

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



Escuela de Diseño y Comunicación Visual

TÓPICO DE GRADUACIÓN

Previo a la obtención del Título de
Programador de Sistemas

T e m a :

SISTEMA DE FACTURACION E INVENTARIO
DESDE AMBIENTES WEB

Manual de Usuario

Autores:

Carlos Alberto Orozco Bajaña
Junior Darío Bohorquez Sierra

DIRECTOR:

Ing. José Rodríguez



Año 2007

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

TÓPICO DE GRADUACIÓN

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

**T E M A:
SISTEMA DE FACTURACIÓN E INVENTARIO
DESDE AMBIENTES WEB**

MANUAL DE USUARIO

**A U T O R E S:
CARLOS ALBERTO OROZCO BAJAÑA.
JUNIOR DARÍO BOHORQUEZ SIERRA.**

**D I R E C T O R:
ING. JOSÉ RODRÍGUEZ**

A Ñ O

2007

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi Esposa, a mi Hija, a mis Hermanas y a mis Padres por apoyarme durante todo éste tiempo, en el cual he logrado finalizar mis estudios y demás proyectos en mi vida profesional, a mis profesores y amigos con los cuales he compartido y recibido conocimientos que han llevado a la grata culminación de mis estudios universitarios en ésta carrera.

Carlos Orozco Bajaña

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios por la sabiduría y empeño que depositó en mí; a mis padres, por apoyarme incondicionalmente durante el tiempo que he dedicado a la preparación de mi carrera universitaria, puesto que su apoyo ha significado ser la bandera de lucha en los momentos que creía no poder más. A los profesores, que con paciencia impartieron sus conocimientos, logrando así inculcar en cada uno el entusiasmo por llegar a la meta propuesta; a mis amigos por brindarme su ayuda cuando la necesité y a todas aquellas personas que de una u otra manera hicieron posible la realización de este proyecto.

Junior Bohórquez Sierra

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a Dios, y a toda mi familia, razón por los cuales siempre puse mi mayor empeño y dedicación, para así lograr el objetivo de la culminación de éste proyecto.

Carlos Orozco Bajaña

DEDICATORIA

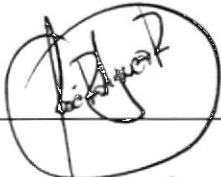
Dedico esta tesis a mis padres por ser ellos, el baluarte de fe, comprensión y amor, permitiendo así cumplir con uno de mis más caros anhelos; a mis familiares por estar siempre junto a nosotros, por apoyarme y especialmente por darme ese ánimo que siempre necesite a lo largo de este proyecto, y a cada una de las personas que estuvieron dispuestas a brindar sus conocimientos para el desarrollo del mismo.

Junior Bohórquez Sierra

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad de los hechos, ideas y doctrinas expuesta en este Tópico de Graduación nos corresponde exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma al **EDCOM** (Escuela de diseño y comunicación visual) de la **Escuela Superior Politécnica del Litoral**, (Reglamento de exámenes y Títulos de la ESPOL).

DIRECTOR DEL TÓPICO



ING. JOSÉ RODRÍGUEZ

AUTORES DEL TÓPICO

A stylized, cursive handwritten signature in black ink, featuring a large, sweeping initial 'C' and 'O'.

Carlos Orozco Bajaña

A stylized, cursive handwritten signature in black ink, with a prominent 'J' and 'B'.

Júnior Bohórquez Sierra

TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1

1.	GENERALIDADES	1
1.1.	INTRODUCCIÓN AL SISTEMA.....	1
1.2.	OBJETIVO DE ESTE MANUAL	1
1.3.	A QUIEN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL	2
1.4.	LO QUE SE DEBE CONOCER.....	2
1.5.	ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL	3
1.6.	ACERCA DE ESTE MANUAL.....	4

CAPÍTULO 2

2.	EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRAFICA	1
2.1.	INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE DE WINDOWS XP.....	1
2.2.	BOTÓN INICIO	1
2.3.	BARRA DE TAREAS.....	3
2.3.1.	ZONA DE ACCESOS DIRECTOS	3
2.3.2.	PROGRAMAS ABIERTOS	3
2.3.3.	ÁREA DE NOTIFICACIONES	4
2.3.4.	ICONOS.....	5
2.3.5.	ACCESOS DIRECTOS	5

CAPÍTULO 3

3.	REQUERIMIENTO DE HARDWARE	1
----	---------------------------------	---

CAPÍTULO 4

4.	REQUERIMIENTO DE SOFTWARE.....	1
----	--------------------------------	---

CAPÍTULO 5

5.	INSTALACIÓN.....	1
5.1.	PUBLICACIÓN DEL PROYECTO.....	1
5.2.	VERIFICACIÓN DEL INTERNET INFORMATION SERVER.....	4
5.3.	MERCADERÍA DEL INTERNET INFORMATION SERVER	6

CAPÍTULO 6

6.	INGRESO AL PORTAL	1
----	-------------------------	---

CAPÍTULO 7

7.	FUNCIONAMIENTO DEL SISTEMA	1
7.1.	PÁGINA DE INICIO.....	1
7.2.	INGRESO DE DATOS DE LA TABLA PAIS.....	6
7.3.	INGRESANDO DATOS A LA TABLA ESTADO.....	7
7.4.	INGRESANDO DATOS A LA TABLA CIUDAD	8
7.5.	INGRESANDO DATOS A LA TABLA LÍNEAS	8
7.6.	INGRESANDO DATOS A LA TABLA GRUPOS.....	9
7.7.	INGRESANDO DATOS A LA TABLA MARCAS.....	9
7.8.	INGRESANDO DATOS A LA TABLA PROVEEDOR.....	10
7.9.	INGRESANDO DATOS A LA TABLA VENDEDOR.....	10
7.10.	INGRESANDO DATOS A LA TABLA CLIENTES.....	11
7.11.	INGRESANDO DATOS A LA TABLA PRODUCTO	11
7.12.	OPERANDO EN LA PÁGINA DE INGRESOS	12
7.12.1.	INGRESOS	13
7.12.2.	INGRESANDO PRODUCTOS A UN REGISTRO	13
7.12.3.	IMPRIMIR UN REPORTE DE INGRESOS	14

7.13.	EGRESO DE MERCADERÍA	14
7.14.	OPERANDO EN LA PÁGINA DE FACTURACIÓN	15
7.14.1.	REPORTE DE LA FACTURA	15
7.15.	OPERANDO EN LA PÁGINA DE DEVOLUCIÓN	16
7.15.1.	BUSCA DE FACTURA PARA DEVOLUCIÓN	16
7.15.2.	BUSCA DE PRODUCTO PARA DEVOLUCIÓN	17
7.15.3.	REPORTE DE DEVOLUCIÓN	17
7.16.	PÁGINA DE REPORTE DE VENTAS	18
7.16.1.	REPORTE DE VENTAS.....	18
7.17.	PÁGINA DE REPORTE DE VENTAS POR CLIENTE.....	19
7.17.1.	REPORTE DE VENTAS POR CLIENTES	19
7.18.	PÁGINA DE REPORTE DE VENTAS POR PRODUCTO.....	20
7.18.1.	REPORTE DE VENTAS POR PRODUCTOS	20
7.19.	PÁGINA DE REPORTE DE INGRESOS	21
7.19.1.	REPORTE DE INGRESOS.....	21
7.20.	PÁGINA DE REPORTE DE INGRESOS POR PROVEEDOR.....	22
7.20.1.	REPORTE DE INGRESOS POR PROVEEDOR.....	22
7.21.	PÁGINA DE REPORTE DEL KARDEX.....	23
7.21.1.	REPORTE DEL KARDEX	23
7.22.	PÁGINA DE REPORTE DEL INVENTARIO.....	24
7.22.1.	REPORTE DEL INVENTARIO	24
7.23.	BARRA DE LOS REPORTES.....	25

CONTENIDO DE TABLA

Capítulo 1

Tabla.1.1. Organización de este manual	3
--	---

Capítulo 2

Tabla.2.1. Accesos directos	3
-----------------------------------	---

Capítulo 3

Tabla.3.1. Requerimientos de hardware	2
---	---

Capítulo 4

Tabla.4.1 . Requerimientos de software	1
--	---

Capítulo 7

Tabla.7.1. Descripción de la página país	6
Tabla.7.2. Descripción de página de mercadería	12
Tabla.7.3. Descripción de la barra de reportes	25

CONTENIDO DE FIGURAS

Capítulo 2

Figura 2.1. Escritorio de Windows	1
Figura 2.2. Botón Inicio	1
Figura 2.3. Menú de opciones.....	2
Figura 2.4. Programas abiertos	3
Figura 2.5. Ventana con más de un documento	4
Figura 2.6. Programa seleccionado	4
Figura 2.7. Área de notificación	4
Figura 2.8. Icono	5
Figura 2.9. Acceso directo	5

Capítulo 5

Figura 5.1. Ir a Microsoft Visual Studio	1
Figura 5.2. Abrir el proyecto	2
Figura 5.3. Dirección del proyecto	2
Figura 5.4. Ir a Publish Web Site.....	3
Figura 5.5. Finalizar la publicación del sitio	3
Figura 5.6. Explorador de Windows	4
Figura 5.7. Ir a panel de control.....	4
Figura 5.8. Panel de control	5
Figura 5.9. Herramientas Administrativas	5
Figura 5.10. Panel de Control	6
Figura 5.11. Agregar o Quitar Programas.....	6
Figura 5.12. Asistente para componentes de Windows	7
Figura 5.13. Asistente para componentes de Windows en espera	7
Figura 5.14. Asistente para componentes de Windows en progreso	8
Figura 5.15. Finalizar Componentes de Windows.....	8
Figura 5.16. Herramientas Administrativas	9
Figura 5.17. Servicios de Internet Information Server	9
Figura 5.18. Asistente del Directorio Virtual	10
Figura 5.19. Alias del Directorio Virtual	10
Figura 5.20. Buscar carpeta	10
Figura 5.21. Escribir ruta	11
Figura 5.22. Opciones del Directorio Virtual	11
Figura 5.23. Finalizar el Asistente	11
Figura 5.24. Ir a propiedades del proyecto	12
Figura 5.25. Propiedades del proyecto.....	12
Figura 5.26. Pestaña de ASP.NET	12

Capítulo 6

Figura 6.1. Escritorio de Windows.....	1
Figura 6.2. Internet Explorer	1
Figura 6.3. Pagina cargada.....	2

Capítulo 7

Figura 7.1. Pagina de Inicio	1
Figura 7.2. Opción Archivos del Módulo de Facturación	2
Figura 7.3. Opción Transacciones del Módulo de Facturación	2
Figura 7.4. Opción Reportes del Módulo de Facturación.....	3

Figura 7.5. Opción Archivos del Módulo de Inventario.....	3
Figura 7.6. Opción Transacciones del Módulo de Inventario.....	4
Figura 7.7. Opción Reportes del Módulo de Inventario	4
Figura 7.8. Opciones del Módulo de Utilerías.....	5
Figura 7.9. Pagina País	6
Figura 7.10. Ingresar País	7
Figura 7.11. Ingresar Estado	7
Figura 7.12. Ingresar Ciudad	8
Figura 7.13. Ingresar Líneas	8
Figura 7.14. Ingresar Grupos	9
Figura 7.15. Ingresar Marcas	9
Figura 7.16. Ingresar Proveedores	10
Figura 7.17. Ingresar Vendedores	10
Figura 7.18. Ingresar Clientes.....	11
Figura 7.19. Ingresar Clientes.....	11
Figura 7.20. Pagina de Mercadería	12
Figura 7.21. Ingresos	13
Figura 7.22. Ingreso de Producto.....	13
Figura 7.23. Reporte de Ingreso de Mercadería.....	14
Figura 7.24. Egreso de Mercadería.....	14
Figura 7.25. Pagina de Facturación	15
Figura 7.26. Reporte de Factura.....	15
Figura 7.27. Pagina de Devoluciones	16
Figura 7.28. Buscar Factura a Devolver	16
Figura 7.29. Elige Producto a Devolver	17
Figura 7.30. Reporte de Devolución.....	17
Figura 7.31. Ventas Generales	18
Figura 7.32. Reporte de Ventas	18
Figura 7.33. Ventas por Clientes	19
Figura 7.34. Reporte de Ventas por Clientes.....	19
Figura 7.35. Ventas por Productos.....	20
Figura 7.36. Reporte de Ventas por Productos	20
Figura 7.37. Pantalla de Reportes de Ingresos.....	21
Figura 7.38. Reportes de Ingresos	21
Figura 7.39. Pantalla de Reportes de Ingresos por Proveedor.....	22
Figura 7.40. Reportes de Ingresos por Proveedor.....	22
Figura 7.41. Pantalla del Kardex	23
Figura 7.42. Reporte del Kardex.....	23
Figura 7.43. Pantalla de Reporte de Inventario	24
Figura 7.44. Pantalla de Reporte de Inventario	24
Figura 7.45. Barra de Reportes	25
Anexo A	
Figura A.1. El computador	1
Figura A.2. Partes del computador	1
Figura A.3. El teclado.....	2
Figura A.4. El ratón	3
Figura A.5. El monitor.....	4
Anexo B	
Figura B.1. Internet.....	1
Figura B.2. Navegar por Internet.....	2

Figura B.3. Dirección de una página Web	3
Figura B.4. Digitar dirección de una página Web	5
Figura B.5. Opciones de favoritos.....	5
Figura B.6. Opción favoritos	6
Figura B.7. Opción agregar	6
Figura B.8. Agregar a favoritos.....	7
Figura B.9. Nombre para favoritos.....	7
Figura B.10. Página Web agregada	7

TABLA DE ANEXOS

ANEXO A

A. CONOCIMIENTOS BÁSICOS DE COMPUTACIÓN.....	1
A.1. EL COMPUTADOR.....	1
A.1.1. PARTES DEL COMPUTADOR.....	1
A.2. DISPOSITIVOS DE ENTRADA DE INFORMACIÓN.....	2
A.2.1. EL TECLADO.....	2
A.2.2. EL RATÓN.....	3
A.2.3. UNIDAD CENTRAL DE PROCESO.....	3
A.3. DISPOSITIVOS DE SALIDA DE INFORMACIÓN.....	4
A.3.1. EL MONITOR.....	4
A.3.2. LA IMPRESORA.....	5
A.3.2.1. DE MATRIZ DE PUNTOS.....	5
A.3.2.2. LAS DE INYECCIÓN DE TINTA.....	5
A.3.2.4. LOS PLOTTERS.....	6

ANEXO B

B. CONCEPTOS BÁSICOS DE INTERNET.....	1
B.1. ¿QUÉ ES INTERNET?.....	1
B.2. ¿PARA QUÉ ME PUEDE SERVIR LA INTERNET?.....	2
B.3. ¿QUÉ ES EL SERVICIO WWW (WORLD WIDE WEB)?.....	3
B.4. ¿CÓMO ENTRAR AL WWW?.....	3
B.5. ¿CÓMO FUNCIONA EL WWW?.....	4
B.6. EXPLORACIÓN DE UNA PÁGINA WEB.....	4
B.7. UTILIZACIÓN DE FAVORITOS.....	5



CAPÍTULO 1 **GENERALIDADES**

1. GENERALIDADES

1.1. INTRODUCCIÓN AL SISTEMA

En este documento se describirá los objetivos y principales funciones del “Sistema de Facturación e Inventario desde Ambiente Web”, así como también se dará una breve explicación de este manual y hacia quienes está dirigido el mismo.

El “Sistema de Facturación e Inventario desde Ambiente Web”, es un sistema para el manejo y control de un negocio de ámbito comercial, el mismo que utiliza la interfaz gráfica de Windows para que su operación sea más amigable, este documento indica el manejo de este sistema adaptado para el buen desempeño, el cual contiene los siguientes módulos integrados:

- a) Inventario
- b) Facturación
- c) Utilerías

1.2. OBJETIVO DE ESTE MANUAL

El objetivo de este manual es ayudar a todos los usuarios o personal encargado del manejo y administración del sistema, acerca del funcionamiento del mismo despejando todas sus dudas; y comprende.

- Como ingresar al Web Site
- Guía para utilizar la computadora.

- Ayuda para navegar en Internet
- Como instalar y operar el “Sistema de Facturación e Inventario desde Ambiente Web”.
- Conocer todo el alcance de todo el sistema por medio de una explicación detallada e ilustrada de cada una de las opciones que lo conforman.

1.3. A QUIEN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

Este manual va dirigido a quienes directamente o indirectamente están relacionados con el “Sistema de Facturación e Inventario desde Ambiente Web”.

Gerente general y administrador del sistema son los responsables de buen funcionamiento del sistema en todas sus áreas y en todos sus niveles.

Webmaster, es la persona encargada de administrar toda la información que se almacenara.

Usuario en general, persona encargada de interactuar con el Web Site

1.4. LO QUE SE DEBE CONOCER

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

- Conocimientos básicos de las herramientas de diseño de página Web.
- Conocimientos básicos en Internet.

- Conocimientos básicos en contabilidad.
- Conocimientos básicos en computación.

1.5. ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL

Este manual esta organizado de la siguiente manera:

Generalidades	
Capítulo 1	Generalidades
Capítulo 2	Explicación de la interfaz Grafica

Ambiente Operacional	
Capítulo 3	Requerimiento de Hardware
Capítulo 4	Requerimiento de software

Instalación	
Capítulo 5	Instalación

Operación	
Capítulo 6	Ingreso al portal
Capítulo 7	Como navegar en el portal

Operación	
Anexos A	Conocimientos básicos de computación
Anexos B	Conocimientos básicos de Internet

Tabla.1.1 Organización de este manual

1.6. ACERCA DE ESTE MANUAL

Este manual contiene diversas ilustraciones e instrucciones que el usuario debe seguir paso a paso para manejar correctamente el portal. Además incluye información adicional que servirá para orientar al usuario sobre el correcto uso de la computadora.

Luego de leer este manual los usuarios que van a operar en el portal del “Sistema de Facturación e Inventario desde Ambiente Web”, estarán en capacidad de:

- Conocer las características mínimas del equipo de computación desde donde puede tener acceso al portal.
- El usuario por medio de la información que contiene la página de aplicación puede conocer más a fondo el funcionamiento del sitio.
- Se especifica los requerimientos mínimos de hardware para poder instalar la aplicación Web.
- Como instalar los componentes opcionales de Windows XP, en específico el Internet Information Server.



CAPÍTULO 2

EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRAFICA

2. EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRAFICA

2.1. INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE DE WINDOWS XP

Una vez que usted haya encendido su estación de trabajo (**Workstation**) y se haya cargado Windows XP le aparece la siguiente pantalla, puede suceder que varíe con respecto a la que tiene en su ordenador, ya que Windows permite personalizarla.

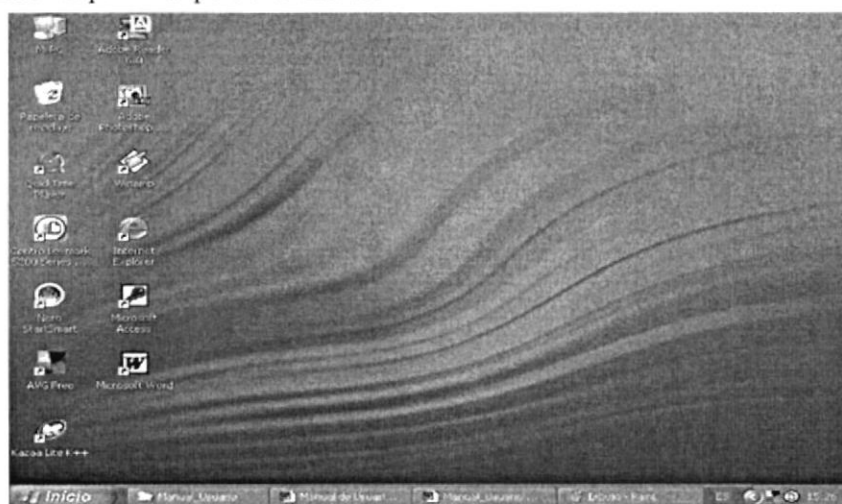


Figura 2.1. Escritorio de Windows

El escritorio de Windows se encuentra conformado por varias partes que son de vital importancia para el desempeño adecuado de cualquier trabajo que usted desee realizar. A continuación se detalla y se explica los elementos del escritorio de Windows XP:

- Botón Inicio y Barra de Tareas
- Iconos

2.2. BOTÓN INICIO

Es el botón a través del cual se puede acceder a todo el abanico de opciones que ofrece Windows XP.



Figura 2.2. Botón Inicio

Existen tres maneras de desplegar el menú de opciones del botón **Inicio**

- Dando clic izquierdo en el botón
- Presionando la tecla Windows o
- Mediante juego de teclas Ctrl. + Esc.

Al activarse el botón se desplegará un menú que mostrará lo siguiente:

1. En la parte superior aparece el nombre del **usuario**.
2. En la parte central hay 3 zonas:
 - En el área superior aparecen los programas Internet Explorer y Outlook Express que gozan de esta privilegiada posición por ser programas incluidos en el paquete de Windows XP.
 - En el área siguiente aparecen los programas como Microsoft Word. De esta forma se tiene un acceso rápido a los programas que mas se utiliza.
 - Para acceder al resto de programas, en un pequeño triangulo verde **Todos los Programas** aparecen los programas instalados en el ordenador.



Figura 2.3. Menú de opciones

2.3. BARRA DE TAREAS

2.3.1. ZONA DE ACCESOS DIRECTOS

Contiene íconos que se utilizan para acceder más rápidamente a un programa. Para colocar aquí un icono, basta arrastrarlo desde el escritorio. Para ejecutarlos, simplemente hay que hacer un clic izquierdo con el mouse en alguno de ellos.





	Representa el Internet Explorer , lo utiliza para navegar por Internet.
	Representa al Escritorio , es decir, si usted se encuentra en un programa y desea volver al escritorio, por medio de este icono lo hace directamente, el programa en el que usted trabaja se minimizará.
	Representa al Outlook Express , se lo utiliza para acceder más rápido al Correo Electrónico.
	Representa al Programador de Tareas , indica las tareas que usted programa y le indica la hora en que se ejecutarán.

Tabla.2.1 Organización de este manual

2.3.2. PROGRAMAS ABIERTOS



Figura 2.4. Programas abiertos

En esta zona aparecen los programas que están abiertos, las pequeñas flechas hacia arriba o hacia abajo indican que en esa ventana hay más de un documento abierto.



Figura 2.5. Ventana con más de un documento

Si el botón aparece más oscuro, quiere decir que esa es la ventana con la que se está trabajando en ese momento. Al hacer clic en cada botón lo llevará a la ventana correspondiente.




Figura 2.6. Programa seleccionado

2.3.3. ÁREA DE NOTIFICACIONES



Figura 2.7. Área de notificación

Contiene los iconos que representan los programas residentes (programas que se cargan automáticamente al encender el computador). En algunos computadores, aparece un botón redondo  permite expandir o contraer la zona que contiene los iconos de programas residentes, como por ejemplo, el programa de mensajería instantánea Messenger etc. También aparece la hora del sistema.

2.3.4. ICONOS

Un icono es un pequeño dibujo que se utiliza para representar objetos de Windows, estos pueden ser desde programas, archivos de datos, a objetos tales como impresoras, unidades de disco o algún otro dispositivo. Al igual que los botones, los iconos tienen como objetivo ejecutar de forma inmediata a algún programa.



Figura 2.8. Icono

2.3.5. ACCESOS DIRECTOS

Es similar a un icono y representa la ubicación de un recurso, y no el recurso en sí mismo, tiene una **flecha** indicando que es un acceso indirecto y no un icono, si se elimina el acceso directo, no se elimina el programa.

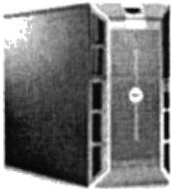




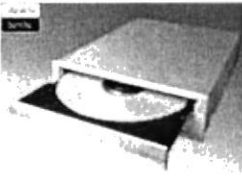


Figura 2.9. Acceso directo



CAPÍTULO 3 **REQUERIMIENTO DE HARDWARE**

3. REQUERIMIENTO DE HARDWARE

Computador	Características	Descripción
	1 Servidor	Dell PowerEdge 2900
	1 Procesador	Intel® Xeon® cuádruple E5335, 2x4 MB Cache, 2.0GHz, 1333 MHZ FSB
	2 Memorias	DIMM 1GB, 667MHz, (2x512MB) Single Ranked
	1 Tarjeta Controladora	146 GB, SAS, de 3.5 pulgadas, con velocidad de 15,000 RPM
	2 Discos duros	SAS 5/i integrado, No RAID
	1 CD-RW/DVD-ROM	IDE 48X




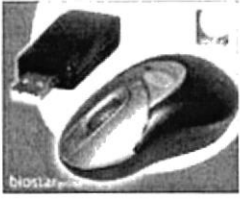
	1 Tarjeta de interfaz de red	Ethernet doble incorporada Broadcom® NetXtreme II 5708 Gigabit
	1 Monitor	analógico Dell 17 pulgadas
	1 Teclado	conexión USB
	1 Mouse	Mecánico de dos botones, con conexión USB.

Tabla.3.1 Requerimientos de hardware



CAPÍTULO 4 **REQUERIMIENTO DE SOFTWARE**

4. REQUERIMIENTO DE SOFTWARE

En el desarrollo del sitio se considerara que las páginas deberán soportar los siguientes sistemas operativos: Windows 2003 Server Standard Edition, Windows 2000, Windows XP, Windows Vista, Linux.

Deberá funcionar sin ningún problema en los navegadores comunes creados: Internet information Server, Internet Explorer, Netscape, Konqueror, Firefox; (el cliente se encargara de bajar los plugins necesarios), Framework 2.0.net, y base de datos, Microsoft® SQL Server™ 2005 Standard

La generación de cada uno de los elementos u objetos especiales sean estos: Texto, Imágenes estáticas, Imágenes dinámicas, Video, Sonido, Multimedia; serán desarrollados en base a estándares internacionales.


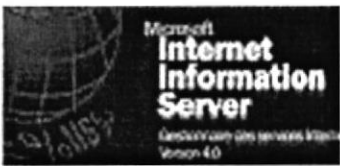


	Windows 2003 server Standard Edition
	Internet Information Server
	Framework 2.0.net
	Microsoft® SQL Server™ 2005 Standard

Tabla.4.1 Requerimientos de software



CAPÍTULO 5 **INSTALACIÓN**

5. INSTALACIÓN

5.1. PUBLICACIÓN DEL PROYECTO

Para poder publicar el proyecto se tiene que dar clic en inicio, saldrán algunas opciones que varían dependiendo de la configuración del sistema operativo, se escoge la opción todos los programas, aparecerá una lista de programas los cuales han sido instalados se escoge la de preferencia en este caso Microsoft Visual Studio 2005 y se da clic en el ejecutable como se muestra en la siguiente figura.

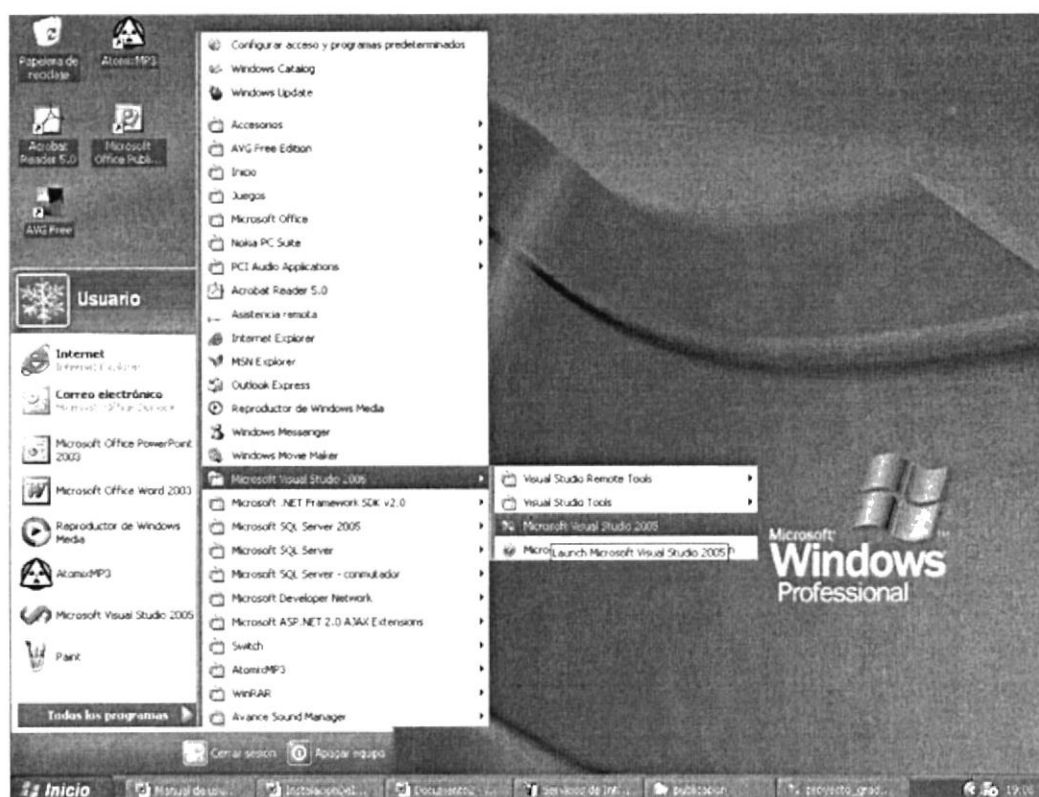


Figura 5.1. Ir a Microsoft Visual Studio

Para tener acceso a las opciones de inicio basta con pasar el mouse sobre las opciones hasta llegar al ejecutable y luego hacer clic izquierdo o también se puede recorrer con las direccionales y luego presionar enter.

Una vez abierto el programa, se presiona clic izquierdo en la opción **File** del menú estándar se despliegan varias opciones, se escoge **Open Web Site**, para abrir el proyecto

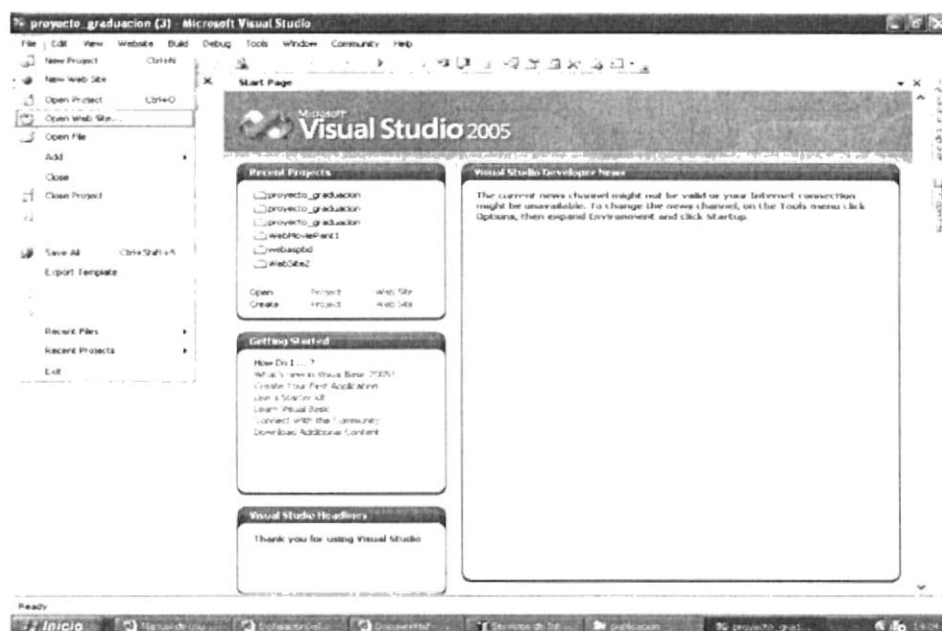


Figura 5.2. Abrir el proyecto

En esta pantalla se escoge el directorio donde se encuentra ubicado el proyecto y se da clic izquierdo en **Open**.

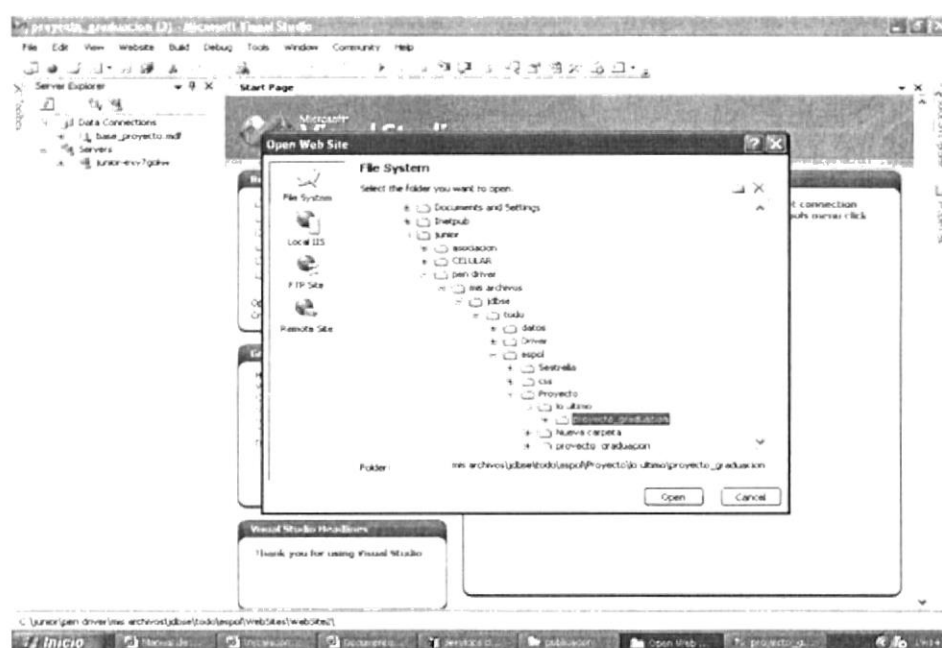


Figura 5.3. Dirección del proyecto

Una vez abierto el proyecto se va al **Solution Explorer**, con clic derecho sobre el proyecto se escoge **Publish Web Site**.



Figura 5.4. Ir a Publish Web Site

Se obtiene una nueva ventana donde se escribe la ruta para publicación del proyecto, se selecciona las dos primeras opciones y se presiona **OK** y listo, el proyecto ya esta publicado.

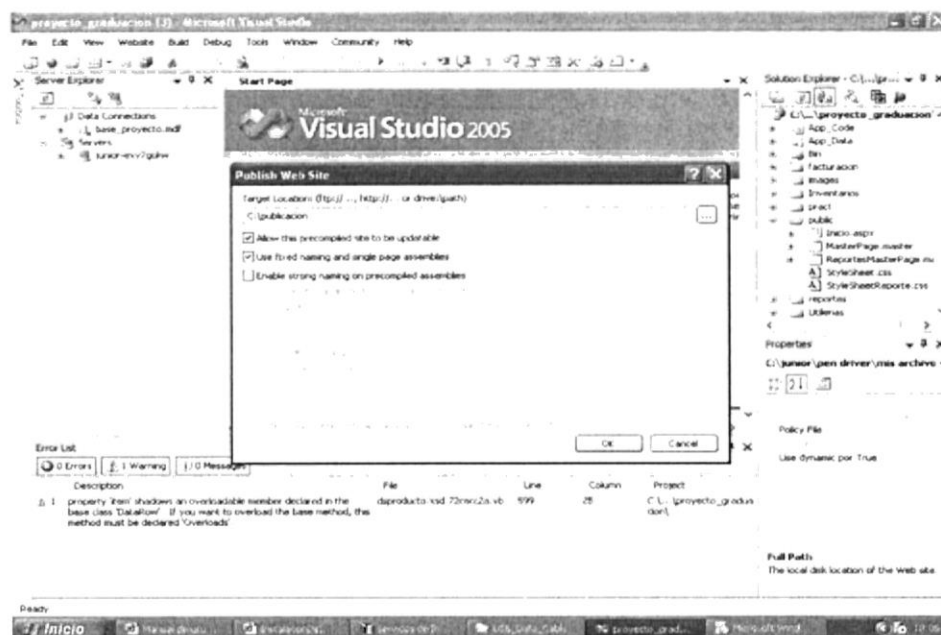


Figura 5.5. finalizar la publicación del sitio

Se verifica la ruta que se eligió en el Explorador de Windows para la publicación y aparecerá el proyecto publicado.

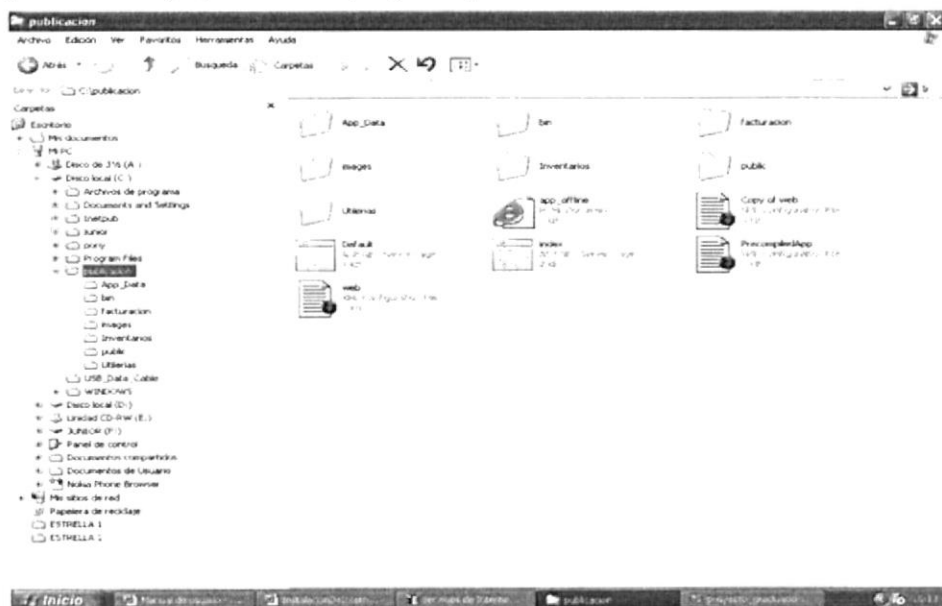


Figura 5.6. Explorador de Windows

Para verificar la publicación del proyecto es necesario abrir el explorador de Windows, de donde se puede acceder a las carpetas de las diferentes unidades.

5.2. VERIFICACIÓN DEL INTERNET INFORMATION SERVER

Hacer un clic izquierdo con el ratón o mouse sobre **Inicio** luego se escoge la opción **Panel de Control**.

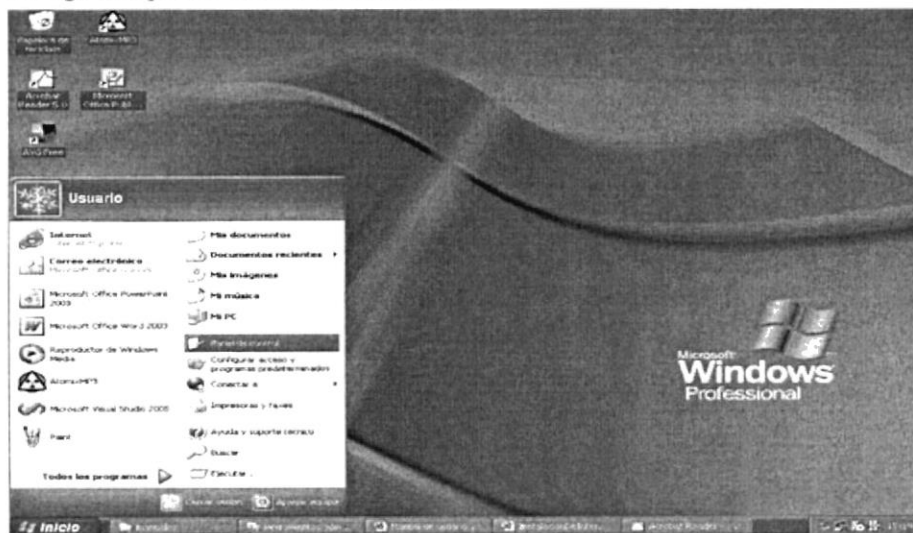


Figura 5.7. Ir a panel de control

Se obtendrá la siguiente ventana, donde aparecerán varias opciones, se escogerá, **Herramientas Administrativas** haciendo doble clic izquierdo sobre el icono.



Figura 5.8. Panel de control

Aparece la siguiente ventana, se verifica si se encuentra o no instalado nuestro Internet Information Server; en este caso no se encuentra instalado.

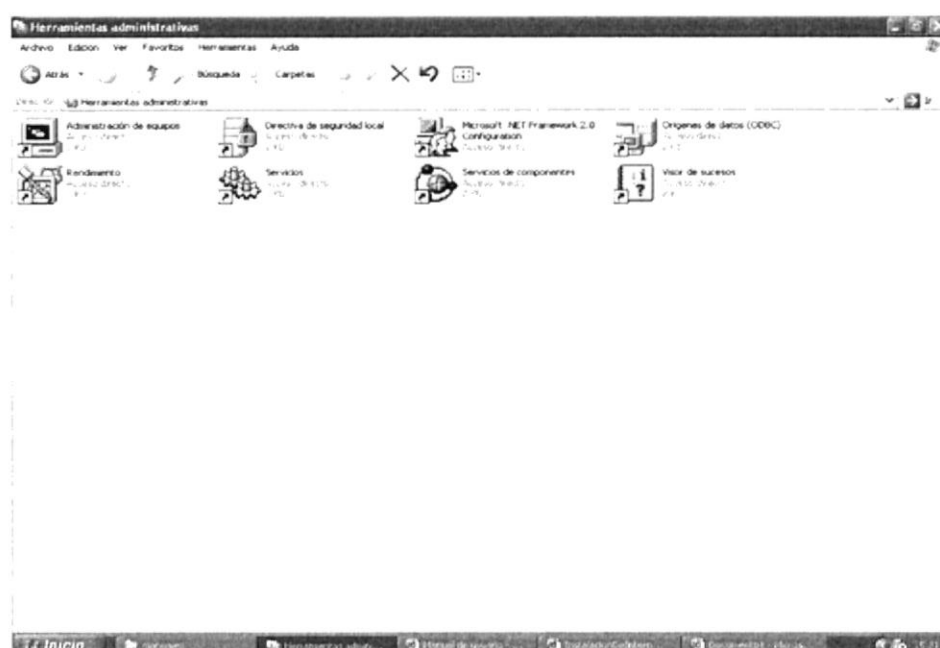


Figura 5.9. Herramientas Administrativas

5.3. MERCADERÍA DEL INTERNET INFORMATION SERVER

Se ira a panel de control en esta ocasión se escogerá la opción de agregar o quitar programas haciendo doble clic izquierdo sobre el icono.



Figura 5.10. Panel de Control

Aparece una nueva ventana se escoge la opción agregar o quitar componentes de Windows con un clic izquierdo del mouse.

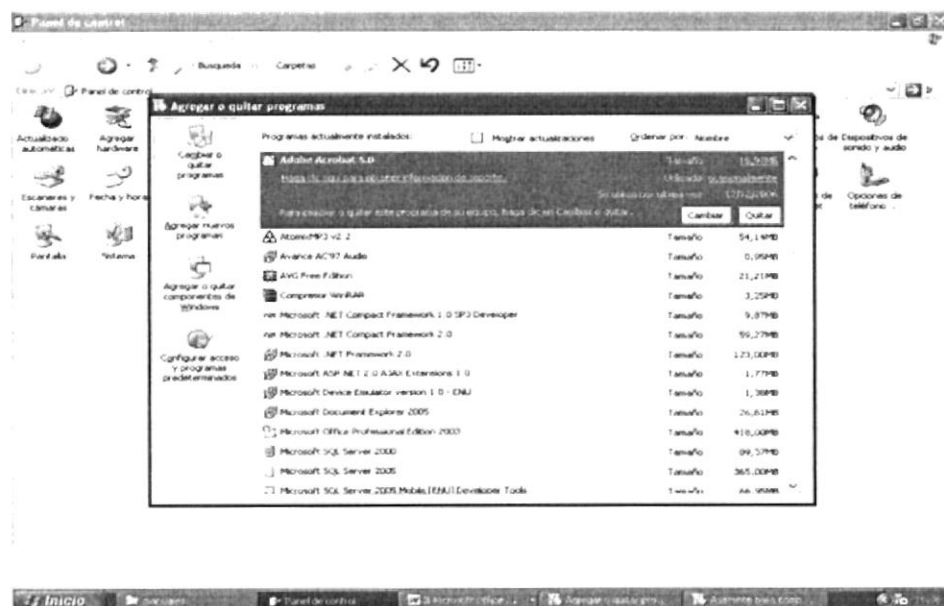


Figura 5.11. Agregar o Quitar Programas

En la ventana asistente para componentes de Windows se señala la opción Servicios de Internet Information Server haciendo un clic y luego siguiente.

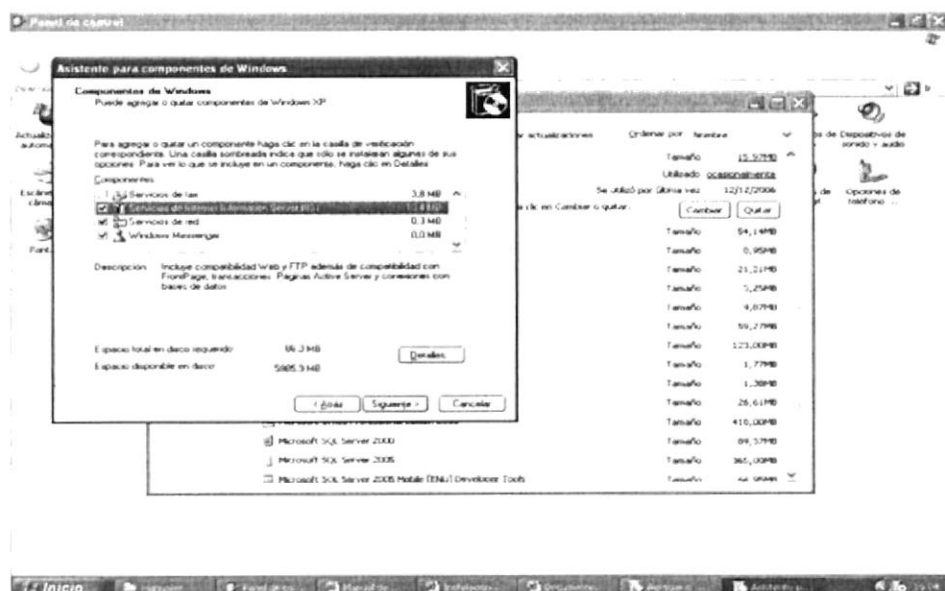


Figura 5.12. Asistente para componentes de Windows

Espere mientras el programa de instalación configura los componentes

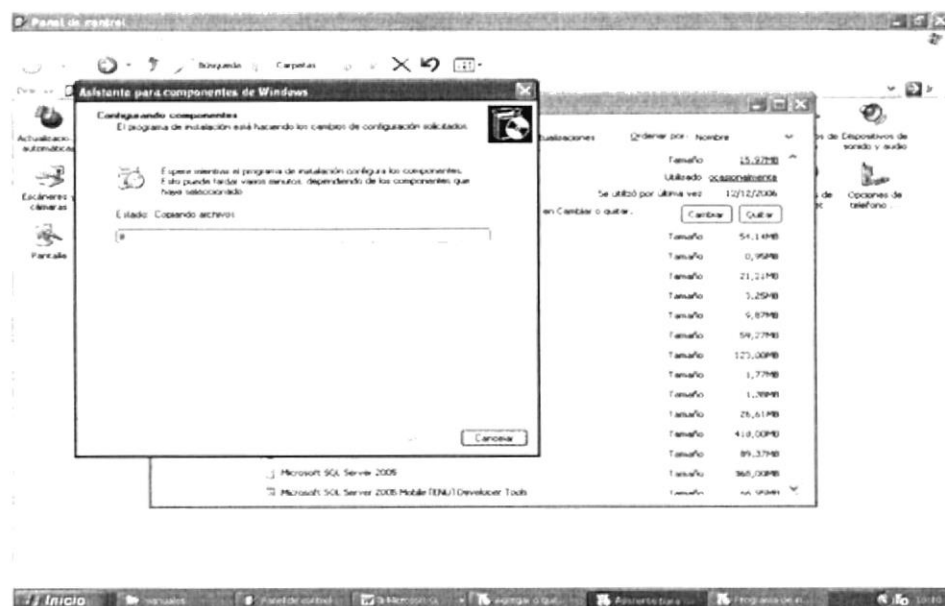


Figura 5.13. Asistente para componentes de Windows en espera

El proceso de instalación puede tardar varios minutos, es necesario insertar el disco de instalación de Windows

Después de varios minutos de espera.

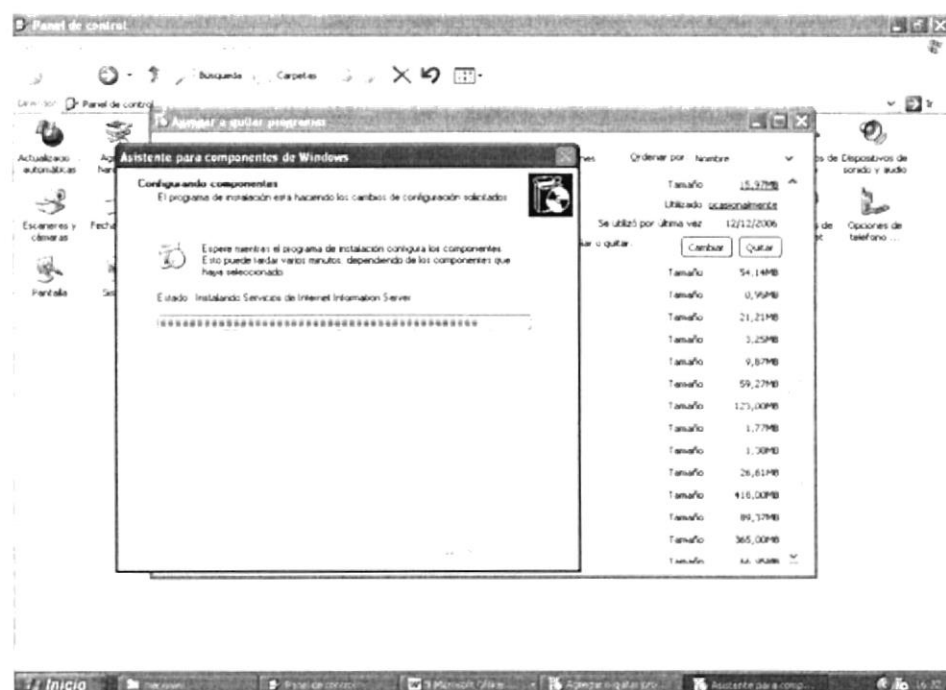


Figura 5.14. Asistente para componentes de Windows en progreso

Se da por terminado la instalación dando clic en el botón finalizar.

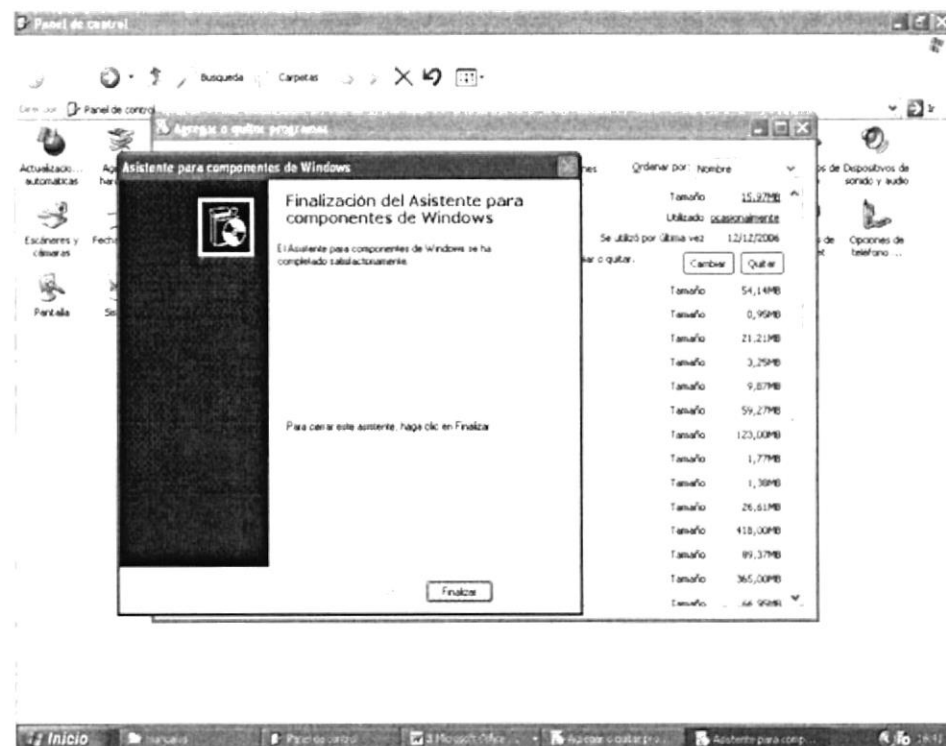


Figura 5.15. Finalizar Componentes de Windows

Se repite los pasos del sub. Capítulo 2.3 para verificar el Internet Information Server; en esta ventana si esta ya instalado, doble clic sobre el icono para acceder a el.

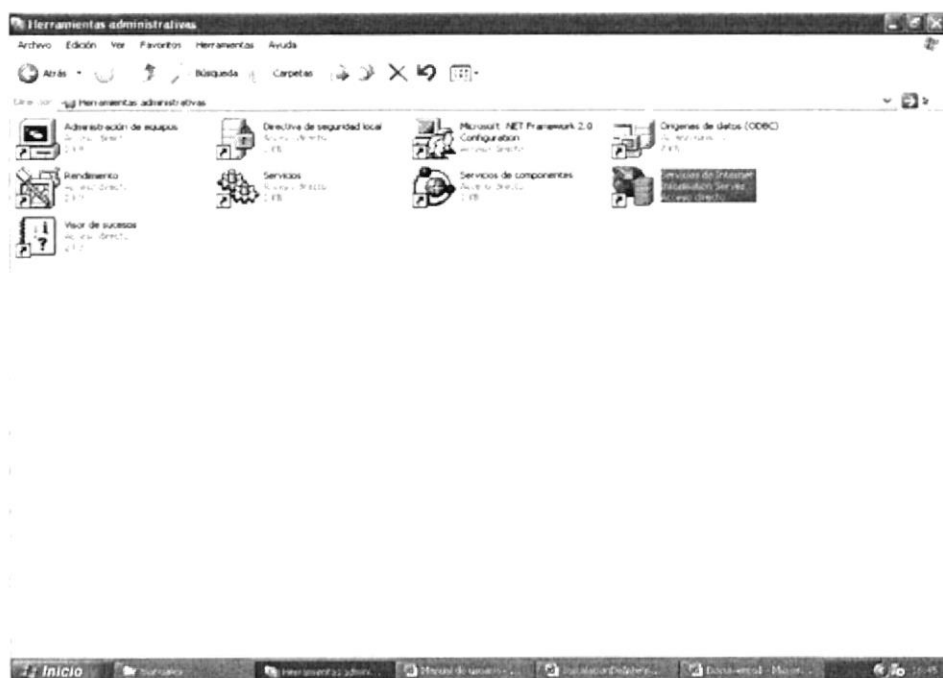


Figura 5.16. Herramientas Administrativas

Se despliega el árbol hasta llegar a **Sitios Web Predeterminado**, se da clic derecho se escoge **Nuevo** y luego **Directorio Virtual**.



Figura 5.17. Servicios de Internet Information Server

Aparece el asistente para crear un directorio virtual, se da clic en siguiente.



Figura 5.18. Asistente del Directorio Virtual

Se coloca un alias que se le va a dar al directorio virtual y se presiona siguiente.



Figura 5.19. Alias del Directorio Virtual

Se escoge el directorio de la publicación dando clic en examinar o escribiendo la ruta deseada y se presiona aceptar

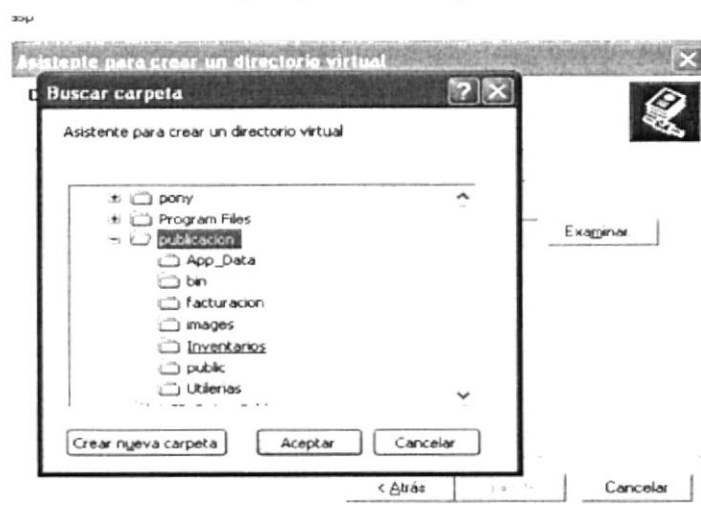


Figura 5.20. Buscar carpeta

Una vez elegida la ruta se presiona siguiente.

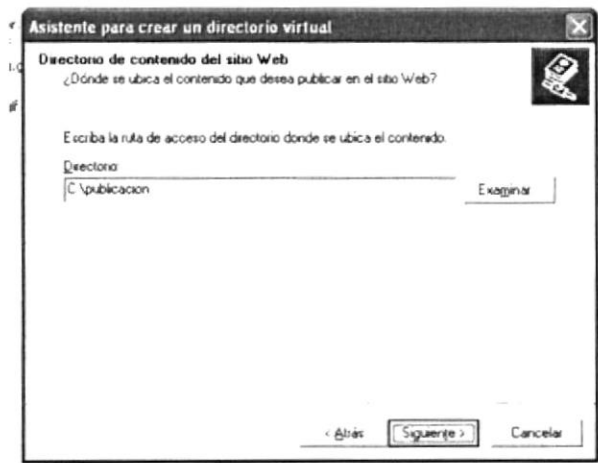


Figura 5.21. Escribir ruta

Se escoge las tres primeras opciones y luego siguiente

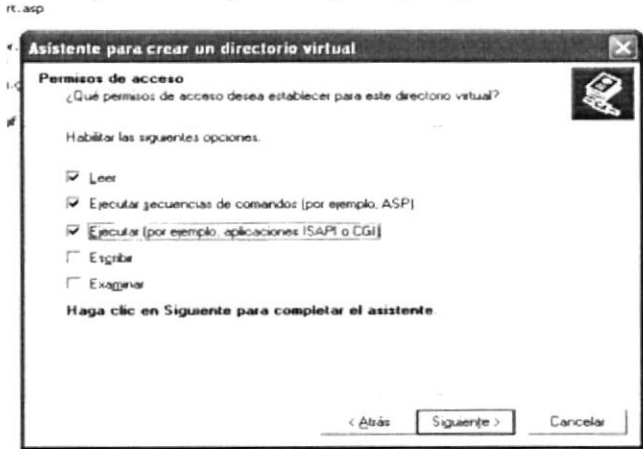


Figura 5.22. Opciones del Directorio Virtual

Luego se finaliza

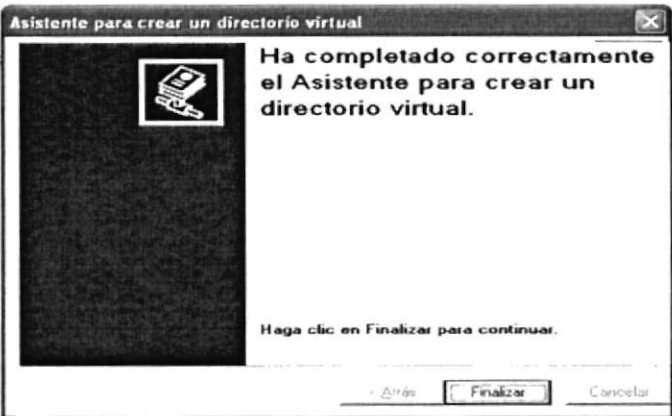


Figura 5.23. Finalizar el Asistente

Se verifica si esta el proyecto, se da clic derecho sobre el proyecto para ir a propiedades.



Figura 5.24. Ir a propiedades del proyecto

En la ventana de propiedades del proyecto se elige la pestaña de ASP.NET



Figura 5.25. Propiedades del proyecto

Se elige la versión 2.0, se da clic en aplicar, luego en aceptar, se cierra esta ventana y listo, ya hay acceso a la Web Site



Figura 5.26. Pestaña de ASP.NET



CAPÍTULO 6 **INGRESO AL PORTAL**

6. INGRESO AL PORTAL

Para poder tener acceso al portal se da doble clic sobre el icono ubicado en el escritorio de Windows.

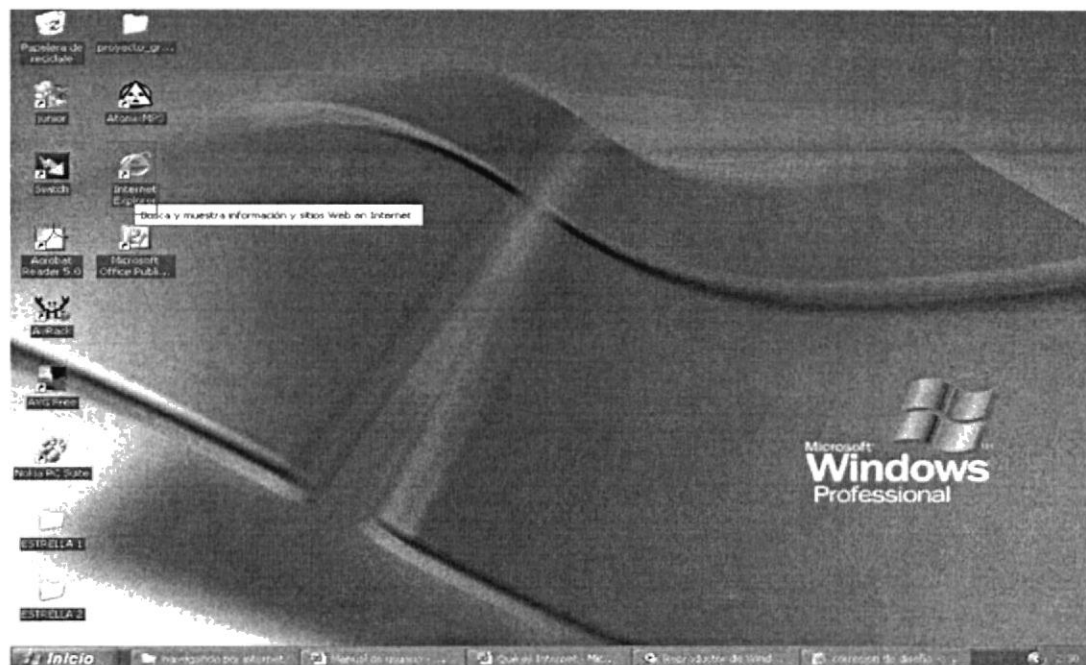


Figura 6.1. Escritorio de Windows

Aparece la siguiente página donde escribe la dirección y luego se presiona enter para cargar la página deseada.

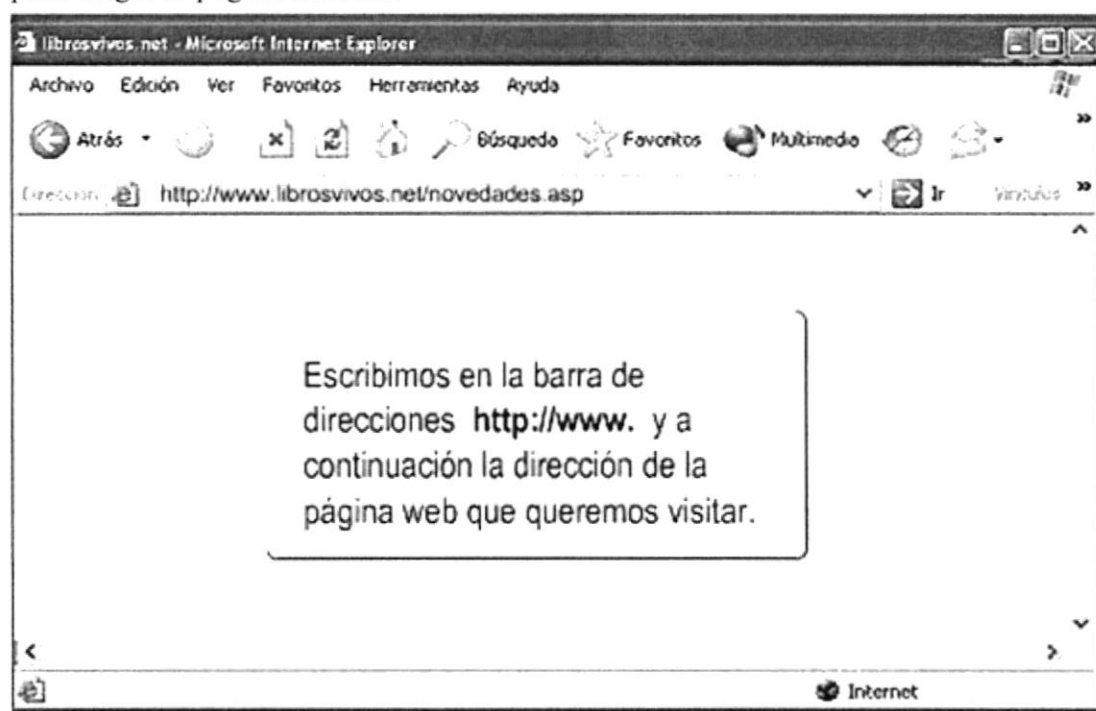


Figura 6.2. Internet Explorer

Una vez cargada se tendrá acceso a su contenido y se podrá navegar entre sus páginas

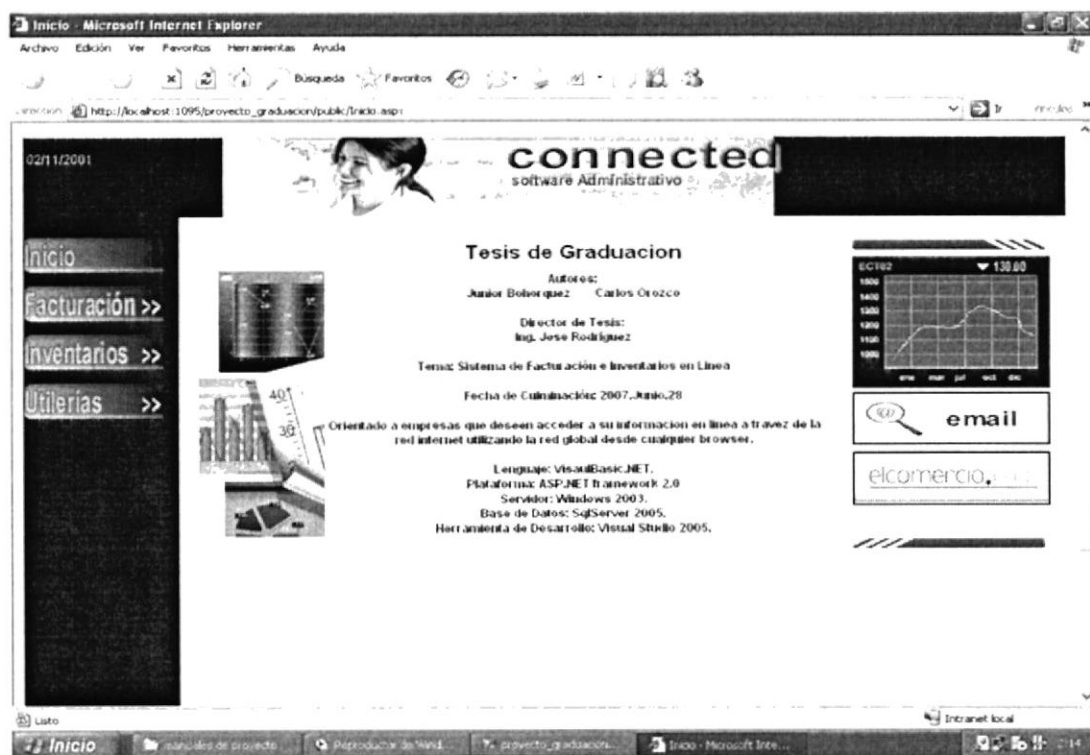


Figura 6.3. Página cargada



CAPÍTULO 7 **FUNCIONAMIENTO DEL SISTEMA**

7. FUNCIONAMIENTO DEL SISTEMA

Esta parte del manual corresponde al buen funcionamiento del “Sistema De Facturación E Inventario Desde Ambiente Web”; se ilustrará y explicará cada una de las formas como y en que orden deben ser operadas las páginas.

7.1. PÁGINA DE INICIO

A continuación se muestra la página de inicio que contiene el menú que lleva a las diferentes opciones de los módulos de facturación, inventario y utilerías.

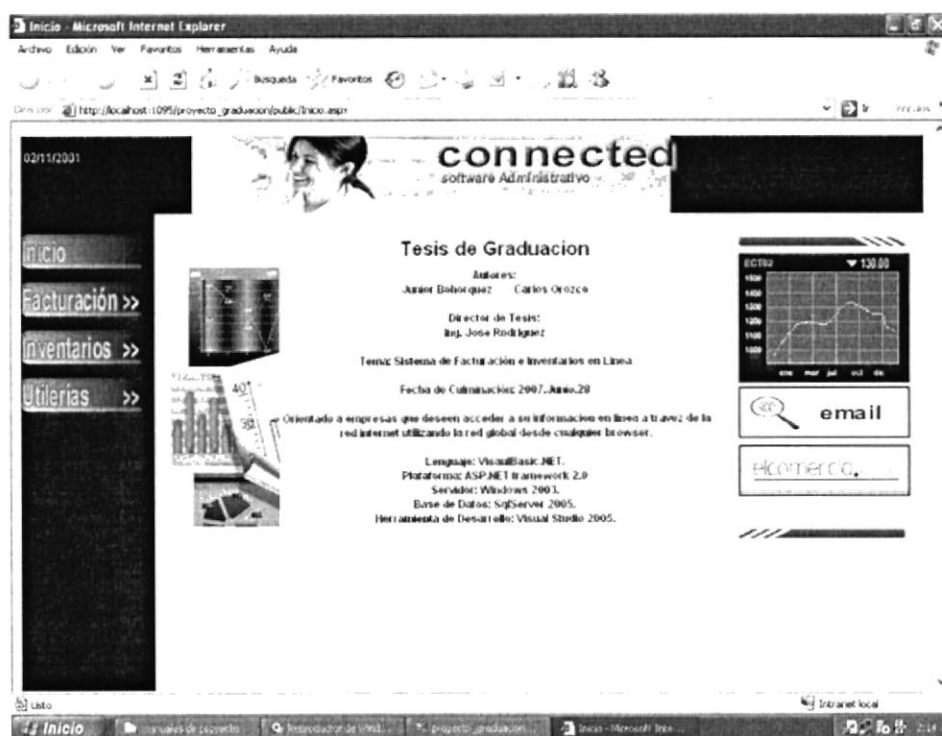


Figura 7.1. Página de Inicio

En esta página se muestran las opciones: **Catalogo de productos**, **Directorio de Vendedores**, **Directorio de Clientes**; de la opción **Archivos** del modulo de **Facturación**



Figura 7.2. Opción Archivos del Modulo de Facturación

En esta página se muestran las opciones: **Facturación** y **Devoluciones** de la opción **Transacciones** del modulo de **Facturación**



Figura 7.3. Opción Transacciones del Modulo de Facturación

En esta página se muestran las opciones: **Ventas, Ventas Clientes, Ventas Productos** de la opción **Reportes** del modulo de **Facturación**



Figura 7.4. Opción Reportes del Modulo de Facturación

En esta página se muestran la opción **Directorio de proveedores** de la opción **Archivos** del modulo de **Inventarios**



Figura 7.5. Opción Archivos del Modulo de Inventario

En esta página se muestran las opciones: **Ingresos y Egresos** de la opción **Transacciones** del modulo de **Inventarios**



Figura 7.6. Opción Transacciones del Modulo de Inventario

En esta página se muestran las opciones: **Ingresos, Ingresos por Proveedor, Kardex e Inventarios** de la opción **Reportes** del modulo de **Inventarios**



Figura 7.7. Opción Reportes del Modulo de Inventario

En esta página se muestran las opciones: **Directorio de Líneas**, **Directorio de Grupos**, **Directorios de Marcas** **Directorio de Países**, **Directorio de estados**, y **Directores de Ciudades**, modulo de **Utilerías**

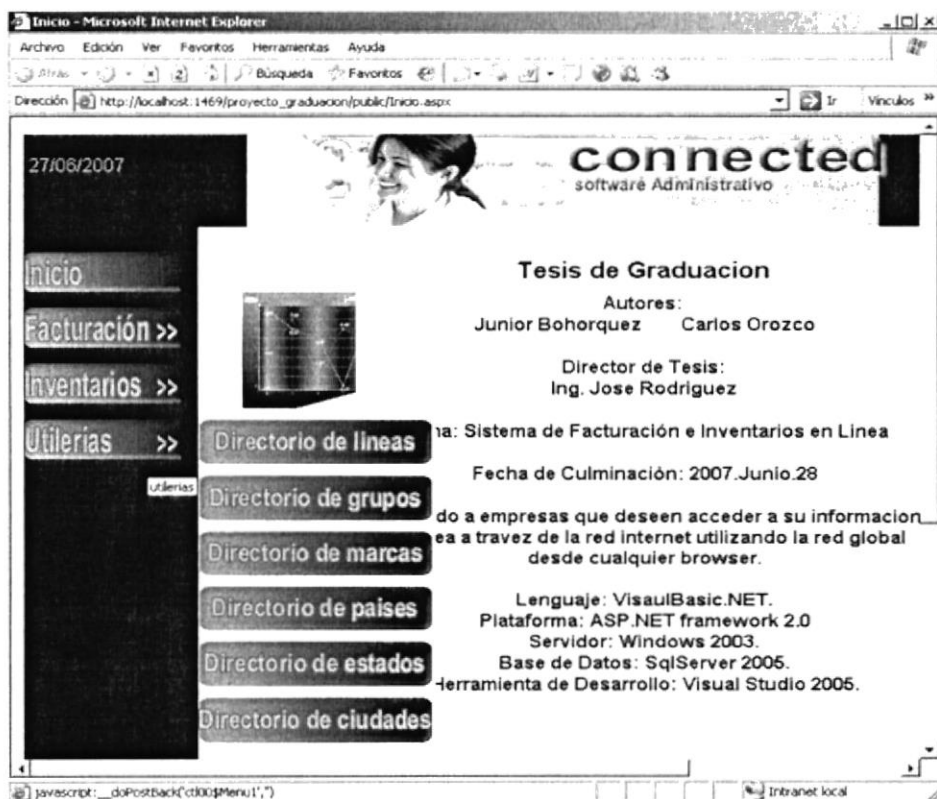


Figura 7.8. Opciones del Modulo de Utilerías

Cuando el programa va ser utilizado por primera vez, es necesario que siga el orden que se detalla a continuación, sobre el llenado de las tablas a través de las páginas correspondientes; para que el sitio Web funcione de una manera optima.

7.2. INGRESO DE DATOS DE LA TABLA PAÍS

En esta página se puede, ingresar, modificar, eliminar y consultar datos sobre un país

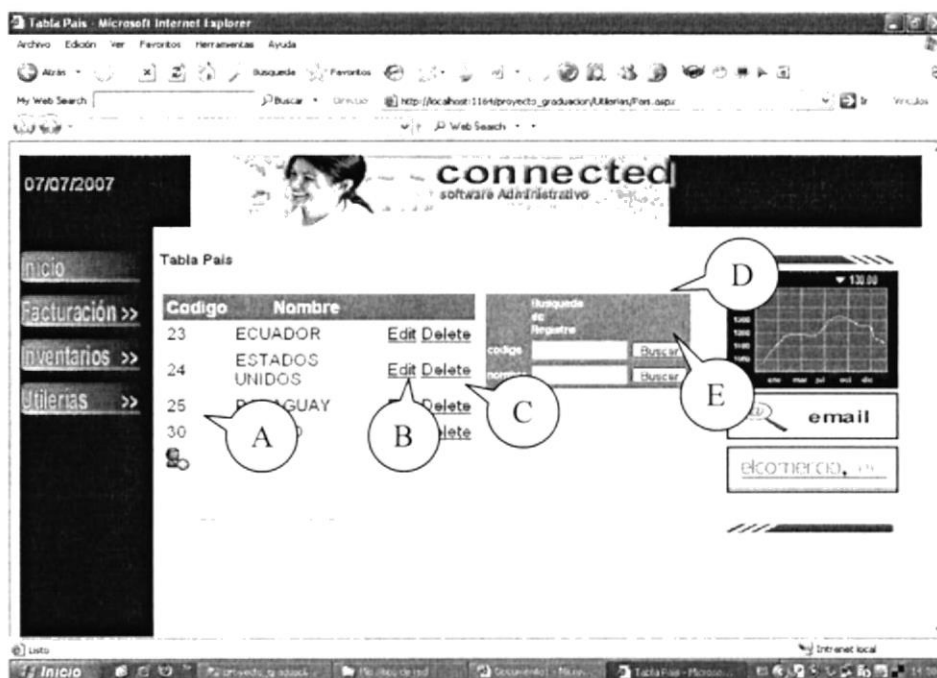


Figura 7.9. Página País

A	Ingresar un nuevo elemento
B	Modificar un elemento existente
C	Eliminar un elemento existente
D	Buscar un registro por código
E	Buscar un registro por nombre

Tabla.7.1. Descripción de la Página País

Los botones y link detallados en este cuadro realizan las mismas funciones en todos los formularios.

Esta página esta lista para ingresar datos de un país luego de haber presionado sobre el botón nuevo, una vez ingresado los datos, se presiona Update y automáticamente se guardará nuestro registro.

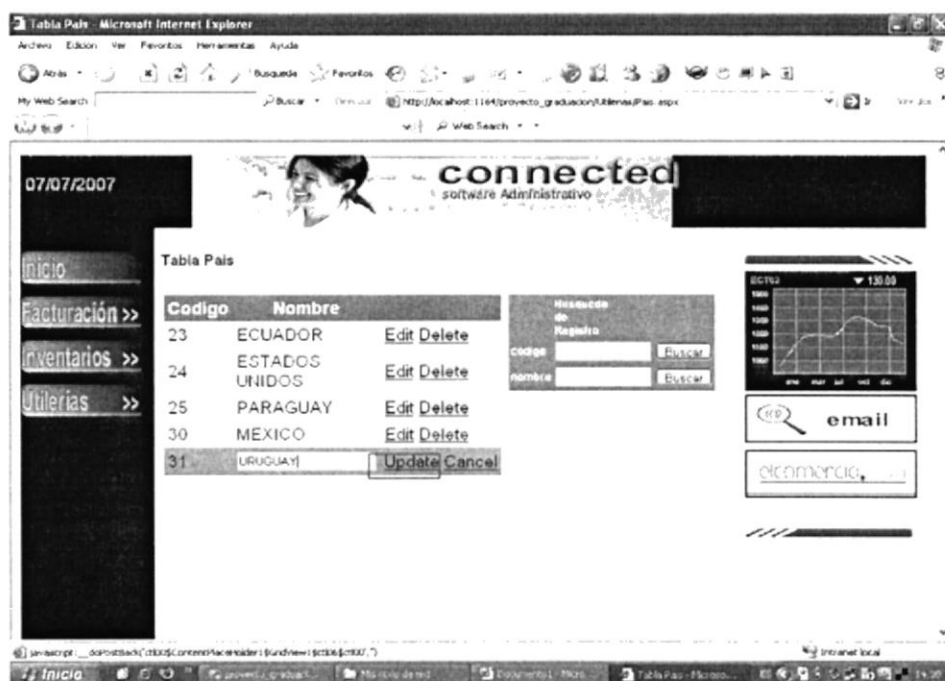


Figura 7.10. Ingresar País

7.3. INGRESANDO DATOS A LA TABLA ESTADO

Se ingresa datos de estados y se escoge un país los cuales fueron ingresados en la página anterior

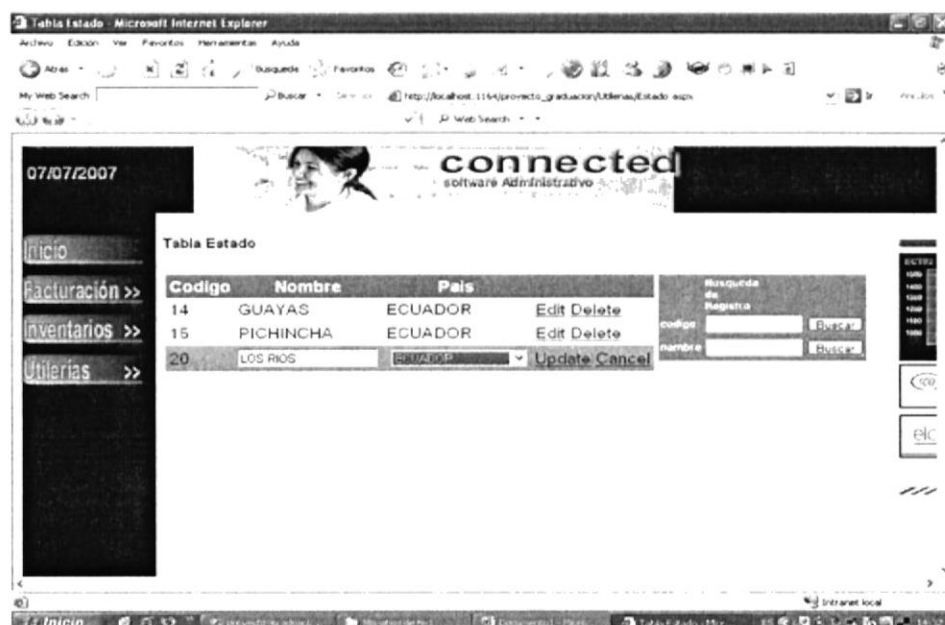


Figura 7.11. Ingresar Estado

7.4. INGRESANDO DATOS A LA TABLA CIUDAD

Esta página esta lista para grabar una nueva ciudad además permite escoger un estado que fue ingresado en la pantalla anterior.



Figura 7.12. Ingresar Ciudad

7.5. INGRESANDO DATOS A LA TABLA LÍNEAS

Esta página esta lista para grabar un nuevo registro de líneas.



Figura 7.13. Ingresar Líneas

7.6. INGRESANDO DATOS A LA TABLA GRUPOS

Esta página esta lista para ingresar un nuevo registro de líneas.

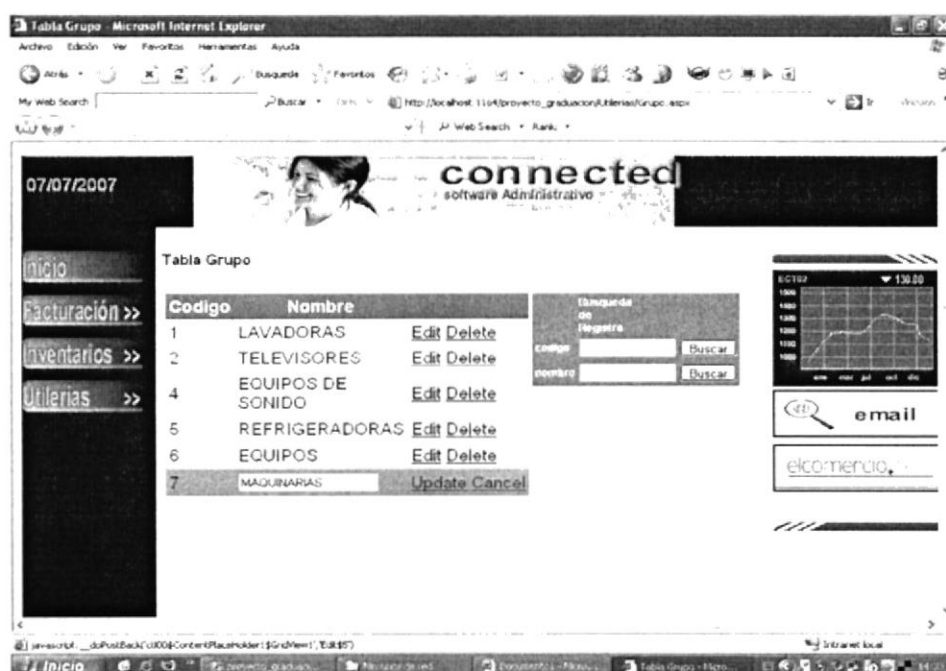


Figura 7.14. Ingresar Grupos

7.7. INGRESANDO DATOS A LA TABLA MARCAS

Esta página esta lista para ingresar un nuevo registro de Marca.

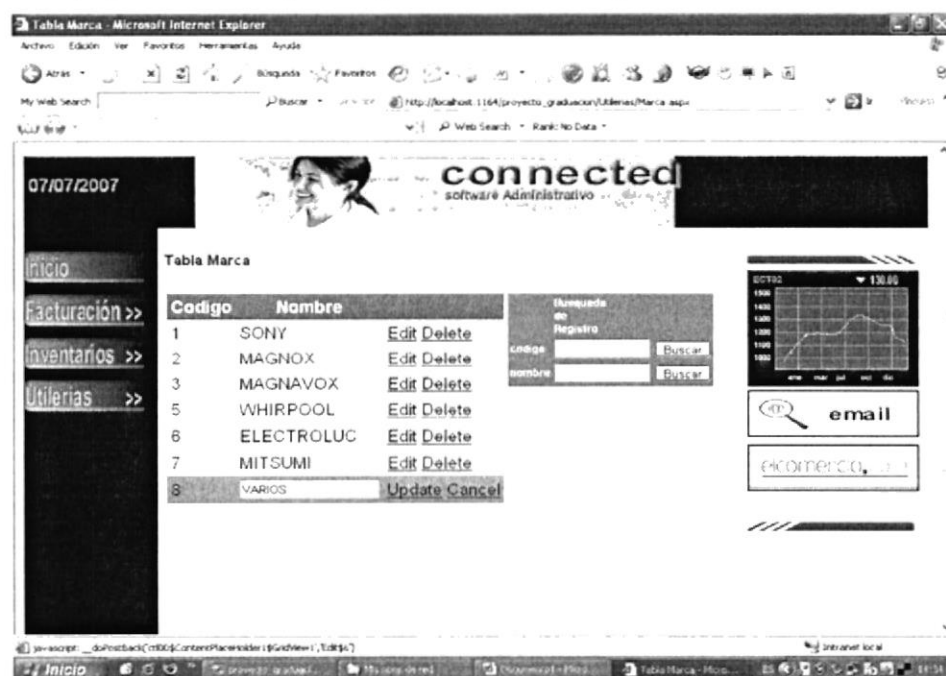


Figura 7.15. Ingresar Marcas

7.8. INGRESANDO DATOS A LA TABLA PROVEEDOR

Esta página esta lista para ingresar un nuevo proveedor.



Figura 7.16. Ingresar Proveedores

7.9. INGRESANDO DATOS A LA TABLA VENDEDOR

Esta página esta lista para ingresar un nuevo vendedor.

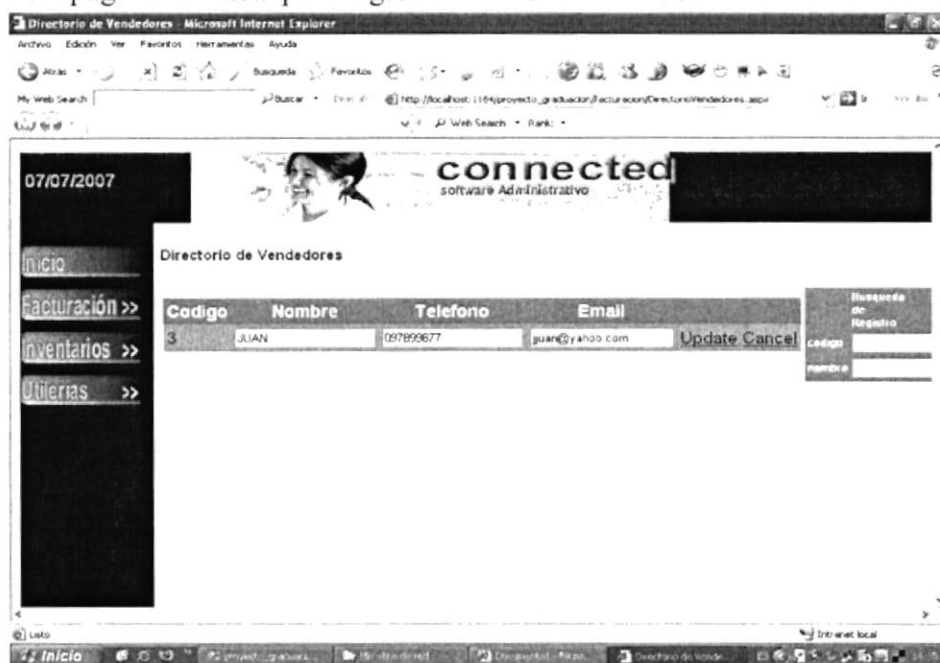


Figura 7.17. Ingresar Vendedores

7.10. INGRESANDO DATOS A LA TABLA CLIENTES

Esta página esta lista para ingresar los datos de un nuevo cliente.



Figura 7.18. Ingresar Clientes

7.11. INGRESANDO DATOS A LA TABLA PRODUCTO

En esta página se muestra el catalogo de todos los productos ingresados.

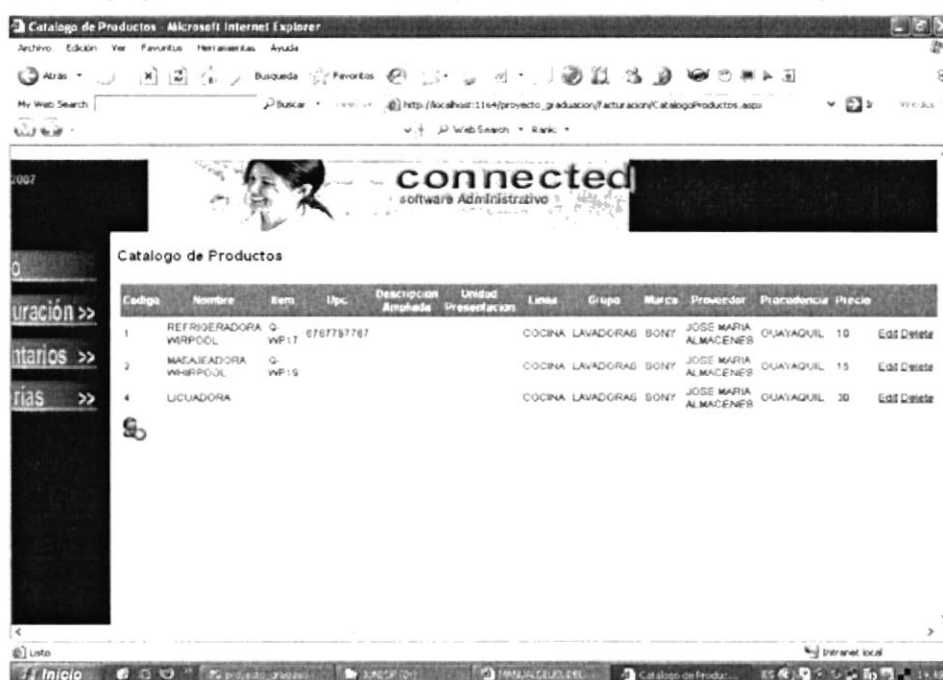


Figura 7.19. Ingresar Clientes

7.12. OPERANDO EN LA PÁGINA DE INGRESOS

En esta página se detalla cada una de las opciones a realizarse en este tipo de formulario

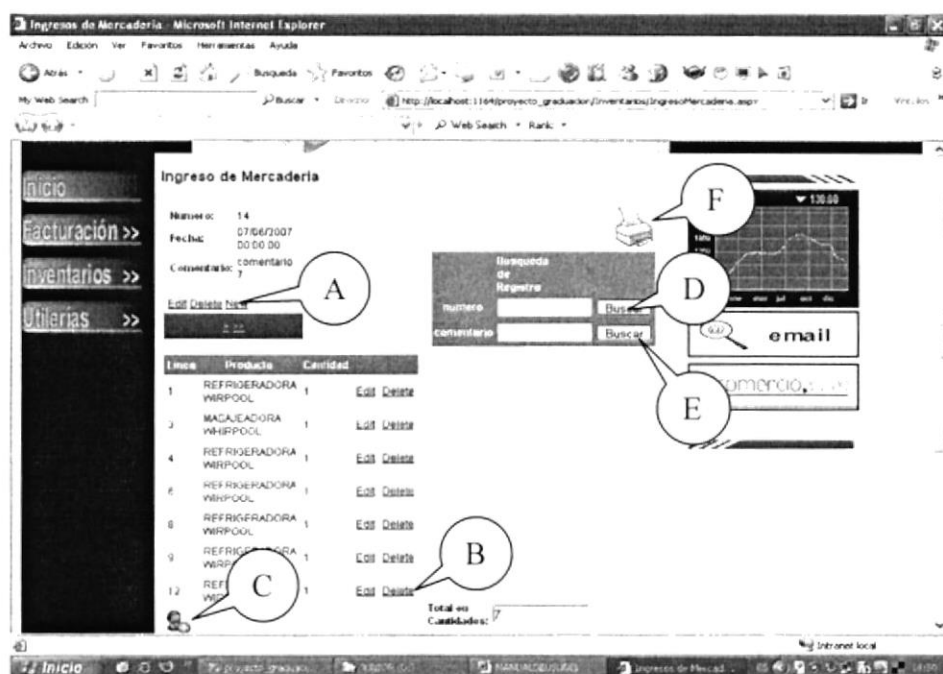


Figura 7.20. Página de mercadería

A	Modificar, Eliminar, Ingresar un registro
B	Modificar, Eliminar un producto
C	Ingresar un nuevo producto
D	Buscar un registro por código
E	Buscar un registro por nombre
F	Imprimir un reporte de ingresos

Tabla.7.2. Descripción de Página de Mercadería

Los botones y link detallados en este cuadro realizan las mismas funciones en todos los formularios.

7.12.1. INGRESOS

En esta pantalla se escogió la opción **D** donde se podrá ingresar la fecha y un comentario, luego Update para grabarlo.



Figura 7.21. Ingresos

7.12.2. INGRESANDO PRODUCTOS A UN REGISTRO

En esta pantalla se escogió la opción **E** donde se ingresara un nuevo producto, la cantidad y luego presionar Update para obtener el registro.



Figura 7.22. Ingreso de Producto

7.12.3. IMPRIMIR UN REPORTE DE INGRESOS

Esta pantalla muestra la opción **F**, el reporte de ingreso de mercadería de donde se podrá imprimir.



Figura 7.23. Reporte de Ingreso de Mercadería

7.13. EGRESO DE MERCADERÍA

En esta página tiene el mismo funcionamiento que la página de ingresos a diferencia que en esta página se realizan los egresos.



Figura 7.24. Egreso de Mercadería

7.14. OPERANDO EN LA PÁGINA DE FACTURACIÓN

Esta es la forma de llenar la factura dando un clic en nuevo aparece la siguiente pantalla

Figura 7.25. Página de Facturación

7.14.1. REPORTE DE LA FACTURA

Esta página muestra el reporte de la factura listo para ser impresa.

Figura 7.26. Reporte de Factura

7.15. OPERANDO EN LA PÁGINA DE DEVOLUCIÓN

Esta página muestra las devoluciones realizadas y por realizar.

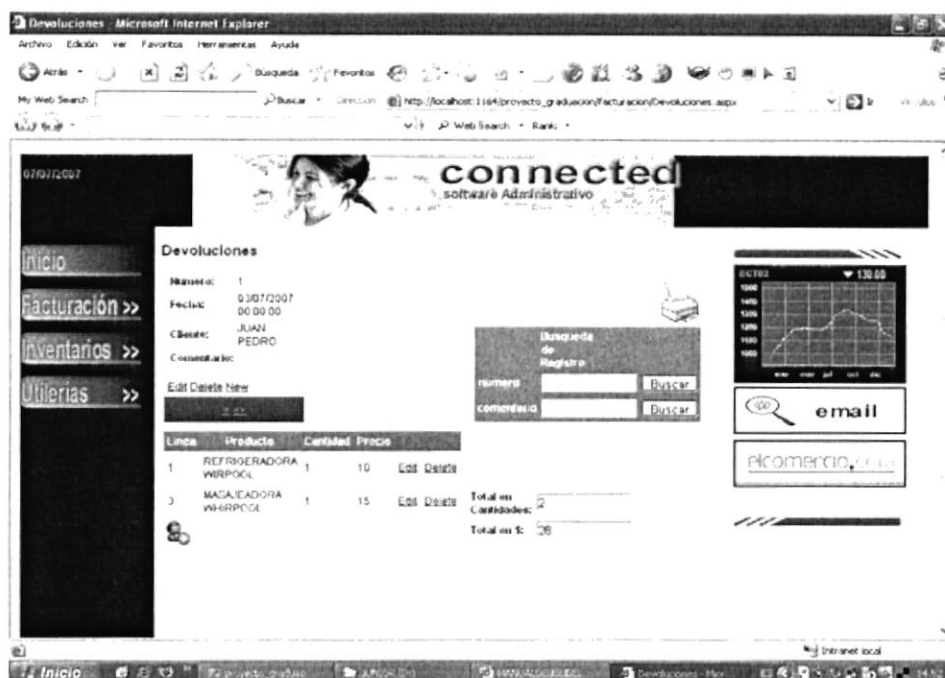


Figura 7.27. Página de Devoluciones

7.15.1. BUSCA DE FACTURA PARA DEVOLUCIÓN

Esta página muestra la manera de buscar la factura para realizar la devolución.

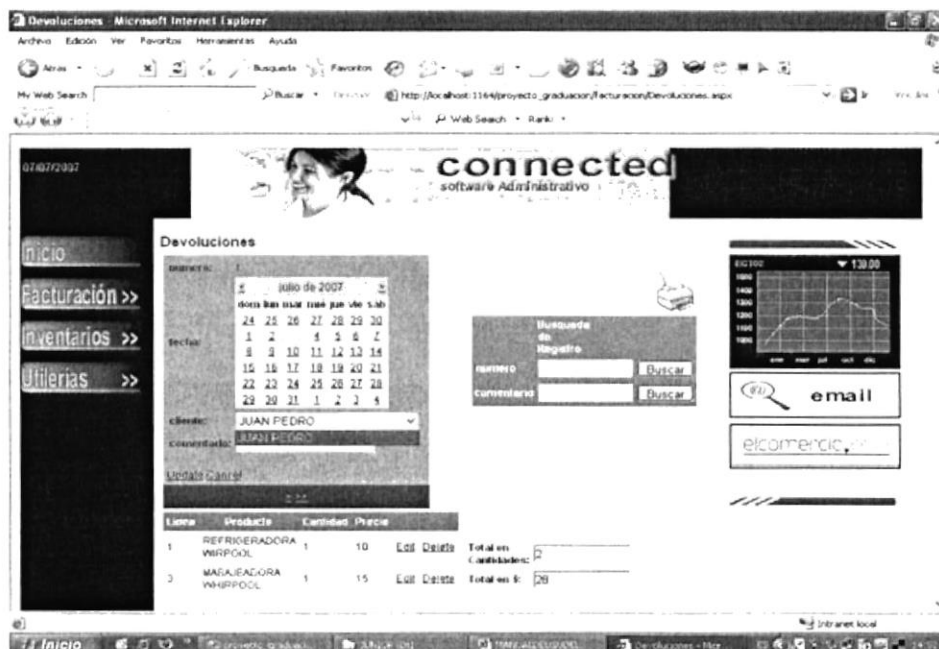


Figura 7.28. Buscar Factura a Devolver

7.15.2. BUSCA DE PRODUCTO PARA DEVOLUCIÓN

Esta página muestra la manera de buscar el producto para realizar la devolución.



Figura 7.29. Elige Producto a Devolver

7.15.3. REPORTE DE DEVOLUCIÓN

Esta página muestra el reporte de devolución listo para ser impresa.



Figura 7.30. Reporte de Devolución

7.16. PÁGINA DE REPORTE DE VENTAS

Esta página da a escoger desde que fecha hasta que fecha se va a realizar el reporte, para visualizar el reporte se presiona la imagen imprimir

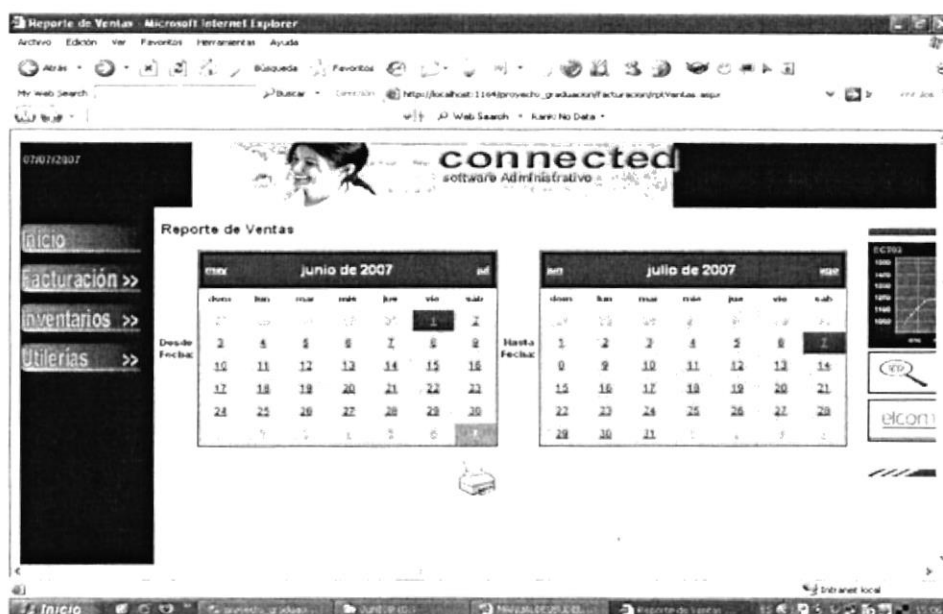


Figura 7.31. Ventas Generales

7.16.1. REPORTE DE VENTAS

Esta página muestra el reporte de ventas general.

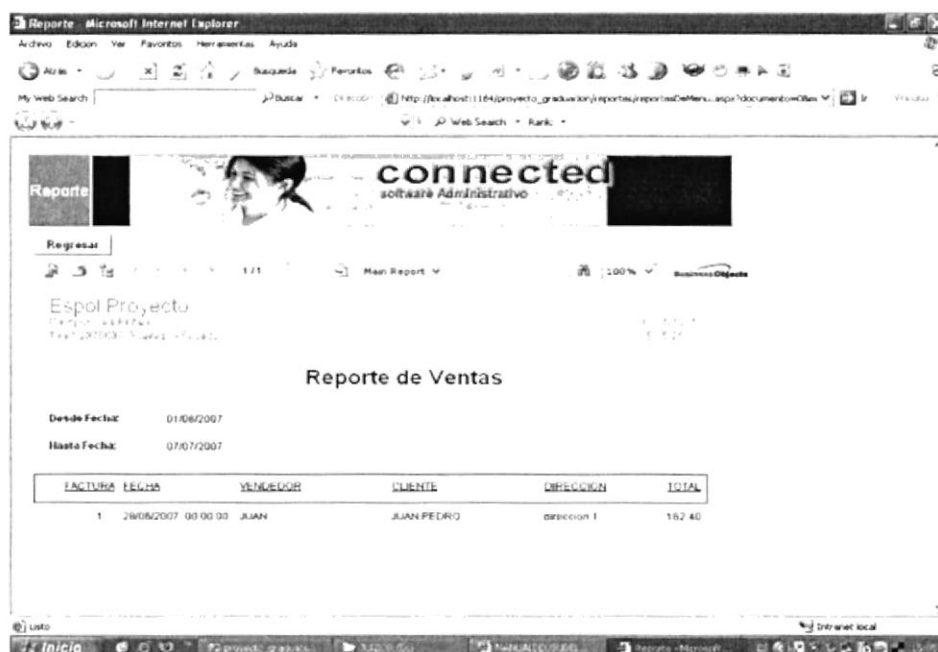


Figura 7.32. Reporte de ventas

7.17. PÁGINA DE REPORTE DE VENTAS POR CLIENTE

Esta página da a escoger desde que fecha hasta que fecha se va a realizar el reporte, además permite escoger el cliente, para visualizar el reporte se presiona la imagen imprimir

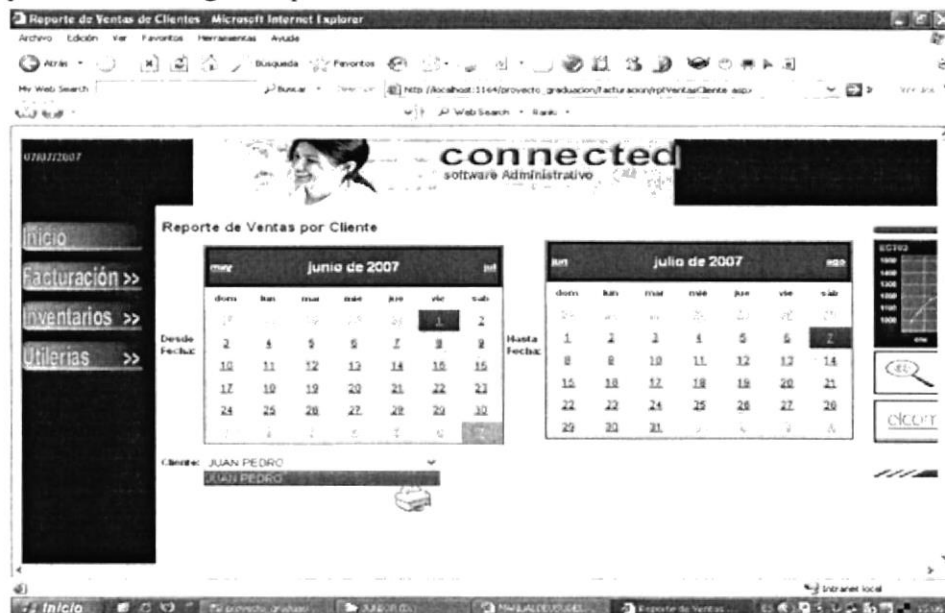


Figura 7.33. Ventas por Clientes

7.17.1. REPORTE DE VENTAS POR CLIENTES

Esta página muestra el reporte de ventas por clientes.

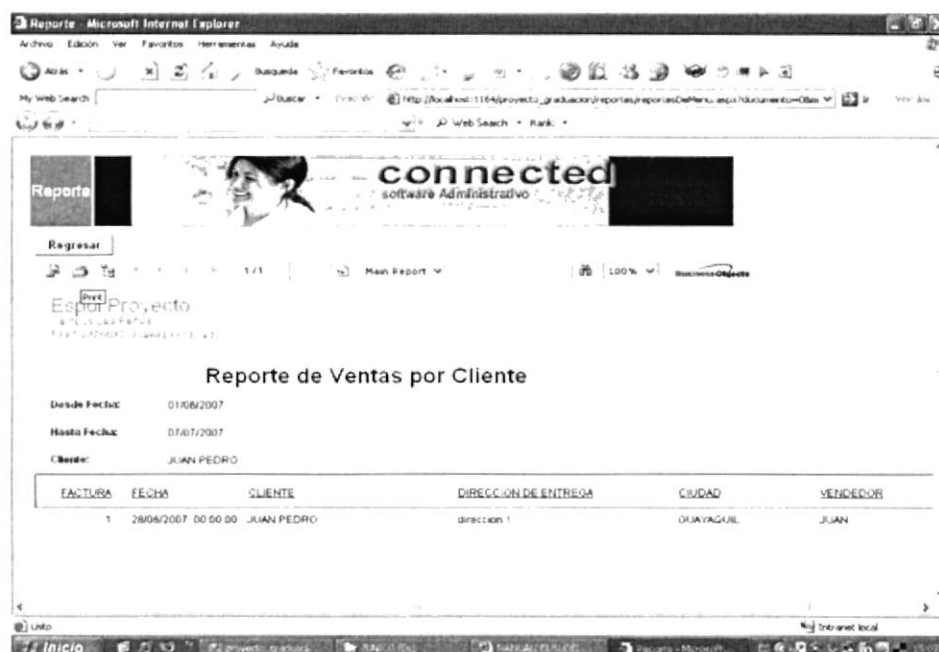


Figura 7.34. Reporte de Ventas por Clientes

7.18. PÁGINA DE REPORTE DE VENTAS POR PRODUCTO

Esta página da a escoger desde que fecha hasta que fecha se va a realizar el reporte, además permite escoger el producto, para visualizar el reporte se presiona la imagen imprimir.



Figura 7.35. Ventas por Productos

7.18.1. REPORTE DE VENTAS POR PRODUCTOS

Esta página muestra el reporte de ventas por productos.

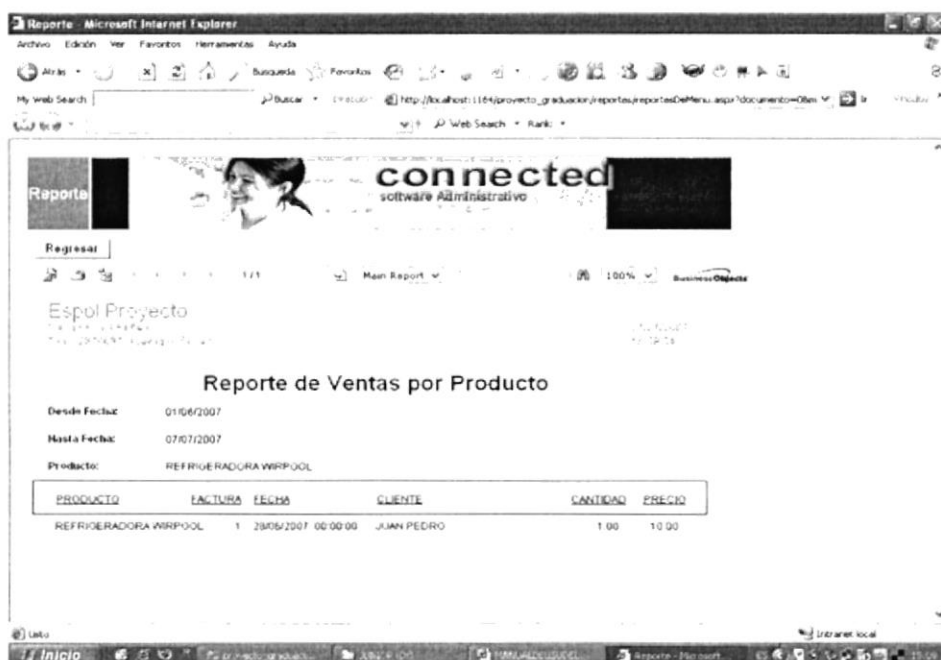


Figura 7.36. Reporte de Ventas por Productos

7.19. PÁGINA DE REPORTE DE INGRESOS

Esta página da a escoger desde que fecha hasta que fecha se va a realizar el reporte, para visualizar el reporte se presiona la imagen imprimir

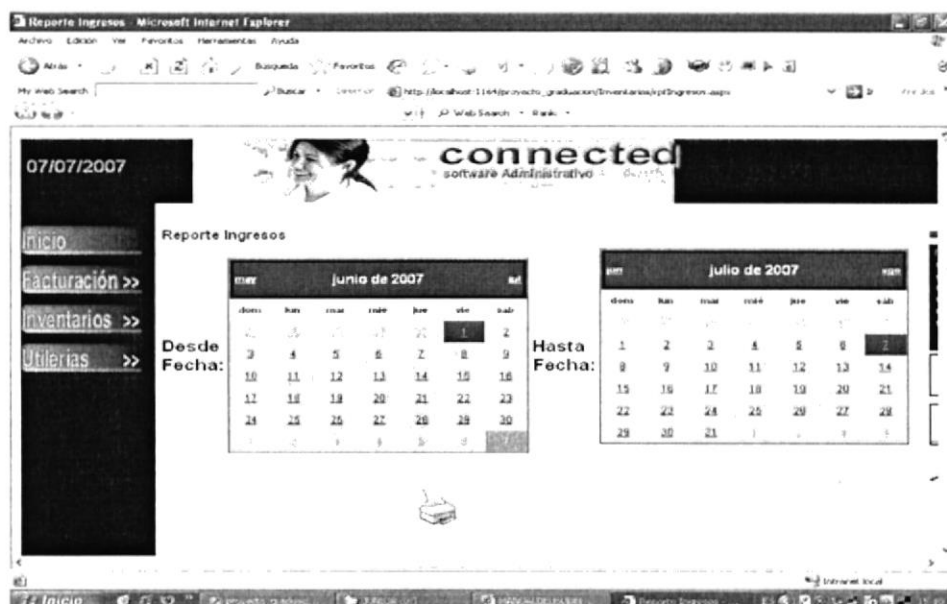


Figura 7.37. Pantalla de Reportes de Ingresos

7.19.1. REPORTE DE INGRESOS

Esta página muestra el reporte de ingresos.

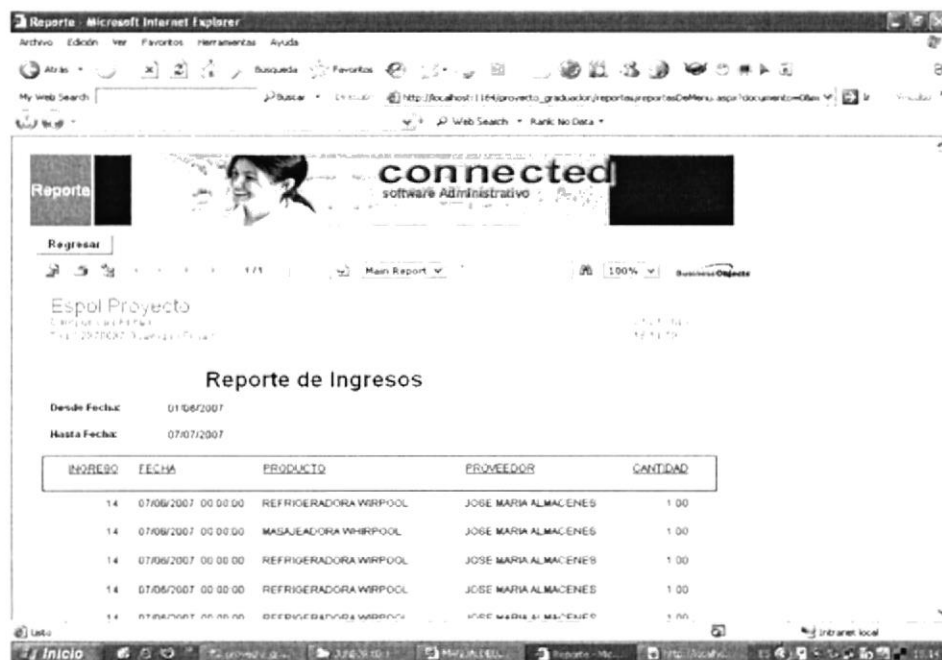


Figura 7.38. Reportes de Ingresos

7.20. PÁGINA DE REPORTE DE INGRESOS POR PROVEEDOR

Esta página da a escoger desde que fecha hasta que fecha se va a realizar el reporte, además permite escoger el proveedor, para visualizar el reporte se presiona la imagen imprimir

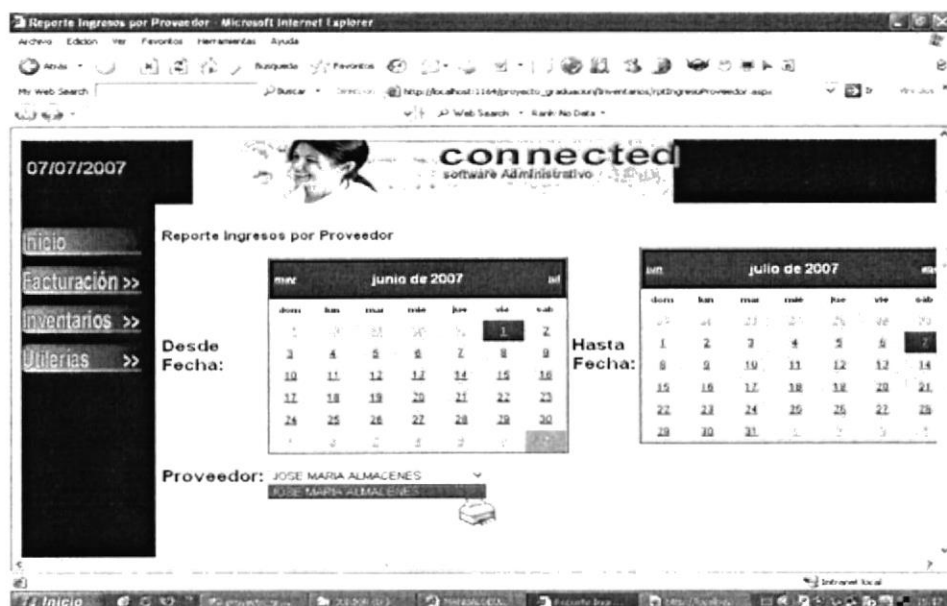


Figura 7.39. Pantalla de Reportes de Ingresos por Proveedor

7.20.1. REPORTE DE INGRESOS POR PROVEEDOR

Esta página muestra el reporte de ingresos por proveedor.

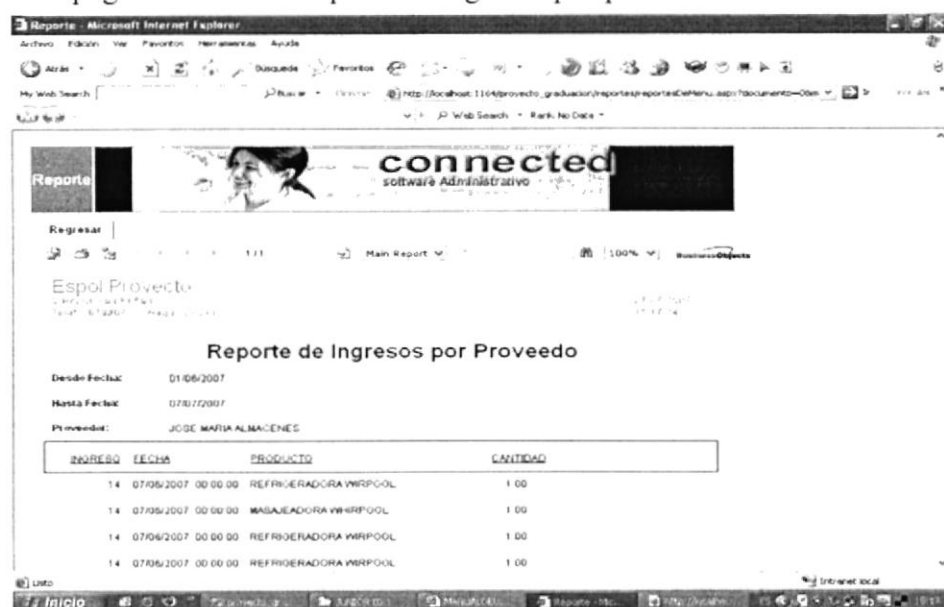


Figura 7.40. Reportes de Ingresos por Proveedor

7.21. PÁGINA DE REPORTE DEL KARDEX

Esta página da a escoger desde que fecha hasta que fecha se va a realizar el reporte, además permite escoger el producto, para visualizar el reporte se presiona la imagen imprimir

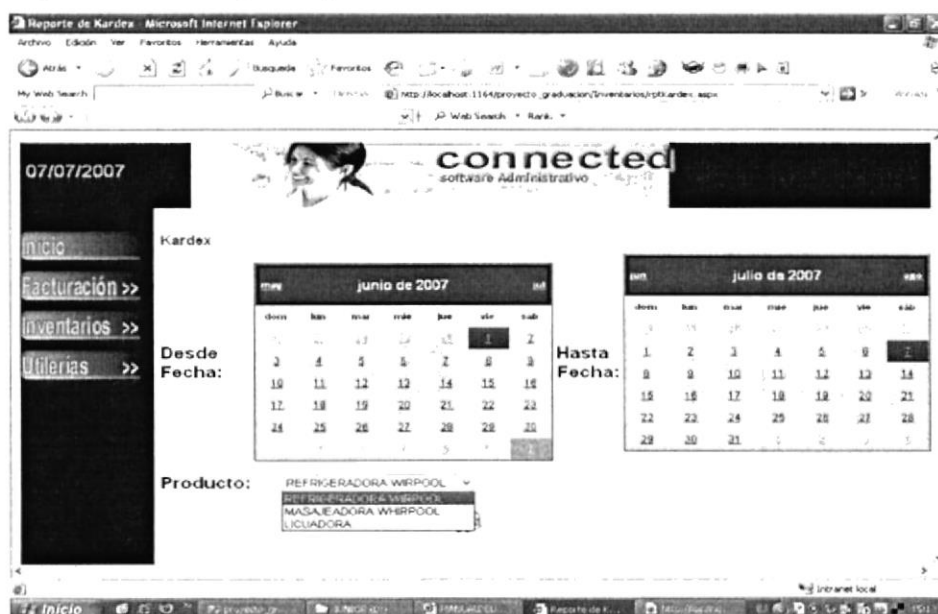


Figura 7.41. Pantalla del Kardex

7.21.1. REPORTE DEL KARDEX

Esta página muestra el reporte del Kardex.

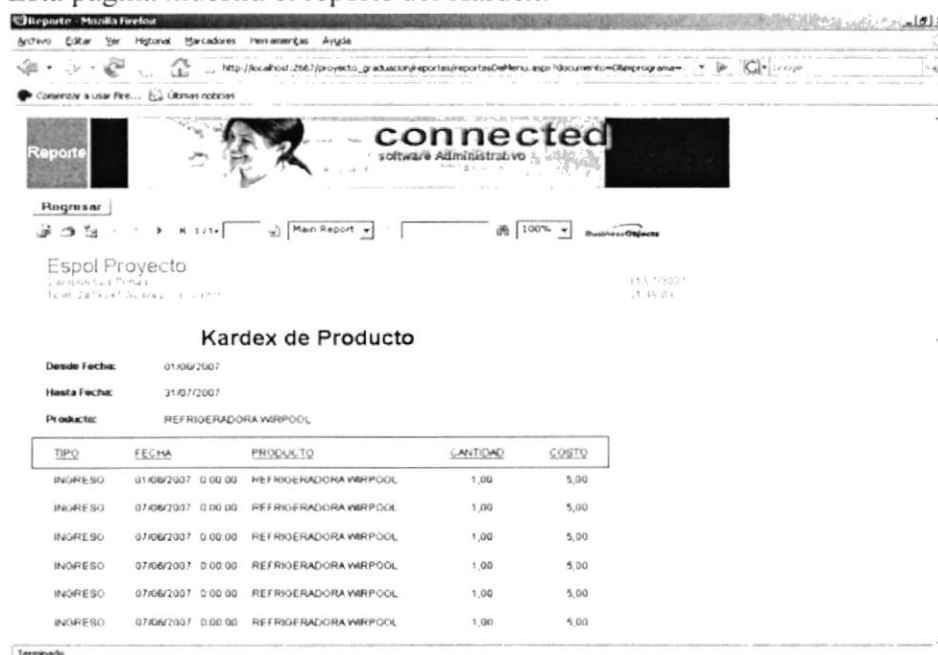


Figura 7.42. Reporte del Kardex

7.22. PÁGINA DE REPORTE DEL INVENTARIO

Para visualizar el reporte se presiona la imagen imprimir.

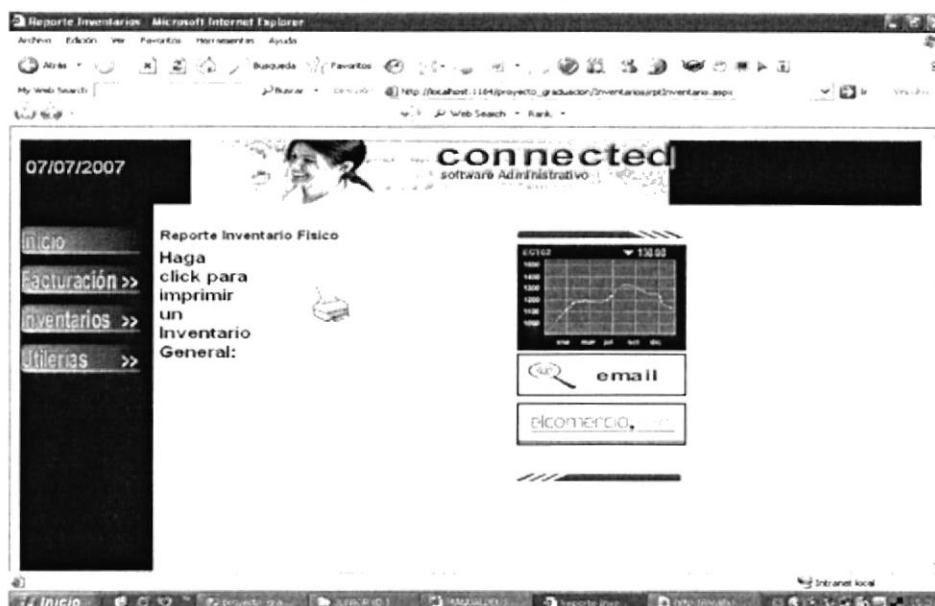


Figura 7.43. Pantalla de Reporte de Inventario

7.22.1. REPORTE DEL INVENTARIO

Esta página muestra el reporte del Inventario.



Figura 7.44. Pantalla de Reporte de Inventario

7.23. BARRA DE LOS REPORTES

Esta barra aparece en todos los reportes, a continuación se muestra una breve ilustración sobre sus opciones.

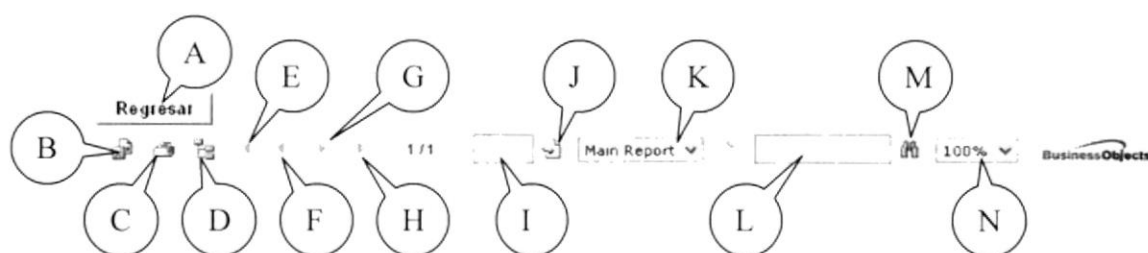


Figura 7.45. Barra de Reportes

A	Regresar a la Página Anterior
B	Guardar Reporte
C	Imprimir el Reporte
D	Árbol de Reportes
E	Ir a la primera Página
F	Ir a la página Anterior
G	Ir a la página Siguiente
H	Ir a la ultima Página
I	Cuadro de texto para ir a página
J	Ir a Página
K	Tipo de Reporte
L	Cuadro de texto para Buscar
M	Buscar
N	Zoom

Tabla.7.3. Descripción de la Barra de Reportes



ANEXO A



CONOCIMIENTOS BÁSICOS DE COMPUTACIÓN

A. CONOCIMIENTOS BÁSICOS DE COMPUTACIÓN

A.1. EL COMPUTADOR



Figura A.1. El computador

Es un recurso tecnológico que permite almacenar gran cantidad de información y trabajar con ella. En otros países recibe el nombre de ordenador, esto porque en el inicio se utilizaron sólo para realizar procesos matemáticos rápidos para ordenar información. En un comienzo los computadores eran grandes artefactos que podían ocupar una oficina. En la actualidad han aparecido computadores cada vez más pequeños.

A.1.1. PARTES DEL COMPUTADOR

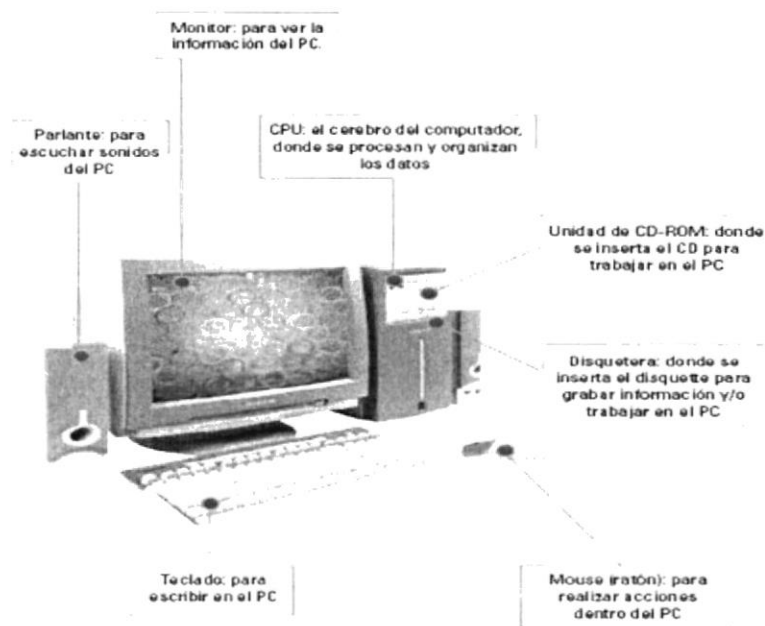


Figura A.2. Partes del computador

A.2. DISPOSITIVOS DE ENTRADA DE INFORMACIÓN

Son todos aquéllos que permiten al microprocesador la obtención de la información e instrucciones a seguir en determinado momento. Gracias a ellos, las personas pueden comunicarse con la computadora. Entre los más utilizados se encuentran:

A.2.1. EL TECLADO

Mediante el cual se puede dar al microprocesador instrucciones concretas a través de un lenguaje escrito. Este es muy parecido al teclado de una máquina de escribir aunque con más teclas. Sobre todo se caracteriza por las teclas SHIFT, CTL y ALT que le permiten prácticamente introducir cualquier información dentro de programas o documentos.

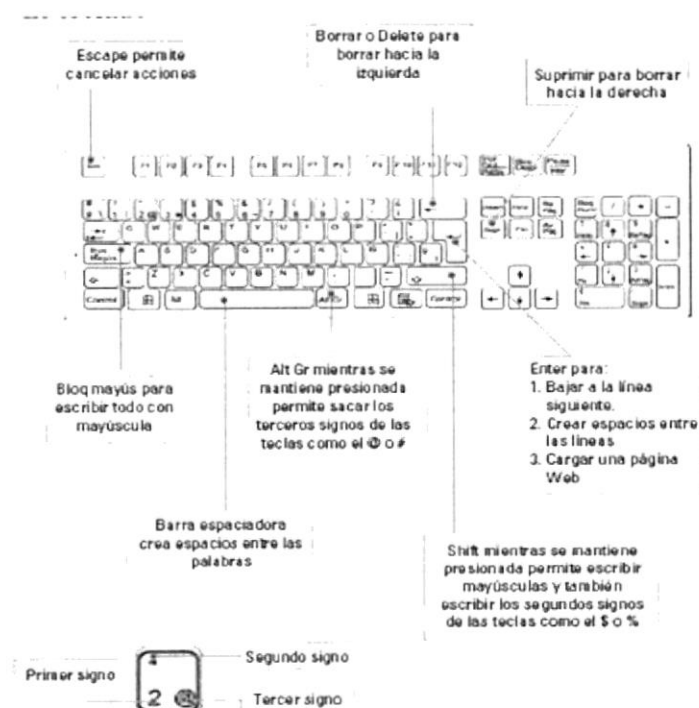


Figura A.3. El teclado

A.2.2. EL RATÓN

Este dispositivo permite simular el señalamiento de pequeños dibujos o localidades como si fuera hecho con el dedo índice, gracias a que los programas que lo aprovechan presentan sobre la pantalla una flecha que al momento de deslizar el dispositivo sobre una superficie plana mueve la flecha en la dirección que se haga sobre la pantalla. Una vez señalado, permite escoger objetos e incluso tomarlos y cambiarlos de lugar.



Figura A.4. El ratón

A.2.3. UNIDAD CENTRAL DE PROCESO

Es en sí en cerebro, el cual se compone a su vez de Unidad Aritmética, Lógica y de control. Esta unidad trabaja en base a un reloj maestro que coordina la ejecución de todas las operaciones que realiza el microprocesador.

La unidad fundamental de trabajo de este reloj es la cantidad de instrucciones que el microprocesador puede ejecutar en un segundo.

A.3. DISPOSITIVOS DE SALIDA DE INFORMACIÓN

Son todos aquellos que permiten obtener la información procesada por la computadora, y entre los más comunes se encuentran:

A.3.1. EL MONITOR

Este no es más que un aparato de los llamados CTR (Tubo de rayos Catódicos) en los cuales se pueden representar los datos de tipo texto o gráficos procesados por la computadora. El estándar en vídeo de las modernas computadoras se basa en el sistema VGA, el cual le da al usuario la capacidad de poder representar en la pantalla no sólo imágenes de mejor calidad sino que incluso se pueden apreciar en calidad normal fotografías auténticas, dicha capacidad no la tenía ninguno de los sistemas de vídeo anteriores a éste.

Además un monitor de sistema VGA normal puede representar imágenes máximo hasta 256 tonalidades diferentes en cambio uno mejor podrá manejar hasta 16 millones de tonos en color, aquí reside la razón de su resolución y rapidez.

Tanto la calidad de imagen, precisión y rapidez están soportadas por la llamada Tarjeta de Vídeo, la cual toma la información de la memoria principal, la almacena en la memoria propia y le ordena al monitor el orden y acomodo de la información punto por punto. Todo lo anterior significa que si usted cambia de tipo de monitor así también deberá cambiar el tipo de Tarjeta de vídeo.

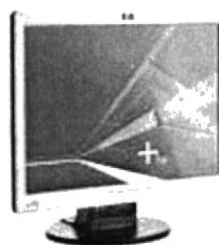


Figura A.5. El monitor

A.3.2. LA IMPRESORA

Estas actúan como máquinas de escribir, es decir, vacían la información contenida en la memoria principal en papel. Y se clasifican en tres tipos principales:

A.3.2.1. DE MATRIZ DE PUNTOS

Son las más rápidas y vendidas, buenas para el trabajo común de oficina, aunque ruidosas son las más económicas por hoja impresa y baratas en el mercado. Y se denominan así porque su sistema de impresión esta basado en el mismo de la maquina de escribir, esto es, un rodillo, papel normal, una cinta entintada, pero en lugar de una cuña con el tipo de letra aquí se substituye por una cabeza de agujas, las cuales salen en secuencia vertical punzando los puntos indicados para formar la letra.

A.3.2.2. LAS DE INYECCIÓN DE TINTA

Estas funcionan muy parecido a las de matriz de puntos, solo que en vez de agujas tienen pequeñísimos microtubos decenas de veces más delgados que un cabello humano por donde arrojan pequeños chorros o gotas de tinta que al tocar el papel se dispersan y forman una imagen del texto de muy buen calidad, aunque son baratas son por lo general más lentas que la de agujas , pero tiene la gran ventaja de manejar alta calidad, incluso las de colores son las más populares sobre todo en uso profesional, estudiantil y doméstico.

A.3.2.3. LAS IMPRESORAS LASER

Aquí sí el sistema, es totalmente distinto al de las demás y es más bien parecido al de una copiadora tradicional, o sea, papel magnetizado con un polvo-tinta muy fino que al ser fundido con un haz láser crean un documento de calidad inigualable que llega alcanzar hasta los 600 DPI.

La velocidad de éstas como de las de inyección de tinta se mide en Hojas por minuto.

A.3.2.4. LOS PLOTTERS

Son grandes impresoras basadas en plumillas de colores que permiten a los Arquitectos o Ingenieros convertir un plano o trazo de líneas contenido en la memoria de su computadora en un auténtico gran plano listo para su envío, ahorrando mediante éstos sofisticados implementos tanto el diseño a mano de los planos como la heliografía necesaria para su reproducción.



ANEXO B

CONOCIMIENTOS BÁSICOS DE INTERNET



B. CONCEPTOS BÁSICOS DE INTERNET

B.1. ¿QUÉ ES INTERNET?

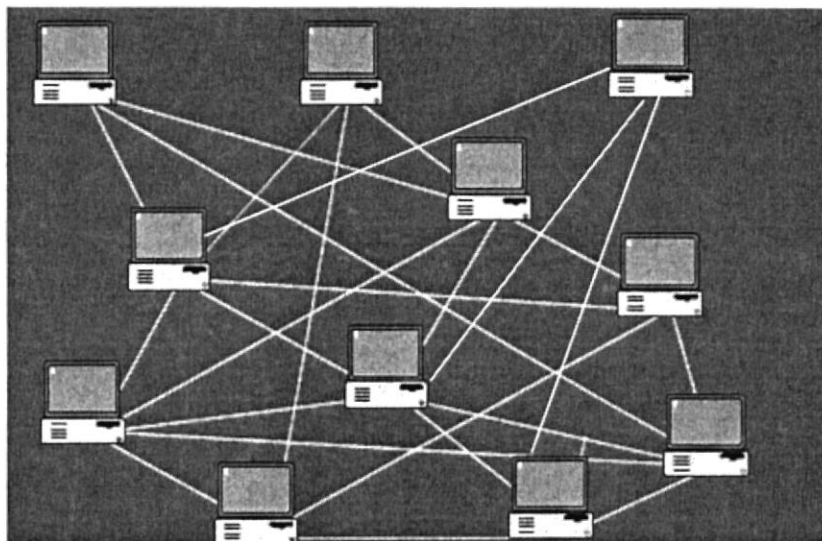


Figura B.1. Internet

Es una red mundial de miles de computadores conectados entre sí y que comparten información y servicios en todo el mundo.

Detrás de estos computadores hay millones de personas de distintos países y culturas. En muchas ocasiones se compara a la Internet con una tela de araña (Web en inglés), por la forma en que se distribuye en el mundo.

Internet o la “Red” nació hace casi 30 años en Estados Unidos.

El Departamento de Defensa de ese país quería construir una red de computadores para mantener información con fines de investigación militar.

Luego se fue transformando en una red universitaria de investigadores, lo cual dio un giro muy importante al objetivo para el cual había sido creado.

Actualmente la Internet sigue creciendo por todo el mundo.

B.2. ¿PARA QUÉ ME PUEDE SERVIR LA INTERNET?



Figura B.2. Navegar por Internet

Las posibilidades son muchas, a manera de ejemplo se puede mencionar:

- Buscar contenidos y temas para hacer tareas
- Buscar información, conocer las noticias del día
- Enviar y recibir correo electrónico de amigos, familiares o personas conocidas
- Conocer y conversar con personas de otros países
- Realizar trámites, en algunas instituciones públicas como el Registro Civil y Servicio Impuesto Internos.
- Comprar y vender
- Escuchar música
- Pagar cuentas
- Dar a conocer productos.

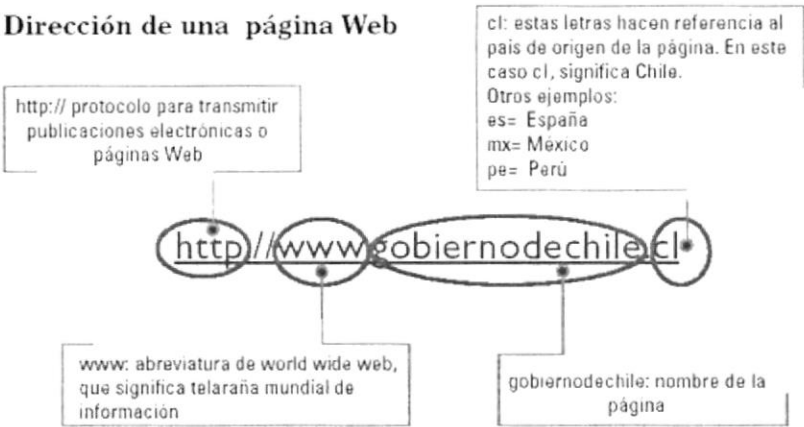
B.3. ¿QUÉ ES EL SERVICIO WWW (WORLD WIDE WEB)?

Uno de los servicios más populares de Internet es el World Wide Web (Telaraña de Cobertura Mundial) éste servicio a incrementado de manera radical el número de usuarios de Internet y la forma de interconectarse. El servicio de World Wide Web a menudo es abreviado como WWW o simplemente Web es un conjunto de páginas desplegadas en la pantalla de su computadora, las cuales pueden incluir texto, gráfico, sonido u otro contenido multimedia. Las páginas pueden incluir "enlaces de una página a otra" (hiper - texto), por ejemplo, al realizar un clic en una palabra o icono (símbolo gráfico) usted podrá desplazarse de una página a una otra, independientemente en donde físicamente la página se encuentra.

B.4. ¿CÓMO ENTRAR AL WWW?

Suponiendo que Ud. ya dispone de una conexión al Internet, lo único que necesita es un Navegador del World Wide Web o Browser. Internet Explorer es precisamente eso un Browser al igual que otros como Netscape Navigator o Mosaic.

Un Browser interpreta los Hipertextos que componen las Páginas Web y permite navegar en Internet, es así que el termino navegar o en inglés surf se entiende por ingresar al WWW y visitar Páginas Web, actividad de las más realizadas en todo el mundo actualmente.



Página web del Gobierno de Chile

Figura B.3. Dirección de una página Web

B.5. ¿CÓMO FUNCIONA EL WWW?

Sin entrar a explicaciones técnicas se puede comparar al WWW como una ciudad, donde todas las casas, edificios y lugares para visitar poseen una dirección y solicitando a una taxista lo llevara directamente hasta esa dirección y si la puerta esta abierta se puede pasar a visitar ése lugar.

Bien, el taxista es el Browser, los lugares para visitar son las Páginas Web que desee visitar y las direcciones se llaman URL's (Uniform Resource Locator), cada página Web posee su URL y sabiendo éste se podrá acceder directamente al lugar.

Una dirección URL típica es ésta: <http://www.globalpc.net>. Donde <http://> es un prefijo que identifica el protocolo al que pertenece y se repite en toda dirección URL. La continuación [www](http://www.globalpc.net) identifica es una dirección del WWW y está presente en casi todas las direcciones URL.

Luego [globalpc.net](http://www.globalpc.net) identifica expresamente la dirección a la cual se desea ingresar, el [.net](http://www.globalpc.net) identifica que el lugar es proveedor de servicios de Internet (existen específicas terminaciones para identificar la dirección).

Es útil mencionar que [globalpc.net](http://www.globalpc.net) se llama dominio, entonces la dirección URL <http://www.globalpc.net/servicios> llama a las Páginas Web servicios alojadas dentro del dominio de [globalpc.net](http://www.globalpc.net).

B.6. EXPLORACIÓN DE UNA PÁGINA WEB

Una vez dentro de Internet Explorer y conectado al Internet, para visitar una nueva Página Web tan solo necesita posar el cursor sobre la ventana de *Dirección:* y escribir la dirección URL, luego presione [enter] y la página será buscada, si ésta existe comenzará a ser desplegada en la pantalla y si ésta no existe un mensaje le indicará que no se puede acceder a dicho URL.

Esto podría tener dos motivos, primero que el URL no existe o esta fuera de servicio y segundo que Ud. escribió mal la dirección, no olvide que el WWW es sensible a las mayúsculas y minúsculas y que las direcciones URL no llevan espacios en medio.

Dentro de una Página Web, Ud. podrá continuar navegando utilizando los *links* que ésta posea, un link es una conexión con otra Página Web, los links son fáciles de distinguir pues casi siempre son textos o gráficos distintivos y cuando se coloca el cursor del Mouse sobre ellos, éste cambia a la forma de una mano con un dedo extendido, en ése momento haga click con el botón izquierdo del Mouse y accederá a dicho link.

Para nuestra suerte, las Páginas Web están construidas de forma fácil de entender, con menús que permiten entrar directamente a los lugares deseados y con vías de salida rápidas si se equivoco el camino.

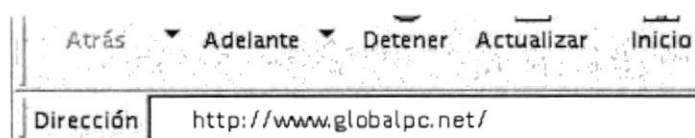


Figura B.4. Digitar dirección de una página Web

B.7. UTILIZACIÓN DE FAVORITOS

Favoritos no es otra cosa que un registro de direcciones URL de las Páginas Web que se prefiere o se visita con frecuencia, así para no tener que recordar y escribir cada vez las direcciones se las guarda en favoritos y se recurrirá a él para obtener la información rápidamente.

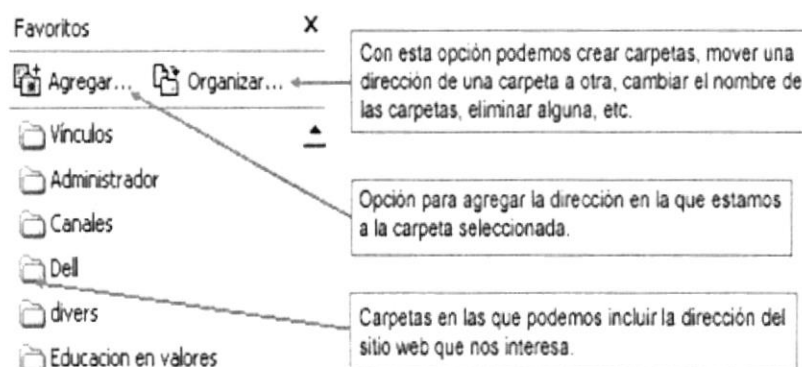


Figura B.5. Opciones de favoritos

En esta pantalla se muestra la barra del explorador donde se encuentra enmarcada la opción **Favoritos**.

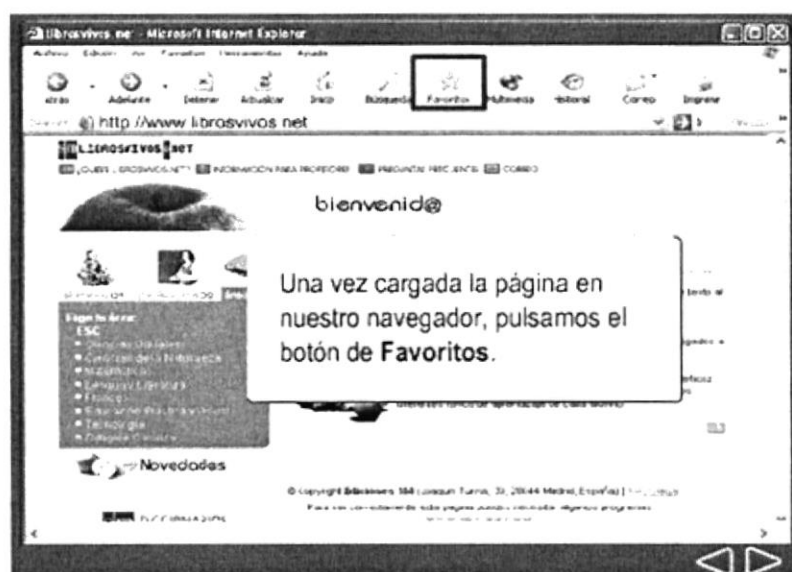


Figura B.6. Opción favoritos

En esta pantalla se muestra la barra del explorador donde se encuentra enmarcada la opción **Favoritos**.

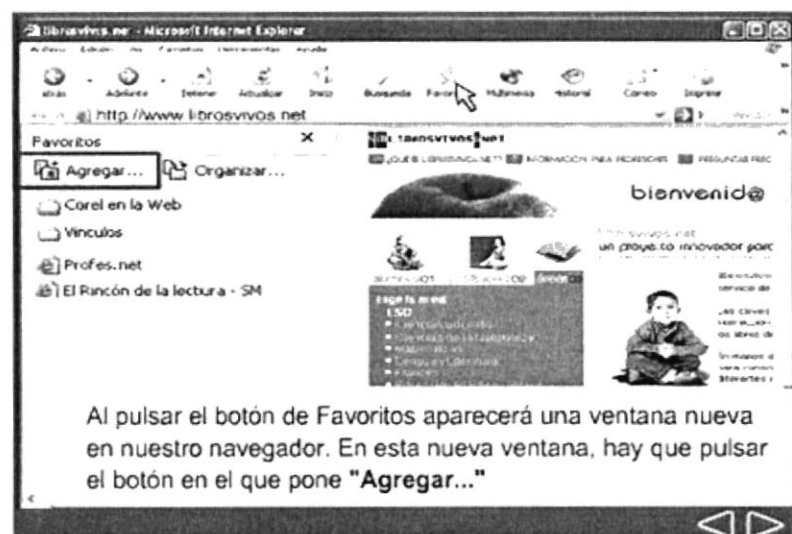


Figura B.7. Opción agregar

Una vez pulsado el botón de **Agregar** aparecerá un cuadro. Este permite confirmar si quiere o no guardar esa página en favoritos y con que nombre.

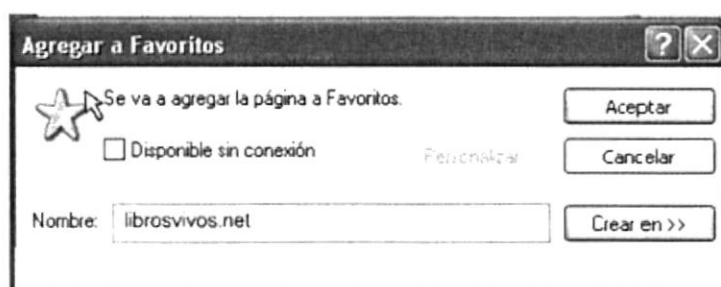


Figura B.8. Agregar a favoritos

A continuación se presiona el botón de **Aceptar** para confirmar el nuevo favorito.

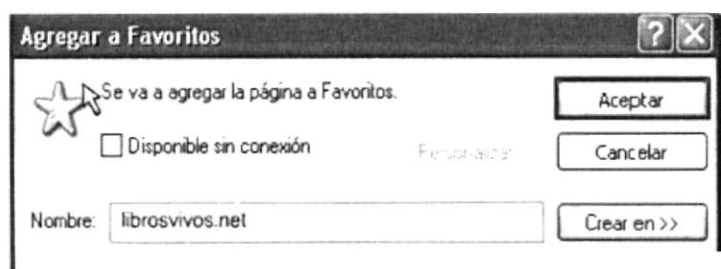


Figura B.9. Nombre para favoritos

Automáticamente la página Web se agregara a nuestra lista de favoritos.



Figura B.10. Página Web agregada