

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



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

PROYECTO DE GRADUACIÓN

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

TEMA

**SISTEMA DE CONTROL COMERCIAL (SCC) V1.0
MÓDULO DE INVENTARIO**

MANUAL DE USUARIO

AUTOR

ANDRADE ANCHUNDIA ALEJANDRO MAGNO

DIRECTOR

MAE. JORGE LOMBEIDA

AÑO

2005

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente y sobre todas las cosas a mi Dios, porque por la fe que le tengo nada me falta, y si me faltara el empuje que me da todos los días para salir adelante no sería nadie en esta vida; también agradezco a las personas que a lo largo de mis estudios estuvieron ayudándome de una u otra forma de manera desinteresada para lograr lo que ahora es una realidad.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis Padres por que sin el amor inmenso que me dan no podría escalar los pequeños peldaños que pone el destino, a mis hermanos, y a todas aquellas personas que estuvieron a mi lado dándome fuerzas para concluir mis estudios

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este proyecto de graduación me corresponden exclusivamente.

Y el patrimonio intelectual de la misma al PROTCOM (Programa de Tecnología en Computación y Diseño Gráfico y Publicitario) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

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



FIRMA DEL DIRECTOR DE PROYECTO DE GRADUACIÓN

Mae. Jorge Lombeida

FIRMA DEL AUTOR

Alejandro Andrade A.

TABLA DE CONTENIDO



1. GENERALIDADES	1
1.1 SISTEMA DE CONTROL COMERCIAL	1
1.2 OBJETIVO DE ESTE MANUAL	1
1.3 ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL?	2
1.4 ACERCA DE ESTE MANUAL	2
1.5 CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS	2
1.5.1 Convenciones de Formatos de Texto	2
1.5.2 Convenciones del Mouse	3
1.5.3 Convenciones del Teclado	3
1.6 CONVENCIONES DE MENSAJES DE INFORMACIÓN	4
1.7 SOPORTE TÉCNICO	4
2. REQUERIMIENTOS DE HADWARE Y SOFTWARE	1
2.1 REQUERIMIENTOS DEL HARDWARE	1
2.2 REQUERIMIENTOS DEL SOFTWARE	2
3. CONOCIENDO WINDOWS	1
3.1 AMBIENTE WINDOWS	1
3.1.1 El botón Inicio y la barra de tareas	2
3.1.2 Obteniendo Ayuda de Windows	3
3.1.3 El Escritorio de Windows	3
3.2 EJECUTAR APLICACIONES O PROGRAMAS	5
3.2.1 Ejecución desde el Escritorio	5
3.2.2 Ejecución desde la Barra de Tareas	5
3.2.3 Ejecución desde el Explorador de Windows	5
3.3 FUNCIONES BÁSICAS DE UNA APLICACIÓN ESTÁNDAR	6
3.3.1 Barra de Menú	6
3.3.2 Barra de Herramientas	7
3.3.3 Barra de Estado	8
3.3.4 Mover Ventanas	8
3.3.5 Seleccionado Información	8
3.4 USO DE CUADRO DE DIÁLOGO	9
3.4.1 Barra de Desplazamiento	9
3.4.2 Cuadro de Texto Normal	9
3.4.3 Cuadro de Texto de Múltiples Líneas	9
3.4.4 Cuadro de Opción	9
3.4.5 Cuadro de Verificación	10
3.4.6 Incrementar, Decrementar	10
3.4.7 Cuadro de Lista	10
3.4.8 Cuadro Combinado	10
3.4.9 Cuadro Deslizante	10
3.4.10 Botón	11
3.4.11 Carpetas	11
3.4.12 Dbgrid y Flexgrid	11
3.5 MENSAJES DE WINDOWS	12
3.6 HERRAMIENTAS DE WINDOWS	13
3.6.1 El Explorador de Windows	13
3.6.2 Utilizar Backup para hacer copias de seguridad de los archivos	13
3.6.3 Detectando y Reparando errores de disco con ScanDisk	15
3.6.4 Utilizando el Desfragmentador de disco para acelerar el disco duro	15
3.6.5 Vaciar la Papelería de Reciclaje	16
4. INSTALACIÓN DEL SISTEMA DE CONTROL COMERCIAL	1
4.1 REQUERIMIENTO DE INSTALACIÓN	1
4.2 INSTALACIÓN DEL SISTEMA	1
4.3 DESINSTALACIÓN DEL SISTEMA	6
5. INICIAR EL SISTEMA DE CONTROL COMERCIAL	1

5.1 ENCEDER LA COMPUTADORA.....	1
6. MENÚ ARCHIVO.....	1
6.1 MENU ARCHIVO.....	1
6.1.1 Salir del Sistema.....	1
7. MENÚ MANTENIMIENTOS.....	1
7.1 FUNCIÓN DE LA BARRA DE HERRAMIENTAS DE LOS MÓDULOS.....	1
7.2 FUNCIONES DEL MENÚ MANTENIMIENTO.....	1
7.2.1 Opciones del Menú Mantenimiento.....	2
7.3 REGISTRO DE EMPLEADO.....	2
7.3.1 ¿Cómo accesar a la Ventana?.....	2
7.3.2 ¿Cómo registrar un Empleado?.....	3
7.3.3 ¿Cómo se busca o selecciona un Empleado?.....	3
7.3.4 ¿Cómo actualizar un Empleado?.....	4
7.3.5 ¿Cómo eliminar un Empleado?.....	4
7.4 REGISTRO DE CARGO.....	5
7.4.1 ¿Cómo accesar a la Ventana?.....	5
7.4.2 ¿Cómo registrar un Cargo?.....	5
7.4.3 ¿Cómo se busca o selecciona un Cargo?.....	6
7.4.4 ¿Cómo actualizar un Cargo?.....	6
7.4.5 ¿Cómo eliminar un Cargo?.....	7
7.5 REGISTRO DE USUARIO.....	7
7.5.1 ¿Cómo accesar a la Ventana?.....	7
7.5.2 ¿Cómo registrar un Usuario?.....	8
7.5.3 ¿Cómo se busca o selecciona a un Usuario?.....	8
7.5.4 ¿Cómo actualizar a un Usuario?.....	9
7.5.5 ¿Cómo eliminar a un Usuario?.....	9
7.6 REGISTRO DE MÓDULO.....	10
7.6.1 ¿Cómo accesar a la Ventana?.....	10
7.6.2 ¿Cómo registrar un Módulo?.....	10
7.6.3 ¿Cómo se busca o selecciona un Módulo?.....	11
7.6.4 ¿Cómo actualizar un Módulo?.....	11
7.6.5 ¿Cómo eliminar un Módulo?.....	12
7.7 REGISTRO DE MENÚ.....	12
7.7.1 ¿Cómo accesar a la Ventana?.....	12
7.7.2 ¿Cómo registrar un Menú?.....	13
7.7.3 ¿Cómo se busca o selecciona un Menú?.....	13
7.7.4 ¿Cómo actualizar un Menú?.....	14
7.7.5 ¿Cómo eliminar un Menú?.....	14
7.8 REGISTRO DE PROGRAMA.....	15
7.8.1 ¿Cómo accesar a la Ventana?.....	15
7.8.2 ¿Cómo registrar un Programa?.....	15
7.8.3 ¿Cómo se busca o selecciona un Programa?.....	16
7.8.4 ¿Cómo actualizar un Programa?.....	16
7.8.5 ¿Cómo eliminar un Programa?.....	17
7.9 REGISTRO DE PARÁMETRO.....	17
7.9.1 ¿Cómo accesar a la Ventana?.....	17
7.9.2 ¿Cómo registrar un Parámetro?.....	18
7.9.3 ¿Cómo se busca o selecciona un Parámetro?.....	18
7.9.4 ¿Cómo actualizar un Parámetro?.....	19
7.9.5 ¿Cómo eliminar un Parámetro?.....	19
7.10 REGISTRO DE CLIENTE.....	20
7.10.1 ¿Cómo accesar a la Ventana?.....	20
7.10.2 ¿Cómo registrar un Cliente?.....	20
7.10.3 ¿Cómo se busca o selecciona un Cliente?.....	21
7.10.4 ¿Cómo actualizar un Cliente?.....	21
7.10.5 ¿Cómo eliminar un Cliente?.....	22
7.11 REGISTRO DE PRODUCTO.....	22

7.11.1	¿Cómo acceder a la Ventana?	22
7.11.2	¿Cómo registrar un Producto?	23
7.11.3	¿Cómo se busca o selecciona un Producto?	23
7.11.4	¿Cómo actualizar un Producto?	24
7.11.5	¿Cómo eliminar un Producto?	26
7.12	REGISTRO DE DÍAS PLAZO	26
7.12.1	¿Cómo acceder a la Ventana?	26
7.12.2	¿Cómo registrar un Días Plazo?	26
7.12.3	¿Cómo se busca o selecciona un Días Plazo?	27
7.12.4	¿Cómo actualizar un Días Plazo?	28
7.12.5	¿Cómo eliminar un Días Plazo?	28
8.	MENÚ PROCESOS	1
8.1	FUNCIONES DEL MENÚ PROCESOS	1
8.2	OPCIONES DEL MENÚ PROCESOS	1
8.3	PROCESO DE INGRESO DE PERMISO DE USUARIO	2
8.3.1	¿Cómo acceder a la Ventana?	2
8.3.2	¿Cómo se genera un Permiso de Usuario?	2
8.4	PROCESO DE INGRESO DE PRODUCTO	3
8.4.1	¿Cómo acceder a la Ventana?	3
8.4.2	¿Cómo se genera un Ingreso de Producto?	3
8.5	PROCESO DE FACTURACIÓN	4
8.5.1	¿Cómo acceder a la Ventana?	4
8.5.2	¿Cómo se genera una Facturación?	4
8.6	PROCESO DE ELIMINAR FACTURA	5
8.6.1	¿Cómo acceder a la Ventana?	5
8.6.2	¿Cómo se genera una Eliminación de Factura?	5
8.7	PROCESO DE CUENTAS POR COBRAR	6
8.7.1	¿Cómo acceder a la Ventana?	6
8.7.2	¿Cómo se genera una Cuenta por Cobrar?	6
8.8	PROCESO DE COBRO A CLIENTES	7
8.8.1	¿Cómo acceder a la Ventana?	7
8.8.2	¿Cómo se genera un Cobro de Cliente?	7
9.	MENÚ CONSULTAS/REPORTES	1
9.1	FUNCIÓN DEL MENÚ CONSULTA / REPORTES	1
9.2	REPORTE DE BITÁCORA	1
9.3	REPORTE DE FACTURA POR CLIENTES	2
9.4	REPORTE DE FACTURAS ELIMINADAS O PENDIENTES	3
9.5	REPORTE DE FACTURA POR FECHA	5
9.6	REPORTE DE FACTURA POR NÚMERO DE FACTURA	6
9.7	REPORTE DE CARTERA POR VENCER Y VENCIDA	7
9.8	REPORTE DE ESTADO DE CUENTA DE CLIENTE	8
A.	CONOCIENDO TU COMPUTADOR	1
A.1	CPU (UNIDAD CENTRAL DE PROCESO)	1
A.2	DISPOSITIVOS DE ENTRADA	1
A.2.1	El Teclado	2
A.2.2	El Mouse y Joysticks	2
A.2.3	Escáner o digitalizador de imágenes	2
A.2.4	Lápices Ópticos	2
A.2.5	Micrófonos	2
A.3	DISPOSITIVOS DE ALMACENAMIENTO	2
A.3.1	Disco Duro	2
A.3.2	Disquetes 3 1/2	3
A.3.3	Maletón Ópticos de 5,25 (CD)	3
A.3.4	Disco de Video Digital	3
A.3.5	Cintas Magnéticas	3
A.4	DISPOSITIVOS DE SALIDA	3



TABLA DE FIGURA

3. CONOCIENDO WINDOWS.....	3
3.1 VENTANA PRINCIPAL.....	1
3.2 BOTON INICIO Y BARRA DE TAREAS.....	2
3.3 LISTA DE TAREAS.....	2
3.4 AYUDA DE WINDOWS.....	3
3.5 OPCIONES DE ESCRITORIO.....	4
3.6 BARRA DE TAREAS.....	5
3.7 EJECUTAR PROGRAMAS.....	5
3.8 VENTANA ESTÁNDAR DE APLICACIONES WINDOWS.....	6
3.9 ELEMENTOS DE UN MENÚ BAJO AMBIENTE WINDOWS.....	7
3.10 SELECCIONANDO INFORMACIÓN.....	8
3.11 VENTANA DE NOTIFICACIÓN DE ERROR.....	12
3.12 EXPLORADOR DE WINDOWS.....	13
3.13 RESPALDO DE ARCHIVOS.....	14
3.14 SELECCIÓN DE CARPETAS Y ARCHIVOS A RESPALDAR.....	14
3.15 VERIFICANDO ERRORES DEL DISCO CON SCANDISK.....	15
3.16 SELECCIÓN DE UNIDAD A DEFRAGMENTAR (PASO 1).....	15
3.17 DEFRAGMENTANDO LA UNIDAD SELECCIONADA (PASO 2).....	16
3.18 VACIANDO LA PAPELERA DE RECICLAJE.....	16
4. INSTALACIÓN DE SCC.....	4
4.1 PANEL DE CONTROL.....	2
4.2 AGREGAR O QUITAR PROGRAMAS.....	2
4.3 VENTANA DE INSTALACIÓN.....	3
4.4 EJECUTAR EL PROGRAMA DE INSTALACION.....	3
4.5 UBICACIÓN DEL PROGRAMA DE INSTALACIÓN.....	4
4.6 VENTANA DE BIENVENIDA.....	4
4.7 DESTINO DEL SISTEMA SCC.....	5
4.8 VENTANA DE CONFIRMACIÓN.....	5
4.9 INFORMACIÓN DE INTERRUPCIÓN.....	5
4.10 INFORMACIÓN DE ELIMINACIÓN DE TEMPORALES.....	6
4.11 QUITAR INSTALACIÓN.....	6
4.12 TÉRMINO DE INSTALACIÓN.....	6
4.13 PANEL DE CONTROL.....	7
4.14 AGREGAR O QUITAR PROGRAMAS.....	7
4.15 CONFIRMACIÓN DE DESINTALACIÓN.....	8
4.16 MENSAJE DE ABANDONO DE DESINSTALACIÓN.....	8
4.17 MENSAJE DE TÉRMINO DE ELIMINACIÓN.....	8
5. INICIAR EL SISTEMA SCC.....	5
5.1 PANTALLA DE ACCESO A LA RED.....	1
5.2 PANTALLA DE CONTRASEÑA DE ACCESO A LA RED.....	1
5.3 VENTANA DE PRESENTACIÓN DEL SISTEMA SCC.....	2
5.4 VENTANA DE ACCESO AL SISTEMA SCC.....	2
6. MENÚ ARCHIVO.....	6
6.1 MENÚ ARCHIVO.....	1
7. MENÚ MANTENIMIENTO.....	7
7.1 BARRA DE HERRAMIENTA.....	1
7.2 MENÚ MANTENIMIENTO MÓDULO DE INVERNTERARIO.....	1
7.3 MENÚ MANTENIMIENTO PRODUCTOS.....	2
7.4 MANTENIMIENTO DE PRODUCTOS.....	2
7.5 INGRESO DE PRODUCTOS.....	3
7.6 TIPO DE PRODUCTO.....	3
7.7 MARCA.....	3
7.8 MODELO.....	4



.7.9 MENSAJE DE CONFIRMACIÓN.....	4
.7.10 CONSULTA DE PRODUCTO.....	4
.7.11 DATOS DE PRODUCTO.....	5
.7.12 MENSAJE DE CONFIRMACIÓN.....	5
.7.13 MENSAJE DE CONFIRMACIÓN.....	6
.7.14 MENÚ MANTENIMIENTO DE PRECIO DE VENTA.....	6
.7.15 MANTENIMIENTO DE PRECIO DE VENTA.....	6
.7.16 CONSULTA DE PRECIO DE VENTA DE PRODUCTO.....	7
.7.17 CONSULTA DE PRECIO DE VENTA.....	7
.7.18 MENSAJE DE CONFIRMACIÓN.....	7
.7.19 MENÚ MANTENIMIENTO DE PROVEEDORES.....	8
.7.20 MENÚ MANTENIMIENTO DE USUARIO.....	8
.7.21 INGRESO DE PROVEEDOR.....	9
.7.22 MENSAJE DE CONFIRMACIÓN.....	9
.7.23 CONSULTA DE PROVEEDOR.....	9
.7.24 CONSULTA DE PROVEEDOR.....	10
.7.25 MENSAJE DE CONFIRMACIÓN.....	10
.7.26 MENSAJE DE CONFIRMACIÓN.....	10
.7.27 MENÚ MANTENIMIENTO DE MARCAS.....	11
.7.28 MANTENIMIENTO DE MARCA.....	11
.7.29 INGRESO DE MARCA.....	11
.7.30 MENSAJE DE CONFIRMACIÓN.....	12
.7.31 CONSULTA DE MARCA.....	12
.7.32 MENSAJE DE CONFIRMACIÓN.....	12
.7.33 MENSAJE DE CONFIRMACIÓN.....	13
.7.34 MENÚ MANTENIMIENTO DE MODELO.....	13
.7.35 MANTENIMIENTO DE MODELO.....	13
.7.36 INGRESO MODELO.....	14
.7.37 MENSAJE DE CONFIRMACIÓN.....	14
.7.38 CONSULTA DE MODELOS.....	14
.7.39 MENSAJE DE CONFIRMACIÓN.....	15
.7.40 MENSAJE DE CONFIRMACIÓN.....	15
.7.41 MENÚ MANTENIMIENTO TIPO DE PRODUCTOS.....	15
.7.42 MANTENIMIENTO DE TIPO DE PRODUCTO.....	16
.7.43 INGRESO TIPO DE PRODUCTO.....	16
.7.44 MENSAJE DE CONFIRMACIÓN.....	16
.7.45 CONSULTA DE TIPO DE PRODUCTO.....	17
.7.46 MENSAJE DE CONFIRMACIÓN.....	17
.7.47 MENSAJE DE CONFIRMACIÓN.....	17
.7.48 MENÚ MANTENIMIENTO DE UNIDADES.....	18
.7.49 MANTENIMIENTO DE UNIDAD.....	18
.7.50 INGRESO DE UNIDAD.....	18
.7.51 MENSAJE DE CONFIRMACIÓN.....	19
.7.52 CONSULTA DE UNIDAD.....	19
.7.53 MENSAJE DE CONFIRMACIÓN.....	19
.7.54 CONSULTA DE UNIDAD.....	20
.7.55 MENSAJE DE CONFIRMACIÓN.....	20

8. MENÚ PROCESOS.....	8
.8.1 MENÚ PROCESOS INVENTARIO.....	1
.8.2 MENÚ PROCESOS INGRESO DE PRODUCTOS.....	1
.8.3 PANTALLA DE INGRESO DE PRODUCTOS AL KARDEX.....	2
.8.4 PANTALLA DE BUSCADOR DE PROVEEDORES.....	3
.8.5 PANTALLA DE BUSCADOR DE PRODUCTOS.....	3
.8.6 PANTALLA DE INGRESO DE SERIES.....	4
.8.7 PANTALLA DE PRODUCTOS INGRESADOS A LA FACTURA.....	4
.8.8 MENÚ PROCESOS AJUSTE DE STOCK.....	5
.8.9 PANTALLA DE AJUSTE DE STOCK.....	5
.8.10 CÓDIGO AJUSTE DE STOCK.....	5
.8.11 BÚSQUEDA DE PRODUCTOS.....	6

.8.12 AJUSTE DE STOCK.....	6
.8.13 RESULTADO DEL PROCESO CUANDO NO HAY DIFERENCIA.....	7
.8.14 RESULTADO DEL PROCESO CUANDO SOBRA.....	7
.8.15 RESULTADO DEL PROCESO CUANDO FALTA.....	8
9. MENÚ REPORTES.....	9
.9.1 MENÚ REPORTES INVENTARIO.....	1
.9.2 PANTALLA DE REPORTE DE KARDEX.....	1
.9.3 PANTALLA DE BÚSQUEDA DE PRODUCTO.....	2
.9.4 PANTALLA DE REPORTE POR PRODUCTO.....	2
.9.5 PANTALLA DE REPORTE POR TODOS LOS PRODUCTOS.....	3
.9.6 PANTALLA DE LISTADO DE PRODUCTOS.....	3
.9.7 PANTALLA DE REPOSRTES DE LISTADO DE PRODUCTOS.....	4





CAPÍTULO 1.

GENERALIDADES

1. GENERALIDADES

El Manual de Usuario se ha creado con el fin de ayudar al Usuario de un Sistema acerca de su funcionamiento, buen desempeño, correcta Administración y Uso.

Este manual proporciona toda la información necesaria para que el Usuario, ya sea novato o experto, conozca las funciones básicas y extendidas del Sistema. La importancia del uso de este manual es fundamental, ya que, si el Usuario es novato y no conoce del funcionamiento del sistema se hará preguntas de cómo realizar ciertas operaciones, o si se presenta un error y se deba decidir que acción realizar. El Manual del Usuario le guiará en cada paso que deba hacerse en el sistema.



El Uso de este Manual además de ofrecer ayuda, da la seguridad al Usuario que lo que realiza es correcto, asegurando que los datos ingresados sean valederos.

MODULO DE INVENTARIO DEL SCC

El Sistema de Inventario es un sistema Automatizado que controla información de la empresa; dicho sistema permitirá llevar a cabo desde los ingresos de los productos, proveedores, etc.; hasta la elaboración de el kardex, lo que permitirá a su gerente manejar de forma eficiente su labor en la organización.

El sistema brinda todas las facilidades que se requieren para poder obtener reportes referentes al manejo y control de los productos, stock de productos, precio de venta y control de proveedores.

OBJETIVO DE ESTE MANUAL

El objetivo de este manual es brindar todas las facilidades de manejo del sistema, a aquellos usuarios que sean novatos o incluso a los usuarios expertos.

A los Usuarios novatos les enseñará funciones básicas como:

- Guía para utilizar la computadora.
- Cómo operar el Modulo de Inventario del SCC (*Sistema de Control Comercial*).
- Manejo de cada una de las opciones que forman el Modulo de Inventario.

A los Usuarios expertos, este manual les guía en aquellas situaciones en las que el sistema muestre mensajes de Alertas y no se sepa la causa y por consiguiente la solución.

¿A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL?

Este Manual está dirigido a todas aquellas personas que intervengan en cualquiera de las facetas de Control y Administración Comercial del modulo de Inventario del sistema **SCC**.

Las personas que hagan uso de este Manual estarán debidamente autorizadas como Usuarios del modulo de Inventario del sistema **SCC**, esta designación la hará el Administrador, ya que él es quién se encarga de todos las operaciones Administrativas del mismo.



ACERCA DE ESTE MANUAL

Este Manual contiene diversas ilustraciones y las instrucciones que debe seguir el Usuario paso a paso para utilizar el modulo de Inventario del Sistema **SCC**. Además incluye información que lo ayudará en el uso diario de su equipo de computación.

CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS

Antes de comenzar a utilizar el Sistema, es importante que el Usuario tenga conocimiento de las convenciones tipográficas y los términos utilizados en el mismo.

1.1.1 Convenciones de formatos de texto

Formato	Función
Viñeta numérica 1.	Numeración de Procedimientos paso a paso.
Negrita	Nombres de Menús, Comandos y Ventanas. Términos a resaltar por su importancia.
<i>Cursiva</i>	Términos especializados que el Usuario los podrá encontrar en el Glosario.
<u>Carácter subrayado</u> __	Si está ubicado bajo las letras, significa que el Usuario puede utilizar la combinación de teclas: ALT + letra subrayada, o presionar la opción de Menú o Botón con el <i>Mouse</i>

1.1.2 Convenciones del mouse

Término	Significado
“Señalar”	Colocar el puntero del Mouse sobre el elemento que se desea señalar, presionar el botón izquierdo y correr el Mouse hasta el final de su elección y luego soltar el botón izquierdo.
“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 suelta en el lugar donde se lo quiere ubicar.



1.1.3 Convenciones del teclado

Teclas	Función
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 “Presionar ENTER”.
Teclas direccionales ←, →, ↑, ↓	Puede utilizar las teclas direccionales para moverse (izquierda, derecha, arriba, abajo) en los diferentes elementos de un <i>control</i> 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 <i>control</i> de la pantalla.
Tecla TAB	Tecla utilizada para moverse entre los diferentes <i>controles</i> de la forma. Con la tecla TAB, se da el <i>enfoco</i> al primer <i>control</i> ubicado a la derecha, con SHIFT+TAB, se da el <i>foco</i> al primer control de la izquierda.
Otras Teclas	Adicionalmente puede utilizar otros elementos del teclado. Por Ejemplo: ➤ SHIFT+TECLA es utilizado para que se active la función que está graficada en la parte superior de TECLA, siempre que ésta cumpla mínimo dos funciones. ➤ ALT GR+TECLA, es utilizado para que se active la tercera función de TECLA.

CONVENCIONES DE MENSAJES DE INFORMACIÓN

Gráfico	Función
	Sugerencias: muestra información que facilita la operación del Sistema.
	Preguntas: muestra información de que hacer en un caso desconocido al Usuario.
	Alertas: muestra información advirtiendo al usuario de un posible problema o error.

SOPORTE TÉCNICO

Si tiene alguna duda acerca del funcionamiento del modulo de Inventario del Sistema, revise el Manual de Usuario. Si no encuentra respuesta a su interrogante o desea más información al respecto, contáctese con la oficina del Programa de Tecnología en Computación y Diseño Gráfico y Publicitario (*PROTCOM*), empresa desarrolladora del Sistema.

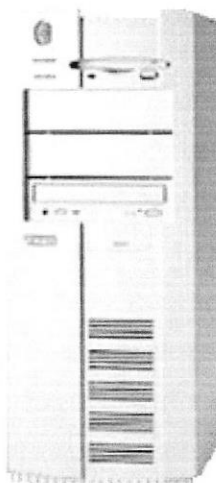


CAPÍTULO 2.

REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA

2. REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA

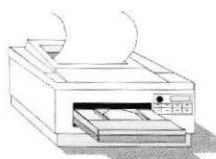
2.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE



Servidor

Descripción	Características
Microprocesador	PENTIUM IV
Velocidad	2.0 MHZ
Arquitectura del BUS	PCI 64 bits
Memoria RAM	256 MB
Memoria Caché	512 KB
Memoria de Vídeo	2 MB
Disco Duro	80 GB
Tipo de Monitor	SVGA 15"
Unidad de disquete	De 1.44 MB
Teclado	101 Teclas
Tarjeta de Vídeo	PCI
Tarjeta de Red	10/100
Tarjeta de Sonido	32 Bits
CD ROM	56X

Descripción	Características
Microprocesador	PENTIUM III
Velocidad	1,5 MHZ
Arquitectura del BUS	PCI 62 bits
Memoria RAM	256 MB
Memoria Caché	512 KB
Memoria de Vídeo	2 MB
Disco Duro	40 GB
Tipo de Monitor	SVGA 15"
Unidad de disquete	De 1.44 MB
Teclado	101 Teclas
Tarjeta de Red	10/100



Impresora

Características
Cualquier tipo de impresora de alta resolución, mínimo 360 x 360 DPI.



2.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE



**Microsoft
Windows Server**



Office 2000



**Sistema
Operativo de
Cliente**



**Lenguaje de
Programación**

Descripción del Programa
Microsoft Windows NT 2000 Server en español. Este será utilizado en el Servidor y es necesario para el óptimo funcionamiento de la red.
Microsoft Office2000 o superior Access para tener nuestra base de Datos
Microsoft Windows XP en español. Este será utilizado en las estaciones de trabajo.

Descripción del Programa
Microsoft Visual Basic 6.0 en español, Edición Empresarial con Licencia.





CAPÍTULO 3.

CONOCIENDO WINDOWS

3. CONOCIENDO WINDOWS

Windows es un Sistema Operativo que tiene herramientas administrativas, aplicaciones, etc. que ayudan al mejor desempeño de las tareas en el Computador. Este Sistema Operativo está basado en Ventanas, cada ventana representa una opción diferente; es de gran ayuda la forma de trabajo de Windows ya que tiene ambiente amigable y esto favorece especialmente a los Usuarios novatos.



3.1 AMBIENTE WINDOWS

Al iniciar su Computador aparecerá la Ventana principal de Windows, esta ventana es el centro de operaciones de Windows, el usuario puede acceder a diferentes aplicaciones desde la Barra de Tareas o el Escritorio.

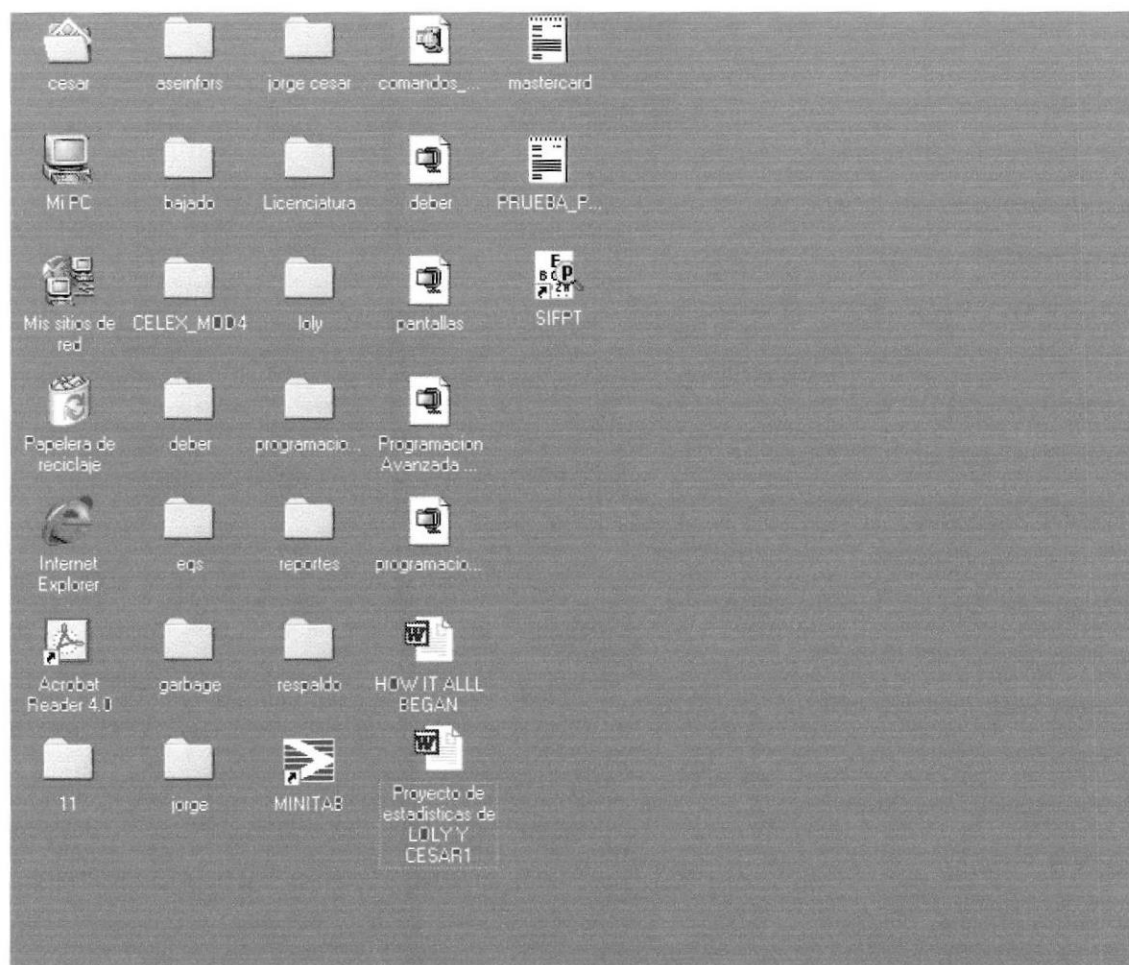


Figura 3.1 Ventana principal

3.1.1 El botón Inicio y la barra de tareas

La primera vez que inicie Windows encontrará el botón “Inicio” y la barra de tareas en la parte inferior de la pantalla. Está predeterminado que siempre estén visibles cuando Windows esté en ejecución.

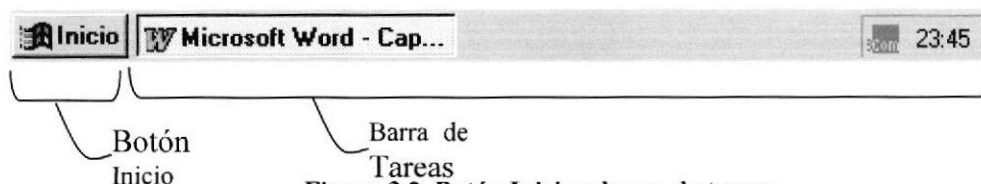


Figura 3.2. Botón Inicio y barra de tareas

Si hace clic en el botón  a continuación se mostrará una lista sobre él, esta lista contiene diferentes opciones (Figura 3.3.) que el Usuario puede realizar en el sistema.

Si hace clic en uno de los recuadros de la Barra de Tareas se ejecutará el programa que indique su título, por ejemplo, si se hace clic en el primer recuadro de la Barra de Tareas (Figura 3.2.) se ejecutará la Aplicación “Microsoft Word”.

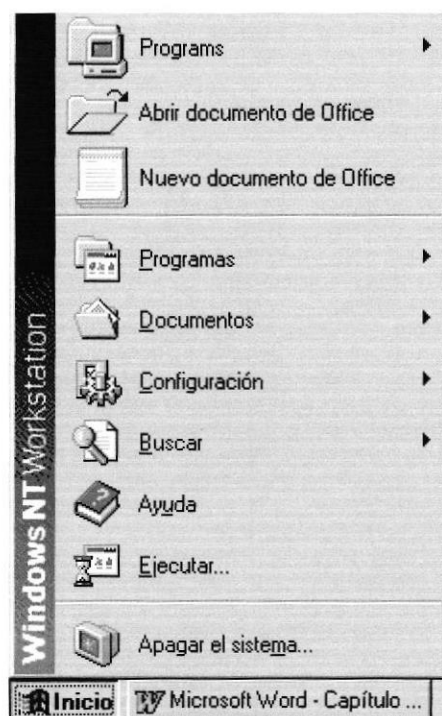
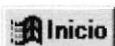


Figura 3.3. Lista de Tareas

3.1.2 Obteniendo ayuda de Windows

Si es un Usuario inexperto y necesita ayuda para navegar por Windows, no se preocupe, Windows le proporciona ayuda en línea para que pueda realizar lo buscado. Esta ayuda es de fácil comprensión, y está siempre disponible no importa en que

Ventana se halle, solo debe hacer clic en el botón  y luego en el icono  y la Ventana de Ayuda se presentará (Figura 3.4.).

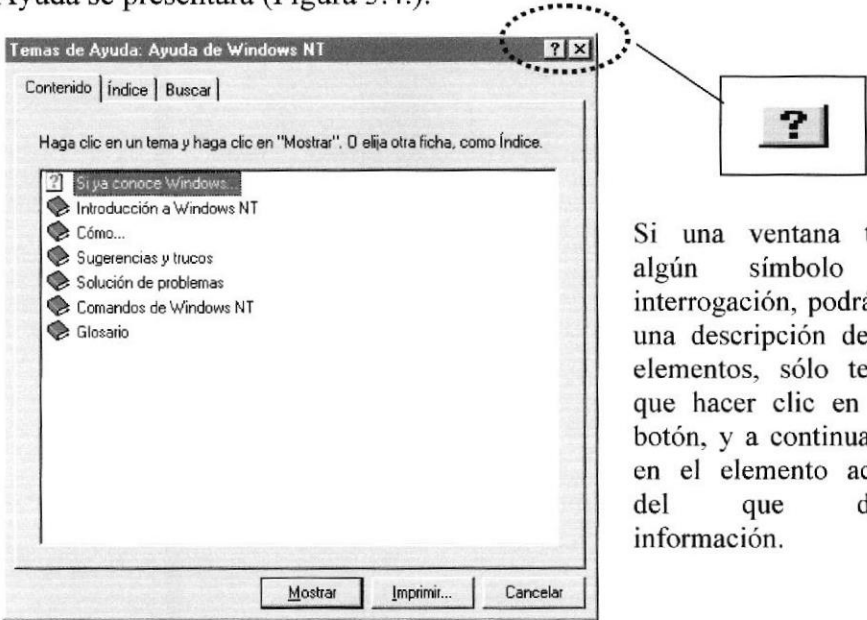


Figura 3.4. Ayuda de Windows

3.1.3 El escritorio de Windows

El Escritorio de Windows contiene aplicaciones o herramientas que ayudan a la administración, mantenimiento del Computador y a la ejecución rápida de ciertas aplicaciones. Se denomina Escritorio al fondo de la Ventana principal todo lo que se puede observar en él es su contenido y Ud. Tiene la libertad de manipularlo. Las aplicaciones se activan haciendo doble clic sobre ellas.

Gráfico	Función
 Mi PC	Muestra el contenido del Computador o PC y permite Administrar los Archivos.
 Papelera de reciclaje	Muestra el contenido de la Papelera de Reciclaje, permite vaciar y depurar la misma, incluyendo restaurar los archivos que allí se encuentren.
 Entorno de red	Si se encuentra en Red este ícono le permite navegar por toda la red.
 Internet Explorer	Realiza el acceso a Internet.

3.1.3.1 ¿Cómo creo un acceso directo?

Un Acceso Directo es una forma rápida de ejecutar una aplicación o de acceder a cierta información, esta ubicado en el Escritorio de Windows

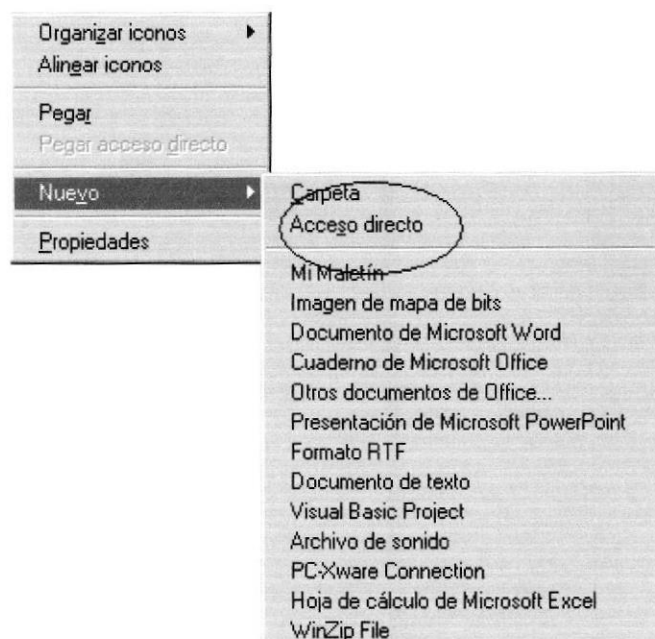


Figura 3.5. Opciones del Escritorio

Otra forma más fácil de crear un Acceso Directo es ubicar el Archivo o Documento al que desea crear un Acceso Directo y dar clic con el Botón secundario del Mouse, así se despliega una lista de opciones similar a la Figura 3.5. con la diferencia que existe una opción **Crear Acceso Directo**, de clic, y se creará un archivo denominado *Acceso Directo de Archivo*, finalmente debe arrastrar este archivo hasta el Escritorio.

Para cambiar la configuración del acceso directo, haga clic en él con el botón secundario del mouse (ratón) y, a continuación, haga clic en Propiedades.



Para eliminar un acceso directo, arrástrelo hasta la Papelera de reciclaje. El elemento original existirá todavía en el disco en el que se almacenó.



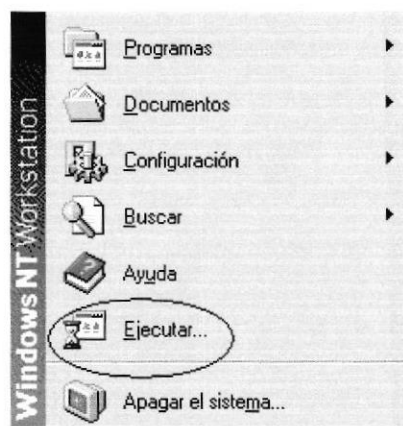
3.2 EJECUTAR APLICACIONES O PROGRAMAS

Las aplicaciones, también conocidas como Programas, se pueden ejecutar o iniciar de diferentes formas, las más comunes son: desde el Escritorio, Barra de Tareas, Explorador, Barra de Acceso directo de Oficce.

3.2.1 Ejecución desde el escritorio

Para ejecutar una Aplicación desde el Escritorio se debe crear un Acceso Directo de la Aplicación que desee ejecutar y luego de doble clic sobre él.

3.2.2 Ejecución desde la barra de tareas



De clic en el botón **Inicio** de la Barra de Tareas, en la lista que este botón despliegue en la parte superior existe varias opciones, una de las cuales es **Ejecutar** (Ver Figura 3.6), de clic en esa opción y aparecerá una caja de diálogo. (Ver Figura 3.7)

Figura 3.6. Barra de Tareas

En esta caja de diálogo Ud. puede especificar que programa desea ejecutar. De clic en la lista desplegable con la etiqueta Abrir, aparecerá una lista de Aplicaciones que ultimamente se hayan ejecutado en esta opción, de clic en él y se ejecutará, si el programa no se encuentra en dicha lista deberá dar clic al botón Examinar de la misma caja para establecer la ubicación de la Aplicación a ejecutar.

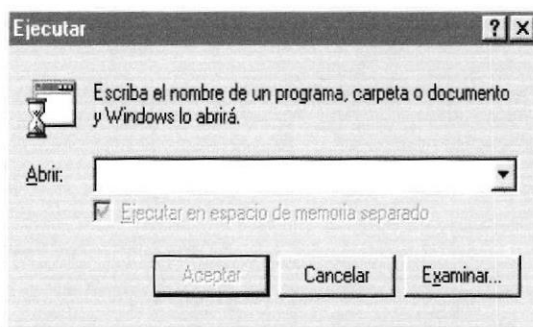


Figura 3.7. Ejecutar programas

3.2.3 Ejecución desde el explorador de Windows

El explorador de Windows es una herramienta de Windows, más adelante se hablará de ella, que facilita la ejecución de un programa o Aplicación con solo ubicar el elemento a ejecutar y dar doble clic sobre él.

3.3 FUNCIONES BÁSICAS DE UNA APLICACIÓN ESTÁNDAR

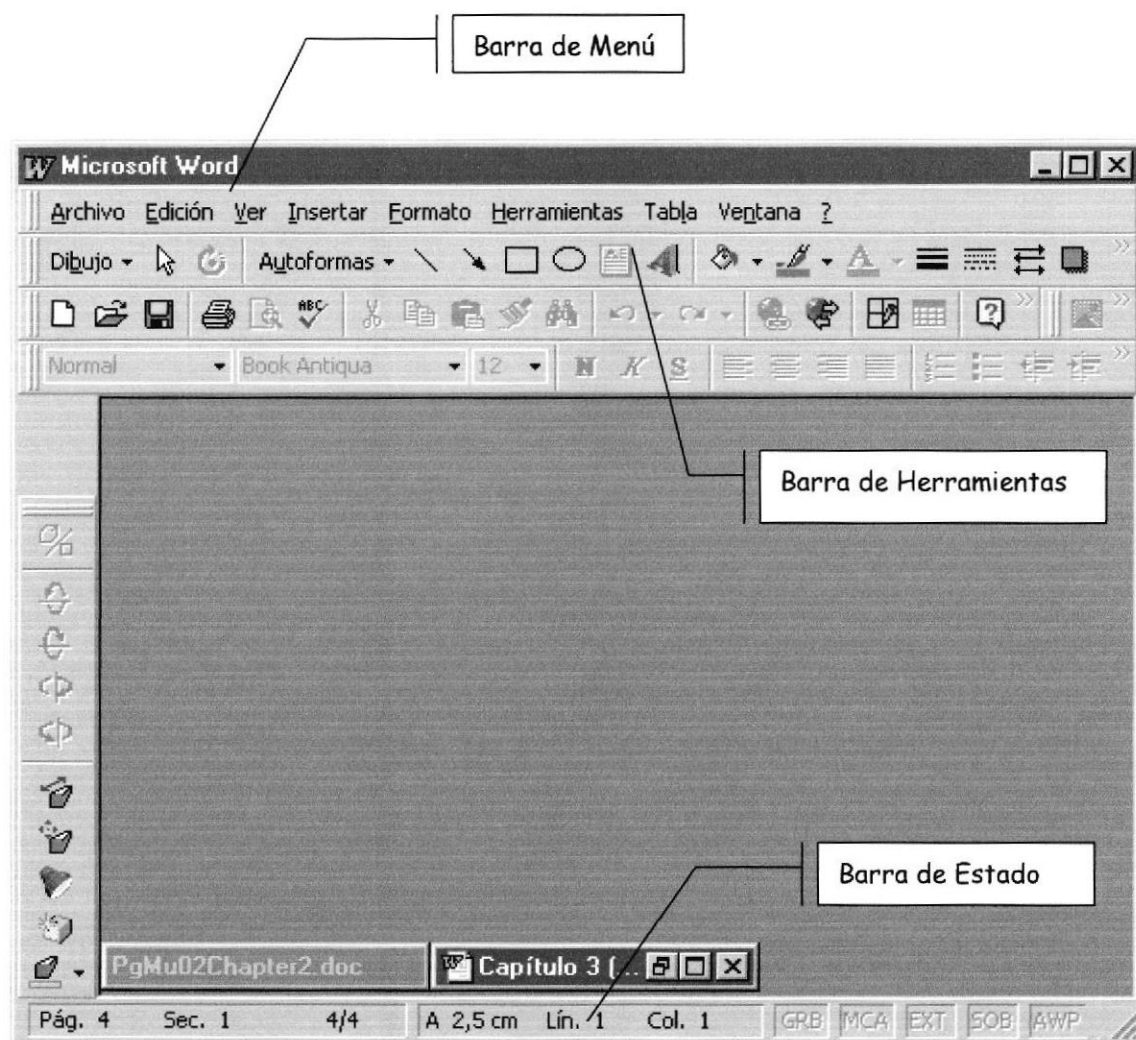


Figura 3.8. Ventana Estándar de Aplicaciones Windows

Esta es la Ventana de una aplicación estándar en Windows, la mayoría de estas Ventanas están compuestas por 3 barras, que son básicas para el funcionamiento de una Aplicación; estas barras son : Barra de Estado, Barra de Herramientas y Barra de Menú.

3.3.1 Barra de menú

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

3.3.1.1 ¿Cómo acceder a los menús?

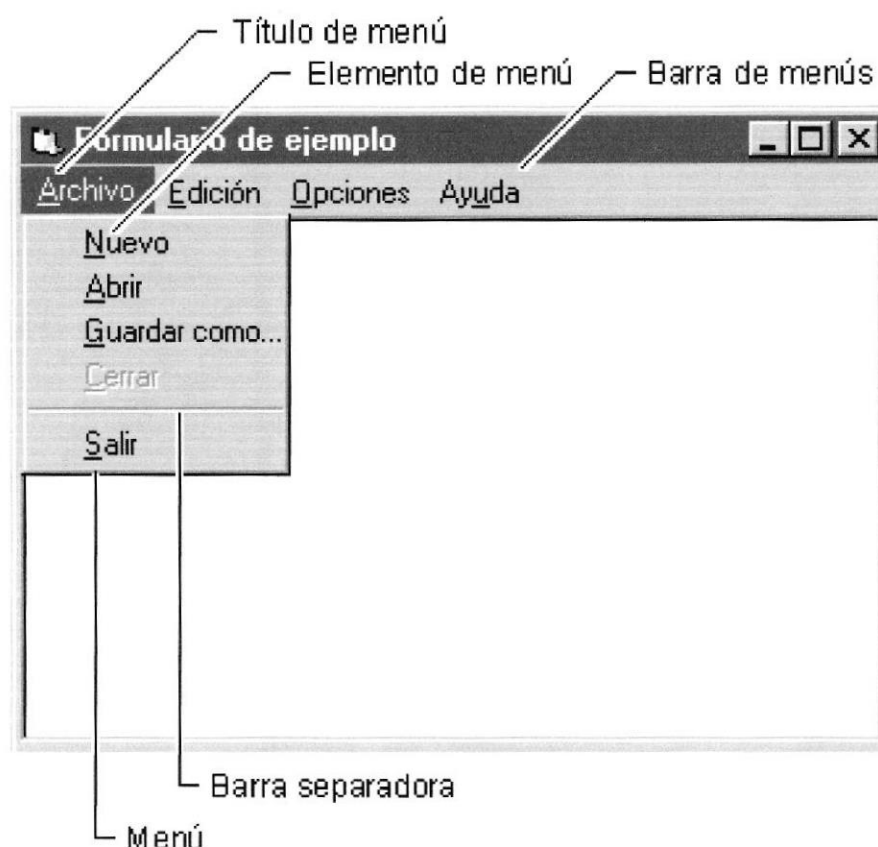


Figura 3.9. Elementos de un menú bajo ambiente Windows

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

3.3.2 Barra de herramientas

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

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



3.3.3 Barra de estado

La barra de estado es un área situada en la parte inferior de una ventana, proporciona información acerca del estado de ejecución de la aplicación y cualquier otra información relativa al contexto.

3.3.4 Mover ventanas

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

Mueva una ventana a otra ubicación utilizando el Mouse, solo tiene que arrastrar la barra de título de la ventana a otro lugar del escritorio, sin soltar el clic del Mouse hasta donde desee ubicar la ventana.

En el ícono principal de la aplicación ubicado en la esquina superior izquierda dé un clic en la opción mover, enseguida cambiará el puntero del Mouse y deberá moverlo sin soltarlo hacia la posición que desee.

3.3.5 Seleccionando información

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

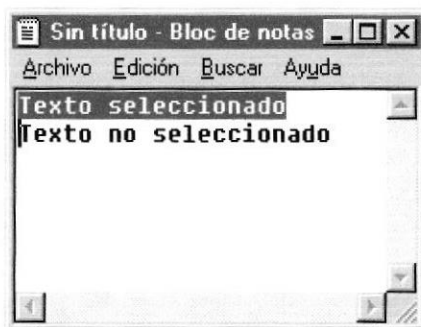


Figura 3.10. Seleccionando Información

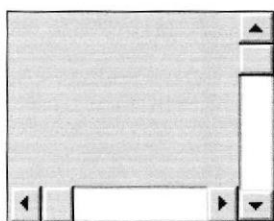
3.4 USO DE CUADRO DE DIÁLOGO

El Cuadro de Diálogo es un objeto que permite ingresar o visualizar los datos de una aplicación. El conjunto de estos objetos mas las ventanas forman la interfaz o medio de comunicación entre el usuario y el Computador

A continuación se describen los cuadros de diálogos más comunes en una aplicación Windows, especialmente los que hace uso el Sistema de Facturación. Es de mucha importancia el entendimiento de estos cuadros de diálogos por cuanto forman la base para el entendimiento de este manual y la operación del sistema.

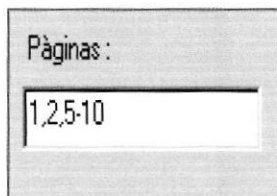


3.4.1 Barra de desplazamiento



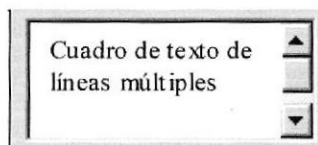
Las barras de desplazamiento permiten explorar fácilmente una larga lista de elementos o una gran cantidad de información. Además, proporcionan una representación análoga de la posición actual. La barra de desplazamiento horizontal permite desplazar la información a la izquierda o a la derecha. La barra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

3.4.2 Cuadro de texto normal



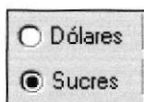
Es el más común y el más usado, sirve para escribir o visualizar texto, dependiendo de la aplicación que se este usando. De forma predeterminada, un cuadro de texto presenta una única línea de texto y no presenta barras de desplazamiento. Si el texto es más largo que el espacio disponible, sólo será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

3.4.3 Cuadro de texto múltiples líneas



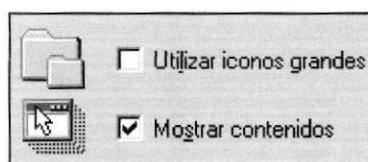
A diferencia del anterior este cuadro de texto acepta o muestra múltiples líneas de texto. Un cuadro de texto con múltiples líneas administra automáticamente el ajuste de texto siempre y cuando no haya una barra de desplazamiento horizontal.

3.4.4 Cuadro de opción



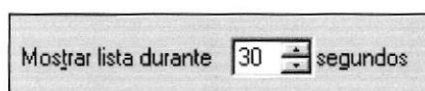
En Inglés OPTION BUTTON. Se utiliza para seleccionar una opción entre varias. De esta forma solo se puede seleccionar una opción de un grupo de ellas.

3.4.5 Cuadro de verificación



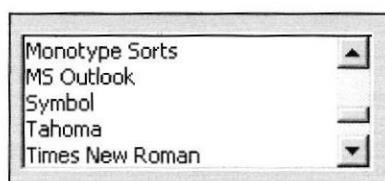
En Inglés CHECK BOX. Se utiliza para señalar una o varias opciones. Se utiliza para opciones en la que Ud. tenga que decidir por SÍ (marcado) o NO (desmarcado).

3.4.6 Incrementar, decrementar



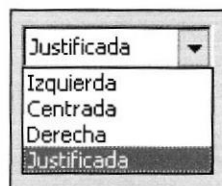
En Inglés UPDOWN. Contiene un par de botones con flechas que el usuario puede hacer clic para aumentar o disminuir un valor.

3.4.7 Cuadro de lista



En Inglés LISTBOX. Muestra una lista de elementos entre los cuales puede seleccionar uno o más. Si el número de elementos supera el número que puede mostrarse, se agregará automáticamente una barra de desplazamiento

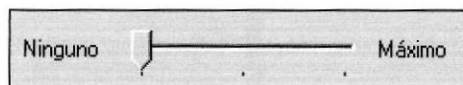
3.4.8 Cuadro combinado



En Inglés COMBO BOX. Permite introducir información en la parte del cuadro de texto o seleccionar un elemento en la parte de cuadro de lista.

Puede abrir la lista dando un clic en  para cerrarla solo tiene que dar un clic en el elemento seleccionado.

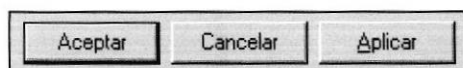
3.4.9 Cuadro deslizante



En Inglés SLIDER. Es una ventana que contiene un control deslizante y unas marcas opcionales. Puede mover el objeto deslizante si lo arrastra, hace clic con el Mouse (ratón) en uno de sus lados o a través del teclado.

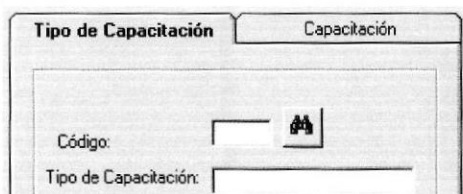
Es útil cuando desea seleccionar un valor discreto o un conjunto de valores consecutivos de un intervalo.

3.4.10 Botón



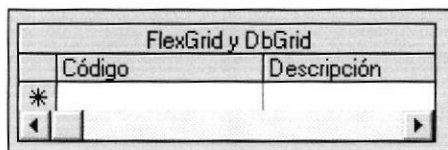
Este objeto siempre tiene asociada una orden con él, la que se ejecutará cuando haga clic sobre el botón.

3.4.11 Carpetas



En Inglés TABSTRIP. Este objeto es como los separadores de un cuaderno o las etiquetas de un grupo de carpetas de archivo. Es muy útil porque permite definir varias páginas para la misma área de una ventana o cuadro de diálogo en la aplicación.

3.4.12 Dbgrid y Flexgrid



Los objetos DBGRID y FLEXGRID son parecidos a una hoja de cálculo que muestra una serie de filas y columnas en donde se puede ingresar o visualizar gran cantidad de información.

La diferencia entre el DbGrid y el FlexGrid es que el primero muestra datos existentes y permite ingresar nueva información, mientras el segundo solo muestra datos. El primero es utilizado en operaciones de Registros y el segundo en Consultas y Reportes.

3.5 MENSAJES DE WINDOWS

En una aplicación Windows es muy común emitir mensajes ya sea para notificar que hubo un error, para informar acerca un evento, para advertir o para confirmar algo. A continuación se presenta la caja de mensajes que emiten los sistemas para comunicarse con el Usuario.

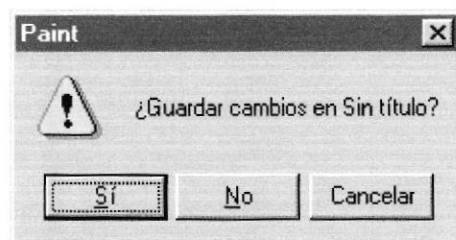


Figura 3.11. Ventana de notificación de error

La figura que se muestra es estándar en todos los Sistemas y Aplicaciones, claro está que el mensaje varía y su ícono con él. Dependiendo de la clase de mensaje el ícono es diferente.

Gráfico	Función
	La figura indica que se trata de un error crítico.
	La figura indicar que se trata de una pregunta, que Ud. tendrá que responder.
	La figura indica que se trata de una advertencia de acuerdo a la acción que se este ejecutando o también de un error no crítico.
	La figura indica que se trata de un mensaje informativo.

3.6 HERRAMIENTAS DE WINDOWS

El explorador de Windows

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

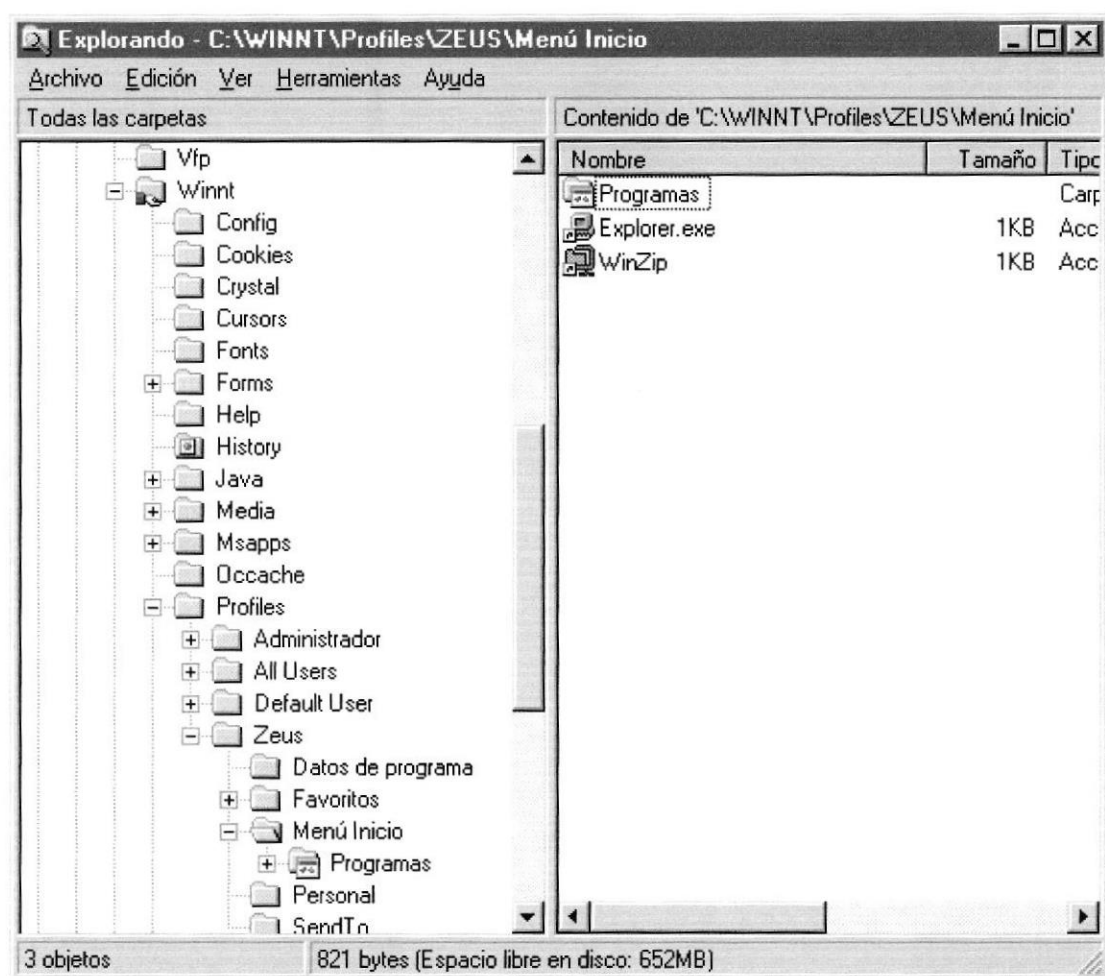


Figura 3.12. Explorador de Windows

3.6.1 Utilizar Backup para hacer copias de seguridad de los archivos

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

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

Pasos para realizar un respaldo en Windows

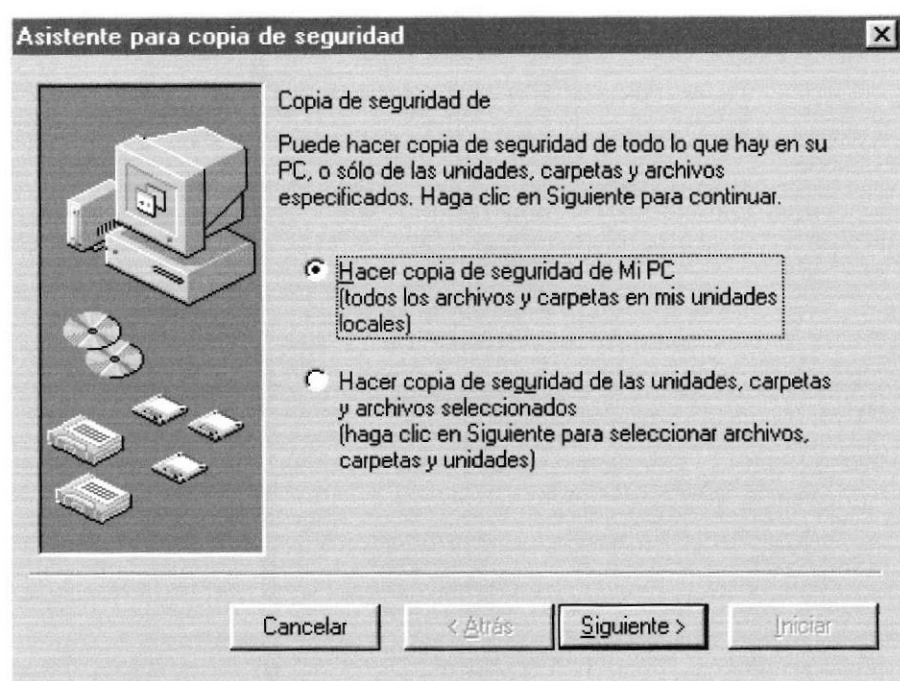


Figura 3.13. Respaldo de archivos

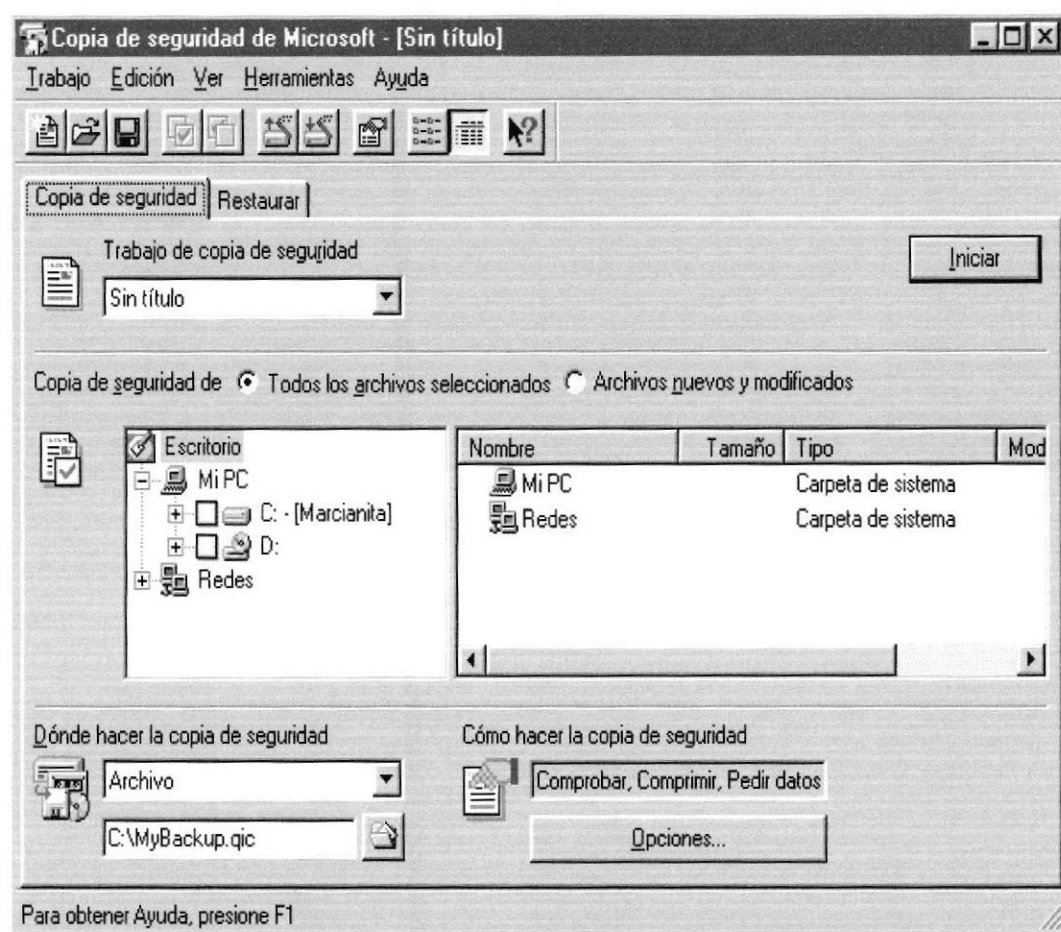


Figura 3.14. Selección de Carpetas y Archivos a respaldar

3.6.2 Detectando y reparando errores de disco con ScanDisk

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

De clic en la opción *Scandisk* en el Sub-Menu *Herramientas del Sistema* del Menú *Accesorios*. Aparecerá la ventana de esta herramienta (Figura 3.15.)

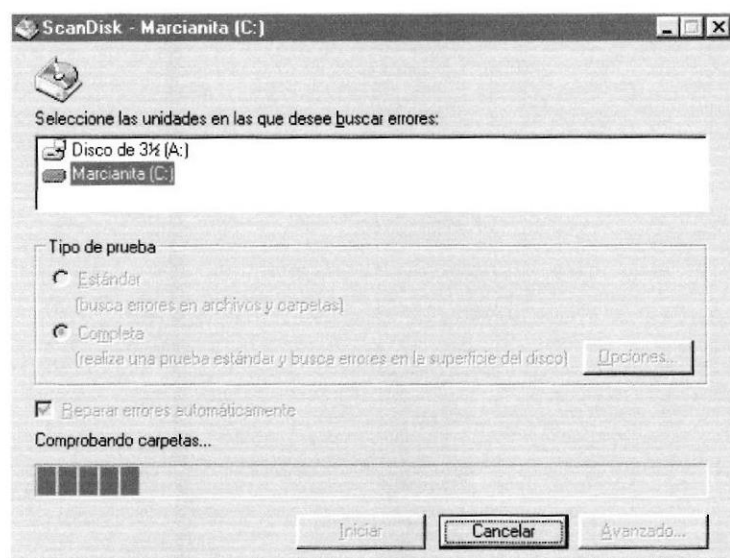


Figura 3.15. Verificando errores del disco con Scandisk

3.6.3 Utilizar el desfragmentador de disco para acelerar el disco duro

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

Puede utilizar el Defragmentador de disco para reorganizar archivos y espacio no usado de su disco duro, con el fin de que los programas se ejecuten más rápidamente. De clic en la opción *Defragmentador de Disco* en el Sub-Menu *Herramientas del Sistema* del Menú *Accesorios*. Aparecerá la ventana de esta herramienta. (Figura 3.16.)



Figura 3.16. Selección de Unidad a defragmentar (Paso 1)

Luego de que ha seleccionado que unidad desea defragmentar de clic en el Botón Aceptar y paracerá la ventana de progreso de la operación. (Figura 3.17.)

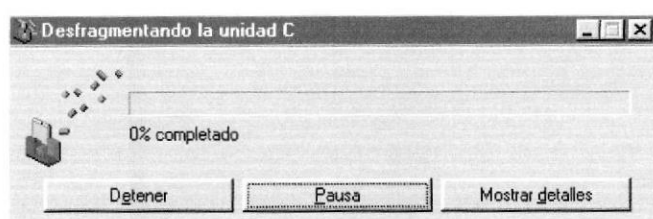


Figura 3.17. Desfragmentando la unidad seleccionada (Paso 2)

3.6.4 Vaciar la papelera de reciclaje

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

Para vaciar la papelera de reciclaje siga los siguientes pasos:

1. Haga doble clic en el ícono Papelera de reciclaje.



2. En el menú Archivo, haga clic en Vaciar Papelera de reciclaje

Papelera de
reciclaje

de reciclaje.

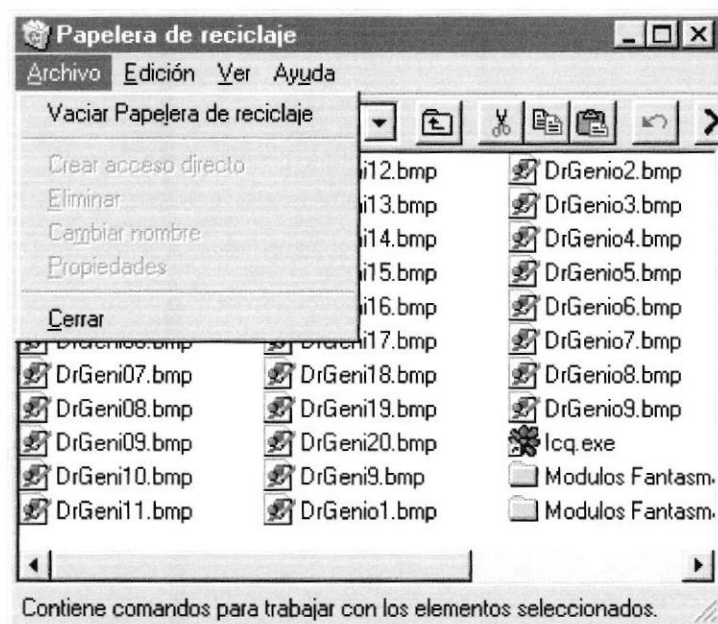


Figura 3.18. Vaciando la papelera de reciclaje



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



CAPÍTULO 4.

INSTALACIÓN DE SCC

V1.1

4. INSTALACIÓN DEL SISTEMA SCC

La Instalación de un Sistema o Aplicación consiste en preparar el Disco Duro de su computador con la información que este necesita para su funcionamiento, además de indicar al Sistema Operativo las características de su funcionamiento.

4.1 REQUERIMIENTOS DE INSTALACIÓN

Antes de comenzar el proceso de instalación debe cumplir con los siguientes requerimientos:

1. Debido a que el Sistema SCC es una aplicación Cliente – Servidor, en el lado del Servidor se debe haber realizado la instalación previa de la Base de Datos y todos sus componentes.
2. Tener los discos Instaladores del Sistema o el CD si fuere el caso.
3. Eliminar todos los archivos temporales de su Computador.
4. Tener una capacidad en Disco Duro de por lo menos 150 MB disponibles.
5. Tener una capacidad de por lo menos 32 MB de RAM de memoria.
6. Verificar que el Disco Duro de su Computador se encuentre libre de errores (Ver Herramientas de Windows).
7. Si la instalación es con discos, se deberá numerarlos para verificar que estén completos y colocarlos en la secuencia indicada.
8. Cerrar todas las aplicaciones que se estén ejecutando al momento de iniciar la Instalación.

4.2 INSTALACIÓN DEL SISTEMA

Siempre que instale una Aplicación en Windows, se sugiere que Ud. siga los siguientes pasos:

Paso 1.

Diríjase a la barra de Tareas y de clic en Boton **Inicio**, luego recorra la lista desplegada hasta la opción **Configuración** y de clic en **Panel de Control**. Aparecerá una ventana titulada Panel de Control en la que se muestran varias opciones para configurar su Computador, entre ellas el registro o Instalación de un nuevo Programa o Aplicación.

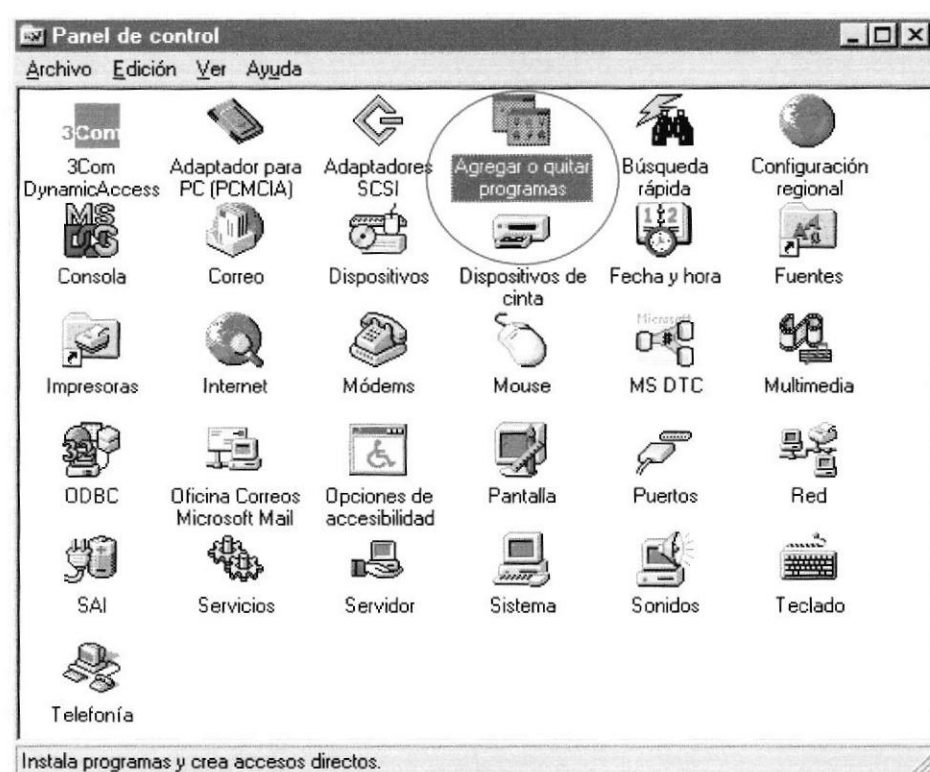


Figura 4.1. Panel de Control

Paso 2.

De doble clic en **Agregar o quitar programas** para que Ud. Pueda iniciar una Instalación de la forma más adecuada, al haber activado esta opción se muestra en pantalla una ventana que permitirá establecer los datos necesarios para que la instalación se inicie. Ver Figura 4.2.



Figura 4.2. Agregar o quitar programas

Paso 3.

En la ventana que se muestra en la parte superior existe un Botón titulado **Instalar** de clic en él y el Sistema Operativo le pedirá que inserte los discos instaladores o el CD. (Ver Figura 4.3.)

Paso 4.

Inserte el disco con la etiqueta Sistema de Control Comercial Nro. 1 o el CD y de clic en el Botón **Siguiente >** de la figura 4.3., a continuación se muestra una nueva ventana en la que indica origen o ubicación de los Instaladores del Sistema. Si ocurrió algún error y el Sistema Operativo no pudo localizar los Instaladores la ventana mostrará un mensaje indicándole que la búsqueda no fue correcta, para esto Ud. Puede establecer la ubicación de los Instaladores haciendo clic en el botón **Examinar**. (Ver Figura 4.4.)



Figura 4.3. Ventana de Instalación

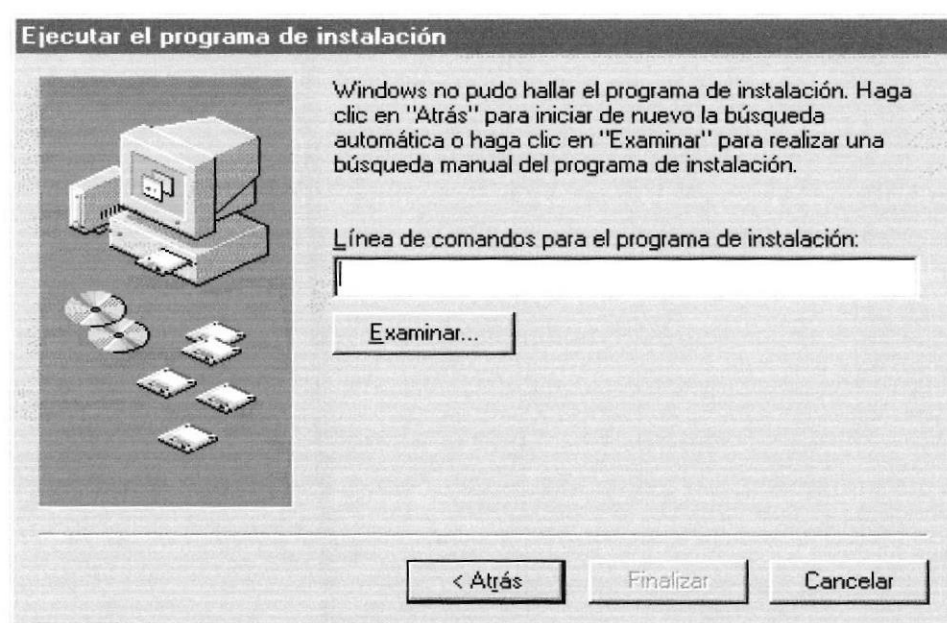


Figura 4.4. Ejecutar el programa de Instalación

Paso 5.

Una vez que el Sistema Operativo, o Ud., hayan ubicado los discos Instaladores o el CD de clic en el botón **Finalizar** para iniciar la Instalación del Sistema. (Ver Figura 4.5.)

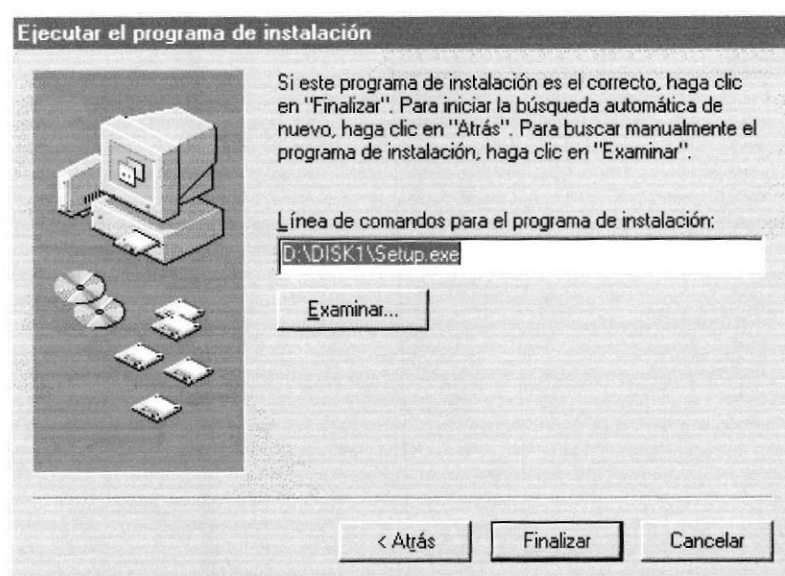


Figura 4.5. Ubicación del programa de Instalación

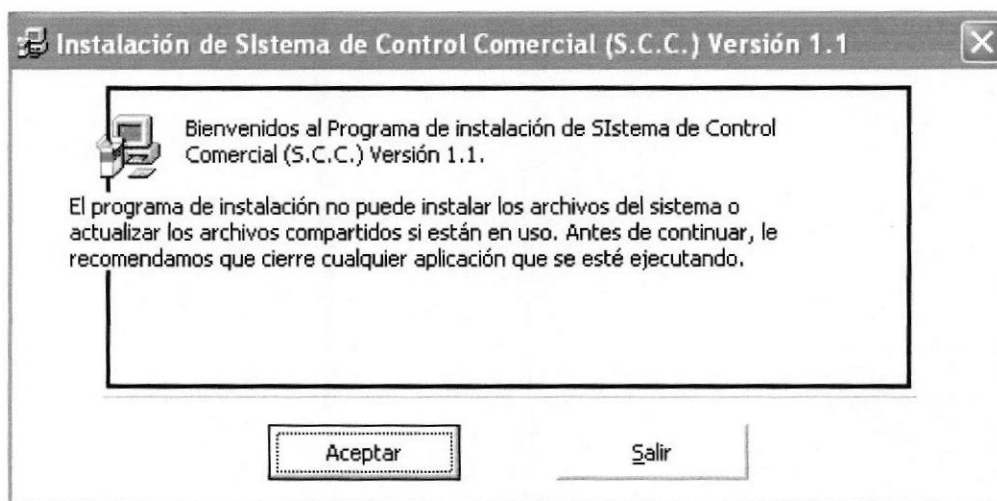


Figura 4.6. Ventana de Bienvenida

Esta ventana da la bienvenida al Usuario a la Instalación del Sistema SCC, Ud. Deberá elegir si desea continuar o no. Si no desea continuar vaya al Paso 7, sino continúe con el siguiente paso.

Paso 6.

Se muestra la ventana en la que se indica que ruta o destino tendrá la Instalación del Sistema, por defecto el Sistema estará ubicado en la dirección que indique el cuadro **Directorio** si Ud. Desea que el destino sea otro deberá dar clic en **Cambiar directorio** y especificar el destino. Si desea abortar la Instalación vaya de clic en **Salir**; sino, de clic en el Botón grande con el ícono de un Computador. (Ver Figura 4.7.)

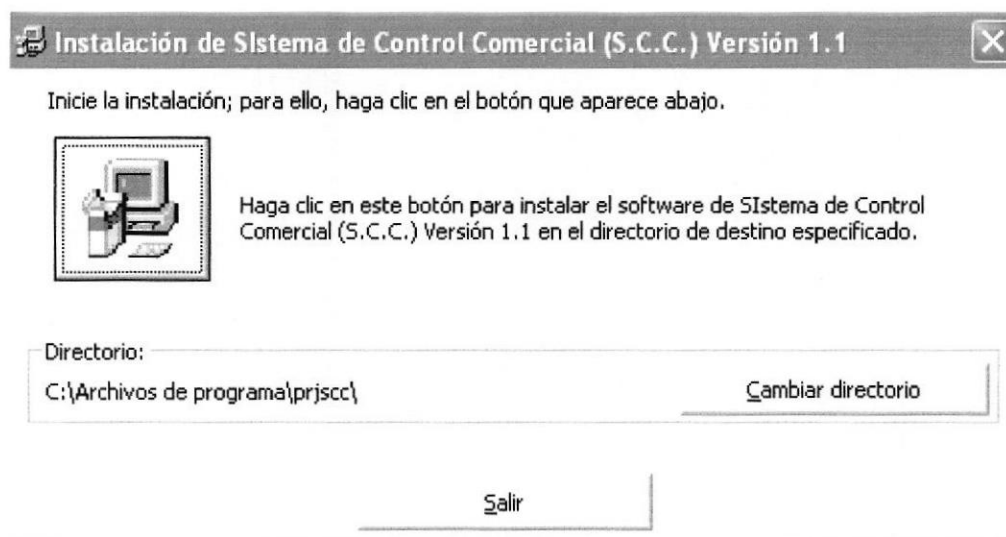


Figura 4.7. Destino del Sistema SCC

Paso 7.

Si Ud. No abortó la Instalación vaya al paso 8, caso contrario el programa de instalación le preguntará si desea realmente terminar la Instalación. Si elige no, regresará a la pantalla anterior (Figura 4.7.), caso contrario se mostrarán ventanas indicando que el Programa de instalación ha sido abortado.

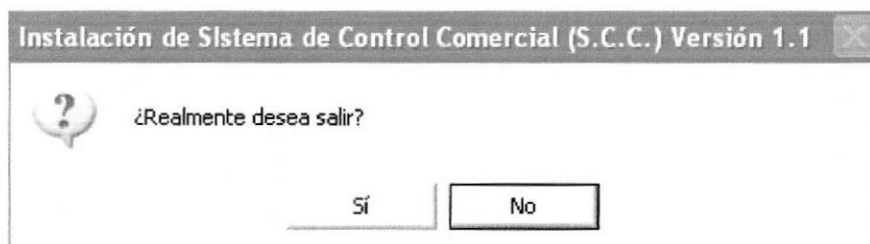


Figura 4.8. Ventana de confirmación



Figura 4.9. Información de interrupción

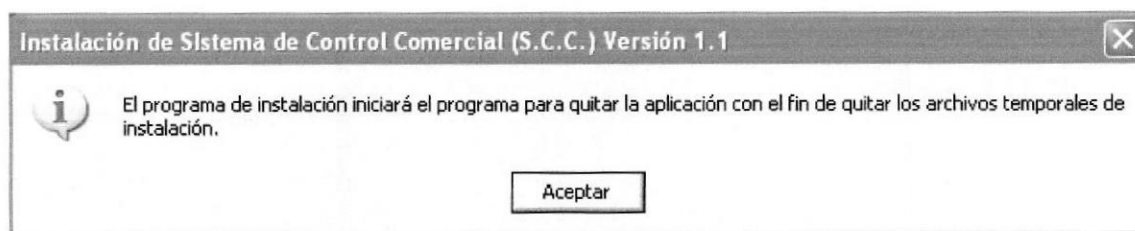


Figura 4.10. Información de eliminación de temporales

En la Figura 4.10. se muestra el mensaje de inicio de eliminación de archivos temporales que el programa de Instalación copió a su disco duro. Luego muestra el mensaje de terminó de instalación. (Figura 4.11.)

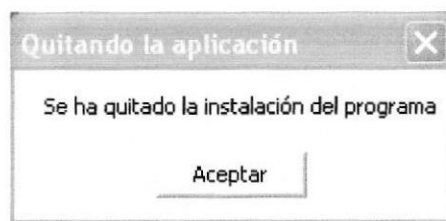


Figura 4.11. Quitar Instalación

Paso 8.

La instalación copia todos los Archivos necesarios a su disco duro y muestra el avance del mismo. ,luego le presenta una nueva ventana indicando que la Instalación ha terminado de forma satisfactoria. (Figura 4.12.)

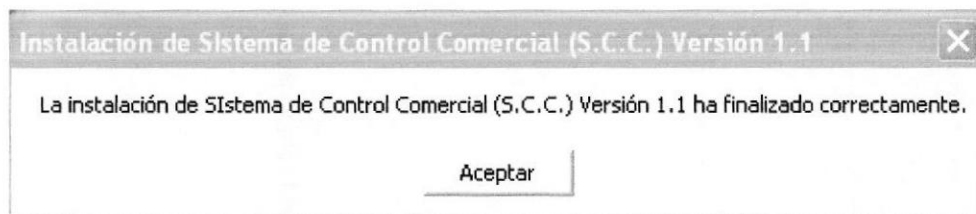


Figura 4.12. Término de Instalación

4.3 DESINSTALACIÓN DEL SISTEMA

Para una correcta desinstalación de cualquier aplicación o sistema, se sugiere que se sigan los siguientes pasos, de tal manera que en lo posterior no aparezcan conflictos

Paso 1.

Diríjase a la barra de Tareas y de clic en Boton **Inicio**, luego recorra la lista desplegada hasta la opción **Configuración** y de clic en **Panel de Control**. Aparecerá una ventana titulada Panel de Control en la que se muestran varias opciones para configurar su Computador, entre ellas el registro o Instalación de un nuevo Programa o Aplicación.

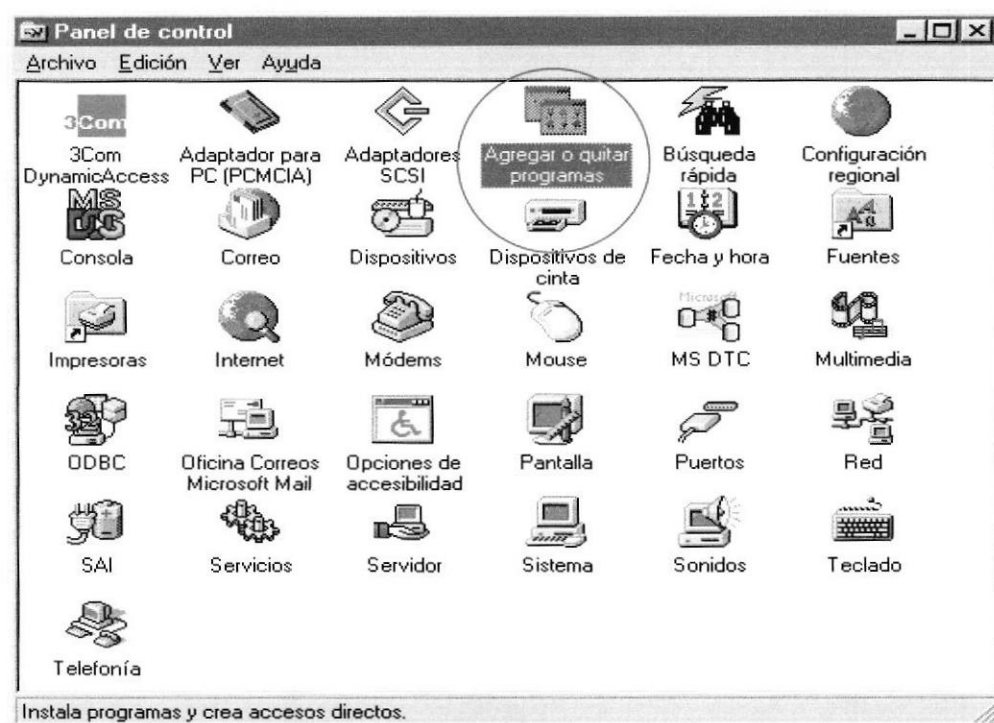


Figura 4.13. Panel de Control

Paso 2.

De doble clic en **Agregar o quitar programas** para que Ud. Pueda iniciar una Instalación de la forma más adecuada, al haber activado esta opción se muestra en pantalla una ventana que permitirá establecer los datos necesarios para que la instalación se inicie.(Ver Figura 4.14)

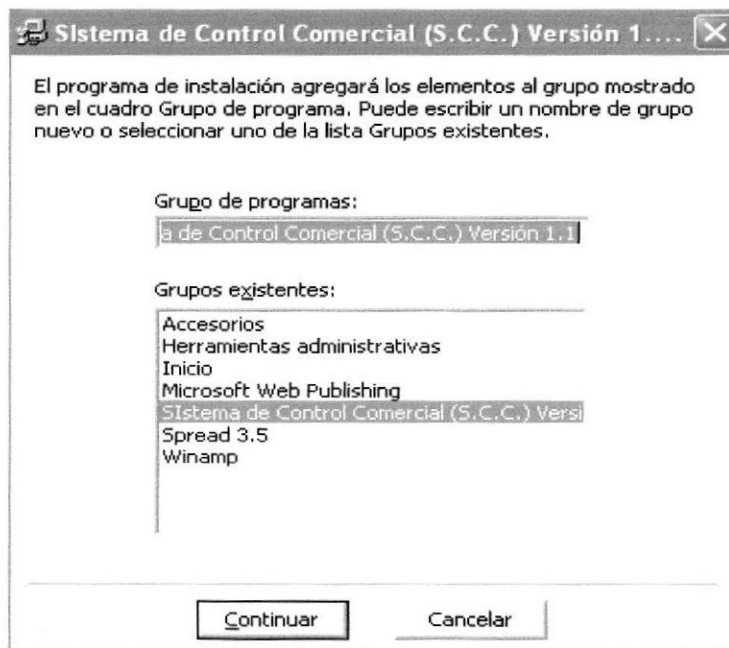


Figura 4.14. Agregar o quitar programas

Paso 3

A continuación aparece un mensaje de confirmación preguntando si en realidad se desea quitar el Sistema SCC y todos los componentes que han sido instalados.

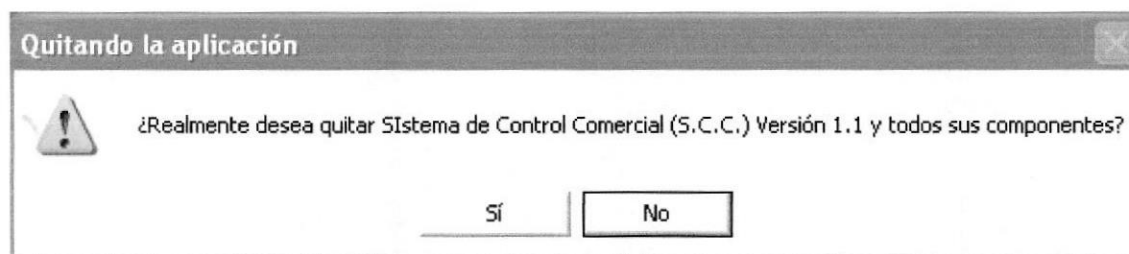


Figura 4.15. Confirmación de desinstalación

Si usted elige No la Desinstalación será cancelada, es decir que el Sistema SCC, sus componentes seguirán en su disco duro.

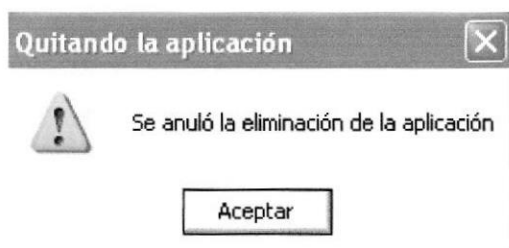


Figura 4.16. Mensaje de abandono de desinstalación

Paso 4

El programa de instalación emitirá el último mensaje indicando que el Sistema SCC se ha quitado de su disco duro.

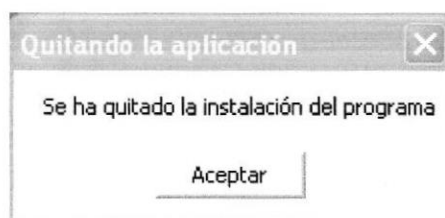


Figura 4.17. Mensaje de término de eliminación



CAPÍTULO 5.

INICIAR EL SISTEMA

5. INICIAR EL SISTEMA SCC

5.1 ENCENDER LA COMPUTADORA

Encender el switch de potencia del CPU (Power a ON) y Encender el switch de potencia del monitor (Power a ON).

Aparecerá una pantalla de acceso a la red, en la cual tendrá que ingresar el nombre de la computadora que tenga asignado y la contraseña de acceso, si tuviere.

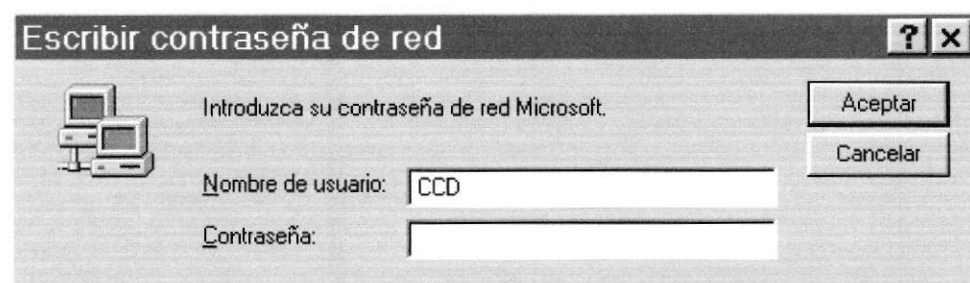


Figura 5.1. Pantalla de acceso a la red

Si Ud. tiene contraseña de acceso a la red y no la pone en la pantalla anterior. Aparecerá la siguiente pantalla pidiendo la contraseña de acceso a la red.

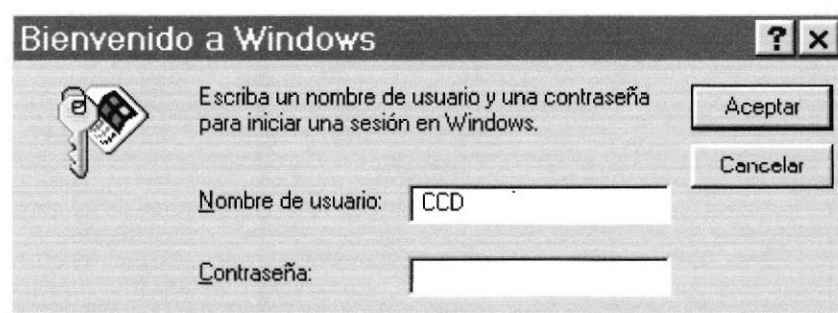


Figura 5.2. Pantalla de contraseña de acceso a la red

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

El Sistema Operativo empezará a cargarse y luego presentará el Escritorio de Windows. A continuación Ud. Debe ejecutar o iniciar el Sistema de Seguridad, Inventario, Facturación y Cuentas por Cobrar, el ícono correspondiente al Sistema.

Una vez ejecutado el Sistema SCC, se mostrará la ventana de presentación del mismo.



Figura 5.3. Ventana de presentación del Sistema SCC

En la siguiente pantalla Ud. debe ingresar el usuario y su clave de acceso al Sistema.

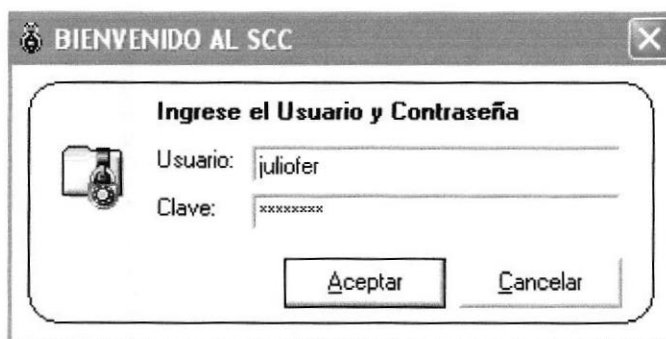


Figura 5.4. Ventana de acceso al Sistema SCC

Una vez ingresado su número y su clave, presione ENTER o de un clic en el botón Aceptar.

Si Ud. desea salir del Sistema de Certificados de un clic en el botón cancelar .



CAPÍTULO 6.

MENÚ ARCHIVO

6. MENÚ ARCHIVO

6.1 MENÚ ARCHIVO

En este Menú tiene la opción de salir del sistema.



Figura 6.1. Menú Archivo

6.1.1. Salir del módulo de Inventario del Sistema SCC

1. Haga clic en Salir del Menú Archivo.



CAPÍTULO 7.

MENÚ MANTENIMIENTO

7. MENÚ MANTENIMIENTO

7.1. FUNCIÓN DE LA BARRA DE HERRAMIENTAS DE LOS MÓDULOS.



Figura 7.1 Barra de Herramienta

Nuevo.	Para Ingresar un registro
Grabar.	Guarda un registro y actualiza un registro
Elimina.	Elimina un Registro
Salir.	Salir de la pantalla

7.2. FUNCIONES DEL MENÚ MANTENIMIENTO

Esta opción permite realizar el registro de Información fundamental para el funcionamiento del Sistema, el registro de esta información es permanente ya que en este menú se agrupan las operaciones para el ingreso, modificación y eliminación del Modulo de Inventario del Sistema SCC. Para acceder al Menú Mantenimiento de clic en el Módulo Mantenimientos de la Ventana Principal del Modulo, a continuación se desplegará una lista de opciones de registros que el Usuario puede realizar, algunas de estas opciones no están disponibles para todos los usuarios.

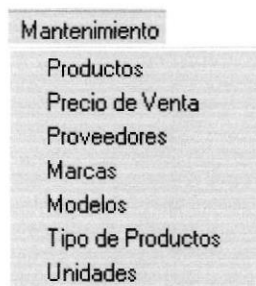


Figura 7.2. Menú Mantenimiento Modulo Inventario

7.2.1 Opciones del menú mantenimiento

Las opciones que componen el Menú Mantenimiento son las siguientes:

Productos. Realiza los ingresos, modificaciones, consultas y eliminaciones de los productos o artículos existentes en la empresa

Precio de venta. Permite la modificación y consulta de los precios de venta de los productos existentes en la empresa.

Proveedores. Permite el ingreso, modificación, eliminación y consulta de los proveedores de la empresa

Marcas. Permite el ingreso, modificación, eliminación y consulta de las marcas de los productos que existen en la empresa.

Modelos. Permite el ingreso, modificación, eliminación y consulta de los modelos de los productos de la empresa.

Tipo de Productos. Permite el ingreso, modificación, eliminación y consulta de los tipos de productos que existen en la empresa.

Unidades. Permite el ingreso, modificación, eliminación y consulta de todos las unidades con que se contabilizan los diferentes tipos de productos.

7.3. REGISTRO DE PRODUCTOS

7.3.1. ¿Cómo acceder a la ventana?

En el Menú de Mantenimiento de clic en la opción Productos

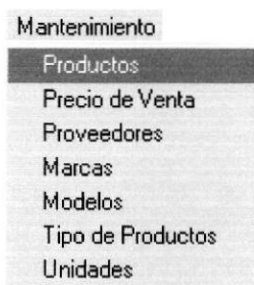


Figura 7.3. Menú Mantenimiento Productos

7.3.2. ¿Cómo registrar un producto?

A screenshot of a software window titled 'Mantenimiento de Productos'. The window contains several input fields and controls: 'Código:' with a text box and a button; 'Tipo Producto:' with a text box and a button; 'Marca:' with a text box and a button; 'Modelo / Presentación:' with a text box and a button; 'Observación:' with a large text area; 'Punto Reorden:' with a text box; 'Unidad:' with a dropdown menu showing 'Metros'; and two checkboxes labeled 'Impuesto %' and 'Seriado ?'. At the bottom, it says 'Forma: frm_mantenimiento_productos.frm'.

Figura 7.4. Mantenimiento de Productos

1. Seleccione en la Barra de Herramientas el Ícono  y presione la tecla Enter en el campo código, se genera el código automáticamente.

Mantenimiento de Productos

Código : 23

Tipo Producto : ...

Marca : ...

Modelo / Presentación : ...

Observación :

Punto Reorden : Unidad : Unidades ☐ Impuesto % ☒ Seriado ?

Forma: frm_mantenimiento_productos.frm

Figura 7.5. Ingreso de Productos

2. Llenar los campos siguientes presionando sobre el icono buscador , luego ingresar Observación y Punto de Reorden.

Buscar

Palabra: Item: Código

Código	Descripción
10	Baterías
11	Bujías
12	Llantas
13	Agua Destilada
14	Bandas
15	Filtros

Forma: frm_buscar.frm

Figura 7.6. Tipo de Producto

Buscar

Palabra: Item: Código

Código	Descripción
12	JG
13	Power Tools
14	Ecuador
15	Harman Kardon
16	Bosh
17	Pirelli

Forma: frm_buscar.frm

Figura 7.7. Marca

Código	Descripción
12	100v
13	200v
14	500cc
15	1000cc
16	500v
17	Aro 13
18	Aro 15
19	para gasolina
20	de aire
21	De Camión
22	De vehículo liviano

Figura 7.8. Modelo

3. Para grabar el registro dé clic en el botón  , a continuación en la pantalla el sistema le mostrará el siguiente mensaje.

Figura 7.9. Mensaje de Confirmación.

7.3.3. ¿Cómo se busca o selecciona un producto?

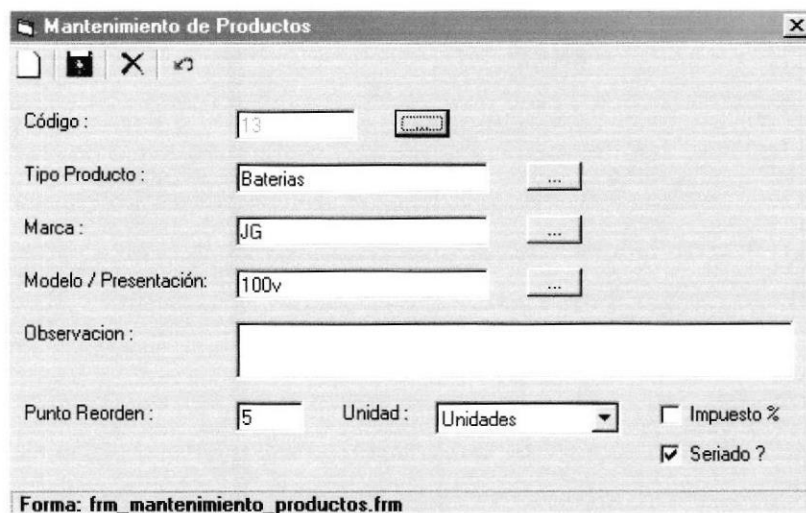
Para ubicar a un Producto específico usted puede hacerlo de las siguientes formas:

1. Del casillero de código de Consulta del botón  , seleccione el producto deseado.

CODIGO	TIPO PRODUC	MARCA	MODELO	PUNTO RE	UNIDAD
13	Baterías	JG	100v		5 Unidades
14	Bujías	Power Tools	200v		10 Unidades
15	Llantas	Pirelli	Aro 13		5 Unidades
16	Llantas	Harman Kardon	Aro 15		5 Unidades
17	Agua Destilada	Power Tools	500cc		10 Unidades
18	Bandas	Pirelli	De Camión		5 Unidades
19	Filtros	Ecuador	de aire		5 Cajas
20	Baterías	Ecuador	500v		5 Unidades
21	Filtros	Power Tools	para gasolina		5 Unidades
22	Llantas	Power Tools	De Camión		3 Unidades

Figura 7.10. Consulta de Producto

2. Se presentaran los datos del producto escogido.



The screenshot shows a window titled "Mantenimiento de Productos" with a toolbar at the top containing icons for new, edit, delete, and refresh. The form contains the following fields:

- Código: 13
- Tipo Producto: Baterías
- Marca: JG
- Modelo / Presentación: 100v
- Observación: (empty text area)
- Punto Reorden: 5
- Unidad: Unidades
- Impuesto %: ☐
- Seriado?: ☒

Forma: frm_mantenimiento_productos.frm



7.3.4. ¿Cómo actualizar un producto?

1. Seleccione el Producto a modificar
2. Luego de modificar los campos (casillas) que Ud. crea conveniente, de un clic en el botón , ubicado en la barra de herramienta. El sistema le mostrará el siguiente mensaje.

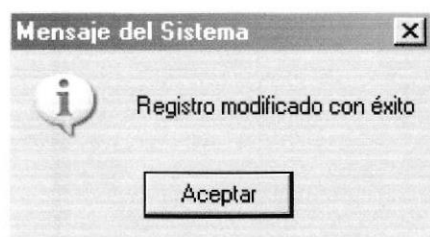


Figura 7.12. Mensaje de confirmación.

7.3.5. ¿Cómo eliminar un producto?

1. Seleccione el Producto que desea eliminar.
2. De clic en el botón eliminar  que se encuentra en la barra de herramienta.
3. Luego se presentará en la pantalla el siguiente mensaje de confirmación

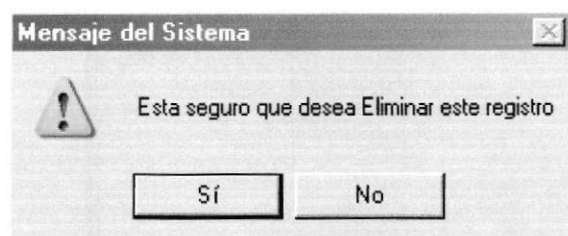


Figura 7.13. Mensaje de confirmación

4. Dar clic en SI para eliminar registro o en NO si no esta seguro de querer eliminar el registro seleccionado.

7.4. REGISTRO DE PRECIO DE VENTA

7.4.1. ¿Cómo accesar a la ventana?

En el Menú de Mantenimiento de clic en la opción Precio de Venta.

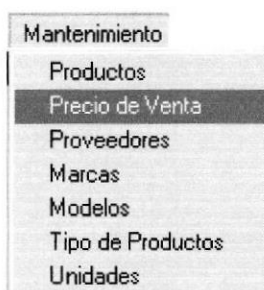


Figura 7.14. Menú Mantenimiento de Precio de Venta

7.4.2. ¿Cómo se busca o selecciona un precio de venta?

Para ubicar un precio de venta específico usted puede hacerlo de las siguientes formas:

1. Seleccione de la Barra de Herramientas el Icono  y presione en el casillero de consulta de Producto el botón 

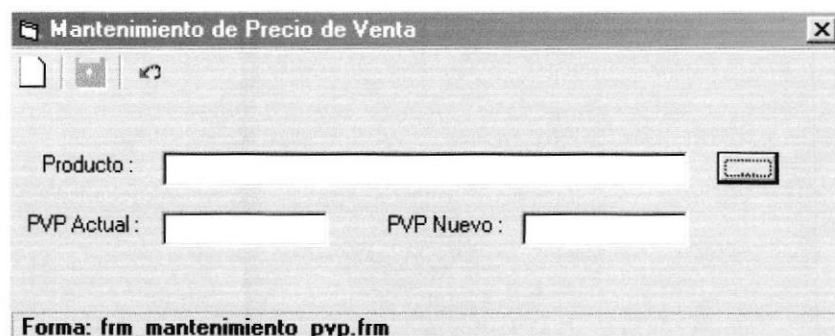


Figura 7.15. Mantenimiento de Precio de Venta

2. Seleccione el precio de venta del producto deseado dando doble clic sobre un producto de la lista.

CODIGO	TIPO PRODUCTO	MARCA	MODELO	PUNTO REI	UNIDAD
13	Baterías	JG	100v		5 Unidade
14	Bujías	Power Tools	200v		10 Unidade
15	Llantas	Pirelli	Aro 13		5 Unidade
16	Llantas	Harman Kardon	Aro 15		5 Unidade
17	Agua Destilada	Power Tools	500cc		10 Unidade
18	Bandas	Pirelli	De Camión		5 Unidade
19	Filtros	Ecuador	de aire		5 Cajas
20	Baterías	Ecuador	500v		5 Unidade
21	Filtros	Power Tools	para gasolina		5 Unidade
22	Llantas	Power Tools	De Camión		3 Unidade

Forma: frm_buscar.frm

Figura 7.16. Consulta de Precio de Venta de Producto

7.4.3. ¿Cómo actualizar un precio de venta?

1. Seleccione el precio de venta del producto a modificar.

Producto : <13> Baterías JG 100v

PVP Actual : 20 PVP Nuevo : 25

Forma: frm_mantenimiento_pvp.frm

Figura 7.17. Consulta Precio de Venta

2. Luego de modificar los campos (casillas) que Ud. crea conveniente, de un clic en el botón , ubicado en la barra de herramienta. El sistema le mostrará el siguiente mensaje

Mensaje del Sistema

Registro modificado con éxito

Aceptar

Figura 7.18. Mensaje de confirmación

7.5. REGISTRO DE PROVEEDORES

7.5.1. ¿Cómo acceder a la ventana?

En el Menú de Mantenimiento de clic en la opción Proveedores.

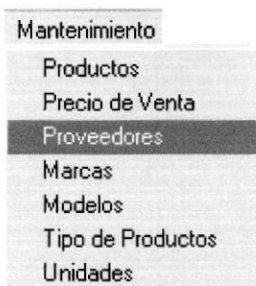


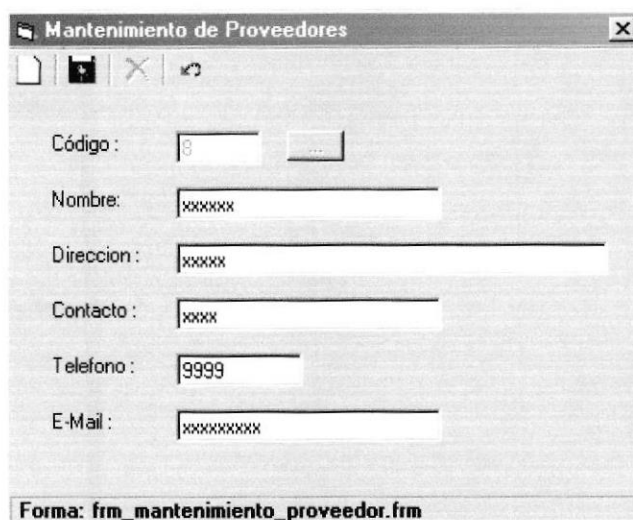
Figura 7.19. Menú Mantenimiento de Proveedores

7.5.2. ¿Cómo registrar un proveedor?

A screenshot of a software window titled 'Mantenimiento de Proveedores'. The window contains several input fields for data entry: 'Código' (with a dropdown arrow), 'Nombre', 'Direccion', 'Contacto', 'Telefono', and 'E-Mail'. At the bottom of the window, it says 'Forma: frm_mantenimiento_proveedor.frm'.

Figura 7.20. Mantenimiento de Usuario

1. Seleccione de la Barra de Herramientas el Ícono  y presione la tecla Enter y se genera el código Automáticamente.
2. Llenar los campos siguientes



Formulario de Mantenimiento de Proveedores con los siguientes campos:

- Código: 8
- Nombre: xxxxxx
- Dirección: xxxxx
- Contacto: xxxx
- Teléfono: 9999
- E-Mail: xxxxxxxxxx

Forma: frm_mantenimiento_proveedor.frm

Figura 7.21. Ingreso Proveedor

3. Para grabar el registro dé clic en el botón , a continuación en la pantalla el sistema le mostrará el siguiente mensaje.

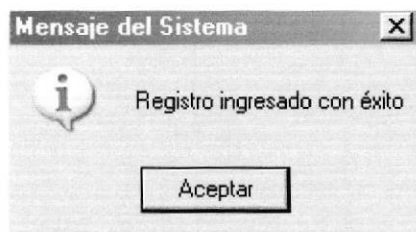
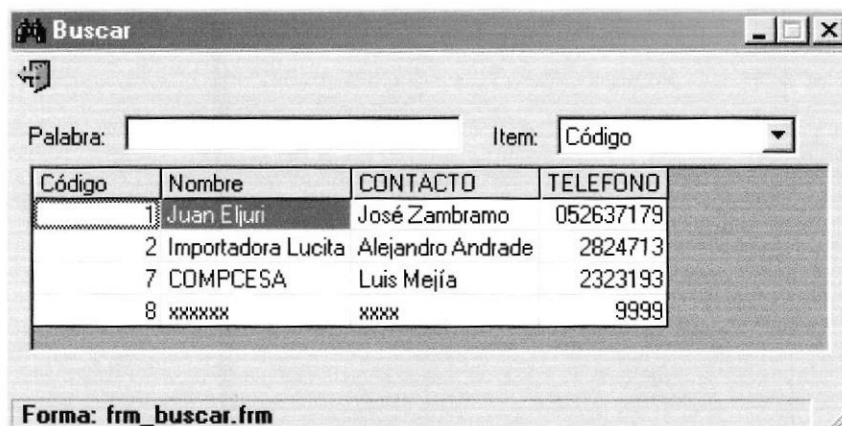


Figura 7.22. Mensaje de Confirmación

7.5.3. ¿Cómo se busca o selecciona a un proveedor?

Para ubicar a un Proveedor específico usted puede hacerlo de las siguientes formas:

1. Del casillero de código de Consulta del botón , seleccione el Proveedor deseado.



Formulario de Búsqueda de Proveedores:

Palabra: Item: Código

Código	Nombre	CONTACTO	TELEFONO
1	Juan Eljuri	José Zambramo	052637179
2	Importadora Lucita	Alejandro Andrade	2824713
7	COMPCEA	Luis Mejía	2323193
8	xxxxxx	xxxx	9999

Forma: frm_buscar.frm

Figura 7.23. Consulta de Proveedor

7.5.4. ¿Cómo actualizar a un proveedor?

1. Seleccione el proveedor a modificar

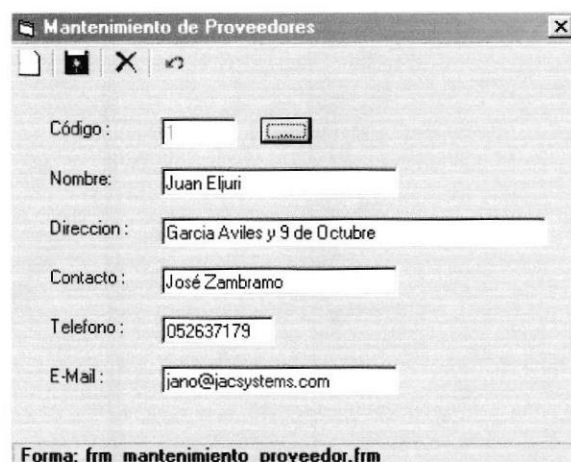


Figura 7.24. Consulta Proveedor

2. Luego de modificar los campos (casillas) que Ud. crea conveniente, de un clic en el botón , ubicado en la barra de herramienta. El sistema le mostrará el siguiente mensaje

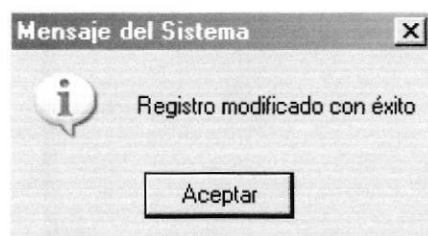


Figura 7.25. Mensaje de confirmación

7.5.5. ¿Cómo eliminar a un proveedor?

1. Seleccione el Proveedor que desea eliminar.
2. De clic en el botón eliminar  que se encuentra en la barra de herramienta.
3. Luego se presentará en la pantalla el siguiente mensaje de confirmación

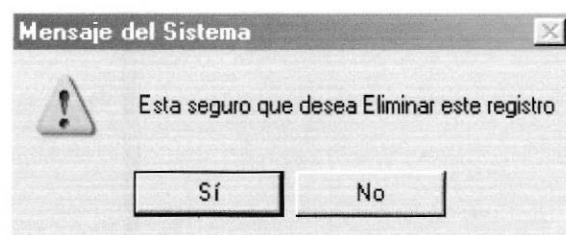


Figura 7.26. Mensaje de confirmación



7.6. REGISTRO DE MARCAS

7.6.1. ¿Cómo acceder a la ventana?

En el Menú de Mantenimiento de clic en la opción Marcas.

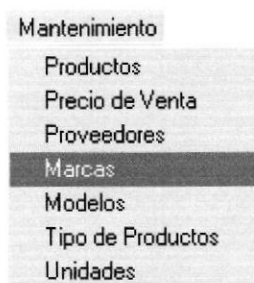


Figura 7.27. Menú Mantenimiento de Marcas

7.6.2. ¿Cómo registrar una marca?

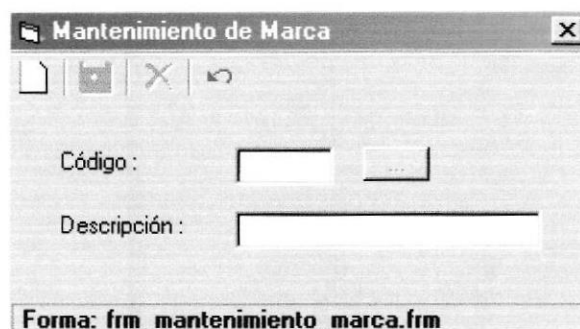


Figura 7.28. Mantenimiento de marca

1. Seleccione de la Barra de Herramientas el Ícono  y presione la tecla Enter y se genera el código Automáticamente.
2. Llenar los campos siguientes

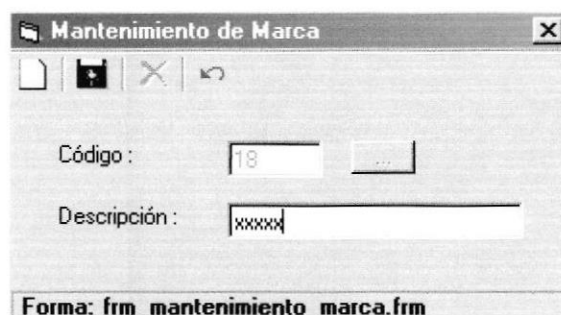


Figura 7.29. Ingreso Marca

3. Para grabar el registro dé clic en el botón  , a continuación en la pantalla el sistema le mostrará el siguiente mensaje.

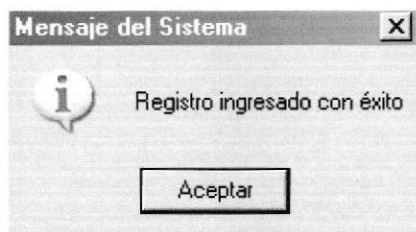


Figura 7.30. Mensaje de confirmación

7.6.3. ¿Cómo se busca o selecciona una marca?

Para ubicar una Marca específica usted puede hacerlo de las siguientes formas:

1. Del casillero de código de Consulta del botón  , seleccione la Marca deseada.

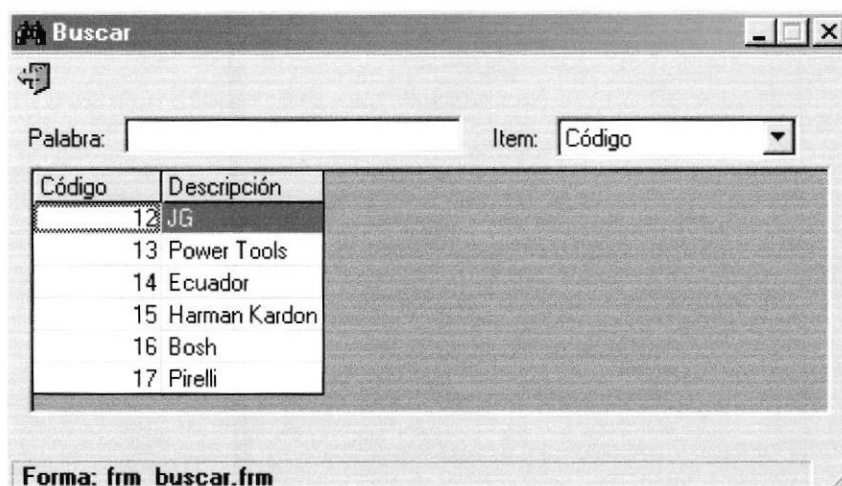


Figura 7.31. Consulta de Marca

7.6.4. ¿Cómo actualizar una marca?

1. Seleccione la Marca a modificar.
2. Luego de modificar los campos (casillas) que Ud. crea conveniente, de un clic en el botón  , ubicado en la barra de herramienta. El sistema le mostrará el siguiente mensaje.

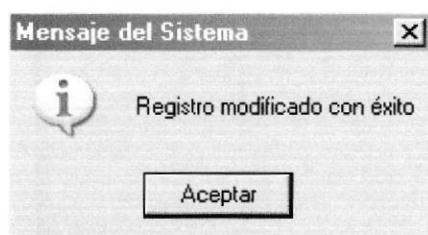


Figura 7.32. Mensaje de confirmación

7.6.5. ¿Cómo eliminar una marca?

1. Seleccione la Marca que desea eliminar.
2. De clic en el botón eliminar  que se encuentra en la barra de herramienta.
3. Luego se presentará en la pantalla el siguiente mensaje de confirmación

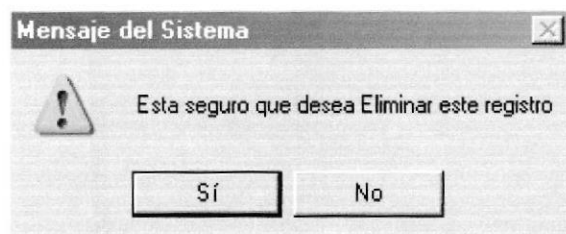


Figura 7.33. Mensaje de confirmación



7.7. REGISTRO DE MODELOS

7.7.1. ¿Cómo acceder a la ventana?

En el Menú de Mantenimiento de clic en la opción Modelos

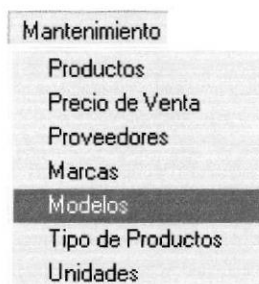


Figura 7.34. Menú Mantenimiento de Modelos

7.7.2. ¿Cómo registrar un modelo?

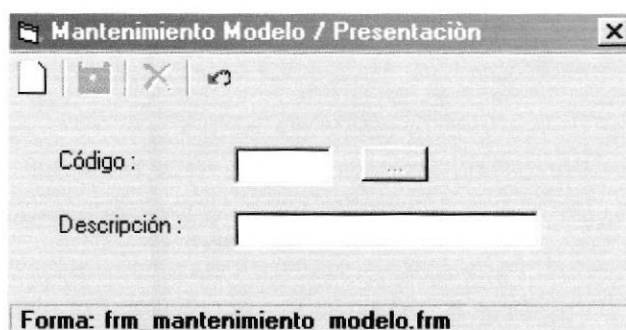


Figura 7.35. Mantenimiento de Modelos

1. Seleccione de la Barra de Herramientas el Ícono  y presione la tecla Enter y se genera el código Automáticamente.

2. Llenar los campos siguientes.

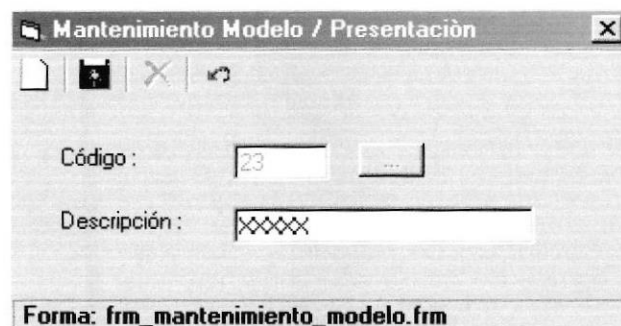


Figura 7.36. Ingreso Modelo

3. Para grabar el registro dé clic en el botón , a continuación en la pantalla el sistema le mostrará el siguiente mensaje.

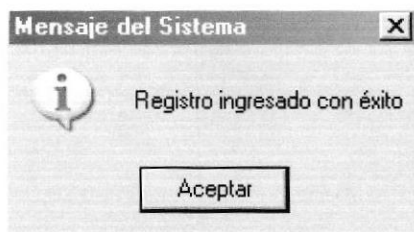
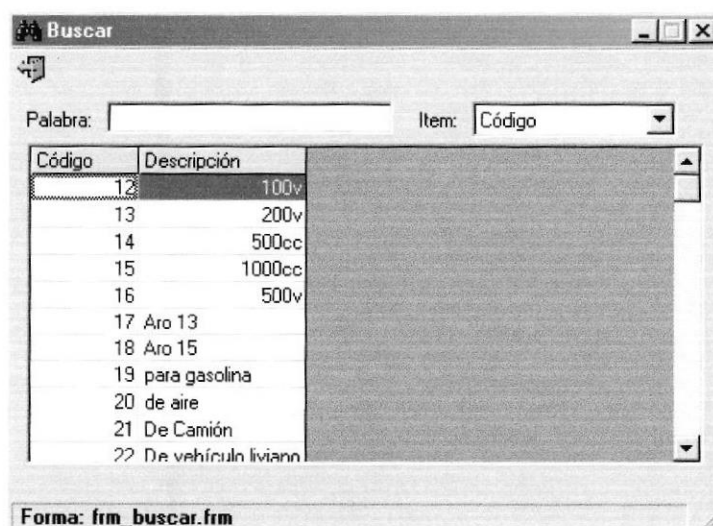


Figura 7.37. Mensaje de Confirmación

7.7.3. ¿Cómo se busca o selecciona un modelo?

Para ubicar un Modelo específico usted puede hacerlo de las siguientes formas:

1. Del casillero de código de Consulta del botón , seleccione el Modelo deseado.



Código	Descripción
12	100v
13	200v
14	500cc
15	1000cc
16	500v
17	Aro 13
18	Aro 15
19	para gasolina
20	de aire
21	De Camión
22	De vehículo liviano

Figura 7.38. Consulta de Modelos

7.7.4. ¿Cómo actualizar un modelo?

1. Seleccione el Modelo a modificar
2. Luego de modificar los campos (casillas) que Ud. crea conveniente, de un clic en el botón  , ubicado en la barra de herramienta. El sistema le mostrará el siguiente mensaje.

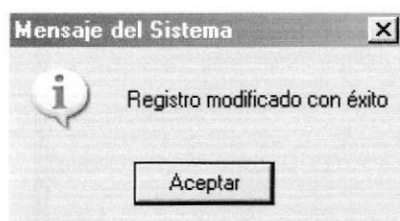


Figura 7.39. Mensaje de confirmación



7.7.5. ¿Cómo eliminar un modelo?

1. Seleccione el Modelo que desea eliminar.
2. De clic en el botón eliminar  que se encuentra en la barra de herramienta.
3. Luego se presentará en la pantalla el siguiente mensaje de confirmación.

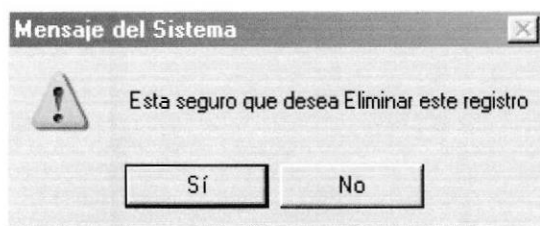


Figura 7.40. Mensaje de confirmación

7.8. REGISTRO DE TIPO DE PRODUCTOS

7.8.1. ¿Cómo acceder a la ventana?

En el Menú de Mantenimiento de clic en la opción Tipo de Productos.

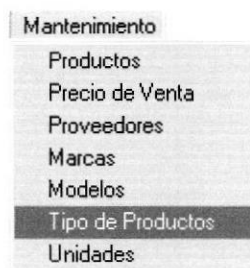


Figura 7.41. Menú Mantenimiento Tipo de Productos

7.8.2. ¿Cómo registrar un tipo de producto?

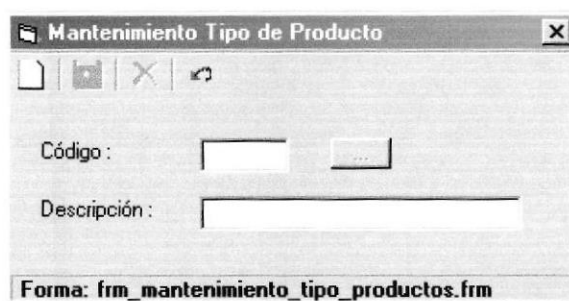


Figura 7.42. Mantenimiento Tipo de Producto

1. Seleccione de la Barra de Herramientas el Ícono  y presione la tecla Enter y se genera el código Automáticamente.
2. Llenar los campos siguientes

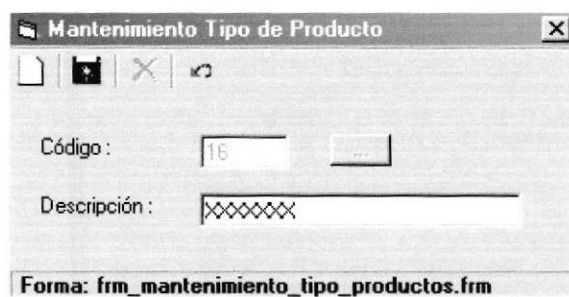


Figura 7.43. Ingreso Tipo de Producto

3. Para grabar el registro dé clic en el botón  , a continuación en la pantalla el Sistema le mostrará el siguiente mensaje.

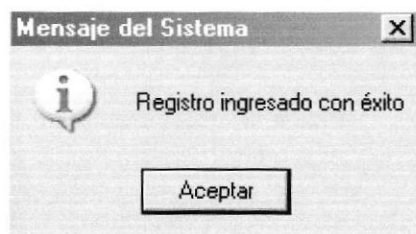


Figura 7.44. Mensaje de Confirmación

7.8.3. ¿Cómo se busca o selecciona un tipo de producto?

Para ubicar un Tipo de Producto específico usted puede hacerlo de las siguientes formas:

1. Del casillero de código de Consulta del botón  , seleccione el tipo de producto deseado.

Código	Descripción
10	Baterías
11	Bujías
12	Llantas
13	Agua Destilada
14	Bandas
15	Filtros

Figura 7.45. Consulta de Tipo de Producto

7.8.4. ¿Cómo actualizar un tipo de producto?

1. Seleccione el Tipo de Producto a modificar.
2. Luego de modificar los campos (casillas) que Ud. crea conveniente, de un clic en el botón , ubicado en la barra de herramienta. El sistema le mostrará el siguiente mensaje.

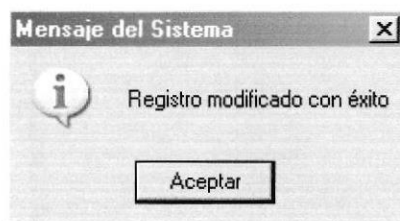


Figura 7.46. Mensaje de confirmación

7.8.5. ¿Cómo eliminar un tipo de producto?

1. Seleccione el Tipo de Producto que desea eliminar.
2. De clic en el botón eliminar  que se encuentra en la barra de herramienta.
3. Luego se presentará en la pantalla el siguiente mensaje de confirmación

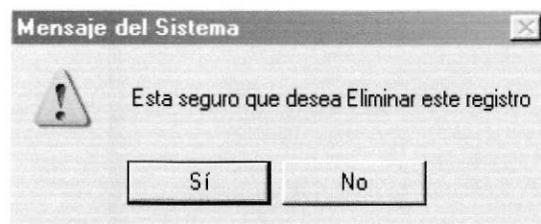


Figura 7.47. Mensaje de confirmación

7.9. REGISTRO DE UNIDADES

7.9.1. ¿Cómo acceder a la ventana?

En el Menú de Mantenimiento de clic en la opción Unidades.

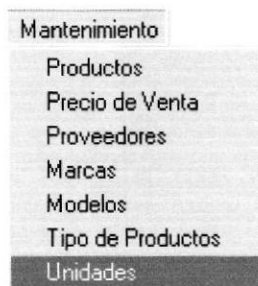


Figura 7.48. Menú Mantenimiento de Unidades

7.9.2. ¿Cómo registrar una unidad?

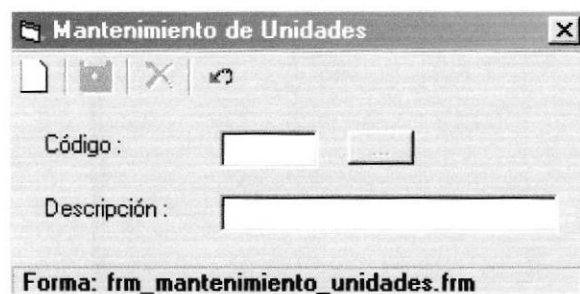


Figura 7.49. Mantenimiento de Unidad.

1. Seleccione de la Barra de Herramientas el Ícono  y presione la tecla Enter y se genera el código Automáticamente.
2. Llenar los campos siguientes.

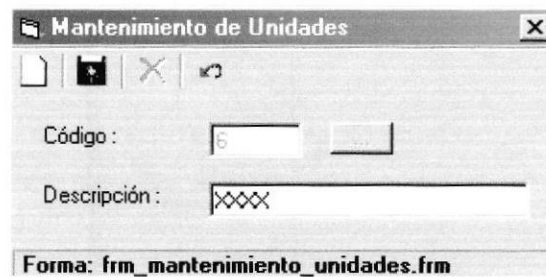


Figura 7.50. Ingreso Unidad

3. Para grabar el registro dé clic en el botón , a continuación en la pantalla el Sistema le mostrará el siguiente mensaje.

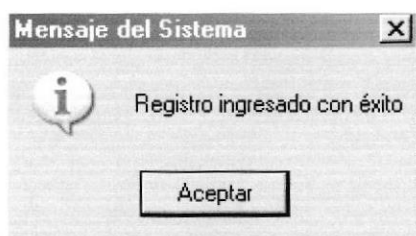


Figura 7.51. Mensaje de Confirmación

7.9.3 ¿Cómo se busca o selecciona una unidad?

Para ubicar una Unidad específica usted puede hacerlo de las siguientes formas:

1. Del casillero de código de Consulta del botón , seleccione el programa deseado.

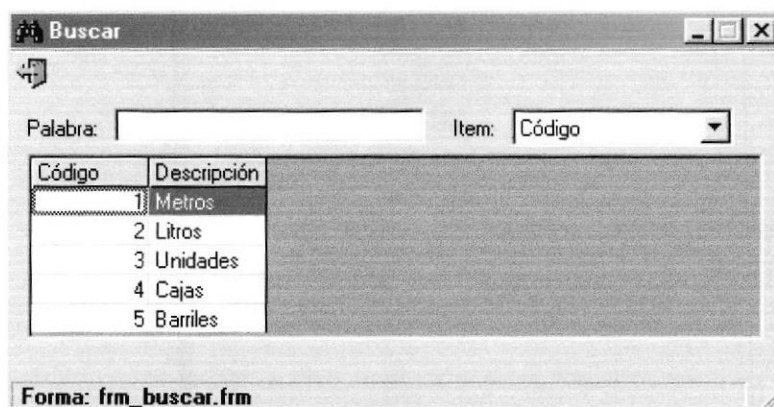


Figura 7.52. Consulta de Unidad

7.9.4 ¿Cómo actualizar una unidad?

1. Seleccione la Unidad a modificar.
2. Luego de modificar los campos (casillas) que Ud. crea conveniente, de un clic en el botón , ubicado en la barra de herramienta. El sistema le mostrará el siguiente mensaje.

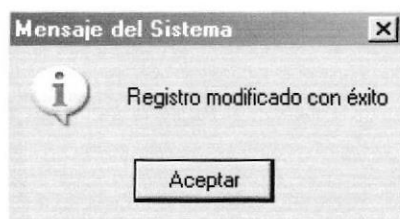


Figura 7.53. Mensaje de confirmación

7.9.5 ¿Cómo eliminar una unidad?

1. Seleccione la Unidad que desea eliminar.

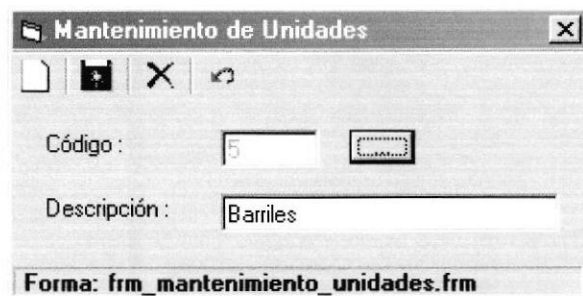


Figura 7.54. Consulta Unidad

2. De clic en el botón eliminar  que se encuentra en la barra de herramienta.
3. Luego se presentará en la pantalla el siguiente mensaje de confirmación

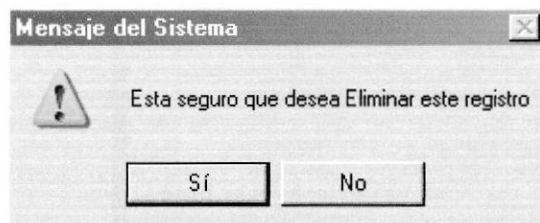


Figura 7.55. Mensaje de confirmación



CAPÍTULO 8.

MENÚ PROCESOS

8. MENÚ PROCESOS

8.1. FUNCIONES DEL MENÚ PROCESOS

Esta opción permite realizar los Procesos diarios del modulo de Inventario. Usted podrá registrar el ingreso de nuevas cantidades de productos, así como también ajuste de stock tanto en el inventario físico como inventario del sistema.

Para acceder al Menú Procesos de clic en el Módulo con el mismo nombre de la Ventana Principal, a continuación se desplegará una lista de opciones que el Usuario puede realizar, de acuerdo a los permisos asignados se podrán visualizar una o todas las opciones del menú.



Figura 8.1. Menú Procesos Inventario

8.2. OPCIONES DEL MENÚ PROCESOS

Las opciones que componen el Menú Procesos son las siguientes:

Ingreso de Productos. Permite registrar el ingreso de las compras de los productos, actualiza y modifica la cantidad de producto que se ingresa a las bodegas de la empresa.

Ajuste de Stock. Permite realizar el ajuste de stock de los productos en cada salida de producto de la empresa.

8.3 PROCESO DE INGRESO DE PRODUCTOS

8.3.1. ¿Cómo acceder a la ventana?

En el Menú de Procesos de clic en la opción Ingreso de Productos.



Figura 8.2. Menú Procesos Ingreso de Productos

A continuación aparecerá la siguiente pantalla:

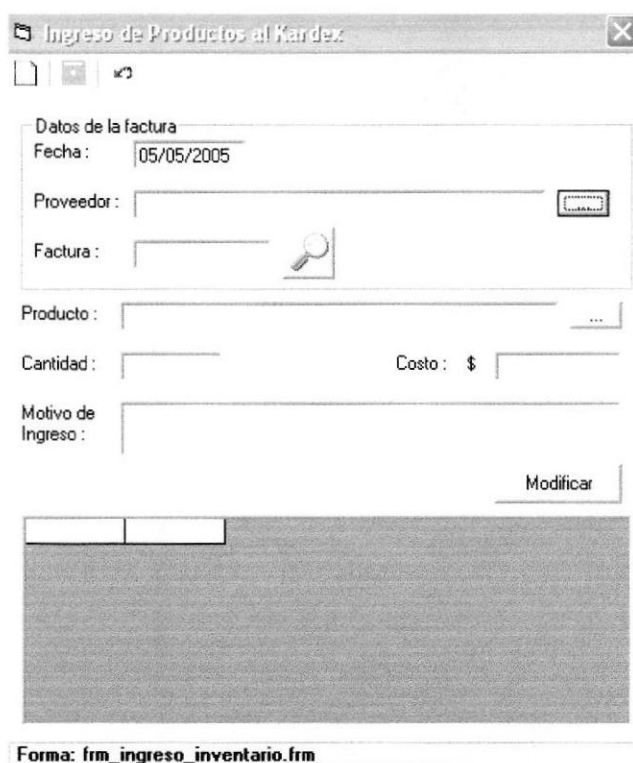


Figura 8.3. Pantalla de Ingreso de Productos al kardex

8.3.2. ¿Cómo se ingresa un producto al kardex?

8.3.2.1. Al presionar el botón  se habilita la pantalla de ingreso de productos al kardex.

8.3.2.2. Se busca el nombre del proveedor presionando el botón del buscador:

Proveedor:   botón buscador proveedores

8.3.2.3. Aparecerá la siguiente pantalla de proveedores en la cual se escogerá un proveedor al dar doble clic sobre uno de ellos:

Código	Nombre	CONTACTO	TELEFONO
1	Juan Eljuri	José Zambrano	052637179
2	Importadora Lucita	Alejandro Andrade	2824713
7	COMPCESA	Luis Mejía	2323193

Forma: frm_buscar.frm

Figura 8.4. Pantalla de buscador de proveedores

8.3.2.4. Luego se ingresará un nuevo número de factura o se buscará una factura que ya contenga dicho proveedor, para buscar digitamos el número de factura y damos clic en el botón buscador (si la factura contiene productos estos aparecerán en la misma pantalla):

Factura:  botón buscador factura

8.3.2.5. Para añadir un producto a la factura, ya sea si esta tiene o no productos grabados, se procederá a ingresar los datos de los productos, para ello se buscará el tipo de producto:

Producto:  botón buscador producto

8.3.2.6. Aparecerá una pantalla de búsqueda de productos en el cual se escogerá un producto al dar doble clic sobre uno de ellos:

CODIGO	TIPO PRODUCTO	MARCA	MODELO	PUNTO REI	UNIDAD
13	Baterías	JG	100v		5 Unidad:
14	Bujías	Power Tools	200v		10 Unidad:
15	Llantas	Pirelli	Aro 13		5 Unidad:
16	Llantas	Harman Kardon	Aro 15		5 Unidad:
17	Agua Destilada	Power Tools	500cc		10 Unidad:
18	Bandas	Pirelli	De Camión		5 Unidad:
19	Filtros	Ecuador	de aire		5 Cajas
20	Baterías	Ecuador	500v		5 Unidad:
21	Filtros	Power Tools	para gasolina		5 Unidad:
22	Llantas	Power Tools	De Camión		3 Unidad:

Forma: frm_buscar.frm

Figura 8.5. Pantalla de buscador de productos

8.3.2.7. Se digitará la cantidad de productos, el costo y el motivo de ingreso, para ingresarlos al kardex se presionará el botón , si el producto a ingresar es seriado aparecerá la pantalla de ingreso de series del producto:

Producto: Baterías
Marca: JG
Modelo: 100v
Cantidad a ingresar: 7

Número	Número de Serie
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

Figura 8.6. Pantalla de ingreso de series

8.3.2.8. El producto ingresado se agregara a la lista de productos:

Ingreso de Productos al Kardex

Datos de la factura
 Fecha: 05/05/2005
 Proveedor: Juan Eljuri
 Factura: 03

Producto:
 Cantidad:
 Costo: \$
 Motivo de Ingreso:

Codigo	Producto	Cantidad	Costo
160	Baterías JG 100v	7	55
161	Baterías JG 100v	9	7
162	Bujías Power Tools 200v	5	5
163	Llantas Pirelli Aro 13	8	8

Forma: frm_ingreso_inventario.frm

Listado de productos

Figura 8.7. Pantalla de productos ingresados a la factura

8.3.2.9. Si se quiere ingresar otro producto a la factura del mismo proveedor se repetirán los pasos desde el punto 8.3.2.5.; si se quiere agregar productos a la factura de otro proveedor entonces repetir los pasos desde el punto 8.3.2.2.

8.3.2.10. Si desea modificar algún producto de la lista se da doble clic sobre el código del producto, a continuación se llenaran los campos con la información del producto en los cuales se podrá modificar los campos que desee, si el producto es seriado aparecerá la pantalla con el serial de los productos; una vez hechos los cambios damos clic en el botón “modificar” para grabar los cambios.

8.3.2.11. Para salir de esta ventana dar clic sobre el icono 

8.4 PROCESO DE AJUSTE DE STOCK

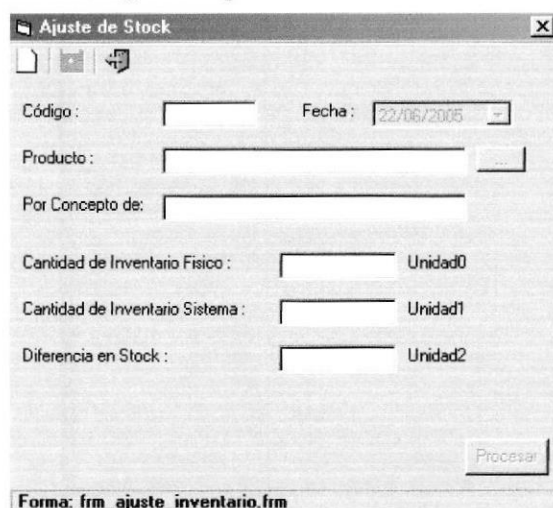
8.4.1. ¿Cómo acceder a la ventana?

En el Menú de Procesos de clic en la opción Ajuste de Stock.



Figura 8.8. Menú Procesos Ajuste de Stock

A continuación aparecerá la siguiente pantalla.

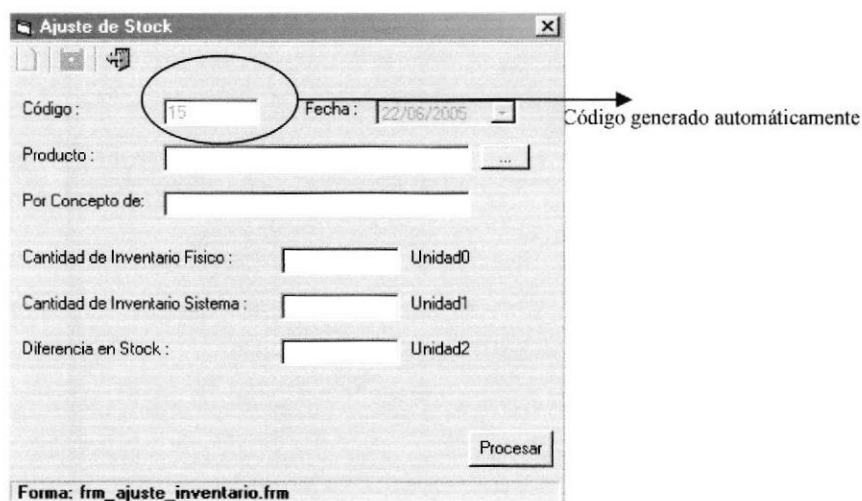


The screenshot shows a window titled 'Ajuste de Stock'. It contains several input fields: 'Código' (empty), 'Fecha' (22/06/2005), 'Producto' (empty), 'Por Concepto de:' (empty), 'Cantidad de Inventario Físico:' (empty) with 'Unidad0', 'Cantidad de Inventario Sistema:' (empty) with 'Unidad1', and 'Diferencia en Stock:' (empty) with 'Unidad2'. There is a 'Procesar' button at the bottom right. The status bar at the bottom says 'Forma: frm_ajuste_inventario.frm'.

Figura 8.9. Pantalla Ajuste de Stock

8.4.2. ¿Cómo se genera un ajuste de stock?

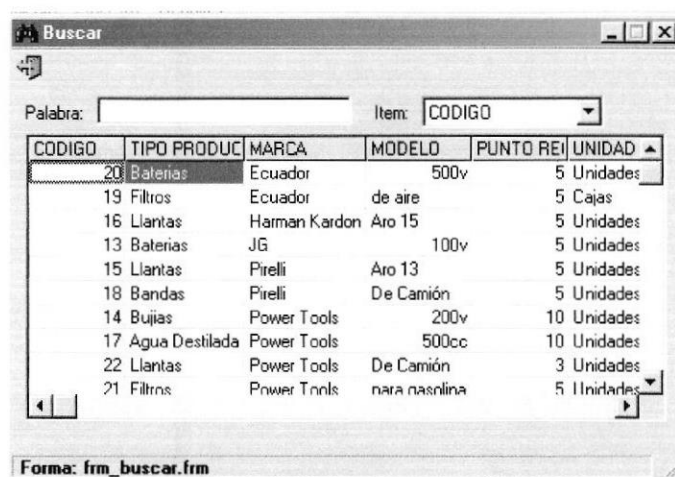
8.4.2.1. Al presionar el botón  se habilita la pantalla de ajuste de stock, se genera el código automáticamente y se presenta la fecha actual:



This screenshot is similar to Figure 8.9, but the 'Código' field now contains the value '15'. An arrow points from the text 'Código generado automáticamente' to the '15' in the 'Código' field. The rest of the window, including the 'Fecha' field (22/06/2005) and the 'Procesar' button, remains the same.

Figura 8.10. Código Ajuste de Stock

8.4.2.2. Se buscara el producto dando clic sobre el icono  donde aparecerá la pantalla de los productos, aquí se escogerá uno de ellos al dar doble clic sobre cualquier producto de la lista.

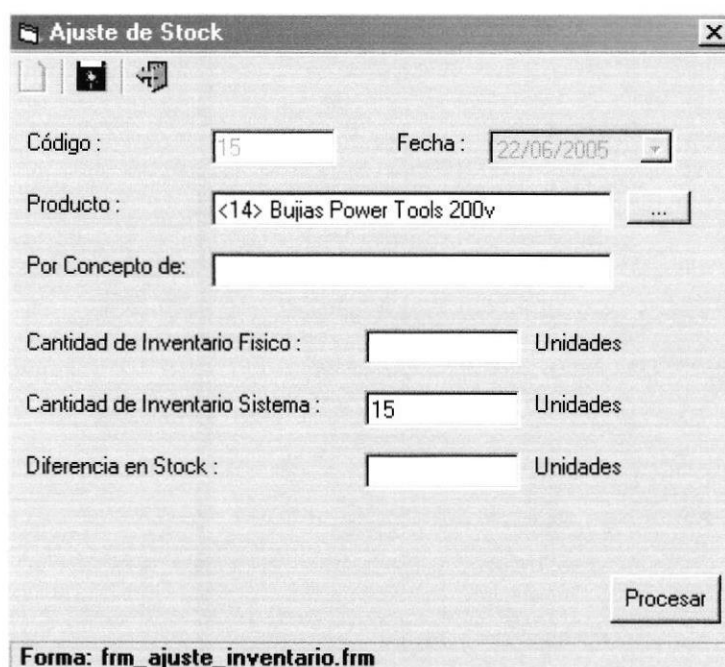


Forma: frm_buscar.frm

CODIGO	TIPO PRODUC	MARCA	MODELO	PUNTO REI	UNIDAD
20	Baterías	Ecuador	500v		5 Unidades
19	Filtros	Ecuador	de aire		5 Cajas
16	Llantas	Harman Kardon	Aro 15		5 Unidades
13	Baterías	JG	100v		5 Unidades
15	Llantas	Pirelli	Aro 13		5 Unidades
18	Bandas	Pirelli	De Camión		5 Unidades
14	Bujías	Power Tools	200v		10 Unidades
17	Agua Destilada	Power Tools	500cc		10 Unidades
22	Llantas	Power Tools	De Camión		3 Unidades
21	Filtros	Power Tools	para nasalina		5 Unidades

Figura 8.11. Búsqueda de Productos

8.4.2.3. Regresaremos a la pantalla anterior donde aparecerá los datos del producto seleccionado con su respectiva cantidad en Inventario del Sistema.



Forma: frm_ajuste_inventario.frm

Código : 15 Fecha : 22/06/2005

Producto : <14> Bujías Power Tools 200v

Por Concepto de:

Cantidad de Inventario Físico : Unidades

Cantidad de Inventario Sistema : 15 Unidades

Diferencia en Stock : Unidades

Procesar

Figura 8.12. Ajuste de Stock

8.4.2.4. Se ingresa el concepto del ajuste y la cantidad que existe en el Inventario Físico



8.4.2.5. Luego se realiza el cálculo dando clic sobre el botón **Procesar**

8.4.2.6. Dependiendo de la diferencia entre el Inventario Físico y el Inventario del sistema, aparecerá en la pantalla los siguientes mensajes:

The screenshot shows a window titled "Ajuste de Stock" with the following fields and values:

- Código: 15
- Fecha: 22/06/2005
- Producto: <14> Bujías Power Tools 200v
- Por Concepto de: xxxxxx
- Cantidad de Inventario Físico: 15 Unidades
- Cantidad de Inventario Sistema: 15 Unidades
- Diferencia en Stock: 0 Unidades

Below the fields, the message "Inventario Físico es igual al Sistema" is displayed. A "Procesar" button is at the bottom right. At the bottom of the window, the text "Forma: frm_ajuste_inventario.frm" is visible.

Figura 8.13. Resultado Del Proceso Cuando No Hay Diferencia

The screenshot shows a window titled "Ajuste de Stock" with the following fields and values:

- Código: 15
- Fecha: 22/06/2005
- Producto: <14> Bujías Power Tools 200v
- Por Concepto de: xxxxxx
- Cantidad de Inventario Físico: 16 Unidades
- Cantidad de Inventario Sistema: 15 Unidades
- Diferencia en Stock: 1 Unidades

Below the fields, the message "Sobran 1 Unidades en Inventario Físico" is displayed. A "Procesar" button is at the bottom right. At the bottom of the window, the text "Forma: frm_ajuste_inventario.frm" is visible.

Figura 8.14. Resultado Del Proceso Cuando Sobra



The screenshot shows a window titled "Ajuste de Stock" with a close button (X) in the top right corner. Below the title bar are three icons: a document, a printer, and a window with an arrow. The form contains the following fields and values:

Field	Value
Código :	15
Fecha :	22/06/2005
Producto :	<14> Bujías Power Tools 200v
Por Concepto de:	xxxxxx
Cantidad de Inventario Físico :	14 Unidades
Cantidad de Inventario Sistema :	15 Unidades
Diferencia en Stock :	-1 Unidades

Below the table, the text "Faltan -1 Unidades en Inventario Físico" is displayed in a bold font. To the right of this text is a button labeled "Procesar". At the bottom left of the window, the text "Forma: frm_ajuste_inventario.frm" is visible.

Figura 8.15. Resultado Del Proceso Cuando Falta

8.4.2.7. Grabamos el ajuste dando clic sobre el icono:



8.4.2.8. Para salir de la pantalla damos clic sobre el icono





CAPÍTULO 9.

MENÚ REPORTES

9. MENÚ REPORTES

9.1. FUNCIÓN DEL MENÚ REPORTES

En este Menú habrá opciones para poder consultar o emitir reportes de las diferentes opciones del Módulo de Inventario.

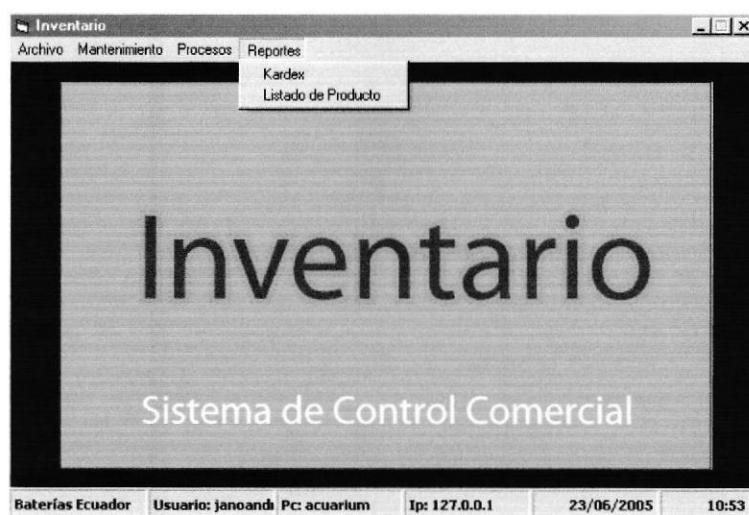


Figura 9.1. Menú Reportes Inventario

9.2. REPORTES DE KARDEX

1. En el Menú de Reporte dar clic en la opción Kardex.

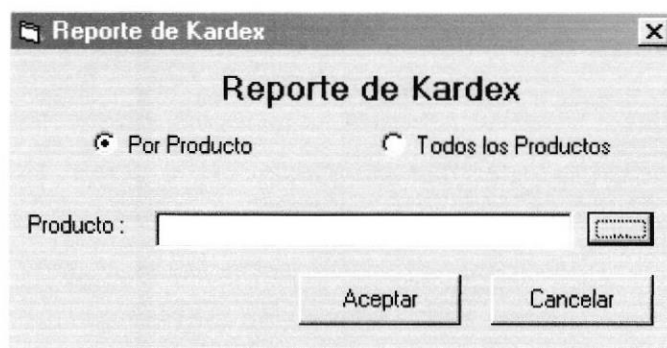
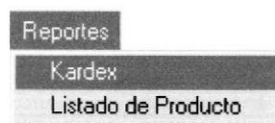
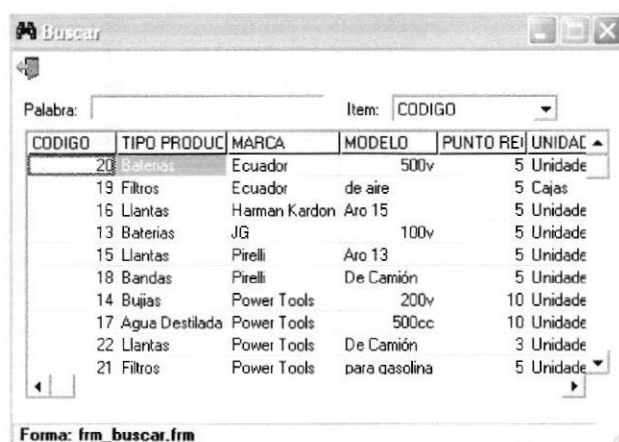


Figura 9.2. Pantalla de Reporte de Kardex

2. Se debe seleccionar el tipo de consulta sea esta por un producto específico o por todos los productos.

- 2.1. Si la consulta es por un producto específico: ☒ Por Producto ; se dará clic en

el boton buscador  a continuacion aparecera una pantalla con los diferentes productos en la cual se escogera el que desee consultar:



Forma: frm_buscar.frm

Palabra: Item: CODIGO

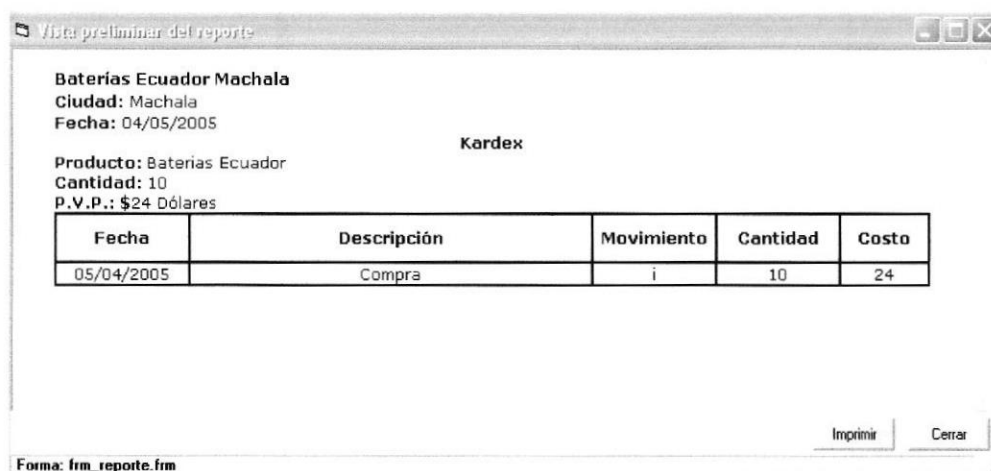
CODIGO	TIPO PRODUC	MARCA	MODELO	PUNTO REI	UNIDAD
20	Baterías	Ecuador	500v		5 Unidad
19	Filtros	Ecuador	de aire		5 Cajas
16	Llantas	Harman Kardon	Aro 15		5 Unidad
13	Baterías	JG	100v		5 Unidad
15	Llantas	Pirelli	Aro 13		5 Unidad
18	Bandas	Pirelli	De Camión		5 Unidad
14	Bujías	Power Tools	200v		10 Unidad
17	Agua Destilada	Power Tools	500cc		10 Unidad
22	Llantas	Power Tools	De Camión		3 Unidad
21	Filtros	Power Tools	para gasolina		5 Unidad

Figura 9.3. Pantalla de búsqueda de producto

2.2. Si la consulta es por todos los productos  ; al dar clic en aceptar aparecera un listado de todos los productos.

3. Para generar el reporte por pantalla se debe presionar el botón 

4. Para cancelar las consultas dar clic en 



Vista preliminar del reporte

Baterías Ecuador Machala
Ciudad: Machala
Fecha: 04/05/2005

Kardex

Producto: Baterías Ecuador
Cantidad: 10
P.V.P.: \$24 Dólares

Fecha	Descripción	Movimiento	Cantidad	Costo
05/04/2005	Compra	i	10	24

Imprimir Cerrar

Forma: frm_reporte.frm

Figura 9.4. Pantalla de reporte por producto

Baterías Ecuador Mechala
 Ciudad: Machala
 Fecha: 04/05/2005

Kardex

Producto: Baterías JG
 Cantidad: 35
 P.V.P.: \$20 Dólares

Fecha	Descripción	Movimiento	Cantidad	Costo
05/04/2005	Compra	i	5	25
05/04/2005	Compra	i	20	25
05/04/2005	Compra	i	10	20

Producto: Bujías Power Tools
 Cantidad: 10
 P.V.P.: \$15 Dólares

Fecha	Descripción	Movimiento	Cantidad	Costo
05/04/2005	Compra	i	10	15

Producto: Llantas Pirelli
 Cantidad: 5
 P.V.P.: \$40 Dólares

Fecha	Descripción	Movimiento	Cantidad	Costo
05/04/2005	Compra	i	5	40

Producto: Llantas Harman Kardon
 Cantidad: 5
 P.V.P.: \$25 Dólares

Fecha	Descripción	Movimiento	Cantidad	Costo
05/04/2005	Compra	i	5	25

Imprimir Cerrar

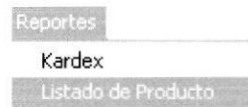
Forma: frm_reporte.frm

Figura 9.5. Pantalla de reporte por todos los productos

4. Se imprimira el reporte presionando el botón Imprimir.

9.3. REPORTE DE LISTADO DE PRODUCTOS SERIADOS

1. En el Menú de Reporte dar clic en la opción Listado de producto.



Listado de productos

Criterios:

☒ Producto ☐ Marca ☐ Modelo

Baterías	JG	100v
Bujías	Power Tools	200v
Llantas	Ecuador	500cc
Agua Destilada	Harman Kardon	1000cc
Bandas	Boch	500v
Filtros	Pirelli	Aro 13
		Aro 15

Aceptar Cancelar

Figura 9.6. Pantalla de listado de productos

2. Se debe seleccionar el tipo de consulta segun los criterios de consulta sean estos por producto, marca o modelo.

3. Para generar el reporte por pantalla se debe presionar el botón

Aceptar

Vista preliminar del reporte

BateríasEcuador Machala
 Ciudad:Machala
 Fecha:01/09/2004

Listado de Productos

Total de Artículos: 45

Producto	Marca	Modelo	Pto.Reorden	Unidad	Serie
Baterías	Ecuador	500v	5	Unidades	gnfnqn
Baterías	JG	100v	5	Unidades	gnqfb
Baterías	Ecuador	500v	5	Unidades	jyttyjtyjtyj
Baterías	Ecuador	500v	5	Unidades	tyjtyjtyjtyj
Baterías	Ecuador	500v	5	Unidades	tyjyujkyr
Baterías	Ecuador	500v	5	Unidades	yujyujyuj
Baterías	Ecuador	500v	5	Unidades	dfhrth
Baterías	Ecuador	500v	5	Unidades	dsfdbfb
Baterías	Ecuador	500v	5	Unidades	fdbfdb
Baterías	JG	100v	5	Unidades	thfnf
Baterías	Ecuador	500v	5	Unidades	fnqfn
Baterías	JG	100v	5	Unidades	mjhnm

Forma: frm_reporte.frm

Imprimir Cerrar

Figura 9.7. Pantalla de Reportes de Listado de Productos

4. Se imprimira el reporte solo de aquellos productos seriados presionando

Imprimir



ANEXO.

CONOCIENDO TU COMPUTADOR

A. CONOCIENDO TU COMPUTADOR

Es un sistema compuesto de cinco elementos diferenciados: 1.- CPU (unidad central de Procesamiento), 2.-Dispositivo de entrada, 3.-Dispositivos de almacenamiento, 4.- Dispositivos de salida y 5.-Una red de comunicaciones, denominada bus, que enlaza todos los elementos del sistema y conecta a éste con el mundo exterior.

A.1 CPU (UNIDAD CENTRAL DEL PROCESO)

Interpreta y lleva a cabo las instrucciones de los programas, efectúa manipulaciones aritméticas y lógicas con los datos y se comunica con las demás partes del sistema. Una CPU es una colección compleja de circuitos electrónicos. Cuando se incorporan todos estos circuitos en un chip de silicio, a este chip se le denomina microprocesador. La CPU y otros chips y componentes electrónicos se ubican en un tablero de circuitos o tarjeta madre.

La mayoría de los chips de CPU y de los microprocesadores están compuestos de 4 secciones funcionales:

Una unidad aritmética/lógica que proporciona al chip su capacidad de cálculo.

Unos registros que son áreas de almacenamiento temporal que contienen datos, realizan seguimiento de instrucciones y conservan la ubicación y los resultados de las operaciones.

Una sección de control que temporiza y regula las operaciones de la totalidad del sistema informático, lee las configuraciones de datos en un registro designado y las convierte en una actividad e indica en que orden utilizará la CPU las operaciones individuales y el tiempo que consumirá cada operación.

Bus interno, red de líneas de comunicación que conecta los elementos internos del procesador y envía también información a los conectores externos que enlazan al procesador con los demás elementos del sistema informático.

Hay 3 tipos de bus en la CPU: bus de control, bus de dirección y bus de datos.

A.2. DISPOSITIVOS DE ENTRADA

Son todos aquellos elementos que permiten la interacción del usuario con la unidad de procesamiento central y la memoria.

En esta se encuentran:

Teclado.

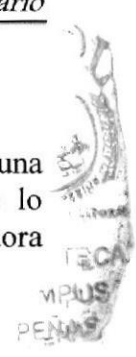
Mouse o Ratón.

Escáner o digitalizador de imágenes.

Lápices ópticos.

Joysticks.

Micrófonos.



A.2.1 El Teclado:

Es un dispositivo periférico de entrada, que convierte la acción mecánica de pulsar una serie de pulsos eléctricos codificados que permiten identificarla. Las teclas que lo constituyen sirven para entrar caracteres alfanuméricos y comandos a una computadora es similar al de las máquinas de escribir.

A.2.2 Mouse y Joysticks:

Son dispositivos que convierten el movimiento físico en señales eléctricas binarias que permitan reconstruir su trayectoria con el fin de que la misma sea repetida en el monitor.

A.2.3 Escáner o digitalizador de imágenes:

Están concebidos para interpretar caracteres, combinación de caracteres, dibujos gráficos escritos a mano o en máquinas o impresoras y traducirlos al lenguaje que la computadora entiende.

A.2.4 Lápices ópticos:

Transmiten información gráfica desde tabletas electrónicas hasta el ordenador.

A.2.5 Micrófonos:

Módulos de reconocimiento de voz que convierten la palabra hablada en señales digitales comprensibles para el ordenador.

A.3. DISPOSITIVOS DE ALMACENAMIENTO:

En esta se encuentran:

Disco Duro.

Disquettes 3 1/2.

Maletón-ópticos de 5,25.

DVD.

Cintas magnéticas.

A.3.1 Disco Duro:

Este esta compuesto por varios platos, es decir, varios discos de material magnético montados sobre un eje central sobre el que se mueven. Para leer y escribir datos en estos platos se usan las cabezas de lectura / escritura que mediante un proceso electromagnético codifican / decodifican la información que han de leer o escribir. La cabeza de lectura / escritura en un disco duro está muy cerca de la superficie, de forma que casi da vuelta sobre ella, sobre el colchón de aire formado por su propio movimiento. Debido a esto, están cerrados herméticamente, porque cualquier partícula de polvo puede dañarlos.

Este se divide en unos círculos concéntricos cilíndricos (coincidentes con las pistas de los disquetes), que empiezan en la parte exterior del disco (primer cilindro) y terminan en la parte interior (último). Asimismo, estos cilindros se dividen en sectores, cuyo número esta determinado por el tipo de disco y su formato, siendo todos ellos de un tamaño fijo en cualquier disco.

Cilindros como sectores se identifican con una serie de números que se les asigna, empezando por el 1, pues el número 0 de cada cilindro se reservan para propósitos de identificación mas que para almacenamientos de datos. Estos escritos / leídos en el disco deben ajustarse al tamaño fijado del almacenamiento de los sectores. Habitualmente, los sistemas de discos duros contienen más de una unidad en su interior, por lo que el número de caras puede ser más de dos. Estas se identifican con un número, siendo el 0 para la primera. En general su organización es igual a los disquetes. La capacidad del disco resulta de multiplicar el número de caras por el de pistas por cara y por el de sectores por pista, al total por el número de bytes por sector.

A.3.2 Disquetes 3 ½:

Son disco de almacenamiento de alta densidad de 1,44 MB, este presenta dos agujeros en la parte inferior del mismo, uno para proteger al disco contra escritura y el otro solo para diferenciarlo del disco de doble densidad.

A.3.3 Maletón-Ópticos De 5,25(CD):

Este se basa en la misma tecnología que sus hermanos pequeños de 3,5", su ventajas: Gran fiabilidad y durabilidad de los datos a la vez que una velocidad razonablemente elevada Los discos van desde los 650 MB hasta los 5,2 GB de almacenamiento, o lo que es lo mismo: desde la capacidad de un solo CD-ROM hasta la de 8.

A.3.4 Disco de video Digital:

Disco de vídeo digital (DVD), un dispositivo de almacenamiento masivo de datos cuyo aspecto es idéntico al de un disco compacto, aunque contiene hasta 15 veces más información y puede transmitirla a la computadora unas 20 veces más rápido que un CD-ROM. El DVD, denominado también disco de Súper Densidad (SD) tiene una capacidad de 8,5 gigabites de datos o cuatro horas de vídeo en una sola cara. En la actualidad, están desarrollándose discos del estilo del DVD regrabables y de doble cara.

A.3.5 Cintas Magnéticas:

Utilizados por los grandes sistemas informáticos.

A.4 DISPOSITIVOS DE SALIDA:

Estos dispositivos permiten al usuario ver los resultados de los cálculos o de las manipulaciones de datos de la computadora. El dispositivo de salida más común es el monitor, pantalla en la que se ve la información suministrada por el ordenador. En el caso más habitual se trata de un aparato basado en un tubo de rayos catódicos (CRT) como el de los televisores, mientras que en los portátiles es una pantalla plana de cristal líquido (LCD).

La resolución se define como el número de puntos que puede representar el monitor por pantalla, en horizontal x vertical. Así, un monitor cuya resolución máxima sea de 1024x768 puntos puede representar hasta 768 líneas horizontales de 1024 puntos cada una, probablemente además de otras resoluciones inferiores, como 640x480 u 800x600. Cuan mayor sea la resolución de un monitor, mejor será la calidad de la imagen en pantalla, y mayor será la calidad (y por consiguiente el precio) del monitor.

Otro de los dispositivos de salida comunes es la impresora es la que permite obtener en un soporte de papel una copia visualizable, perdurable y transportable de la información procesada por un computador.

Las primeras impresoras nacieron muchos años antes que el PC e incluso antes que los monitores, siendo durante años el método más usual para presentar los resultados de los cálculos en aquellos primitivos ordenadores, todo un avance respecto a las tarjetas y cintas perforadas que se usaban hasta entonces.

Por último se puede hacer mención a el módem, el cual enlaza dos ordenadores transformando las señales digitales en analógicas para que los datos puedan transmitirse a través de las telecomunicaciones.



ANEXO.

GLOSARIO DE TÉRMINOS



Glosario de Términos

A

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.

Administración Remota

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

Administrador Base de Datos

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

Administrador de servidores

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

Administrador de usuarios

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

Aplicación Cliente

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

Aplicación de servidor

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

Aplicación

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

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.

Auditoria 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.

B

Base de Datos

Conjunto de Datos relacionados con un tipo de aplicación específico.

Barra de desplazamiento

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

Barra de menús

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

Barra de título

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

Barra de unidades

Permite cambiar de unidad seleccionando uno de los iconos de unidad.

Binario

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



Bit

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

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

Búfer de teclado

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

Bus

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

Byte

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

C

Cable Coaxial

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

Cadena

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

Casilla de verificación

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

CD ROM

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

Cerrar

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

Ciberespacio

Un término usado para referirse al universo digital de información disponible a través de Internet.

Ciclo de vida de un sistema

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

Clave predeterminada

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

Clave

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

Clic

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

Cliente/servidor

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

Comando

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

Compartir archivos

Capacidad de las computadoras con Windows NT para compartir totalmente o en parte su sistema o sistemas de archivos locales con computadoras remotas. Los administradores crean los puntos de compartición mediante el Administrador de archivos, o bien con el comando net share en la línea de comandos.

Compartir impresión

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

Compartir

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

Conectar

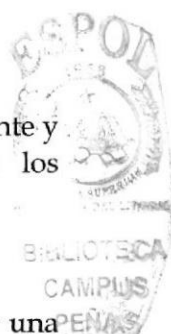
Asignar una letra de unidad, puerto o nombre de computadora a un recurso compartido, de forma que pueda ser utilizado en Windows NT.

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. Una contraseña es una cadena de caracteres exclusiva que debe introducirse antes de que se autorice el inicio de una sesión o el acceso a un sistema. En Windows NT, las contraseñas de las cuentas de usuario pueden tener hasta 14 caracteres, y en ellas se distingue entre mayúsculas y minúsculas. Vea también plan de cuentas.

Correo Electrónico

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



Cuadro de diálogo

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

Cuadro de lista

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

Cuadro de texto

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

Cuadro del menú Control

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

Cuadro flexible

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

Cursor de selección

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

D

Directorio actual

Directorio con el cual se está trabajando en ese momento.

Directorio base

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

Directorio de destino

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

Directorio de origen

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

Directorio

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

Disco Duro

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

Diseño del escritorio

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

Disquete

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

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 @.

E

Esquema

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

Elemento de pantalla

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



Elemento de programa

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

Escritorio

Fondo de la pantalla, sobre el que aparecen las ventanas, iconos y cuadros de diálogo.

Estación de trabajo

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

Estudio de factibilidad

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

Examinar

Ver el contenido de listas de directorios, archivos, cuentas de usuario, grupos, dominios o computadoras.

Expandir

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

Extensión

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

F

Fase de Análisis

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

Fase de Desarrollo

Se elaboran los diversos programas que constituirán el núcleo del Sistema.



Fase de Diseño

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

Fase de Implementación

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

Flujo de Datos

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

Formato rápido

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

Fuente

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

Fuentes de pantalla

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

G

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.

H



Hardware

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

HUB

Permite la conexión de las computadoras personales a un servidor.

I

Icono

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.

ID de computadora

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

Impresora Inyección Tinta

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

Impresora predeterminada

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

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.

M

Manejador de Base de Datos

Software para trabajo en grupo. Administración de la información en línea.

Maximizar

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

Megabytes

Medida de Megabytes, mide la capacidad.

Memoria virtual

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

Memoria

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

Menú

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

MHZ

Medida de Velocidad.

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.

N



Navegar

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

Nodo

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

Nombre de computadora

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

Nombre de host

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

Nombre de usuario

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

P

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.

Plan de auditoría

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

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.

Puerto

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

R

RAM

Siglas en ingles 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.

Recurso compartido

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

Recurso

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

RED

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

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`.

S

Servidor

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

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.

Sistema remoto

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

Software

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

Subdirectorio

Directorio contenido en otro directorio.

Subred

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

U

UPS

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

Unidad de disco lógica

Es una subpartición de una partición extendida de un disco duro.

Unidad física

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

Usuario conectado

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

V



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 cambio 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 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.

W

Windows

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

Windows NT Server

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

World Wide Web (WWW)

La World Wide Web (en español: Red Mundial), es un sistema basado en hipermédios 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.