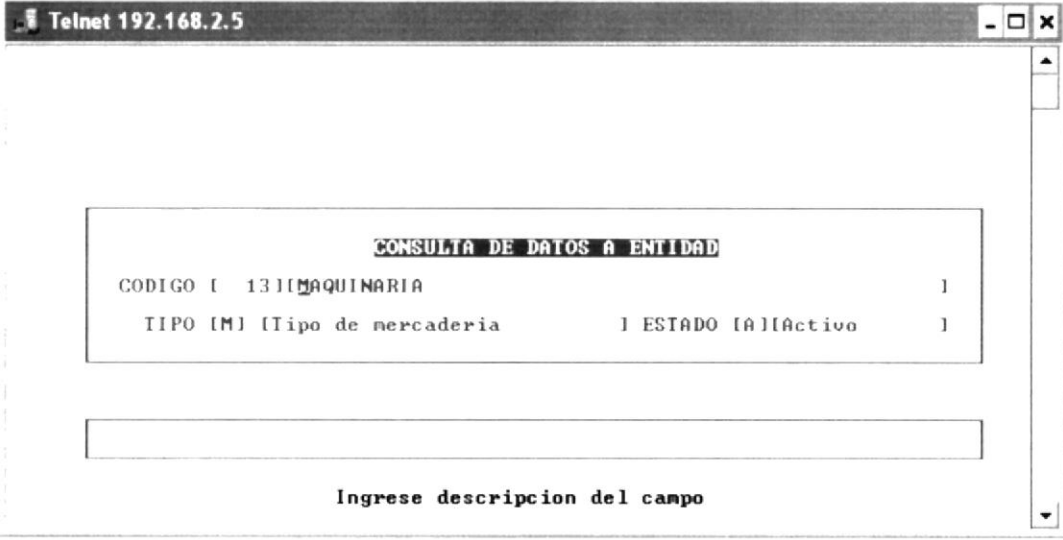
Si respondemos afirmativamente a la pregunta (letra S), graba todos los datos ingresados, caso contrario podemos ir a modificar los datos.

Al grabar los datos nos presenta el mensaje de:

Desea regresar al menú anterior S/N

Al, escoger que si, salimos al menú anterior (**Figura 7.6**), caso contrario, nos permite consultar otra entidad ingresando el código.

En esta pantalla podemos activar algún registro de la entidad que previamente fue eliminado. Así mismo eliminar (lógicamente), alguna entidad.



The screenshot shows a Telnet window titled 'Telnet 192.168.2.5'. Inside the window, there is a screen with the title 'CONSULTA DE DATOS A ENTIDAD'. Below the title, there are two lines of text: 'CODIGO [13] MAQUINARIA' and 'TIPO [M] [Tipo de mercaderia] ESTADO [A] Activo'. Below this, there is a large empty rectangular box. At the bottom of the screen, it says 'Ingrese descripcion del campo'.

Figura 7.8 Consulta de Entidad.

El estado del registro de un cliente puede ser dos:

- ACTIVO [A]
- ELIMINADO [E]



7.3.2 Menú de Parámetros.

Al escoger la opción de Parámetros (**Figura 7.5**), nos solicita una clave e ingresamos a otro menú de dos opciones (**Figura 7.9**):

- INGRESO
- CONSULTA
- FIN DE SESIÓN

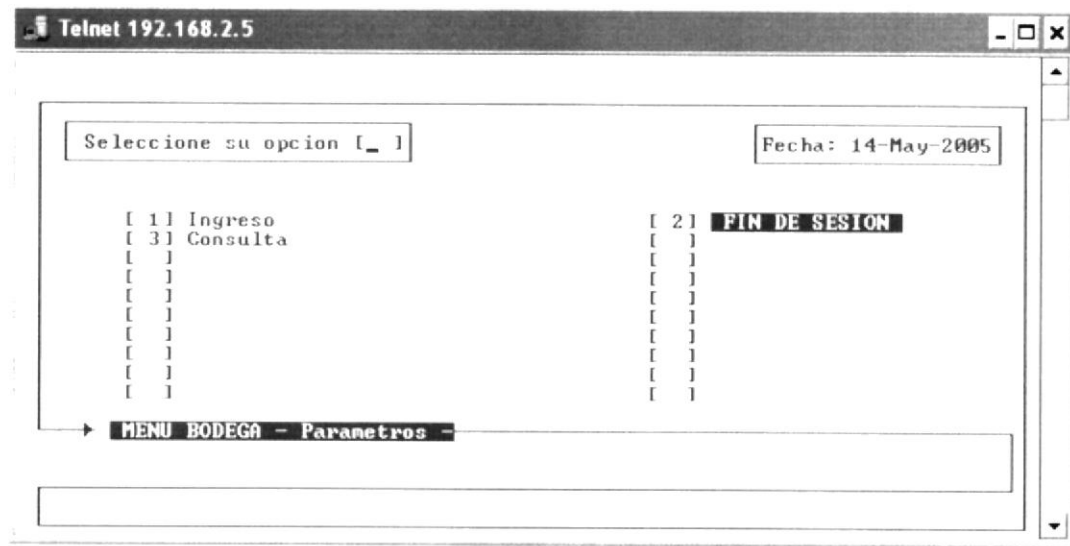


Figura 7.9 Menú de Parámetros

Para iniciar la sesión de ingreso o consultas de Parámetros, escogemos la opción uno (1) o tres (3) respectivamente, si deseamos salir escogemos Fin de sesión, opción dos (2).

7.3.2.1 Ingreso de Parámetros.

En esta pantalla (**Figura 7.10**), ingresamos todos los datos concernientes a los valores o precios de la mercadería a ser almacenada.

El código del Parámetro se genera automáticamente al presentar la pantalla de ingreso de datos.

Cada vez que se esta ingresando los datos, en la parte inferior de la pantalla presenta una pequeña ayuda que nos indica lo que estamos ingresando.

Para desplazarnos de un campo a otro lo hacemos con la tecla < TAB>.

Al ingresa ingresar todos los datos nos presenta el mensaje de:

Desea grabar el ingreso S/N

Si respondemos afirmativamente a la pregunta (letra S), graba todos los datos ingresados, caso contrario podemos ir a modificar los datos.

Al grabar los datos nos presenta el mensaje de:

Desea regresar al menú anterior S/N

Al, escoger que si, salimos al menú anterior (**Figura 7.9**), caso contrario, nos genera un nuevo código y borra todos los datos anteriormente ingresado de la pantalla.

Telnet 192.168.2.5

INGRESO DE DATOS A PARAMETROS

CODIGO [5]

TIPO [] []

TIPO MERCADERIA [] []

VALOR MINIMO [] VALOR MAXIMO []

TARIFA []

[S] Seguro [P] Precio

Figura 7.10 Ingreso de Parámetros.

7.3.2.2 Consulta de Parámetros.

Al es coger la opción de consulta de Parámetros, nos solicita el ingreso del código del Parámetro a presentar. Si el parámetro existe nos muestra los datos de la misma (Figura 7.11).

Con los datos en pantalla, podemos desplazarnos por cada uno de ellos (con la tecla < TAB >), y modificar los mismos.

Si modificamos alguno nos va a presentar el mensaje de:

Desea grabar el ingreso S/N

Si respondemos afirmativamente a la pregunta (letra S), graba todos los datos ingresados, caso contrario podemos ir a modificar los datos.

Al grabar los datos nos presenta el mensaje de:

Desea regresar al menú anterior S/N

Al, escoger que si, salimos al menú anterior (Figura 7.9), caso contrario, nos permite consultar otro parámetro ingresando el código.

En esta pantalla podemos activar algún registro de parámetro, que previamente fue eliminado. Así mismo eliminar (lógicamente), algún parámetro.

Telnet 192.168.2.5

CONSULTA DE DATOS A PARAMETROS

CODIGO [1]

TIPO [P] [PRECIO]

TIPO MERCADERIA [3] [MAQUINARIA]

VALOR MINIMO [0.00] VALOR MAXIMO [11.00]

TARIFA [0.20] ESTADO [A] [Activo]

Ingrese valor minimo

Figura 7.11 Consulta de Parámetros.

El estado del registro de un cliente puede ser dos:

- ACTIVO [A]
- ELIMINADO [E]

7.3.3 Procesos.

Cuando escogemos la opción de Procesos (**Figura 7.4**), nos solicita una clave e ingresamos a otro menú de dos opciones (**Figura 7.12**):

- INGRESO DE MERCADERÍA
- ENTREGA
- FIN DE SESIÓN

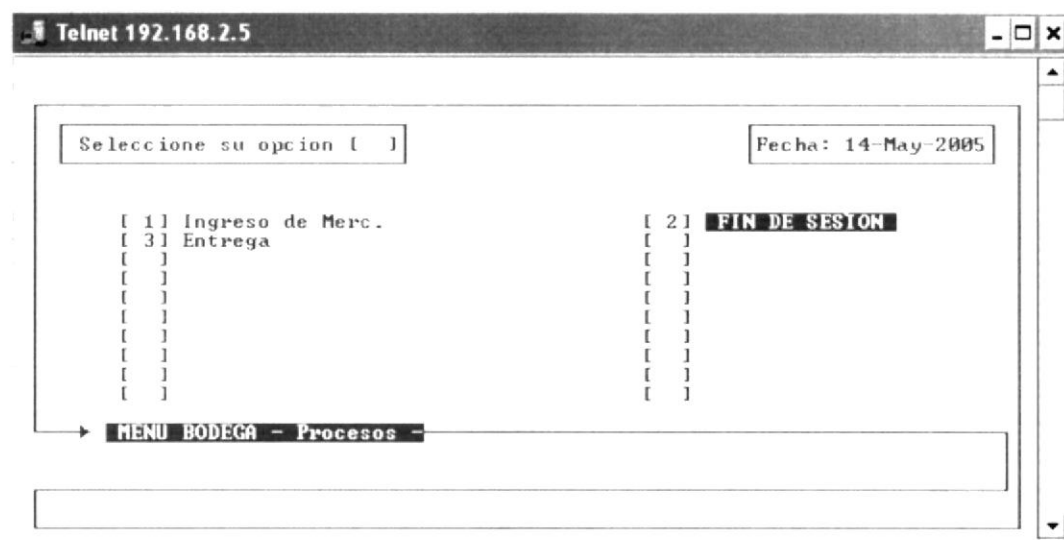


Figura 7.12 Menú de Procesos

7.3.3.1 Ingreso de Mercadería.

El ingreso de Mercadería, posee tres opciones:

- INGRESO
- CONSULTA
- FIN DE SESIÓN

Como se muestra en la **Figura 7.13**.

Telnet 192.168.2.5

Seleccione su opcion []

Fecha: 14-May-2005

[1] Ingreso
 [3] Consulta
 []
 []
 []
 []
 []
 []
 []
 []
 []

[2] **FIN DE SESION**
 []
 []
 []
 []
 []
 []
 []
 []
 []

→ **MENU BODEGA - PROCESOS / Ingresos de Mercaderia -**

Figura 7.13 Menú de Ingreso de Mercadería

7.3.3.1.1 Ingreso.

En esta pantalla registramos todos los ingresos que se realizan a bodega (**Figura 7.14**). Para salir ingresamos en el código de empresa el número nueve (9).

Telnet 192.168.2.5

Ingreso De Mercaderia a Bodega

EMPRESA [0] [] NUMERO [] FECHA []
 CLIENTE [] [] RESPONSABLE [] []
 Valor Adic. [] OBSERVACION []

Tipo Mercaderia	Bodega	Ubicacion	Peso/vOL

Figura 7.14 Ingreso de Mercadería

Luego de ingresar la empresa nos genera automáticamente un número de ingreso, nos genera la fecha actual del sistema y nos solicita el código del cliente (**Figura 7.15**).

Ingresamos el código de la persona responsable, alguna observación y procedemos a ingresar los ítems.

Ingreso De Mercaderia a Bodega

EMPRESA [1] [CORPORACION BEJARANO] NUMERO [7] FECHA [05/14/2005]
 CLIENTE [3] [LABORATORIOS CHEPAR] RESPONSABLE [14] [FERNANDO RUA]
 Valor Adic. [5.00] OBSERVACION [NINGUNA]

Tipo Mercaderia	Bodega	Ubicacion	Peso/vOL
[10] PRUEBA 10	[11] BODEGA	[ALA DERECHA	] [100.00]

VALOR [0.00] EMBALAJE [12] [EMBALAJE 1]
 COMENTARIO [NINGUNO]

Figura 7.15 Ingreso de datos de la Mercadería

Luego de ingresado el Ítems, nos pregunta si deseamos ingresar otro (Figura 7.16).

Ingreso De Mercaderia a Bodega

EMPRESA [1] [CORPORACION BEJARANO] NUMERO [7] FECHA [05/14/2005]
 CLIENTE [3] [LABORATORIOS CHEPAR] RESPONSABLE [14] [FERNANDO RUA]
 Valor Adic. [5.00] OBSERVACION [NINGUNA]

Tipo Mercaderia	Bodega	Ubicacion	Peso/vOL
[10] PRUEBA 10	[11] BODEGA	[ALA DERECHA	] [100.00]

Desea ingresar otro ITEM S/N [S]

Ingreso S/N

Figura 7.16 Ingreso de Items

Al ya tener registrador todos los datos de la mercadería que va a almacenar en bodega, nos pregunta si deseamos o no imprimir lo ingresado, si lo vamos a imprimir nos muestra un listado de todas las impresoras disponible de la red, caso contrario nos regresamos a la pantalla anterior (Figura 7.17).

Telnet 192.168.2.5

Ingreso De Mercaderia a Bodega

EMPRESA [1] [CORPORACION BEJARANO] NUMERO [7] FECHA [05/14/2005]
 CLIENTE [3] [LABORATORIOS CHEFAR] RESPONSABLE [14] [FERNANDO RUA]
 Valor Adic. [5.00] OBSERVACION [NINGUNA]

Tipo Mercaderia	Bodega	Ubicacion	Peso/vOL
[10] PRUEBA 10	[11] BODEGA	[ALA DERECHA	] [100.00]

Desea Imprimir el ingreso S/N [_]

Ingreso S/N

Figura 7.17 Impresión de Ingreso de mercadería

7.3.3.1.2 Consulta.

Si deseamos realizar la consulta de alguna mercadería que previamente fue ingresada tenemos que escoger en el menú de ingreso de mercadería (**Figura 7.14**).

Aquí nos solicita el código de la empresa (si deseamos salir presionamos la tecla nueve), luego el número de ingreso y automáticamente nos presenta todos los datos de la mercadería que se encuentra registrada (**Figura 7.18**).

Telnet 192.168.2.5

Presione cualquier tecla para continuar.....

EMPRESA [1] [CORPORACION BEJARANO] NUMERO [_] FECHA [05/14/2005]
 CLIENTE [3] [LABORATORIOS CHEFAR] RESPONSABLE [14] [FERNANDO RUA]
 Valor Adic. [5.00] OBSERVACION [NINGUNA]

Tipo Mercaderia	Bodega	Ubicacion	Peso/vOL
[10] PRUEBA 10	[11] BODEGA	[ALA DERECHA	] [100.00]

VALOR [0.00] EMBALAJE [12] [EMBALAJE 1]
 COMENTARIO [NINGUNO]

Ingrese numero de ingreso

Figura 7.18 Consulta del Ingreso de mercadería

Al presionar una tecla nos pregunta si deseamos imprimir o no la consulta realiza.

7.3.3.2 Entrega.

En esta opción nos permite entregar la mercadería, que se ingreso a la bodega. Este posee un menú de tres opciones:

- INGRESO
- CONSULTA
- FIN DE SESIÓN

Tal y como se muestra en la **Figura 7.19**.

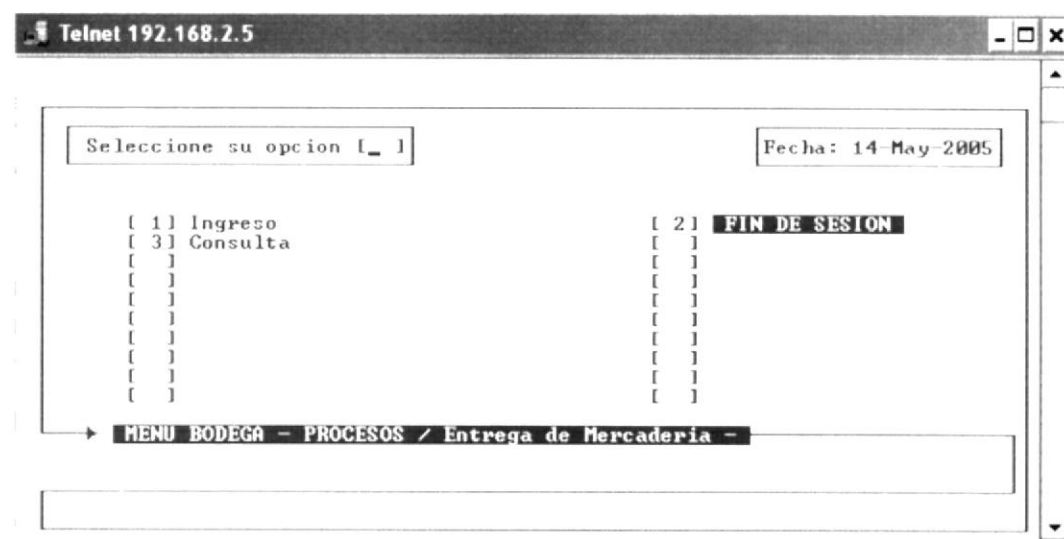


Figura 7.19 Menú de Entrega de Mercadería

Para salir, escogemos la opción de Fin de Sesión y nos regresamos a la pantalla anterior

7.3.3.2.1 Ingreso.

En esta pantalla nos muestra los datos de la mercadería que se encuentran en bodega y que esta lista a ser entregada (**Figura 7.20**). Para salir ingresamos en el código de empresa el número nueve (9).

Entrega De Mercaderia Ingresada

EMPRESA [0] [] NUMERO [0] FECHA []
 CLIENTE [] [] RESPONSABLE [] []
 Valor Adic. [] OBSERVACION []

Tipo Mercaderia	Bodega	Ubicacion	Peso/vOL

Ingrese Empresa

Figura 7.20 Entrega de Mercadería

Para ver los datos a entregar ingresamos el código de la empresa y el número de ingreso, si los datos existen se muestran (Figura 7.21).

Presione cualquier tecla para continuar.....

EMPRESA [1] [CORPORACION BEJARANO] NUMERO [7] FECHA [05/14/2005]
 CLIENTE [3] [LABORATORIOS CHEFAR] RESPONSABLE [14] [FERNANDO RUA]
 Valor Adic. [5.00] OBSERVACION [NINGUNA]

Tipo Mercaderia	Bodega	Ubicacion	Peso/vOL
[10] PRUEBA 10	[11] BODEGA	[ALA DERECHA	[100.00]

VALOR [0.00] EMBALAJE [12] [EMBALAJE 1]
 COMENTARIO [NINGUNO]

Ingrese numero de ingreso

Figura 7.21 Datos de Mercadería a Entregar

Al visualizar los datos, podemos realizar una revisión si es la mercadería que se desea entregar.

Si vamos a entregar la mercadería, presionamos una tecla y nos solicita una confirmación si se desea o no entregar la mercadería (Figura 7.22).

Entrega De Mercaderia Ingresada

EMPRESA [1] [CORPORACION BEJARANO] NUMERO [7] FECHA [05/14/2005]
 CLIENTE [3] [LABORATORIOS CHEPAR] RESPONSABLE [14] [FERNANDO RUA]
 Valor Adic. [5.00] OBSERVACION [NINGUNA]

Tipo Mercaderia	Bodega	Ubicacion	Peso/vOL
(10) PRUEBA 10	(11) BODEGA	(ALA DERECHA	(100.00)

Desea entregar la mercaderia S/N [_]

Ingrese S/N

Figura 7.22 Confirmación de Mercadería a Entregar

7.3.3.2.2 Consulta.

En esta sesión vamos a consultar la mercadería que fue entregada.

Si al ingresar el número de entrega, el mismo no existe, nos muestra un mensaje que nos indica que la mercadería o el ingreso todavía no fue entregada (**Figura 7.23**).

Consulta de **Ingreso no ha sido entregado.....**

EMPRESA [1] [CORPORACION BEJARANO] NUMERO [5] FECHA []
 CLIENTE [] [] RESPONSABLE [] []
 Valor Adic. [] Fecha Entrega []

Tipo Mercaderia	Bodega	Ubicacion	Peso/vOL
-----------------	--------	-----------	----------

Ingrese numero de ingreso

Figura 7.23 Consulta de Mercadería Entregada

Si al ingresar el número de ingreso y el mismo ya fue entregado nos muestra todos los datos del mismo (**Figura 7.24**).

Telnet 192.168.2.5

Presione cualquier tecla para continuar.....

EMPRESA [1] [CORPORACION BEJARANO] NUMERO [7] FECHA [05/14/2005]
 CLIENTE [3] [LABORATORIOS CHEPAR] RESPONSABLE [14] [FERNANDO RUA]
 Valor Adic. [5.00] Fecha Entrega [05/14/2005]

Tipo Mercaderia	Bodega	Ubicacion	Peso/vOL
[10] PRUEBA 10	[11] BODEGA	[ALA DERECHA	] [100.00]

VALOR [0.00] EMBALAJE [12] [EMBALAJE 1]
 COMENTARIO [NINGUNO]

Ingrese numero de ingreso

Figura 7.24 Datos de Mercadería Entregada

Luego de ver los datos por pantalla, presionamos una tecla y nos pregunta si deseamos regresar al menú o pantalla anterior, si es afirmativo regresamos, caso contrario nos solicita los datos para realizar otra consulta (Figura 7.25).

Telnet 192.168.2.5

Consulta de mercaderia entregada

EMPRESA [1] [CORPORACION BEJARANO] NUMERO [7] FECHA [05/14/2005]
 CLIENTE [3] [LABORATORIOS CHEPAR] RESPONSABLE [14] [FERNANDO RUA]
 Valor Adic. [5.00] Fecha Entrega [05/14/2005]

Tipo Mercaderia	Bodega	Ubicacion	Peso/vOL
[10] PRUEBA 10	[11] BODEGA	[ALA DERECHA	] [100.00]

Desea regresar al menu anterior S/N [_]

Ingrese S/N

Figura 7.25 Regresar al Menú de Entrega de Mercadería

7.3.4 Reportes.

Al escoger la opción de Reportes en el menú de Bodega (**Figura 7.4**), nos solicita la clave y nos presenta un menú con tres opciones (**Figura 7.26**):

- MERCADERÍA INGRESADA
- MERCADERÍA ENTREGADA
- FIN DE SESIÓN

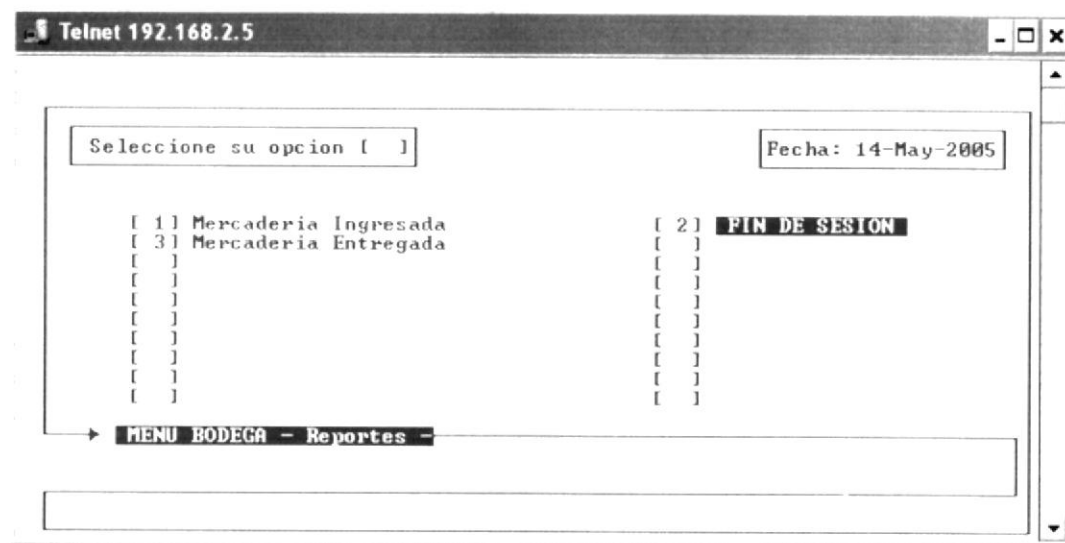


Figura 7.26 Menú de Reportes

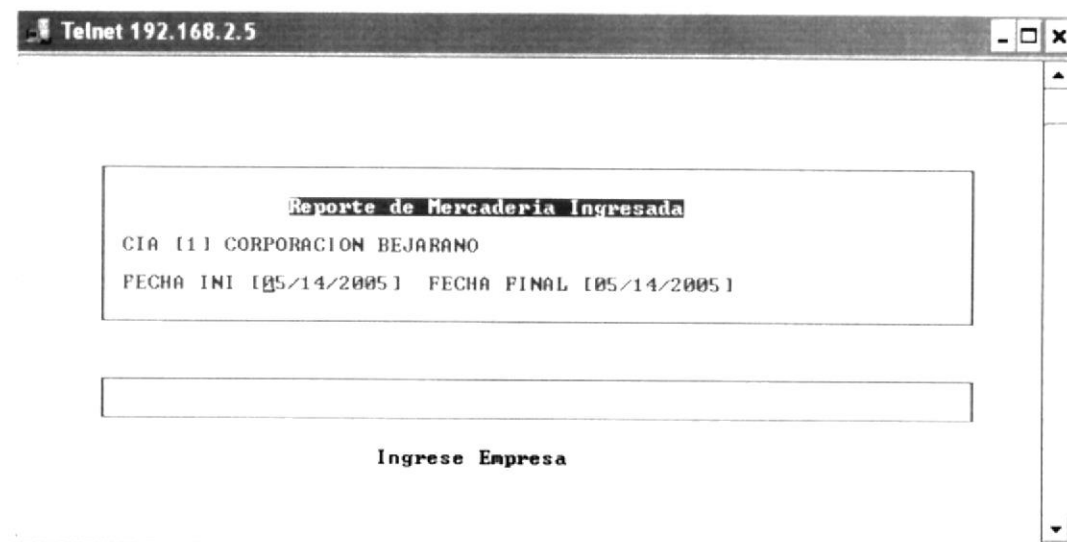
7.3.4.1 Mercadería Ingresada.

Para poder emitir el reporte de la mercadería ingresada (**Figura 7.27**), se debe ingresar el código de la compañía (actualmente se posee una sola, así que se ingresa el código uno) y automáticamente se presenta el nombre.

Luego se ingresa el rango de fecha inicial y final, de la cual se va a emitir el reporte. Si la fecha se ingreso erradamente o escogió una fecha en donde no se emitieron facturas, presenta el siguiente mensaje

“No existen datos para emitir reporte”

Caso contrario solicita la selección de la impresora en donde se va a emitir el reporte (**Figura 7.28**).



Telnet 192.168.2.5

Reporte de Mercaderia Ingresada

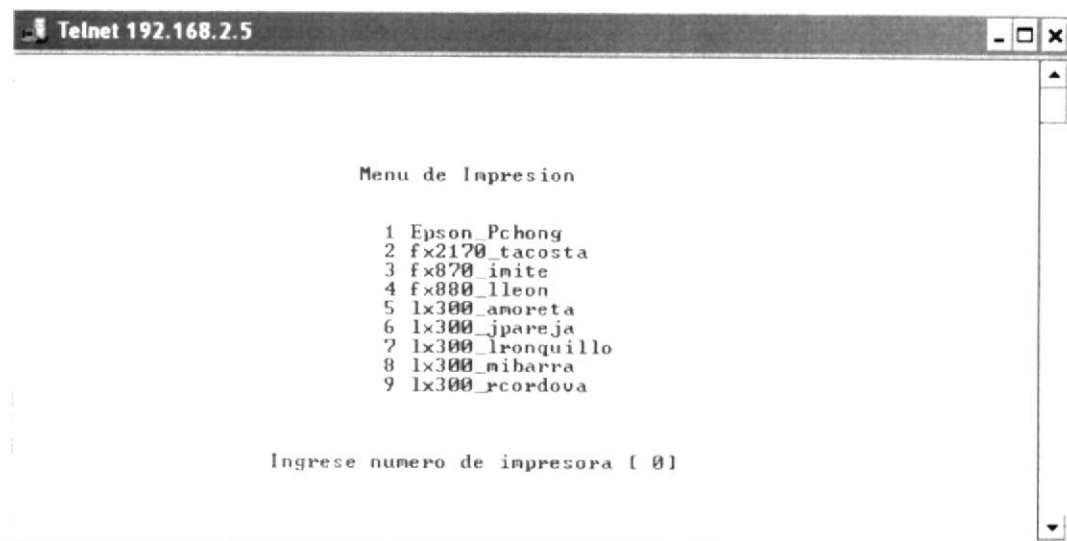
CIA [1] CORPORACION BEJARANO

FECHA INI [05/14/2005] FECHA FINAL [05/14/2005]

Ingrese Empresa

Figura 7.27 Reportes de Mercadería Ingresada

Para salir de esta pantalla en el código de la compañía se ingresa el código nueve (9).



Telnet 192.168.2.5

Menu de Impresion

- 1 Epson_Pchong
- 2 fx2170_tacosta
- 3 fx870_inite
- 4 fx880_lleon
- 5 lx300_anoreta
- 6 lx300_ipareja
- 7 lx300_lronquillo
- 8 lx300_nibarra
- 9 lx300_rcordova

Ingrese numero de impresora [0]

Figura 7.28 Listado de Impresoras

Para salir del menú de impresoras se escoge 99

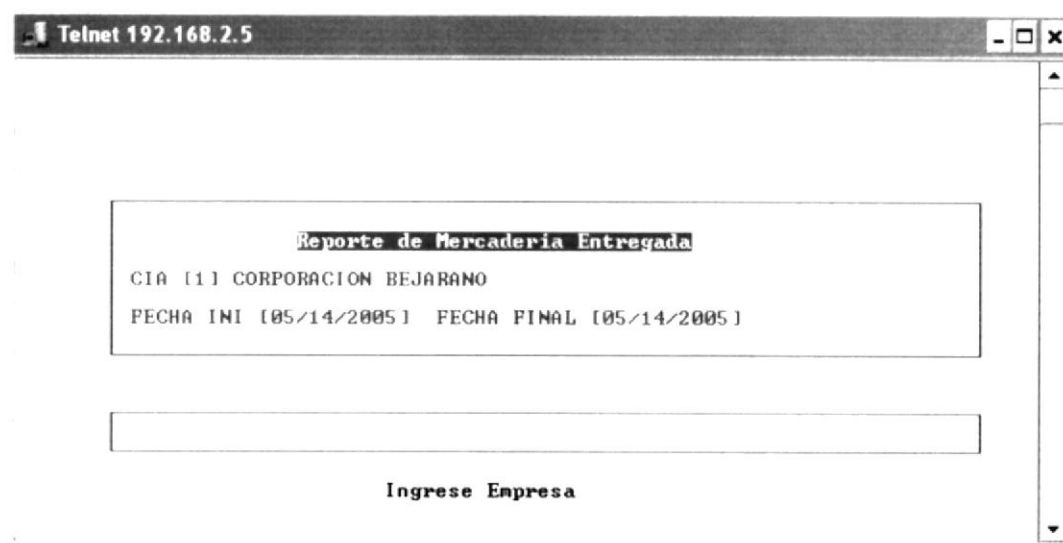
7.3.4.2 Mercadería Entregada.

Para poder emitir el reporte de la mercadería entregada (**Figura 7.29**), se debe ingresar el código de la compañía y automáticamente se presenta el nombre.

Luego se ingresa el rango de fecha inicial y final, de la cual se va a emitir el reporte. Si la fecha se ingreso erradamente o escogió una fecha en donde no se emitieron facturas, presenta el siguiente mensaje

“No existen datos para emitir reporte”

Caso contrario solicita la selección de la impresora en donde se va a emitir el reporte (**Figura 7.28**).



The screenshot shows a Telnet window titled "Telnet 192.168.2.5". Inside the window, there is a box containing the text "Reporte de Mercaderia Entregada". Below this, it displays "CIA [1] CORPORACION BEJARANO" and "FECHA INI [05/14/2005] FECHA FINAL [05/14/2005]". There is a large empty rectangular box below the text, and at the bottom, it says "Ingrese Empresa".

Figura 7.29 Reportes de Mercadería Entregada





ANEXO A

RECONOCIMIENTO DE LAS PARTES DEL HARDWARE

A. RECONOCIMIENTO DE LAS PARTES DEL HARDWARE

A.1 CONOCIENDO LA COMPUTADORA

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

El hardware o equipo de cómputo comprende todos los dispositivos físicos que conforman una computadora. El hardware de la computadora debe realizar cuatro tareas vitales (**Fig. A.1**).

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

Tabla A.1 Componentes de una computadora.

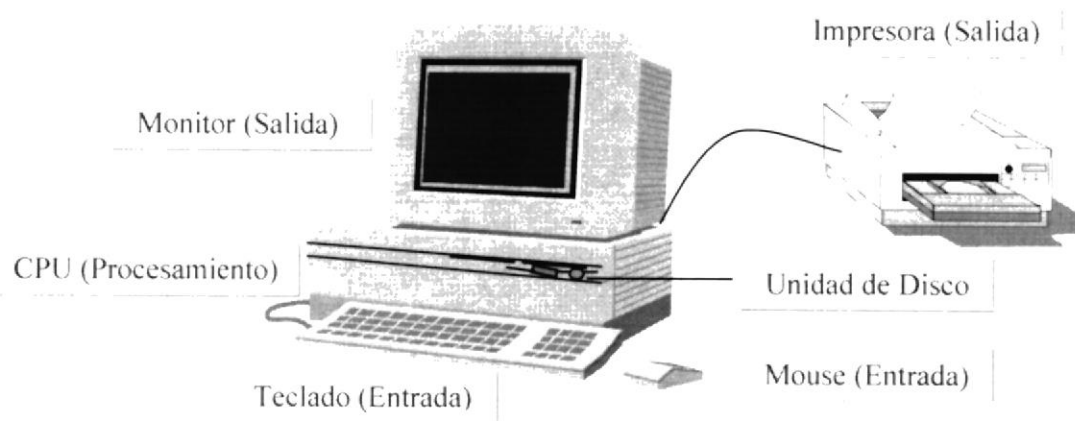


Figura A.1 Componentes de una computadora.

A.1.2 Unidades de Entrada

A.1.2.1 El Teclado

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

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



Figura A.2 Teclado.

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

- **Teclas de Función**

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

- **Teclas Alfanuméricas**

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

- **Las teclas de modo calculadora**

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

- **Teclas de Movimiento del Cursor**

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

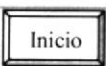
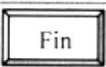
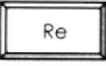
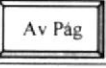
	FLECHA ARRIBA		Movimiento cursor arriba
	FLECHA ABAJO		Movimiento cursor abajo
	FLECHA IZQUIERDA		Movimiento cursor izquierda
	FLECHA DERECHA		Movimiento cursor derecho
	HOME	INICIO	Mueve el cursor al inicio de la línea
	END	FIN	Mueve el cursor al final de la línea.
	PAGE UP	RE PAG	Permite avanzar páginas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

Tabla A.3 Teclas de Movimiento.

• Teclas de Uso Especiales

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

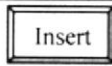
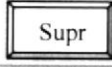
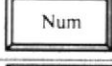
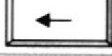
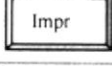
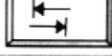
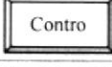
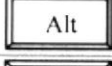
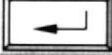
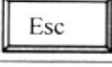
	INSERT	INSERT	Cuando esta activada, puede insertar caracteres de un texto.
	DELETE	SUPR	Borra el carácter que está en la posición actual del cursor.
	NUM LOCK	BLOQ NUM	Con esta tecla, se convierte el teclado numérico a un teclado de edición.
	BACKSPACE	RETROCESO	Realiza el retroceso de un carácter, borrando el carácter que esté en la posición del retroceso
	PRINT SCREEN	IMPR PANT	Captura la pantalla que se encuentre activa.
	SCROLL LOCK	BLOQ DESPL	Retroceder Página.
	TAB	TABULADOR	Desplaza el cursor a la siguiente posición del tabulador.
	CTRL	CONTROL	Es utilizada para ingresar ciertos códigos y caracteres que no están en el teclado normal.
	ALT	ALT	Se emplea en combinación con otras teclas.
	SHIFT	SHIFT	Si presiona esta tecla al mismo tiempo que presiona una letra, esta aparece en mayúscula.
	ENTER	ENTER	Es la tecla principal que indica a la computadora que se ha ingresado información.
	ESC	ESC	Esta tecla es utilizada para realizar salidas o cancelar alguna operación que se esté realizando.

Tabla A.4 Teclas Especiales.

A.1.2.2 Uso del Mouse

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

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

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

Tabla A.5 Acciones del Mouse.

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

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

Tabla A.6 Punteros del Mouse.

A.1.3 Unidad de Proceso

Es la que procesa la información en la computadora. Entre uno de los componentes más importantes podemos mencionar: el microprocesador que varía de acuerdo al modelo de la computadora.

A.1.3.1 Unidad de Memoria Auxiliar

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

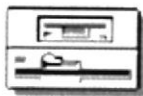
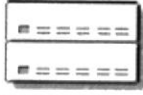
	Es un medio de almacenamiento muy flexible por ser muy fácil de transportar. Los disquetes de 3.5 pulgadas proporcionan una protección contra escritura cuando el orificio en la esquina inferior izquierda queda descubierto.
	Los discos duros almacenan una gran cantidad de información. La grabación y recuperación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

Tabla A.7 Unidades de Almacenamiento.

A.1.3.2 Unidad de Salida

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

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

Tabla A.8 Unidades de Salida.



ANEXO B

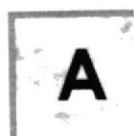
REPORTES REALES



ANEXO C

GLOSARIO DE TÉRMINOS

GLOSARIO TÉCNICO



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Arquitectura: Diseño interno de la computadora.

Arrastrar: Mover un elemento de la pantalla seleccionando y manteniendo presionado el botón del Mouse (ratón) y desplazándolo. Por ejemplo, una

ventana puede trasladarse a otra posición de la pantalla arrastrando su barra de título.

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

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

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

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



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

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

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

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

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



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

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

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

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



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

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

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

Contraseña: Medida de seguridad utilizada para restringir los inicios de sesión a las cuentas de usuario, así como el acceso a los sistemas y recursos de la computadora.

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

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

Cuadro de lista: En un cuadro de diálogo, se trata de un tipo de cuadro en el que se muestra una lista de opciones disponibles (por ejemplo, una lista de todos los archivos de un directorio).

D

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

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

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

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

E

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

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

F

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



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

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

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

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



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

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

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



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



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

Impresora Inyección Tinta: Impresora que dispara chorros tinta hacia el papel, formando los caracteres. Es muy silenciosa.

Impresora: Local Impresora conectada directamente a uno de los puertos de la computadora.

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

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



Kilobyte: Equivale a 1024 bytes.



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

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

Memoria virtual: Espacio del disco duro que Windows utiliza como si se

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

Memoria: Área de almacenamiento temporal de información y aplicaciones.

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

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

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

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



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

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



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

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

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

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

Procesador: Parte principal de la computadora.

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

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

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



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

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

Ruta de acceso: Especifica la localización de un archivo dentro del árbol de directorios. Por ejemplo, para especificar la ruta de acceso de un archivo

llamado LEAME.WRI situado en el directorio WINDOWS de la unidad C, deberá escribir c:\windows\leame.txt.



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

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

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

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

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

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

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

Subdirectorio: Directorio contenido en otro directorio.



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

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

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



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

Utilitarios: Software que sirve para realizar trabajos específicos.

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



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

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

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

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

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

Vinculación e incrustación de objetos: Método para transferir y compartir información entre aplicaciones.



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

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