

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



PROGRAMA DE TECNOLOGIA EN COMPUTACION

## PROYECTO DE GRADUACION

Previo a la Obtención del Título de  
ANALISTA DE SISTEMAS

TEMA :

SISTEMA COMERCIAL  
MODULO CUENTAS POR COBRAR

MANUAL DE USUARIO

A U T O R

*Silvio Martínez Pincay*

DIRECTOR :

*MAE. Jorge Lombeida Ch.*

A Ñ O

2 0 0 3

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**



**PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN**

**PROYECTO DE GRADUACIÓN**

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

**TEMA:**

**SISTEMA COMERCIAL  
MÓDULO CUENTAS POR COBRAR  
MANUAL DE USUARIO**

**AUTORES:**

**SILVIO MARTÍNEZ PINCAY**

**DIRECTOR:**

**MAE. JORGE LOMBEIDA CH.**

**AÑO  
2003**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios, y a mis Padres, por su apoyo siempre oportuno, en todo momento, porque gracias a ellos hoy he logrado culminar mis estudios en la Carrera de Analista de Sistema. Gracias a Dios y que siempre guíe e ilumine mi camino.

SILVIO EDUARDO MARTINEZ PINCAY

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a Dios, a mi Familia a Andrés, y Christian mis adorables sobrinos, a mi esposa , quienes con su forma de ser llenan mi vida, a quienes AMO, porque son fuente de energía, mi aliento para seguir adelante

SILVIO EDUARDO MARTINEZ PINCAY

## **DECLARACIÓN EXPRESA**

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

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

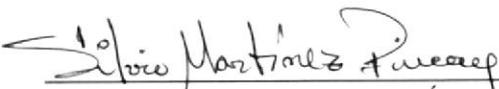
**FIRMA DEL DIRECTOR DE PROYECTO DE GRADUACIÓN**

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a horizontal line extending to the right.

---

MAE. JORGE LOMBEIDA CH.

**FIRMA DEL AUTOR**

  
SILVIO EDUARDO MARTÍNEZ PINCAY

# CAPÍTULO 1

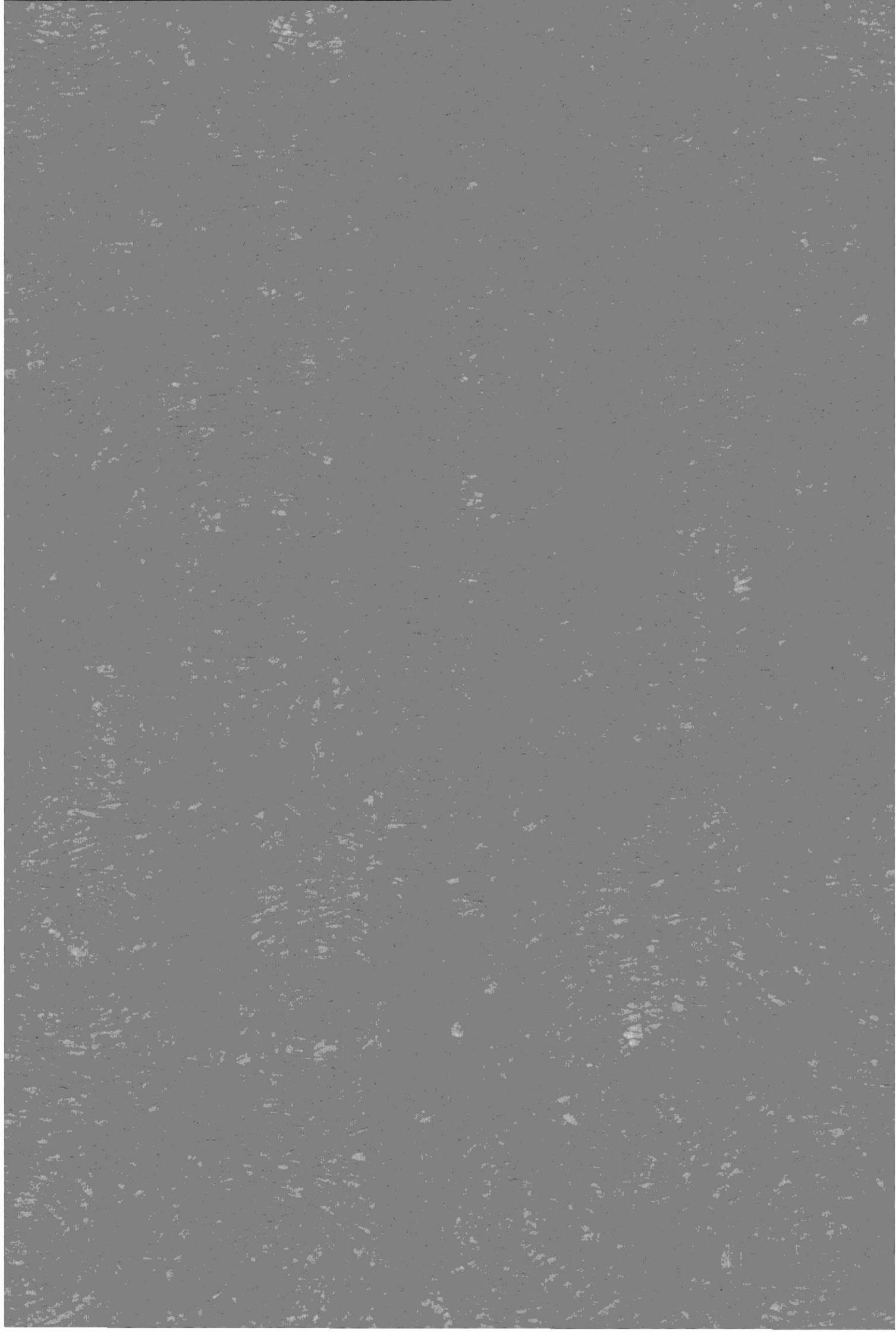
## GENERALIDADES



# TABLA DE CONTENIDO

<b>1. GENERALIDADES.....</b>	<b>1</b>
1.1 INTRODUCCION.....	1
1.2 ANTECEDENTES .....	1
1.3 INTRODUCCIÓN AL SISTEMA .....	1
1.4 OBJETIVO DE ESTE MANUAL.....	2
1.5 ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL .....	2
1.6 ACERCA DE ESTE MANUAL .....	3
1.7 CONVERSIONES TIPOGRÁFICAS .....	3
1.7.1 Conversiones de formato de texto .....	3
1.7.2 Convenciones de uso del mouse.....	3
1.7.3 Convenciones del teclado .....	4
1.8 DIRIGIDO A .....	5
<b>2. EXPLICACIÓN DE LA INTERFACE GRÁFICA .....</b>	<b>2</b>
2.1 CARACTERÍSTICA DEL SISTEMA .....	1
2.2 AMBIENTE DE TRABAJO .....	1
2.2.1 Ingreso a la computadora .....	1
2.2.2 Desplazarse por la pantalla.....	2
2.2.3 Uso del Ratón .....	2
2.2.4 Uso del Teclado.....	3
2.2.4.1 Teclas Estándares.....	4
2.2.4.2 Teclas Funcionales.....	4
2.2.4.3 Teclas Direccinamiento .....	5
2.2.4.4 Teclas Numéricas.....	5
2.3 ESTÁNDARES DEL SISTEMA .....	6
2.3.1 Estandar de Listado .....	7
2.3.2 Estandar de los botones de Mantenimientos .....	7
2.3.3 Botones Especiales .....	9
2.3.4 Mensajes Estándares.....	9
2.3.5 Estándares de la Barra de Manejo de Reportes .....	10
2.4 Descripción de las Pantallas .....	2
<b>3. CARACTERÍSTICA DEL SISTEMA .....</b>	<b>3</b>
3.1 INTRODUCCIÓN.....	1
3.2 BENEFICIOS .....	1
3.3 DESCRIPCION DE LOS MÓDULOS .....	1
3.3.1 Módulo de Mantenimiento .....	1
3.3.2 Módulo de Transacciones.....	2
3.3.3 Módulo de Consultas.....	2
3.4 REQUERIMIENTOS DE LOS EQUIPOS .....	4
3.5 PLATAFORMA DE TRABAJO.....	4
3.6 INSTALACIÓN DEL SISTEMA .....	4





<b>4. ARRANQUE DEL SISTEMA.....</b>	<b>4</b>
<b>5. INICIANDO LA OPERACIÓN DEL MÓDULO DE FACTURACIÓN.....</b>	<b>1</b>
5.1 MENÚ DE MANTENIMIENTO .....	2
5.2 MENÚ DE TRANSACCIONES.....	3
5.3 MENÚ DE CONSULTAS .....	4
5.4 MENÚ DE REPORTES .....	5
5.5 MENÚ VER .....	6
5.6 MENÚ ESPECIAL.....	7
5.7 MENÚ AYUDA.....	8
<b>6. MENÚ CONEXIÓN .....</b>	<b>1</b>
6.1 CONECTAR.....	1
6.2 CAMBIAR CLAVE .....	2
6.3 SALIR.....	2
<b>7. MENÚ MANTENIMIENTOS .....</b>	<b>1</b>
7.1 Tipo Nota de Débito .....	2
7.1.1 Abrir Nota de Débito .....	2
7.1.2 Ingresar Nota de Débito .....	3
7.1.3 Consultar Nota de Débito.....	5
7.1.4 Modificar Nota de Débito .....	6
7.1.5 Eliminar Nota de Débito .....	7
<b>8. MENÚ TRANSACCIÓN .....</b>	<b>1</b>
8.1 Cuentas por Cobrar.....	2
8.1.1 Abrir Cuentas por Cobrar.....	2
8.1.2 Ingresar datos Cuentas por Cobrar.....	4
8.1.3 Consultar datos Cuentas por Cobrar .....	6
8.1.4 Modificar datos Cuentas por Cobrar.....	8
8.1.5 Eliminar datos Cuentas por Cobrar.....	9
<b>9. MENÚ CONSULTAS Y REPORTES.....</b>	<b>1</b>
9.1 SALDO DE CLIENTE .....	2
9.1.1 Abrir Ventas Activas Por Período.....	2
9.1.2 Consultando Ventas Activas Por Período .....	2
9.2 CUENTA DE CLIENTE .....	5
9.2.1 Abrir Saldos de Cliente .....	5
9.2.2 Consultando Saldos de Cliente .....	5



<b>10. MENÚ VER.....</b>	<b>1</b>
10.1 VER OPCIONES GENERALES DE LA EMPRESA .....	1
<b>11. MENÚ ESPECIALES.....</b>	<b>1</b>
11.1 ESPECIALES LOGÓN.....	1
11.2 ESPECIALES CONFIGURACIÓN.....	2
11.3 ESPECIALES USUARIOS.....	4
<b>12. MENÚ AYUDA.....</b>	<b>1</b>
12.1 AYUDA EN LÍNEA .....	1
12.2 ACERCA DE.....	1



## 1. GENERALIDADES

### 1.1 INTRODUCCION

En este capítulo se escribirá los objetivo y principales funciones del Modulo Cuentas por Cobrar **SISCOM** versión 1.0, así como también, se dará una breve explicación del manejo de éste manual y hacia quienes está dirigido el mismo.

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

Con la ayuda de este manual los usuarios encargados de operar el sistema estarán en capacidad de:

- Familiarizar al usuario con el equipo de computación a utilizarse.
- Determinar los requerimientos de instalación para el sistema.
- Familiarizarse con los formatos de menús, pantalla, iconos y reportes utilizados a través del sistema.
- Entrenar a las personas involucradas en las operaciones a ser desarrolladas en cada módulo del sistema.

### 1.2 ANTECEDENTES

El Modulo Cuentas por Cobrar (**SISCOM** 1.0) es un sistema para el manejo y control de un negocio en el ámbito comercial, el mismo que utiliza la interfaz gráfica de Windows para que sus operaciones sean más amigables, este documento indica el manejo de este sistema adaptado para el buen desempeño de la empresa **Trajano Peñafiel**, el cual contiene el siguiente módulo integrado:

1. Modulo de Cuentas por Cobrar.

### 1.3 INTRODUCCIÓN AL SISTEMA

**SISCOM** 1.0, se creó con la finalidad de realizar con mayor rapidez los procesos que se realizan en la empresa, tales como cálculo de precios, control de productos, etc.

## 1.4 OBJETIVO DE ESTE MANUAL

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

- Guía para utilizar la computadora.
- Como instalar y operar el Modulo Cuentas por Cobrar
- Conocer el alcance de todo el sistema por medio de una explicación detallada e ilustrada de cada una de las opciones que lo forma.

## 1.5 ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL

Este manual está organizado en cuatro partes principales:

<b>Generalidades</b>	
Capítulo 1	Generalidades
Capítulo 2	Explicación de la interfaces gráfica.
<b>Instalación</b>	
Capítulo 3	Característica del Módulo Cuentas por Cobrar
Capítulo 4	Arranque del Módulo Cuentas por Cobrar
<b>Operación</b>	
Capítulo 5	Iniciando la operación del Modulo Cuentas por Cobrar
Capítulo 6	Menú Conexión
Capítulo 7	Menú Mantenimiento
Capítulo 8	Menú Transacciones
Capítulo 9	Menú de Consultas/Reportes
Capítulo 10	Menú Ver
Capítulo 11	Menú especial
Capítulo 12	Menú ayuda
<b>Anexo</b>	
Anexo A	Glosario de término

## 1.6 ACERCA DE ESTE MANUAL

Este manual de usuario contiene diversas ilustraciones que debe seguir el usuario paso a paso para utilizar el Módulo Cuentas por Cobrar en el sistema **SISCOM 1.0**. Además incluye información que lo ayudará en el diario uso de su computadora.

## 1.7 CONVERSIONES TIPOGRÁFICA

Antes de comenzar a utilizar el Módulo Cuentas por Cobrar **SISCOM** es importante que entienda las convenciones tipográficas y los términos utilizados en los mismos.

### 1.7.1 Conversiones de Formato de Texto

<b>Formato</b>	<b>Tipo de Información</b>
Viñeta numérica 1	Numeración de procedimiento paso a paso.
<b>Negrita</b>	Términos a resaltar por su importancia
Menor que < Mayor que >	Nombres de opciones que pueden elegir el usuario, ya sea haciendo uso del Mouse o teclado.
Carácter mayúscula + Carácter Minúscula	Nombres de teclas se inician con mayúscula
Carácter subrayado	Si está ubicación bajo las letras, significa que el usuario puede utilizar las combinaciones de teclas: ALT+ letra subrayada o dando clic en la opción del Menú o en el botón.
Gráfico del botón	Palabra botón a su lado irá la representación Gráfica.

### 1.7.2 Convenciones De Uso del Mouse.

<b>Término</b>	<b>Significado</b>
“Señalar”	Colocar el extremo superior del Mouse sobre el elemento que se desea señalar.
“Hacer clic”	Presionar el botón principal del Mouse (generalmente el botón izquierdo ) y soltarlo inmediatamente.

<b>Término</b>	<b>Significado</b>
“Arrastrar”	Señalar el elemento, luego mantener presionado el Mouse mientras se mueve y se lo ubica en el lugar deseado.

### 1.7.3 Convenciones de Teclado

<b>Tecla</b>	<b>significado</b>
Tecla de método abreviado	Tecla que se utiliza como método abreviado para ejecutar un proceso. Por ejemplo f1 para mostrar la ayuda.
Tecla ENTER (ENTRAR-RETORNO )	Tecla utilizada para ejecutar un proceso. Si en el manual dice “presione ENTER”.
Tecla direccionales ← , → , ↑ , ↓	Puede utilizar las Tecla direccionales para moverse (izquierda, derecha, arriba abajo) en los diferentes elementos de un control de la pantalla, un elemento a la vez.
Tecla de avance de página INICIO, FIN, AV, PÁG.,RE. PÁG.	Las Tecla de avance de página son utilizadas para movilizarse entre varios elementos de un control de la pantalla.
Tecla TAB	Tecla utilizada para moverse entre los diferentes controles de la forma. Con la tecla TAB, se da el enfoque al primer control ubicado a la derecha ,con SHIFT+TAB, se da el foco al primer control de la izquierda.
Otras Teclas	Adicionalmente puede utilizar otros elementos del Teclado. Por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• ALT GR+TECLA, es utilizado para que se active la tercera función de TECLA.</li> </ul>

## **1.8 DIRIGIDO A**

Este manual está dirigido a quienes directa e indirectamente están relacionados con Modulo Cuentas por Cobrar (**SISCOM** v 1.0).

El manual está estructurado para todo tipo de usuario. Si usted tiene conocimientos básicos en computación y ambiente Windows, remítase al capítulo 3; caso contrario empiece desde el capítulo 1.

Entre los principales Usuarios del sistema tenemos: Gerente General y Administrador del sistema.



## CAPÍTULO 2



# EXPLICACIÓN DE LA INTERFACE GRÁFICA

## **2. EXPLICACIÓN DE LA INTERFACE GRÁFICA**

Al terminar de leer este Capítulo el lector estará más familiarizado con el ambiente Windows y sus utilidades.

Aprenderá a utilizar los diferentes componentes para dar mantenimiento a su PC. Como, hacer copias de seguridad de los archivos, detectar y reparar errores en disco.

### **2.1 CARACTERÍSTICA DEL SISTEMA**

Este Sistema Comercial a seguido los estándares de Windows ya que posee una interfaz amigable y de fácil manejo por la cual a optado por utilizar estándares como barra de tareas, entre otros.

### **2.2 AMBIENTE DE TRABAJO**

para una visión más amplia le proporcionaremos a continuación una guía de cómo operar la máquina para utilizar el Modulo Cuentas por Cobrar.

#### **2.2.1 INGRESO A LA COMPUTADORA**

Para poder ingresar al Sistema Comercial es necesario tener en cuenta que la computadora es quien nos puede ayudar en caso de tener problemas, que es una herramienta de trabajo a la que no hay que temer.

El ingreso al sistema es simple, solo hay que seguir los pasos que se encuentran enumerados a continuación:

1. Encienda la computadora

- Espera unos minutos para que la computadora cargue el sistema operativo y la plataforma de Windows.
- Aparecerá una pantalla que es la principal de la computadora como la que se muestra a continuación:

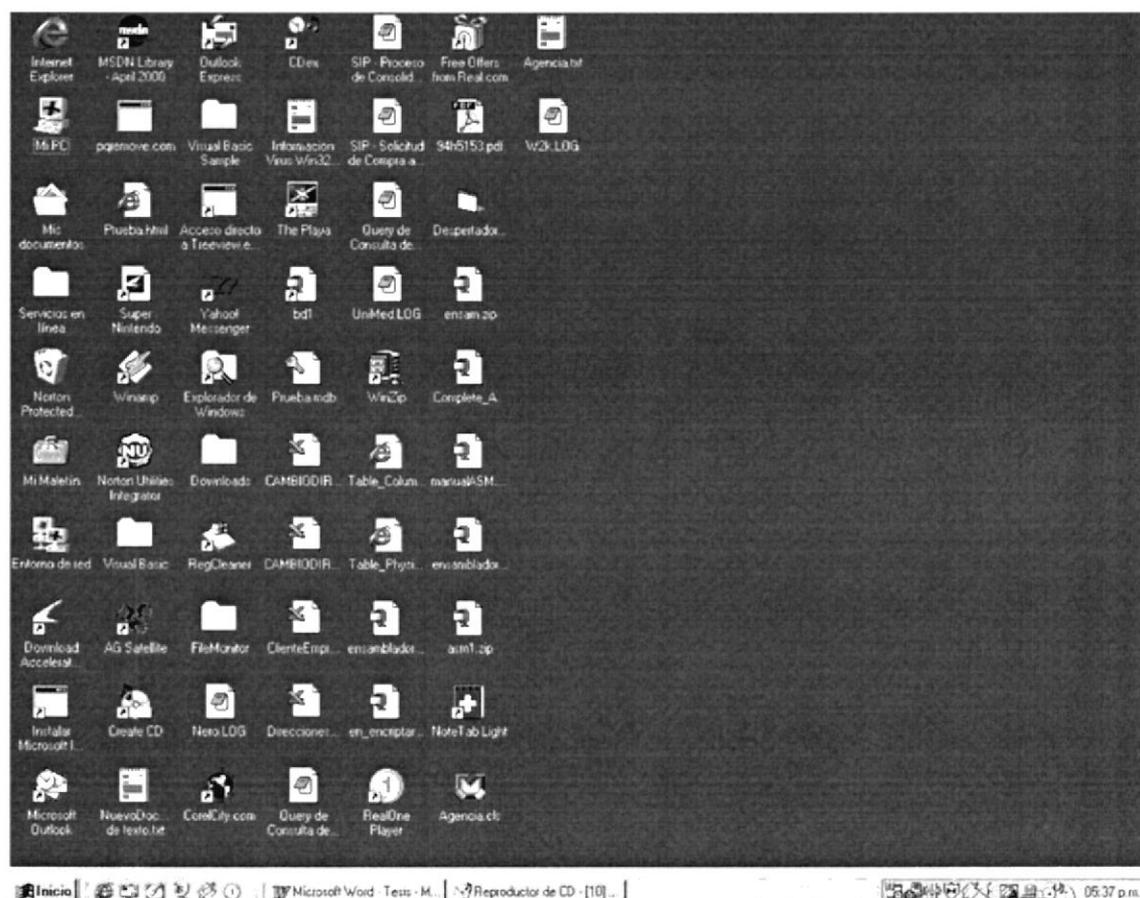


Figura 2.2 Pantalla de Inicio de Windows

## 2.2.2 DESPLAZARSE POR LA PANTALLA

Este manual se describe los pasos básicos que se realizan para trabajar con el Sistema Comercial los cuales pueden ser mediante el uso del teclado o del ratón (Mouse).

Toda persona que trabaje con este sistema debe saber para que sirve cada uno de los botones del teclado de la computadora.

## 2.2.3 USO DEL RATÓN

El ratón es una herramienta que reduce en gran medida el tiempo de trabajo, tiene dos botones principales el botón de uso para este sistema es el izquierdo con el cual podemos acceder a las diferentes opciones del menú principal o hacer clic en los diferentes botones de la barra de tareas del sistema.



## 2.2.4 USO DEL TECLADO

La forma de introducir información a la computadora más común, es mediante el uso del teclado pudiendo ser visualizado la información ingresada a través de la pantalla de su computadora.

El teclado para su mejor manejo se ha dividido en cuatro grupos de teclas fundamentales:

- Teclas estándares.
- Teclas funcionales
- Teclas direccionables
- Teclas numéricas

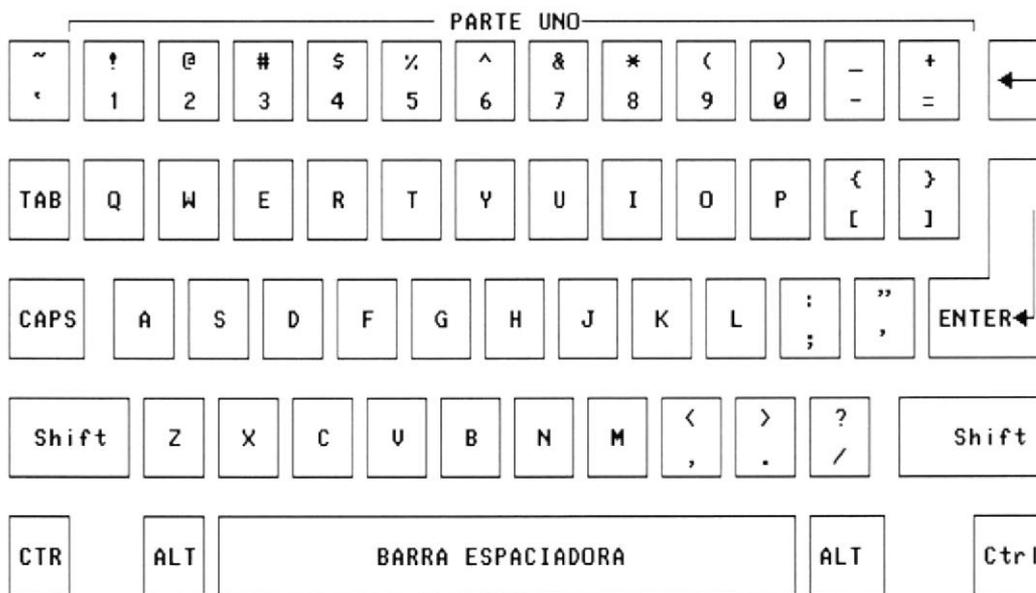
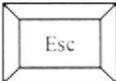
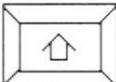
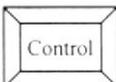
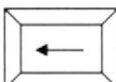
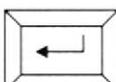


Figura 2.3 Teclado

**Nota:** en el contenido de este manual se encontrará instrucciones como por ejemplo (ALT + G), lo cual significa que debe presionar las teclas al mismo tiempo.

### 2.2.4.1 Teclas Estándares

Son las teclas principales del teclado y son iguales a una máquina de escribir convencional con la diferencia de que más posee otras que cumplen funciones ya establecidos como:

	ESC	ESCAPE	Que cancela cualquier tipo de operación y en este sistema servirá para salir de cualquier opción
	SHIFT	SHIFT	Presionando esta tecla al mismo tiempo que presiona una letra, esta aparece en mayúscula.
	CTRL	CONTROL	Utilizada para ingresar ciertos códigos y caracteres extra al teclado normal.
	ALT	ALT	Empleado en combinaciones con otras teclas.
	BACKSPACE	RETROCESO	Realiza el retroceso de un carácter, borrando el carácter que esté en la posición del retroceso.
	ENTER	ENTER	Es la tecla principal que indica a la computadora que se ha ingresado información.

### 2.2.4.2 Teclas Funcionales

Son teclas especiales y su uso o función dependen de la aplicación en la que se encuentren, son doce su formato en el teclado: F1, F2, F2 ... F12.

### 2.2.4.3 Teclas Direcccionamiento

Son cuatro localizadas entre las teclas estándares y la numéricas sirven para mover el cursor de izquierda a derecha un carácter a la vez y de arriba hacia abajo una línea a la vez.

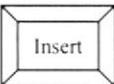
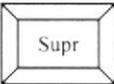
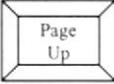
	Flecha arriba	Movimiento cursor arriba.
	Flecha abajo	Movimiento cursor abajo.
	Flecha izquierda	Movimiento cursor a la izquierda.
	Flecha derecha	Movimiento cursor derecha.

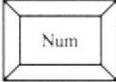
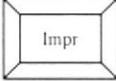
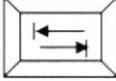
### 2.2.4.4 Teclas Numéricas

Están situadas a la derecha del teclado. Son 0 y simulan a una calculadora estas teclas se activan con el botón NUM LOCK situado en la esquina superior izquierda del teclado numérico.

Se puede saber que está activa el teclado numérico al observar la luz indicando en la parte superior derecha del teclado.

Existen también otras especiales cuya función describimos a continuación:

	INSERT	INSERT	Cuando esta activada, puede insertar caracteres de un texto.
	DELETE	SUPR	Borra carácter que está a la posición derecha del cursor
	HOME	INICIO	Esta tecla se usa para posesionar en el cursor al inicio de la línea.
	PAGE UP	AV. PAG.	Permite situarnos en páginas posteriores en la pantalla

	PAGE DOWN	REG. PAG.	Permite situarnos en páginas anteriores en la pantalla.
	NUM LOCK	BLOQ NUM	Con esta tecla se convierte el teclado numérico a un teclado de edición.
	PRINT SCREEN	IMPR PANT	Captura la pantalla que se encuentre activa.
	SCROLL LOCK	BLOQ DESPL	Retroceder página
	TAB	TABULADOR	Desplaza el cursor a la siguiente posición del tabulador.

### 2.3 ESTÁNDARES DEL SISTEMA

El Sistema Comercial SISCOM v 1.0 posee ciertas herramientas generales que son de uso frecuente los cuales siguen un mismo formato y uso que presentamos a continuación:

### 2.3.1 ESTÁNDAR DE LISTADO

El listado es una tabla que muestra el código y el nombre del campo ha seleccionado ya sea para una consulta o para una modificación

	Código	Tipo Ident.	RUC/Cedula	Razón Social	Nombre	Apellido ▲
1	1	Cédula de	0917050791	DCR S.A.	Doris	Casanov
2	2	Registro Uti	09333333001	CALZA S.A.	Jorge	Perez

Figura 2.4 Pantalla de Consulta

Esta pantalla permite realizar la búsqueda de iniciales de un registro por Ruc/Cédula ó por nombre, puede elegir cualquiera de las dos opciones dando **un click** a la opción deseada, escoger en el combo si desea la búsqueda que comience ó que contenga el dato a buscar, luego escribir el criterio de búsqueda presionar la tecla **ENTER**. Obtendrá todos los registros que cumplan con el criterio de búsqueda. Para seleccionar el registro se da **doble clic** en la fila de resultado.

### 2.3.2 ESTÁNDAR DE LOS BOTONES DE MANTENIMIENTOS

Estos botones se encuentra ubicados en la parte superior de la barra de herramienta de cada pantalla del sistema, las cuales se ejecutan dando **click** sobre ellos, cuando el puntero del ratón(Mouse) señala estos botones, aparecerá cerca un mensaje indicando la acción que realiza.

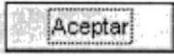
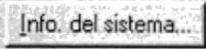
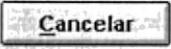
Estos botones sirven para la realización de las operaciones de mantenimiento de los registros de los datos que manejan cada pantalla.

Cada botón sirve para una determinada tarea, a continuación indicamos su uso:

Botón	Nombre	Descripción del botón
	Búsqueda	Muestra un listado de todos los nombres y códigos de los registros en la pantalla de visualización que se encuentra el usuario.
	Nuevo	Este botón realiza la acción de limpiar los campos, el cual indica que se realizará un nuevo registro a grabar.
	Modificación	Este botón realiza la acción de modificar los datos que primero son consultados luego preparados para grabar los datos modificados.
	Grabar	Este botón permite grabar los datos tanto para Nuevo como para modificar.
	Eliminar	Realiza el proceso de eliminación del dato que se consultó. Al hacer <b>click</b> en el botón se muestra un mensaje confirmando si desea ser eliminado o no.
	Deshacer	Este botón permite deshacer los cambios ingresados en los controles, limpiándolos volviendo a su estado inicial.
	Búsqueda de campos	Este botón realiza la acción de búsqueda de códigos de campos en caso de ser necesaria su búsqueda.
	Ayuda	Este botón realiza la acción de ayuda.
	Salir	Este botón realiza la acción de salir de la pantalla actual.

### 2.3.3 BOTONES ESPECIALES

Estos botones son especiales porque están presentes en algunas pantallas generales, especialmente en las Consultas/Reportes, Módulo y en transacciones.

Botón	Nombre	Descripción del botón
	Aceptar	Este botón realiza la acción de dar una contestación afirmativa a una acción tomada.
	Imprimir	Este botón da la opción de imprimir el registro consultado.
	Información	Este botón realiza la acción de otorgar información acerca de los componentes de su computadora
	Cancelar	Este botón permite cancela la opción a ejecutarse, consultarse ó procesarse.

### 2.3.4 MENSAJES ESTÁNDARES

Estas pantallas de mensajes que genera el sistema están presentes en todos los procesos y mantenimientos del sistema.

A continuación se describe el significado de cada uno de ellos:

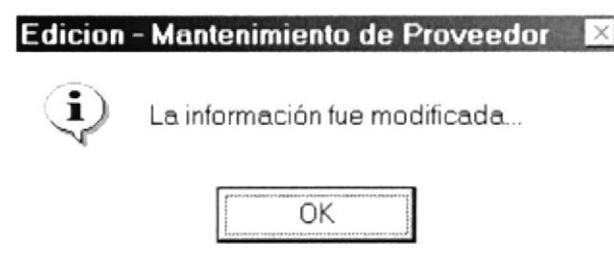


Figura 2.5 Mensaje de información Grabar / Actualizar

Este mensaje indica que la acción de guardado de registro se ejecutó correctamente sin problema alguno.

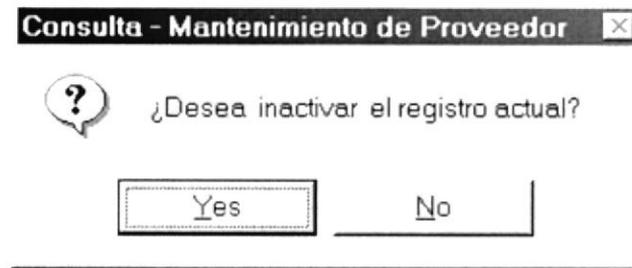


Figura 2.6 Mensaje de información Eliminar/ Anular

Este mensaje indica de si está seguro de eliminar dicho registro antes de realizar la acción.

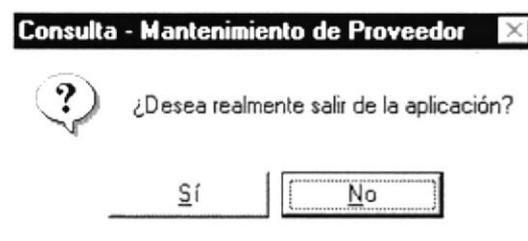


Figura 2.7 Mensaje salir del sistema

Este mensaje indica si está seguro de salir de la aplicación ejecutada, de ser así cerrará la aplicación en uso.

### 2.3.5 ESTÁNDARES DE LA BARRA DE MANEJO DE REPORTES

Al visualizar un reporte este se presenta junto a una barra de botones los cuales permiten al usuario manipular de una manera más legible el reporte.

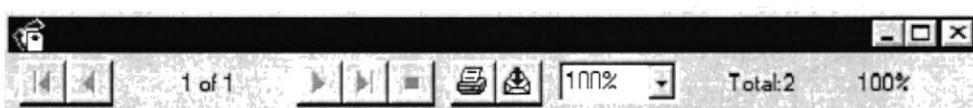
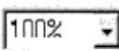


Figura 2.8 Barra de Herramientas de los Reportes

Su descripción se detalla a continuación:

<b>Botón</b>	<b>Nombre</b>	<b>Descripción del botón</b>
	Ver Primero	Muestra la primera hoja del reporte.
	Anterior	Muestra la hoja anterior a la hoja actualmente vista.
	Siguiente	Muestra la hoja siguiente a la actual vista.
	Grabar	Este botón permite grabar los datos tanto para Nuevo como para modificar.
	Imprimir	Imprime las hojas.
	Exportar	Envía el reporte a otro archivo.
	Zoom	Adapta al tamaño de visualización de la hoja en la pantalla.
	Minimizar	Este botón permite reducir y envía el diseño del reporte a la barra de inicio.
	Maximizar	Amplia y posiciona a la pantalla a su estado normal.
	Salir	Permite salir de la pantalla visualizada del reporte.

## 2.4. DESCRIPCION DE LAS PANTALLAS

La pantalla principal del Modulo Cuentas por Cobrar está realizada de una forma práctica y familiar para mejor desempeño del usuario.

Dividiéndose en:

1. Barra de menú, muy parecida al menú de word

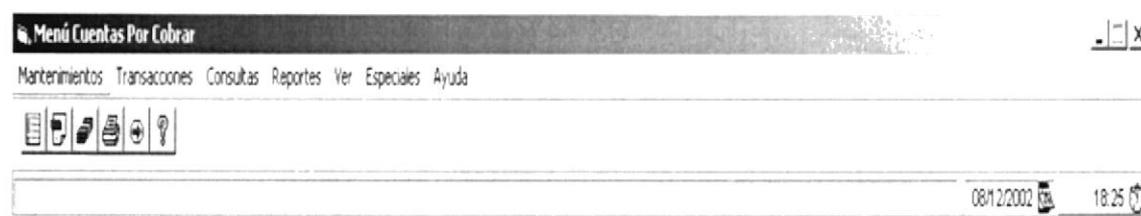
Está compuesta de todos los menús principales que conforma el módulo de Compras.

2. Botones de acuerdo al requerimiento a utilizar

Es una representación gráfica de los menús para un fácil acceso a través del mouse.

3. Una barra de estado donde se especifica la fecha y la hora

Nos indica la fecha y hora actual del sistema.



**Figura 2.9** Entorno del sistema Comercial,  
Modulo Cuentas por Cobrar

En este capítulo esperamos cumplir con las especificaciones acerca del entorno del sistema Comercial, Módulo Cuentas por Cobrar, para un mayor provecho en el desempeño de cada aplicación o transacción a realizar.

## CAPÍTULO 3



# CARACTERÍSTICAS DEL MÓDULO CUENTAS POR COBRAR

## **3. CARACTERISTICAS DEL SISTEMA**

### **3.1 INTRODUCCIÓN**

El Sistema Comercial, Módulo por Cobrar, se encargará de las transacciones de compras de la empresa, adaptado para todo público que tenga conocimientos contables.

### **3.2 BENEFICIOS**

- Un ambiente integrado que motiva la eficiencia de todas las operaciones que realice la empresa.
- La información se presenta en momento oportuno, lo cual facilitará la toma de decisiones.
- Se trabajará con un software actualizado, de acuerdo a las necesidades presente.
- Existirá un efectivo desarrollo de todas las actividades dentro del modulo.
- Ahorro de tiempo para la ejecución de los procesos automatizados.
- Empleado capaces de enfrentar cualquier problema por menor que sea.

### **3.3 DESCRIPCIÓN DE LOS MÓDULOS**

#### **3.3.1 Módulo de Mantenimiento**

Este menú tiene el objetivo de dar mantenimiento a las tablas principales así como a los datos generales del Módulo por Cuentas por Cobrar

##### ***3.3.1.1. Tipo Nota de Debito***

Esta pantalla permite registrar la información acerca de los valores a cobrar por parte de la empresa por cada cliente de la empresa.

##### ***3.3.1.2. Tipo Transacción Cliente.***

Esta pantalla permite registrar las transacciones que están permitidas realizar a los clientes , ejemplo emitirles notas de Débito, notas de crédito, etc.

#### **3.3.2 Módulo de Transacciones**

Este menú tiene el objetivo de llevar el control de los procesos realizados con relación a los créditos otorgados a los cliente y registrar los movimientos de las mismas.

### ***3.3.2.1. Datos del Clientes***

Permite registrar los datos de una Crédito que se ha realizado a un Cliente Esta opción se utiliza luego de que se ha realizado el respectivo ingreso de los datos del cliente.

### ***3.3.2.1. Detalle de las Deudas y Pagos***

En esta Plantilla muestra las respectivas fechas de vencimiento de las los créditos otorgados a los diferentes clientes

### ***3.3.2.1. Datos de notas de Debito, Cerdito***

Se muestra los diferentes valores prendados como efecto de haber otorgado un crédito,

## **3.3.3 Módulo de Consultas y Reportes**

Este menú tiene el objetivo de llevar las consultas y obtener reportes de todos los datos ingresados en el sistema.

### ***3.3.3.1. Reporte de Proveedores***

Permite consultar todos los clientes ingresados en el sistema.

### 3.4 REQUERIMIENTOS DE LOS EQUIPOS

El módulo de compras necesita como mínimo un equipo de las siguientes características:

- Disco Duro de 10 GB
- Procesador Pentium de 200 Mhz
- 64 MB de Memoria RAM como mínimo
- unidad para disco 3 ½
- Ratón de 2 botones
- Monitor VGA de 256 colores
- Teclado estándar
- Impresora

### 3.5 PLATAFORMA DE TRABAJO

El modulo de Cuentas por Cobrar puede ejecutarse bajo las siguientes plataformas de trabajo:

- Sistemas Operativo Windows.
- Windows NT 4.0 en adelante.
- Windows NT Workstation.
- Sistema Operativo Novell.

### 3.6 INSTALACIÓN DEL SISTEMA

La instalación del sistema se podrá efectuar desde unidades de CD-ROM y se siguen los pasos listados a continuación:

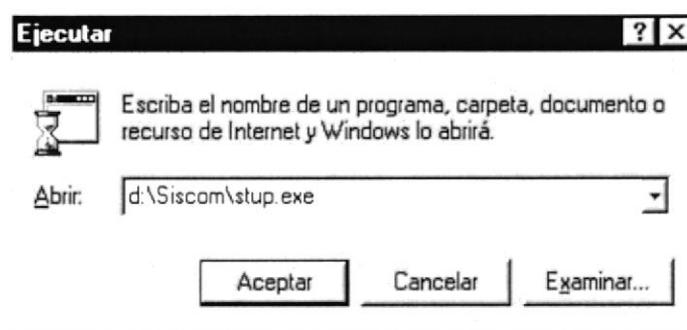


Figura 3.1 Pantalla de Ejecutar

1. Utilizar el programa de instalación utilizando  en el menú de **INICIO** ó **START** de Windows, en la opción Ejecutar o Run, buscando la ruta del mismo.
2. Aparecerá al inicio de la ejecución un mensaje, que indicará que el sistema se está inicializando para luego presentar la pantalla de instalación:

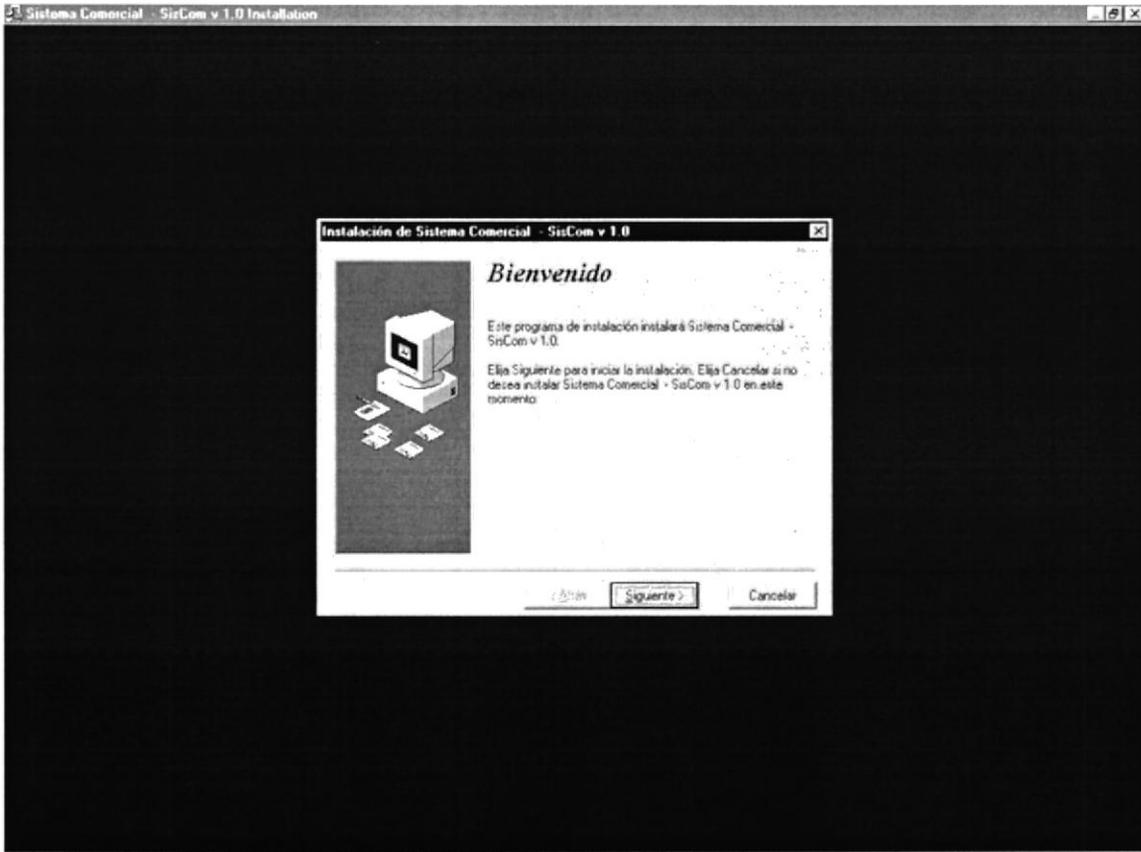


Figura 3.2 Pantalla de Instalación

Esta pantalla da la bienvenida al sistema de instalación.

3. El programa de instalación verifica si existen componentes instalados, en caso de que existan preguntas si desea sobre escribir la versión anterior y le asigna un directorio para guardar y realiza una copia de seguridad.

Luego de la verificación se presenta la siguiente pantalla preguntando si desea una copia de seguridad (lo más recomendado es la opción de si):



Figura 3.3 Pantalla de Instalación

Se escoge la opción de **SI** para que se presente la siguiente pantalla donde guardará en un directorio especificado los respaldos del sistema:

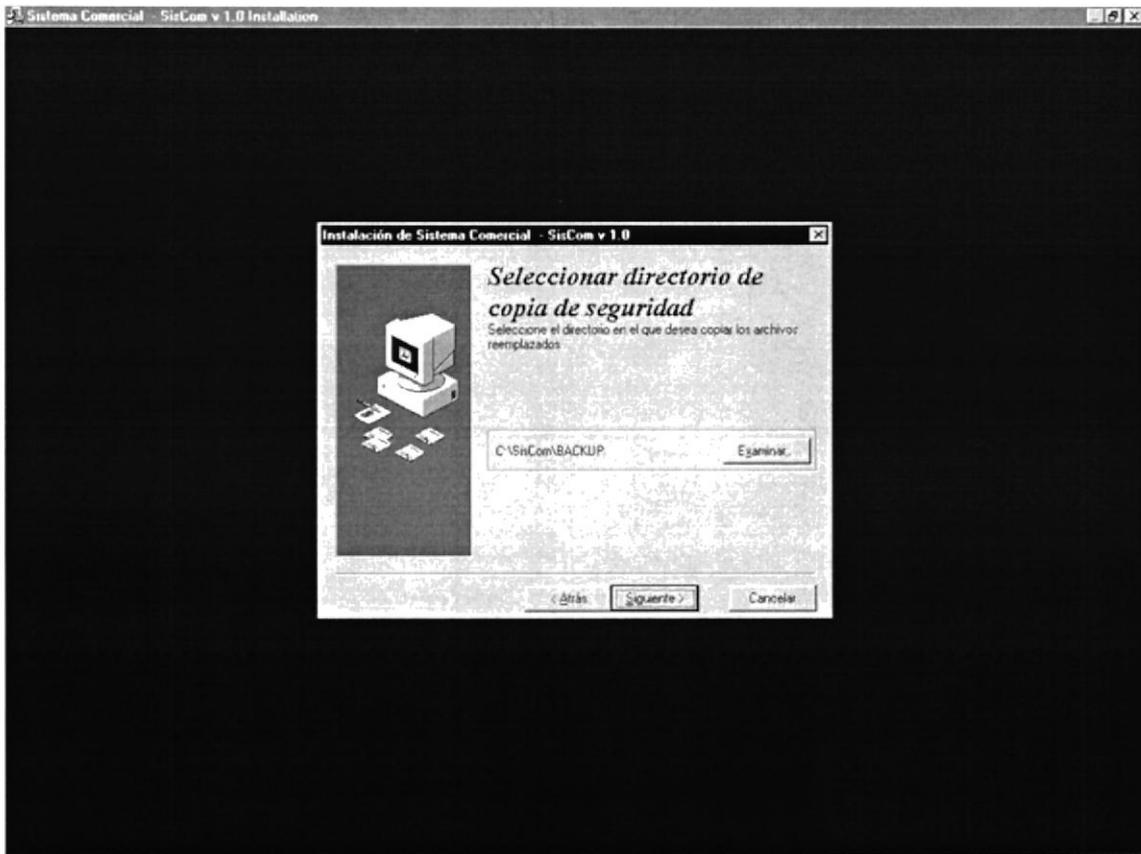


Figura 3.4 Pantalla de Instalación

En esta pantalla da información del directorio donde se van a instalar los programas y los de seguridad.

Aquí se pueden suspender la instalación o se puede cambiar el directorio.

Se elige cambiar directorio se presentará la siguiente ventana:





Figura 3.5 Pantalla de Instalación

En la pantalla podrá elegir un directorio creado, o caso contrario crear uno nuevo. Luego de salir de la ventana volverá a la pantalla anterior donde se podrá suspender la instalación o seguir con la misma.

Si todo se encuentra dentro de los que usted necesita haga **Click** en la unidad de la computadora, donde el sistema **SISCOM** se instalará, se presentará una pantalla donde se le pedirá que ingrese el grupo de programas del menú inicio de Windows desea que se instale el sistema **SISCOM**, por omisión mostrará un nombre de grupo de sistema de módulo de Compras señalado.

Al poner continuar se copiarán los archivos a la ruta especificada desde donde se encuentre los disco instaladores

4. El programa de instalación nuevamente verificará componentes instalados, para ver si existe espacio en disco y luego de ver que todo está correctamente se presenta la última pantalla donde todavía se podrá suspender la instalación.

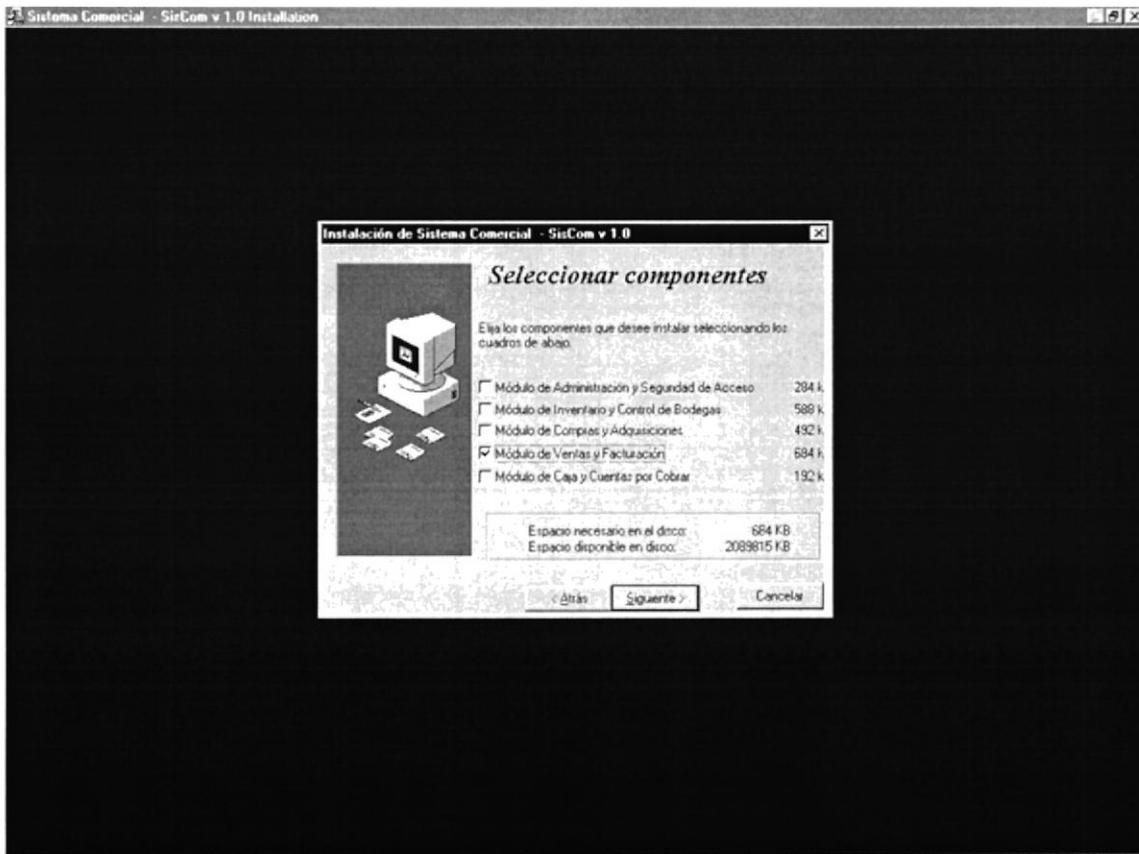


Figura 3.6 Pantalla de Instalación

5. La siguiente pantalla indicará que la instalación del Sistema **SISCOM** a culminado satisfactoriamente y puede comenzar a utilizar el sistema

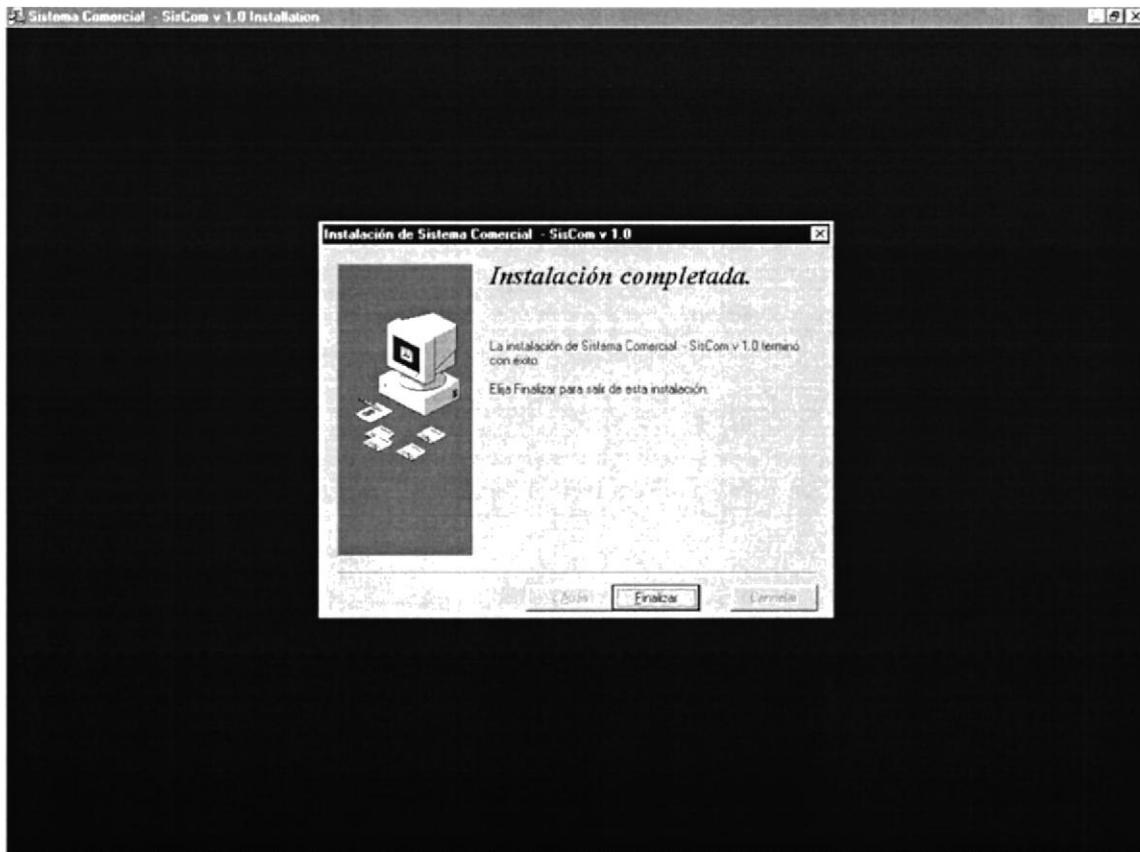


Figura 3.7 Pantalla de Instalación



## CAPÍTULO 4



# ARRANQUE DEL MÓDULO CUENTAS POR COBRAR

## 4. ARRANQUE DEL SISTEMA

Para arrancar el sistema con el módulo de Cuentas por Cobrar lo puede hacer de 2 maneras:

1. Dando doble *Click* en el icono de acceso directo del sistema **SISCOM**

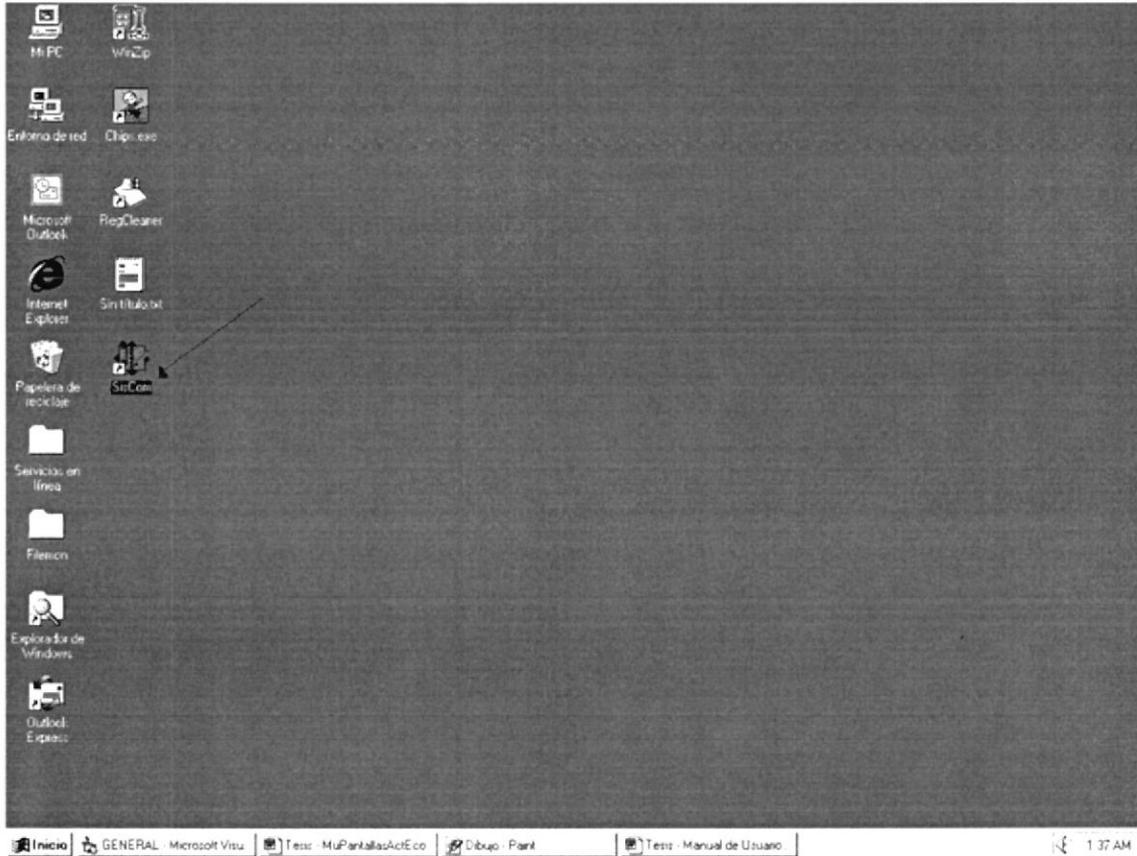


Figura 4.1 Icono de acceso Directo al Sistema SISCOM

2. Presionar el botón INICIO, de la barra de estado de Windows, elija el menú Programas, luego seleccione el Programa General.exe que ejecuta el Sistema SISCOM.

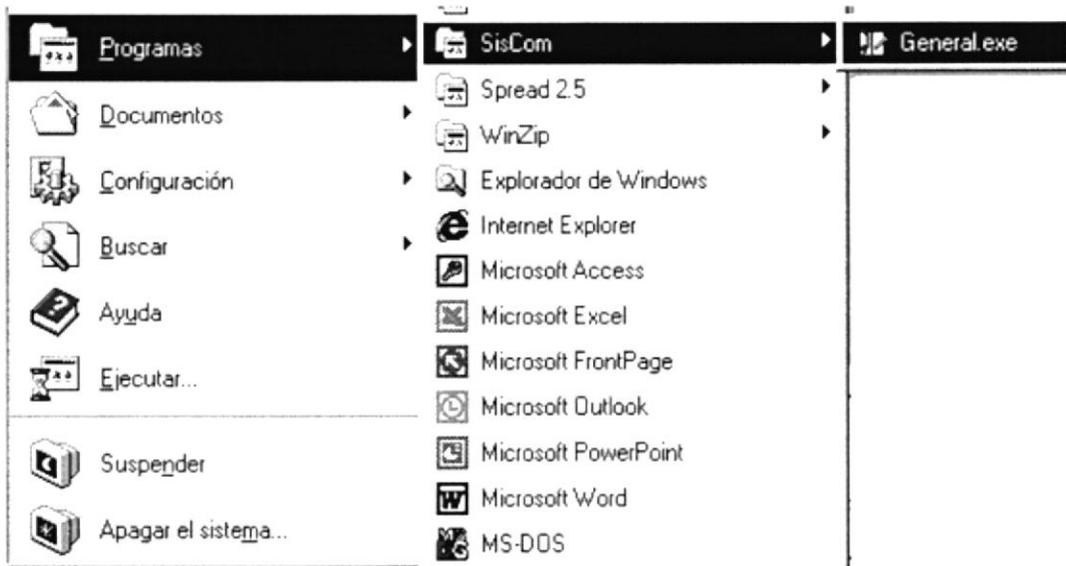


Figura 4.2 Ejecutando el Sistema SISCOM

3. A continuación se presentará la pantalla de presentación del sistema **SISCOM** con el módulo Cuentas por Cobrar.

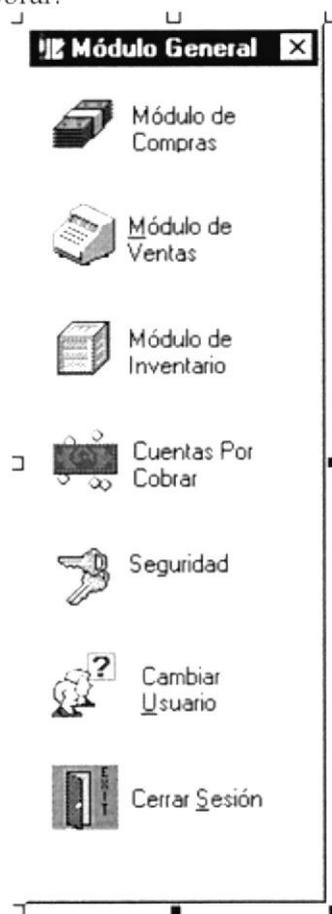
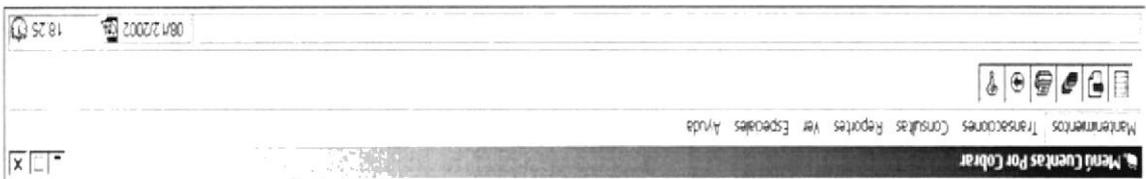


Figura 4.3 Pantalla de presentación del Sistema SISCOM



Figura 4.4 Pantalla de presentación del Menú de Cuentas por Cobrar



**SISCOM.**  
Luego se muestra la pantalla principal del mismo, con todas las opciones del sistema  
En esta pantalla desaparecerá al dar Click con el ratón en cualquier lugar de esta  
pantalla o con el teclado, presionando la tecla <ENTER>

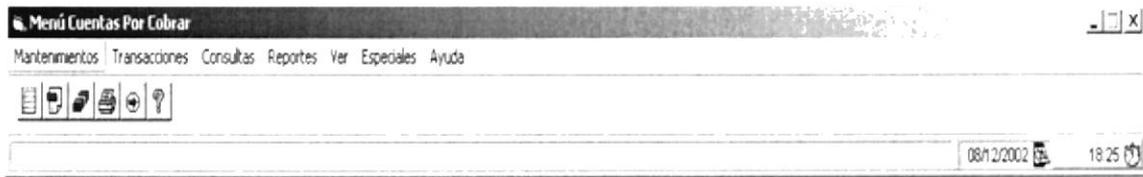


## CAPÍTULO 5

# INICIANDO OPERACIÓN



## 5. INICIANDO LA OPERACIÓN DEL MÓDULO DE CUENTAS POR COBRAR



**Figura 5.1** Pantalla Menú Principal del Sistema SISCOM  
módulo Cuentas por Cobrar

El menú principal consta de las siguientes partes:

- *Mantenimiento*  
Permite el mantenimiento completo (Ingreso, Consulta, Modificación y eliminación lógicas de los registros)
- *Transacción*  
Permite realizar el registro del Cliente, mostrar en forma específica o general deudas de clientes, así como los pagos realizados por los mismos
- *Consulta*  
Presenta toda la información que ha sido ingresada y procesada en el sistema.
- *Reportes*  
Presenta toda la información ingresada y la presenta lista para imprimir.
- *Ver*  
Permite ver en la barra de estado de la pantalla activa.
- *Especiales*  
Permite logonearse (Logon) y cambiar la configuración de la presentación de pantalla.
- *Ayuda*  
Describe información general del sistema.

A continuación se describe cada una de las opciones del menú las cuales le ayudará a conocer el funcionamiento del sistema **SISCOM** modulo de Cuentas por Cobrar



## 5.1 MENÚ DE MANTENIMIENTO

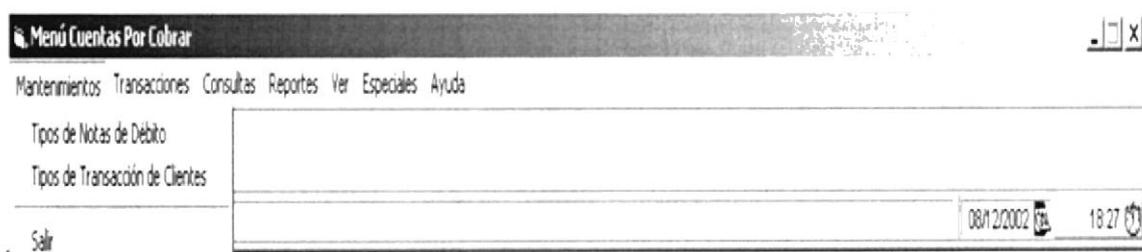


Figura 5.2 Pantalla Menú Mantenimiento del Sistema SISCOM

Para acceder a las opciones del Menú de Mantenimiento, el usuario debe primeramente desplegar el menú respectivo, como se aprecia en la gráfica fg.5.2.

Luego usando la tecla de desplazamiento, podrá escoger la opción requerida.

El menú de Mantenimiento agrupa las opciones que van a permitir al usuario dar mantenimiento a los datos manejados por los módulos, este menú de mantenimiento comprende Ingresar, modificar y eliminar lógicamente los registro de cada tabla aquí se presenta continuación:

- Tipo Nota de Débito
- Tipo transacción Cliente

## 5.2 MENÚ DE TRANSACCIONES

Este menú tiene el objetivo de llevar el control de todos los procesos realizados en el proceso de Cobro.

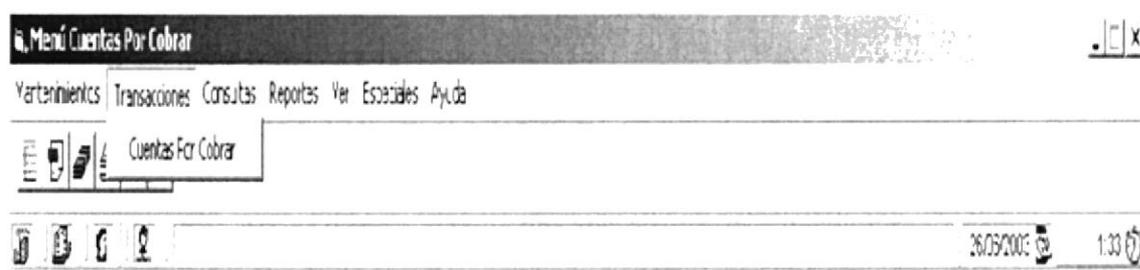


Figura 5.3 Pantalla Menú Transacción del Sistema SISCOM

El menú de transacciones tiene las siguientes opciones:

- Transacción Cuentas por Cobrar
  - Datos del Cliente  
Permite realizar el registro de los créditos otorgados a los clientes
  - Detalles de Deudas y pagos  
Permite realizar control de los valores a recupera por efectos de créditos
  - Detalle de Notas de Créditos o Débitos  
Presenta en forma ordenada los clientes y respectivos pagos realizados por concepto de créditos

### 5.3 MENÚ DE CONSULTAS

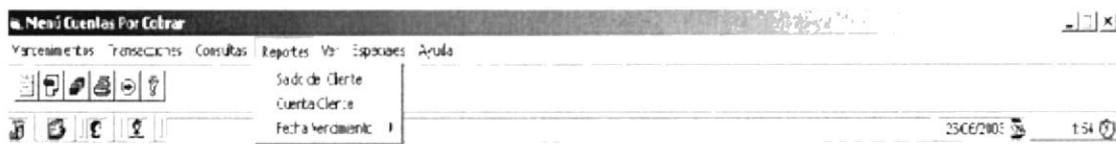


Figura 5.3 Pantalla Menú Consultas del Sistema SISCOM

El menú de consultas agrupa las opciones que van a permitir al usuario poder realizar las búsqueda de información. El menú de consultas consta de las siguientes opciones:

- Saldo del Cliente  
Presenta todos los pagos hechos por los clientes a la fecha
- Cuenta Cliente  
Idéntica a los Clientes por sus cuentas la fecha tope a pagar sus valores por concepto de crédito
- Fecha de Vencimientos  
Permite a listar a los cliente según su fecha de vencimiento a 30,60,90 días

## 5.4 MENÚ DE REPORTES

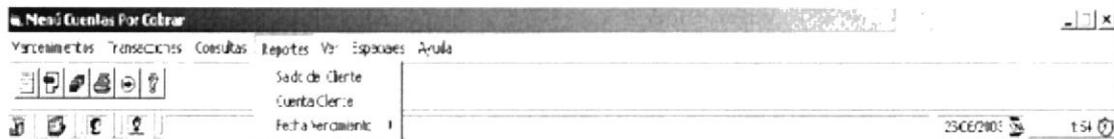


Figura 5.4 Pantalla Menú Reportes del Sistema SISCOM

El menú Reporte agrupa las opciones que van a permitir al usuario poder realizar las búsqueda de información. El menú de consultas consta de las siguientes opciones:

- Saldo del Cliente  
Presenta todos los pagos hechos por los clientes a la fecha
- Cuenta Cliente  
Idéntica a los Clientes por sus cuentas la fecha tope a pagar sus valores por concepto de crédito
- Fecha de Vencimientos  
Permite listar los cliente según su fecha de vencimiento a 30,60,90 días

## 5.5 MENÚ DE VER

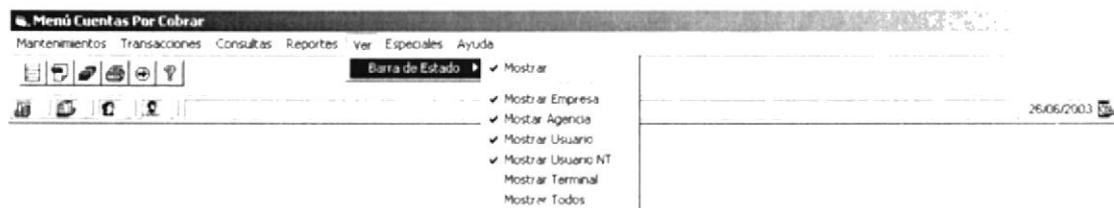


Figura 5.5 Pantalla Menú Ver del Sistema SISCOM

El menú Ver permite visualizar las opciones que se presenta en la barra de estado de la pantalla.

El menú Ver constas de la siguiente opción

- Barra de Estado  
Presenta todos lo iconos de la empresa, usuario, usuario de red, se los puede ver todos o ningún gráfico en la barra de estado de la pantalla.

## 5.6 MENÚ ESPECIALES

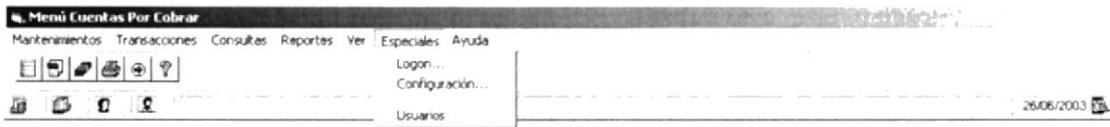


Figura 5.6 Pantalla Menú Especiales del Sistema SISCOM

El menú Especiales permite visualizar el Logon el cual le permite cambiar de clave, usuario y de empresa. El de configuración permite modificar opciones especiales a cada pantalla que se encuentre ejecutando.

El menú Especiales consta de las siguientes opciones:

- Logon
- Especiales

## 5.7 MENÚ AYUDA

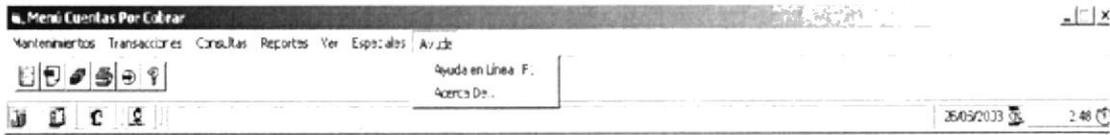


Figura 5.6 Pantalla Menú Ayuda del Sistema SISCOM

Para acceder a la opciones del menú Ayuda, el usuario debe primeramente desplegar el menú respectivo como se aprecia en la gráfica fg. 5.6.

Luego usando las teclas de desplazamiento, se coloca en la opción requerida.

El menú Ayuda continúe las siguientes opciones:

- Ayuda
- Acerca de...



## CAPÍTULO 6

### MENÚ CONEXIÓN



## 6. MENÚ CONEXIÓN

Permite ingresar al sistema **SISCOM** modulo Cuentas por Cobrar, conectarse y cambiar la clave del usuario y salir del sistema.



Figura 6.1 Menú Conexión

### 6.1 CONECTAR

Para empezar a utilizar el sistema tiene que escoger la opción de acceso al sistema SISCOM, donde tendré que seguir los pasos indicados para la conexión.

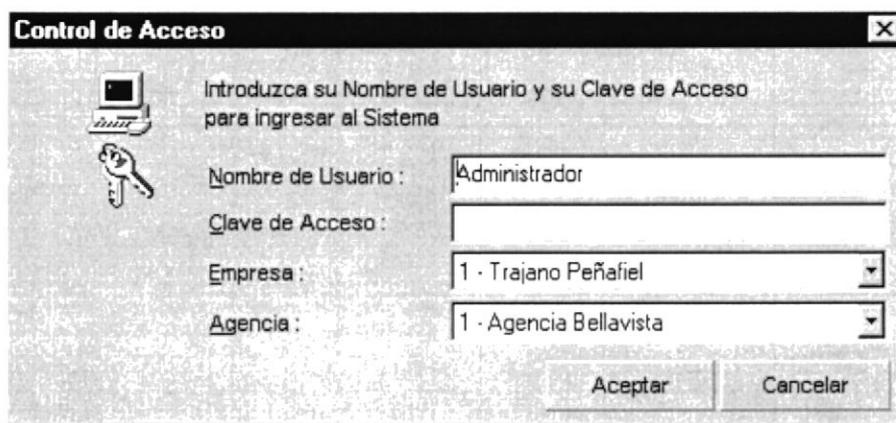


Figura 6.2 Conectar

El usuario para conectarse deberá escoger la empresa, la bodega en que se encuentra, ingresar su Usuario y la clave de acceso, la cual se la proporcionará por parte de la persona encargada de la administración del sistema.

Si los datos ingresado en la pantalla no son correcto el sistema emitirá un mensaje de error indicando el error cometido. De ser contrario, ósea con los datos correctos, podrá ingresar al sistema SISCOM, módulo Cuentas por Cobrar

## 6.2 CAMBIAR CLAVE

el usuario al querer cambiar la clave deberá ejecutar los siguientes pasos:

1. Ingrese el usuario y la clave actual
2. Ingresar la clave nueva
3. Reingresar la clave nueva
4. Dar <<Enter>>
5. El sistema validará que el usuario y la clave actual existan en la base de seguridad caso contrario no permitirá hacer el cambio.

## 6.3 SALIR

Esta opción permite al usuario salir del sistema SISCOM modulo de Cuentas por Cobrar, se cerrarán todas las pantallas que tenga abiertas, si en alguna ha hecho modificaciones, presentará un mensaje, haciendo la pregunta si desea deshacer los cambios realizados, como se muestra a continuación.

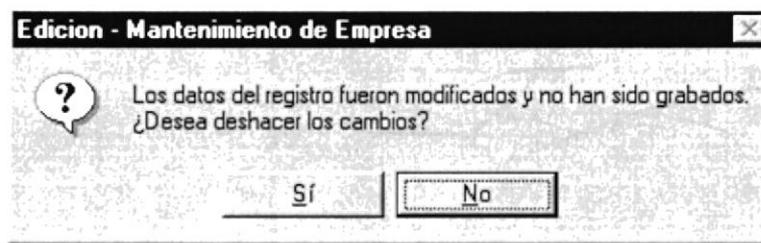


Figura 6.3 Mensajes de cambios

Si no desea continuar con la rutina que estaba realizando se cerrará la pantalla, si da **Click** en la opción no, permitirá continuar con la rutina que se encontraba realizando en ese momento.

- Espera unos minutos para que la computadora cargue el sistema operativo y la plataforma de Windows.
- Aparecerá una pantalla que es la principal de la computadora como la que se muestra a continuación:



Figura 2.2 Pantalla de Inicio de Windows

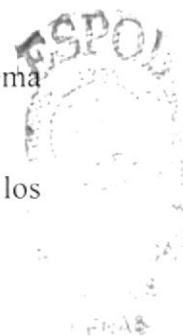
## 2.2.2 DESPLAZARSE POR LA PANTALLA

Este manual se describe los pasos básicos que se realizan para trabajar con el Sistema Comercial los cuales pueden ser mediante el uso del teclado o del ratón (Mouse).

Toda persona que trabaje con este sistema debe saber para que sirve cada uno de los botones del teclado de la computadora.

## 2.2.3 USO DEL RATÓN

El ratón es una herramienta que reduce en gran medida el tiempo de trabajo, tiene dos botones principales el botón de uso para este sistema es el izquierdo con el cual podemos acceder a las diferentes opciones del menú principal o hacer clic en los diferentes botones de la barra de tareas del sistema.





## CAPÍTULO 7



## MENÚ MANTENIMIENTO

## 7. MENÚ MATENIMIENTOS

Este menú tiene el objetivo de dar mantenimientos a todas las tablas relacionadas a la transacción de Cuentas por Cobrar . El cual está compuesto de las siguientes opciones:

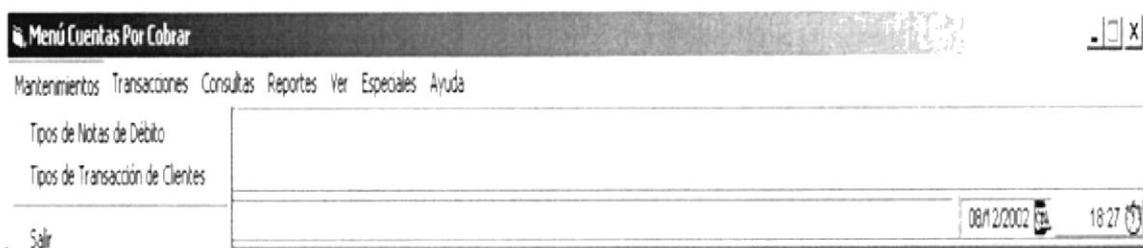


Figura 7.1 Menú Mantenimientos

Para acceder a las opciones de mantenimiento del sistema el usuario deberá presentarse la siguiente pantalla fig. 7.1.

Si luego usa la teclas de desplazamiento, podrá colocarse en la opción deseada y a continuación dar un **clie**.

Todas las pantallas de mantenimiento del sistema tiene una barra de herramientas en la parte superior como la demuestra en la fig. 7.2:

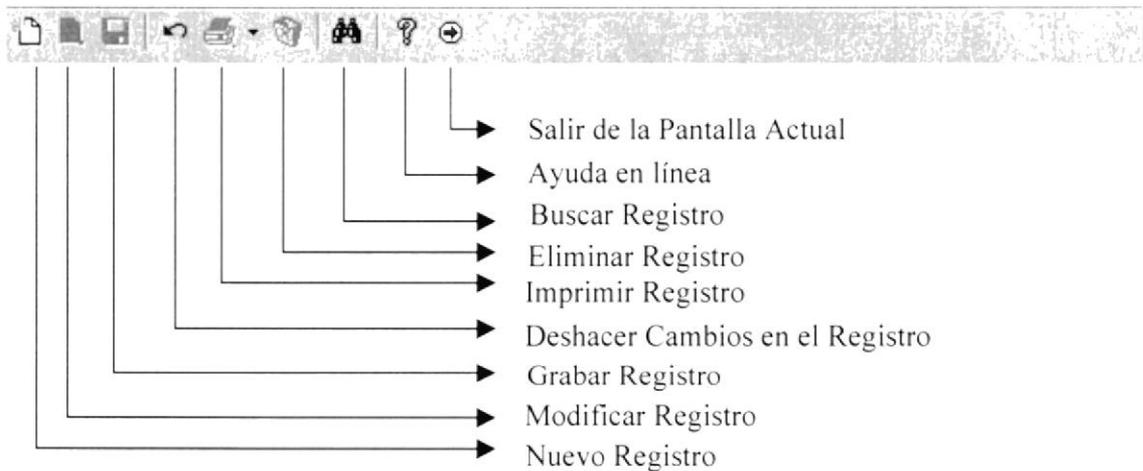


Figura 7.2 Barra de Herramienta

## 7.1 TIPO NOTA DE DÉBITO

Para Ingresar al mantenimiento de Tipo de Nota de Debito Ud. deberá desplazarse hasta el menú de Mantenimientos y dar clic en la opción tipo nota de debito



Figura 7.3 Opción Mantenimiento- Tipo Nota de Debito

Luego de esto inmediatamente se muestra la pantalla:

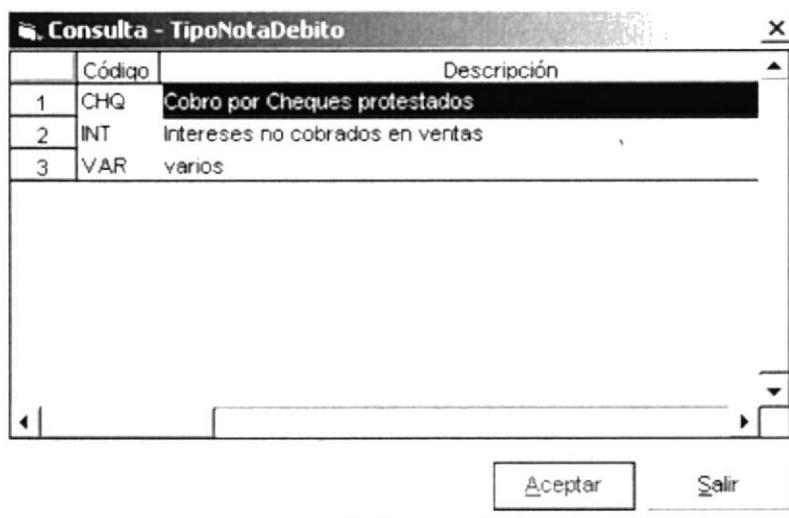


Figura 7.4 Pantalla :Consulta Tipo Nota de Debito

### 7.1.1. Ingresar un nuevo tipo de Débito

Para ingresar datos de un Cliente con su respectiva nota de Débito

Dando clic en el Icono de nuevo registro 

1. Con las teclas de fácil acceso Ctrl + N ( Para mayor información de teclas ver capítulo 1)

Luego de esto se habilitarán todos los campos para que Ud. pueda ingresar la información como el código, y la descripción

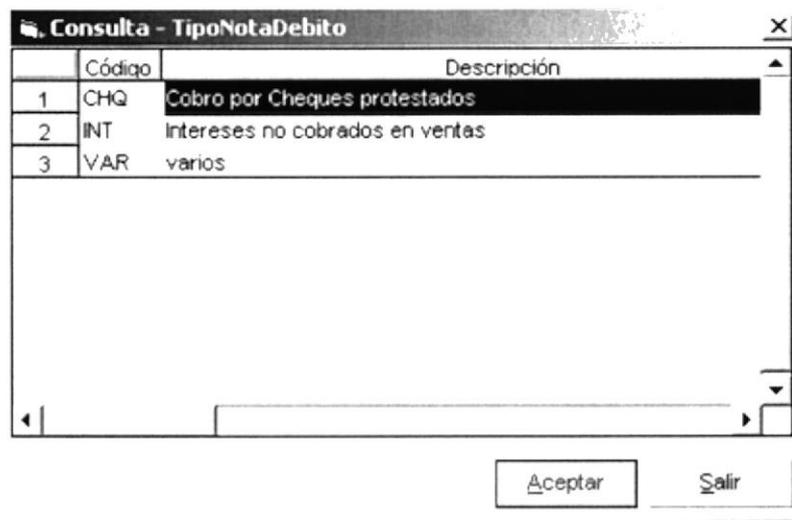


Figura 7.5 Pantalla : Mantenimiento-Tipo Nota de Debito

Una vez que todos los datos del cliente han sido ingresados correctamente. Para grabar esta información puede hacer de estas 2 formas:

1. Haga click el botón  de grabar de la barra de herramientas que se encuentra en la parte superior de la pantalla.
2. Con las teclas de fácil acceso Ctrl + G para grabar los datos ingresados ( Para mayor información de teclas, ver capítulo 1).

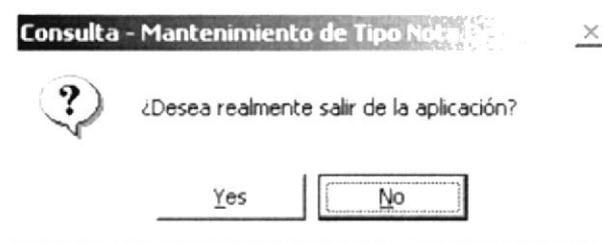
Enseguida aparecerá la siguiente ventana preguntándole si esta seguro de grabar la información.



Figura 7.6 Pregunta si desea grabar la información

**Nota:**

Al grabar los registro sin ningún error el sistema presentará la siguiente pantalla indicando que fue grabado satisfactoriamente:



### 7.1.2 Tipo Transacción Cliente

Para Ingresar al mantenimiento de tipo transacción Cliente se desplazarse el menú de Mantenimientos y dar click en tipo transacción cliente. Se muestra la siguiente pantalla



Para ingresar datos de un Cliente con su respectiva tipo transacción Cliente

Dando click en el Icono de nuevo registro 

2. Con las teclas de fácil acceso Ctrl + N ( Para mayor información de teclas ver capítulo 1)

Luego de esto se habilitarán todos los campos para que Ud. Pueda ingresar la información como el código, y la descripción

Una vez que todos los datos del cliente han sido ingresados correctamente. Para grabar está información puede hacer de estas 2 formas:

3. Haga click el botón  de grabar de la barra de herramientas que se encuentra en la parte superior de la pantalla.
4. Con las teclas de fácil acceso Ctrl + G para grabar los datos ingresados ( Para mayor información de teclas, ver capítulo 1).

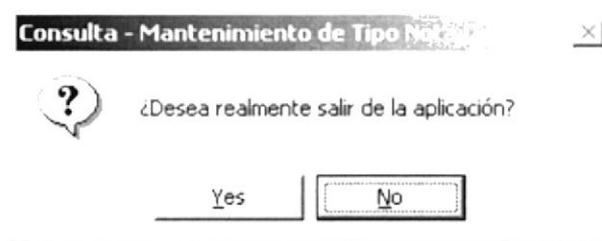
Enseguida aparecerá la siguiente ventana preguntándole si esta seguro de grabar la información.

Si amerita un tipo de consulta esta puede hacerse registrando el dato según se muestra en la figura

	Código	Descripción	Fecha Registro	Estado	ID
1	PAG	Pagos de Facturas	25/10/2002	Activo	1
2	NC	Notas de Creditos	25/10/2002	Activo	2
3	ND	Notas de Debitos	25/10/2002	Activo	3
4	DSA	dsaifds	25/10/2002	Activo	4
5	CNC	Cancelación de not	28/10/2002	Activo	5
6	DDD	dddddd	02/11/2002	Activo	6

Aceptar      Salir

según se muestra el registro seleccionado se carga para luego presentar el siguiente mensaje





## CAPÍTULO 8

# MENÚ TRANSACCIÓN



## 8. MENÚ TRANSACCIÓN

Este menú tiene el objetivo de llevar el control de todas las Pagos que realiza los Clientes

Para acceder a las opciones de Transacciones del sistema, el usuario deberá desplegarse en el menú, como se muestra a continuación:

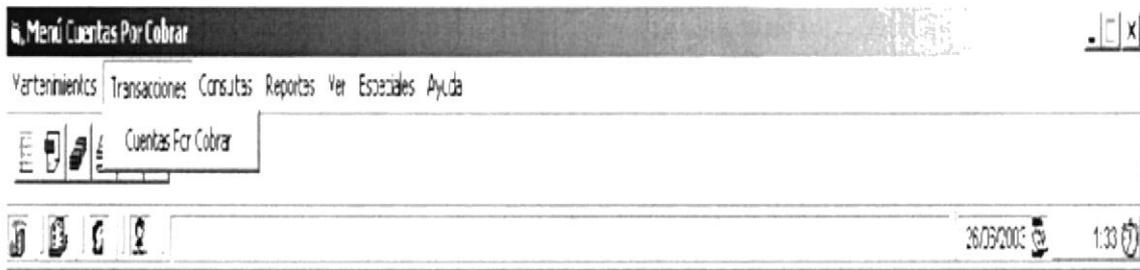


Figura 8.1 Menú de Transacciones

Luego usa la teclas de desplazamiento, donde podrá colocarse en la opción deseada y a continuación dar un **click**.

Todas las pantallas de Transacciones del sistema tiene una barra de herramientas en la parte superior como se muestra a continuación:



Figura 8.2 Barra de Herramientas



## 8.1 Cuentas por Cobrar

Registra todos los pagos que los clientes realizan

### 8.1.1 Abrir Cuentas por Cobrar

Para ejecutar el registro de una Cuentas por Cobrar se lo puede realizar de dos maneras:

1. Seleccionando la opción de <Transacciones> en el Menú Principal y luego dar click en Cuentas por Cobrar.



Figura 8.3 Ingreso a Transacciones Cuentas por Cobrar - Menú

Una vez realizado el ingreso al módulo, se presentará la siguiente pantalla para realizar la respectiva transacción por concepto de cobro a clientes:

Figura 8.5 Registro de Cuentas por Cobrar

### 8.1.2 Ingresar datos del Cliente

Para ingresar datos de un Cliente lo podrá hacer de dos maneras:

1. Dando click en el Icono de nuevo registro 
2. Con las teclas de fácil acceso **Ctrl + N** ( Para mayor información de teclas ver capítulo 1)

Una vez escogido cualquiera de los dos pasos antes mencionado, deberá seleccionar el tipo de transacción a realizar. La agencia la cual hará el cobro respectivo, el tipo de transacción, para luego seleccionar el cliente con el respectivo valor a cancelar

3. La búsqueda del cliente se realiza de manera automática
- 4.
5. La fecha no se la ingresará, toma automáticamente la fecha actual del sistema.
6. Deberá ingresar el código del Proveedor, en caso de no conocer el código deberá realizar una búsqueda del mismo con el botón de búsqueda , en el cual se le presentará a siguiente pantalla:

Consulta - Tipo Transaccion Cliente					
	Código	Descripción	Fecha Registro	Estado	ID
1	PAG	Pagos de Facturas	25/10/2002	Activo	1
2	NC	Notas de Creditos	25/10/2002	Activo	2
3	ND	Notas de Debitos	25/10/2002	Activo	3
4	DSA	dsafds	25/10/2002	Activo	4
5	CNC	Cancelación de not	28/10/2002	Activo	5
6	DDD	dddddd	02/11/2002	Activo	6

Figura 8.5 Consulta de tipo de Transacción a efectuarse

Luego de realizar la selección del tipo de transacción el usuario debe seleccionar el cliente ingresando los criterios requeridos, luego de realizada la consulta deberá dar click en la línea del Cliente requerido y automáticamente regresará a la pantalla anterior con lo datos del Proveedor.

7. Tiene la opción de ingresar la fecha en la que se realiza el pago
8. Deberá escoger el código del proveedor.

9. Podrá consultar desde el botón de búsqueda rápida  donde le aparecerá la pantalla que se muestra a continuación, desde la cual podrá consultar los Clientes

**Búsqueda rápida de Cliente** \_ | □ | X

Ruc/Cédula Consultar

Nombre Contenga A

	Código	Nombre	Apellido	IDRazon	Ruc/Cedula	Dirección	Ciudad	Fect
1	1	Diana Rebec	Schnabel Chi	1	0123456879	Guasmo Sur 1		25/08/2
2	2	Cliente de la	apellido del c	1	0912345687	Calle 1 de la :0		25/08/2
3	3	Trajano	Peñafiel	1	0999999999	Bellavista 1		27/10/2

Aceptar Salir

Figura 8.6 Consulta de Clientes

Le dará doble click al registro que cumpla con la los criterios requeridos de la búsqueda.

10. Retornará a la pantalla anterior con el ingreso.

11. Al dar **Enter** en el registro ,se presentarán en el Detalle los datos que se ingresaron originalmente , sin que estos puedan ser modificados por

12. En el combo de Estado de registro será siempre para nuevo “A”, indicando que está Activo.

13. En el combo de Moneda aparecerá seleccionada la moneda USD – Dólares.

14. Ingresar una Observación.

15. Luego debe detallar la Forma en que se va a cancelar la Compra, dando click en la pestaña **Forma de Pago**, se presentará la siguiente pantalla.

Figura 8.7 Forma de Pago de la Compra

- En la que se debe detallar el tipo de Pago: Contado o Crédito, y el Tipo de Cancelación, ya sea, efectivo, Cheque, Retenciones, etc.
- La suma del detalle de los pagos debe coincidir con el Total de la Compra.
- Se utilizarán los siguientes botones para  Crear un nuevo Tipo de Cancelación,  Agregar un Tipo de Cancelación,  Modificar el Tipo de Cancelación activo,  Eliminar el Tipo de Cancelación activo.

Una vez registrado todos los datos y sus detalles y el detalle de sus pagos hayan sido ingresado correctamente, tiene dos opciones para grabar la información:

1. Haga click el botón  de grabar de la barra de herramientas que se encuentra en la parte superior de la pantalla.
2. Con las teclas de fácil acceso **Ctrl + G** para grabar los datos ingresados ( Para mayor información de teclas, ver capítulo 1).

Se presentará la siguiente pantalla confirmar que en realidad desea grabar la información

**Nota:**

Al grabar los registros sin ningún error el sistema presentará la siguiente pantalla, indicando que fue grabado satisfactoriamente:

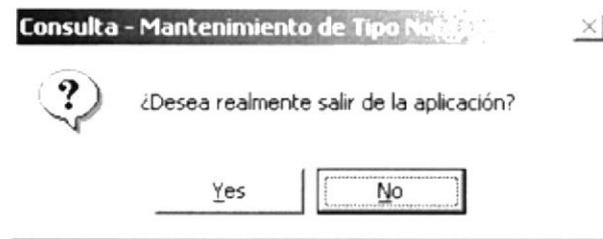


Figura 8.12 Mensaje Informativo



## CAPÍTULO 9



## MENÚ CONSULTAS Y REPORTES

## 9. MENÚ CONSULTAS Y REPORTES

Este menú tiene el objetivo de llevar la Consultas y obtener reportes de todos los datos procesado e ingresados de la empresa.

Para acceder a las opciones de Menú de Consultas y Reportes, el usuario deberá desplegarse con el menú, como se aprecia en la **Fig. 9.1**.

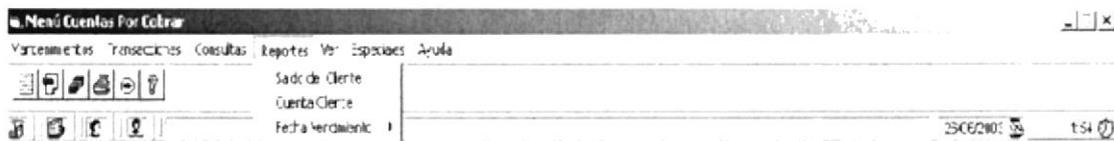


Figura 9.1 Menú de Consulta y Reportes

Usando las teclas de desplazamiento, podrá colocarse en la opción deseada y a continuación dar un **click**.

El menú de Consultas y Reportes se dará a las siguientes aplicaciones del sistema:  
Saldo de cliente, cuentas de clientes ,créditos a fecha de vencimiento 30,60,90 días.

## 9.1 SALDO DE CLIENTE

Presenta las consultas y reportes de todas los clientes cuyos créditos están aun activos según la fecha de periodo especificado.

### 9.1.1 Generar Consulta/Reporte

Para ejecutar lo hará de la siguiente manera:

1. Seleccione <Consultas Y Reportes> en el menú de opciones dando un **click** en la opción de <Saldo de Clientes>.
2. Una vez realizado el primer paso, se presentará la siguiente pantalla para realizar la respectiva Consulta Por Periodo:

Figura 9.2 Pantalla de Consulta Reporte

### 9.1.2 Consultando Por Período

Para Consultar Por Periodo lo podrá hacer de la siguiente manera:

1. Ingresando un rango de **Fecha Desde**
2. Ingresando un rango de **Fecha Hasta**
3. Completando el criterio de la consulta deberá escoger cualquiera de las dos opciones que se presenta en la pantalla como son: *Todos los Cliente* ó por un *Cliente específico*
4. Si ha escogido la opción de  **Todos** le presentará el reporte de todos los cliente que tenga créditos activas según el periodo especificado.
5. Si ha escogido la opción de  **Especifico** deberá de ingresa el código del cliente, en caso de no saber se podrá dar un click en el botón  de búsqueda rápida y escoger las opciones mencionadas para la consulta de clientes.
6. Deberá de dar un **Click** en el botón  de Consultar que se encuentra en la parte superior izquierda de la pantalla, para que presente la consulta del cliente según el periodo de fecha indicado se presentará esta pantalla **Fig.9.3**.

Reporte de Clientes entre Fechas 3/12/2002

Fecha Desde: 3/12/2002      Fecha Hasta: 3/12/2002

Cliente: 191

Cliente	NVenta	Tipo Venta	Nombre de Agencia	Fecha	Nombre Cliente	Estado
	3	FACTU	Agencia Bellavista	18/11/2002	Diana Rebeca (nombre real - Diane) Schnabel Chac	A
	2	FACTU	Agencia Bellavista	11/10/2002	Diana Rebeca (nombre real - Diane) Schnabel Chac	A
	1	FACTU	Agencia Bellavista	10/10/2002	Diana Rebeca (nombre real - Diane) Schnabel Chac	A
	1	NTVTA	Agencia Bellavista	28/08/2002	Diana Rebeca (nombre real - Diane) Schnabel Chac	A

Figura 9.3 Reportes de créditos otorgados



7. En caso de no realizar la consulta lo podrá hacer con el botón Salir de salir de la aplicación. Y se le presentará la **Fig9.4**

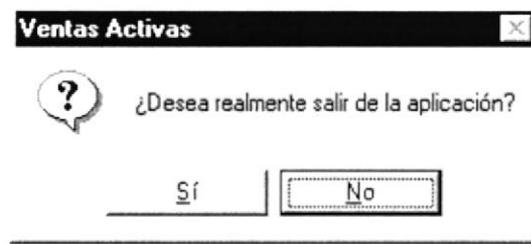


Figura 9.4 Salir de la Consulta y Reportes

8. Aparecerá el mensaje donde seleccionará el botón **Sí** ó el botón **No** de la Fig. 9.4.
9. Si ha seleccionado el botón **Sí**, saldrá de la aplicación en ejecución.
10. Si ha seleccionado el botón **No**, retornará a la pantalla anterior.

## 9.2 Cuentas de Clientes

Presenta las consultas y reportes de todos los saldos de los clientes según la fecha de periodo especificado.

### 9.2.1 Generar Consulta Reporte

Para ejecutar lo hará de la siguiente manera:

1. Seleccione <Consultas Y Reportes> en el menú de opciones dando un **click** en la opción de <Cuentas de Clientes>.
2. Una vez realizado el primer paso, se presentará la siguiente pantalla para realizar la respectiva Consulta de Saldos de Clientes **Fig.9.5**:

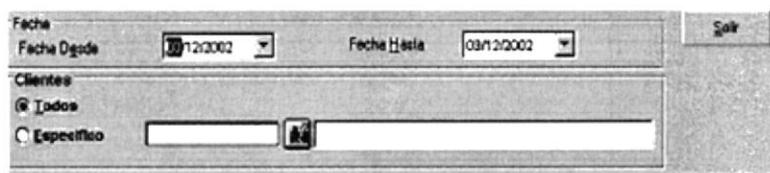


Figura 9.5 Reportes Cuentas Clientes

### 9.2.2 Consultando Cuentas de Clientes

Para Consultar los Saldos de Clientes lo podrá hacer de la siguiente manera:

1. Ingresando un rango de **Fecha Desde**
2. Ingresando un rango de **Fecha Hasta**
3. Completando el criterio de la consulta deberá ingresar un Cliente específico ó ninguno.
4. Deberá escoger de la lista de elementos los Tipos de Clientes que realiza la empresa.
5. Deberá de dar un click en el botón  de Consultar que se encuentra en la parte superior izquierda de la pantalla donde aparecerá el reporte de la **Fig.9.3**.

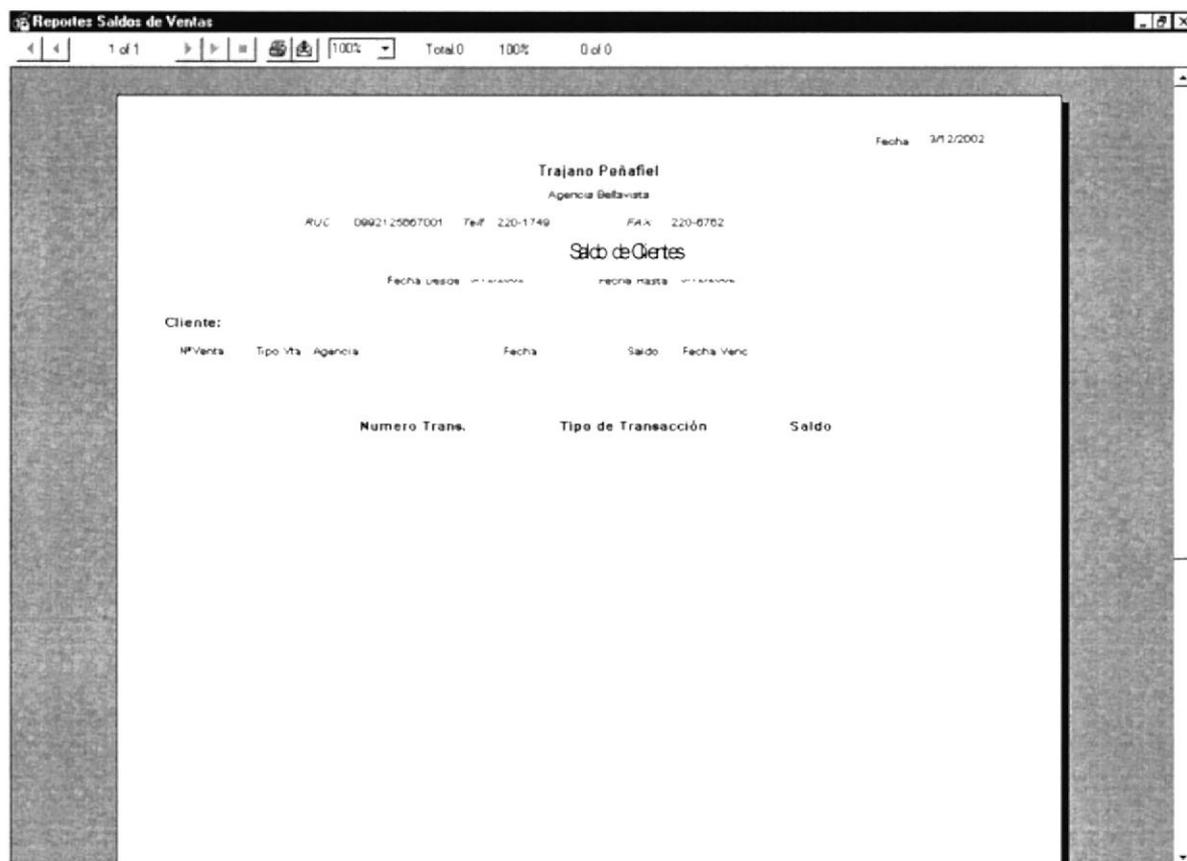


Figura 9.6 Reportes de Saldo de Clientes

6. En caso de no realizar la consulta lo podrá hacer con el botón  de salir de la aplicación. Y se le presentará la **Fig9.4**

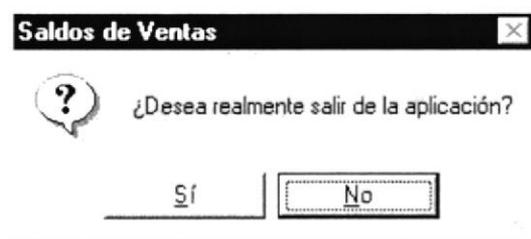
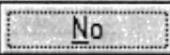
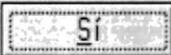


Figura 9.7 Salir de la Consulta y Reportes

7. Aparecerá el mensaje donde seleccionará el botón  ó el botón  de la Fig. 9.4.
8. Si ha seleccionado el botón , saldrá de la aplicación en ejecución.



## CAPÍTULO 10

MENÚ VER



## 10. MENÚ VER

El menú Ver tiene el objetivo de visualizar la información general de la empresa.

Para acceder a las opciones del Menú Ver, el usuario deberá desplegarse con el menú, como se aprecia en la **Fig. 10.1**.



Figura 10.1 Menú Ver

Usando las teclas de desplazamiento, podrá colocarse en la opción deseada y a continuación dar un **click**.

El menú Ver se dará las siguientes aplicaciones del sistema: Mostrar Empresa, Mostrar Agencia, Mostrar Usuario, Mostrar Usuario NT, Mostrar Terminal y la Bodega.

### 10.1 VER OPCIONES GENERALES DE LA EMPRESA

Para Visualizar la información general del sistema en la parte inferior de la pantalla lo podrá hacer de la siguiente manera:

1. Seleccione **<Ver>** en el menú de opciones dando un **click**.
2. Dar un click en **<Barra de Estado>** seguido dar otro click en **<Mostrar>**.
3. Una vez realizado los pasos anteriores, se presentará en la parte inferior de la pantalla lo siguiente:

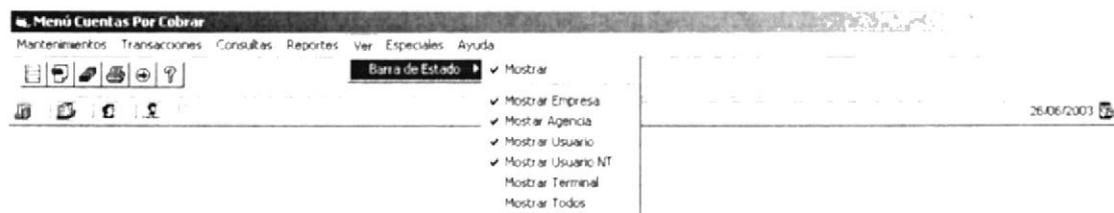


Figura 10.2 Menú Ver: Empresa

4. Si desea visualizar la agencia procederá a realizar el paso 1 y 2 cambiando la opción de visualización, se presentará de la siguiente manera:

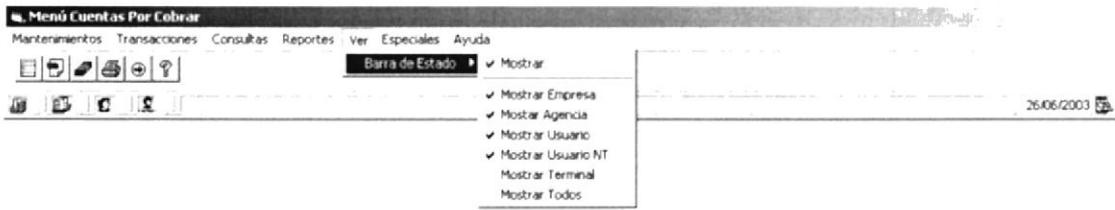


Figura 10.3 Menú Ver: Agencia

5. Si desea visualizar El Usuario procederá a realizar el paso 1 cambiando la opción de visualización de Usuario, se presentará en la parte inferior de la siguiente manera:

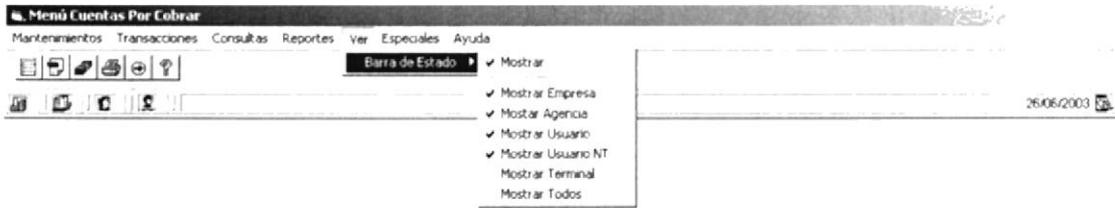


Figura 10.4 Menú Ver: Usuario

6. Si desea visualizar El Usuario NT ó el Usuario que se encuentre en la Red, procederá a realizar el paso 1 cambiando la opción de visualización de Usuario NT, se presentará en la parte inferior de la siguiente manera:

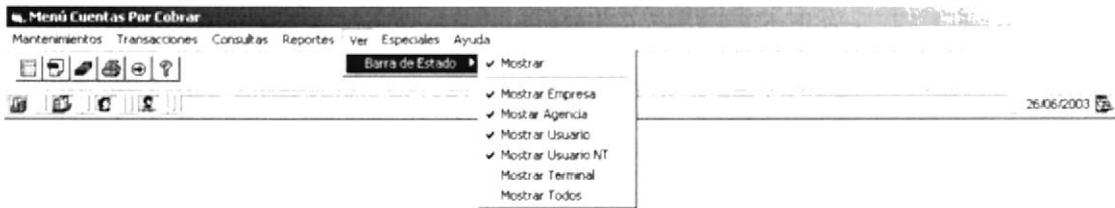


Figura 10.5 Menú Ver: Usuario NT

7. Si desea visualizar La terminal, procederá a realizar el paso 1 cambiando la opción de visualización de Usuario NT, se presentará en la parte inferior de la siguiente manera:

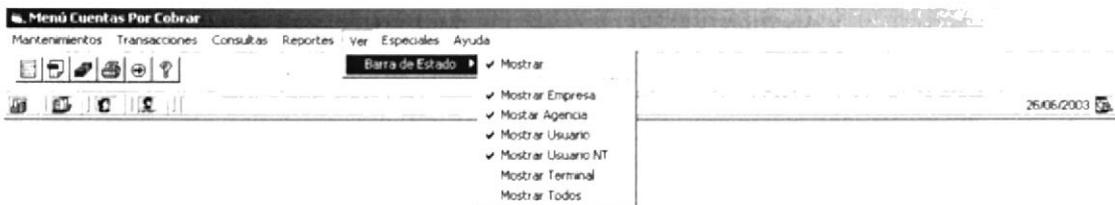
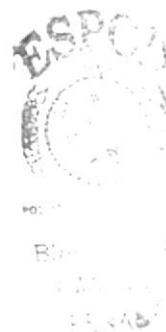


Figura 10.6 Menú Ver: Terminal

8. Si desea visualizar La bodega en la cual se encuentra Ingresada, procederá a realizar el paso 1 cambiando la opción de visualización de Bodega, se presentará en la parte inferior de la siguiente manera:





## CAPÍTULO 11



## MENÚ ESPECIALES

## 11. MENÚ ESPECIALES

El menú Especiales tiene el objetivo Configurar los parámetros generales de la empresa.

Para acceder a las opciones del Menú Especiales, el usuario deberá desplegarse con el menú, como se aprecia en la **Fig. 11.1**.



Figura 11.1 Menú Especiales

Usando las teclas de desplazamiento, podrá colocarse en la opción deseada y a continuación dar un **click**.

En el menú Especiales se dará las siguientes configuración: Logon, Configuración y Usuarios.

### 11.1 ESPECIALES LOGÓN

Para acceder a la pantalla de Logón lo realizará de la siguiente manera:

1. Seleccione **<Especiales>** en el menú de opciones dando un **click**.
2. Dar un click en **<Logon>**
3. Una vez realizado los pasos anteriores, se presentará la siguiente pantalla **Fig.11.2**:

Figura 11.2 Pantalla de Logon

4. Esta pantalla le da la opción de cambiarse de Usuario ingresando en el campo “Nombre de Usuario”
5. Ingresando la clave de acceso.
6. Escogiendo de la lista de elemento la empresa asignada a realizar cualquier transacción dentro de la empresa.
7. Escogiendo de la lista de elementos la Agencia asignada a realizar cualquier transacción dentro de la Agencia.
8. Una vez escogido los ingresos antes mencionados, aparecerá el mensaje donde seleccionará el botón  ó el botón  de la **Fig., 8.7**
9. Si escogió el botón  se actualizará la aplicación al usuario ingresado.
10. Si escogió el botón  retornará a la pantalla anterior.

## 11.2 ESPECIALES CONFIGURACIÓN

Para acceder a la pantalla de Configuración lo realizará de la siguiente manera:

1. Seleccione <Especiales> en el menú de opciones dando un **click**.
2. Dar un click en <Configuración>
3. Una vez realizado los pasos anteriores, se presentará la siguiente pantalla **Fig.11.3**:

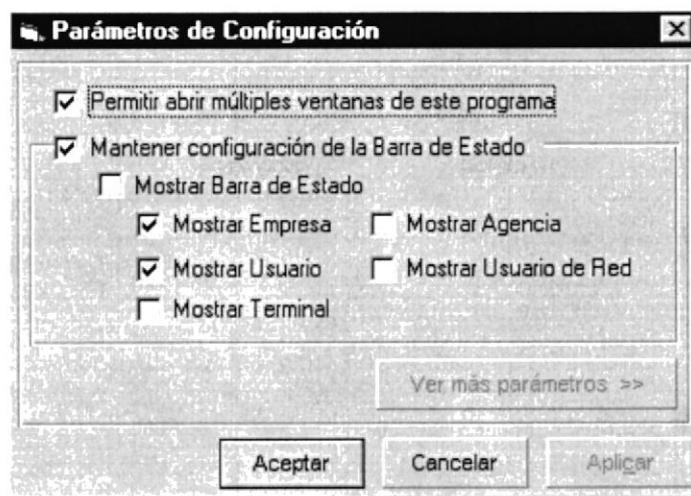
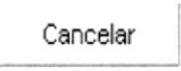


Figura 11.3 Pantalla de Configuración

4. Esta pantalla le permite configurar opciones del sistema dando un click en las opciones deseadas.
5. Deberá dar un click en la opción alternativa de: Permitir abrir múltiples ventanas en este programa
6. Deberá dar un click en la opción alternativa de: Mantener la configuración de la barra de estado.
7. Deberá dar un click en la opción alternativa de: Mostrar Barra de estado.
8. Deberá dar un click en la opción alternativa de: Permitir Mostrar empresa
9. Deberá dar un click en la opción alternativa de: Permitir Mostrar Agencia
10. Deberá dar un click en la opción alternativa de: Permitir Mostrar Usuario
11. Deberá dar un click en la opción alternativa de: Permitir Mostrar Usuario de Red
12. Deberá dar un click en la opción alternativa de: Permitir Mostrar Terminal
13. Una vez escogido las opciones antes mencionados, aparecerá el mensaje donde seleccionará el botón  ó el botón  ó el botón  que permite visualizar los cambios mientras se está en la pantalla ver Fig., 11.3.
14. Si escogió el botón  se actualizará la aplicación al usuario ingresado.

15. Si escogió el botón  retornará a la pantalla anterior.

16. Si escogió el botón  visualizará los cambios de parámetros cambiados en la pantalla activa.



## CAPÍTULO 12

MENÚ AYUDA



## 12. MENÚ AYUDA

El menú Ayuda permite observar información del módulo de Cuentas por Cobrar.

Para acceder a las opciones del Menú Ayuda, el usuario deberá desplegarse con el menú, como se aprecia en la **Fig. 12.1**.

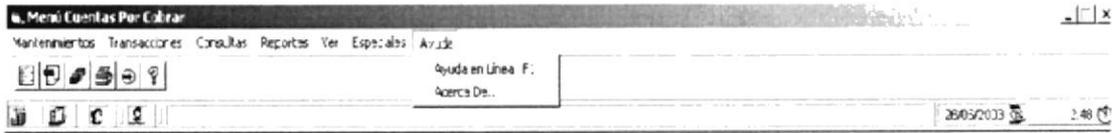


Figura 12.1 Menú de Ayuda

Usando las teclas de desplazamiento, podrá colocarse en la opción deseada y a continuación dar un **click**.

En el menú Ayuda se dará las siguientes opciones: Ayuda en línea F1 y Acerca de...

### 12.1 Ayuda en Línea

Para acceder a la pantalla de ayuda en Línea lo realizará de la siguiente manera:

1. Seleccione **<Ayuda>** en el menú de opciones dando un **click**.
2. Dar un click en **<Ayuda en Línea F1>**
3. Con las teclas de fácil acceso ó teclas funcionales podrá visualizar la ayuda para el módulo de Cuentas por Cobrar

### 12.2 Acerca de...

Esta opción muestra información general del sistema a quienes se autoriza su uso y el copyright.

Para ejecutar la opción de **<Acerca de...>** lo hará de la siguiente manera:

1. Seleccione **<Ayuda>** en el menú de opciones dando un **click**.
2. Dar un click en **<Acerca de...>** se le presentará la siguiente pantalla ver **Fig.:12.2**

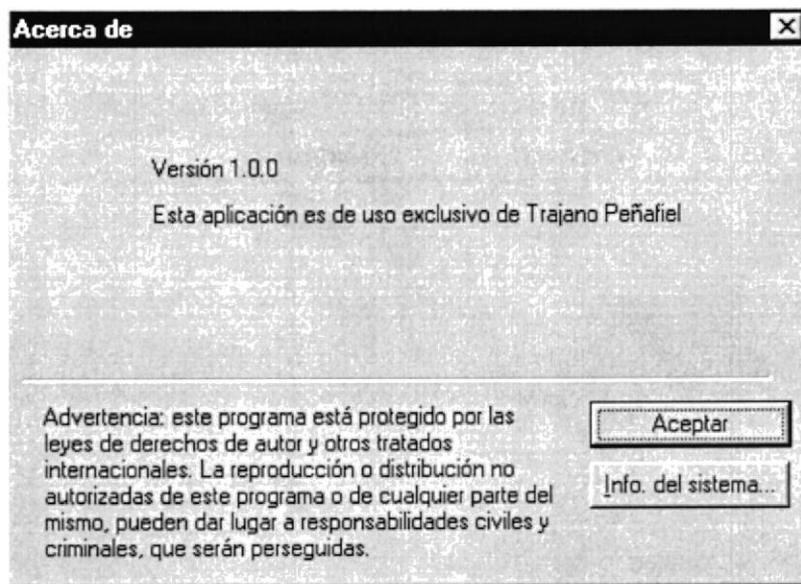


Figura 12.2 Acerca del Sistema SisCom-Módulo Cuentas por Cobrar

3. De click en el botón Info. del sistema... o presione las teclas Alt. + I, para presentar la siguiente pantalla Fig. 12.3:

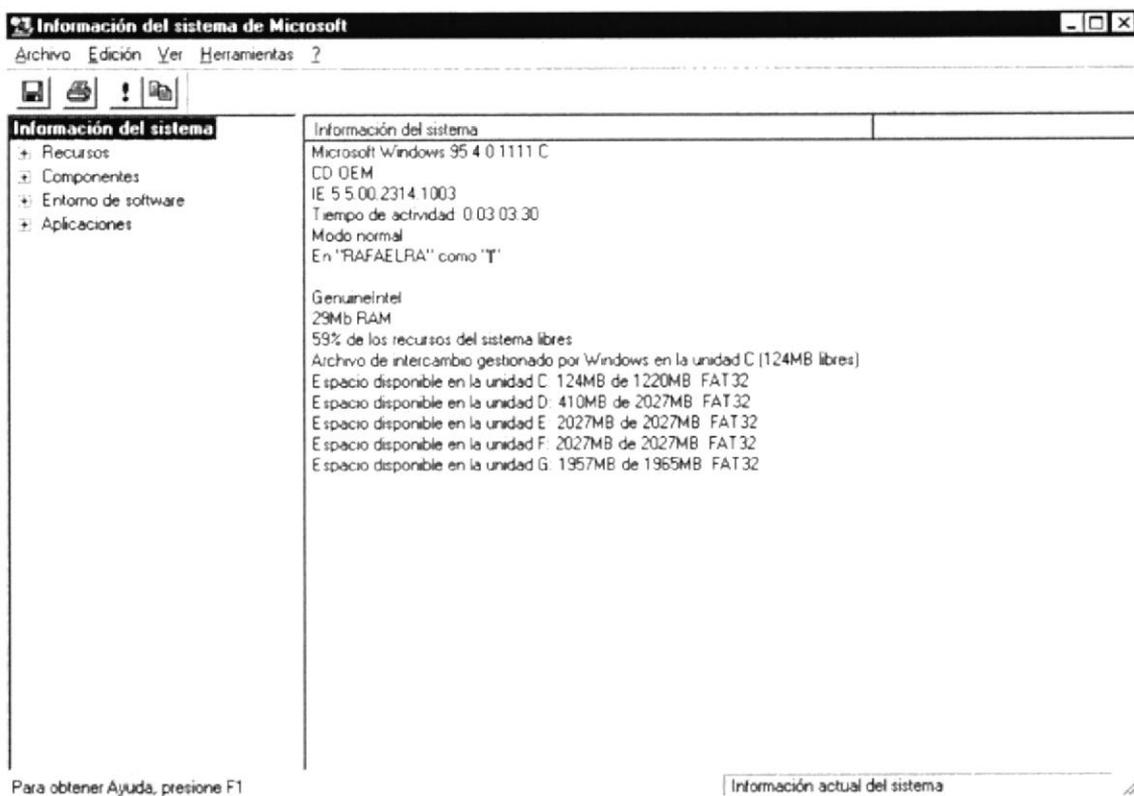


Figura 12.2 Información del Sistema



## **ANEXO A**



# **GLOSARIO DE TÉRMINOS**

## A. GLOSARIO DE TÉRMINOS.



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

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

**Administrador:** Término empleado para identificar a la persona que es responsable de la correcta operación de los sistemas de Información de la empresa.

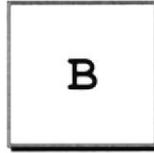
**Administración Remota:** Administración de una computadora por un administrador situado en otra computadora y conectado a la primera a través de la red.

**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 en otros documentos.

**Archivo (file):** Colección de datos o programas que sirven para un único propósito. Se almacenan con el objetivo de recuperarlos más adelante.

**Automático:** Proceso llevado a cabo por el computador que no necesita intervención del usuario u operador.



**Base de datos:** Conjunto de datos que mantienen características similares.

**Barra de Desplazamiento:** Barra horizontal que aparece en los bordes derecho y/o inferior de una ventana o cuadro de la lista cuyo contenido no es completamente visible.

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

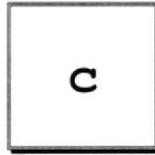
**Binario:** Sistema numérico en base 2, en el que los valores se expresan como combinaciones de los dígitos 0 y 1.

**Bit:** Dígito binario (1 y 0); representa la unidad de información más pequeña que puede contener una computadora.

**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.

ESTADO  
UNIDO  
DE CALIFORNIA  
SECRETARÍA DE  
EDUCACIÓN  
PENAS



**Cable coaxial:** Tipo de cable igual al usado para conectar aparatos de televisión. Es capaz de transportar hasta 10 megabytes de datos por segundo.

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

**Cd rom:** Medio de almacenamiento de alta densidad, cuya capacidad se mide en GigaBytes.

**Cerrar:** Eliminar una carpeta o Cuadro de Diálogo, ó abandonar una aplicación. Para cerrar una ventana debe seleccionar el comando Cerrar del menú Control. Cuando cierre una ventana de la aplicación abandonará dicha aplicación.

**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).

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

**Código:** Conjunto de caracteres y números que sirven para dar una identificación más corta a un objeto, persona, registro, elemento, etc.

**Comando:** Palabra reconocida o interpretada por un programa de computador que indica el inicio de un proceso



**Directorio:** Parte de la estructura de organización de los archivos en disco. Un directorio puede contener archivos y otros directorios (denominados subdirectorios).

**Directorio Actual:** Directorio con el cual se esta trabajando en ese momento.

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

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

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

**Drive:** Unidad lectora y escritora de disquetes magnéticos.



**Esquema:** La forma en que los datos se almacenan físicamente en la base de datos.

**Escritorio:** Fondo de la pantalla, sobre el que aparecen las ventanas, iconos y cuadro de diálogos.

**Examinar:** Ver el contenido de listas de directorios, archivos, cuentas de usuario, grupos, dominios, computadoras.

**Expandir:** Mostrar los niveles de directorio ocultos del árbol de directorios. Con el administrador de archivos es posible expandir un solo 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.

**Ejecutar:** Hacer que un programa funcione.

**Exclusivo:** En un ambiente computacional de red, con múltiples usuarios, se refiere al echo de ejecutar un proceso o hacer uso de un archivo sin que los demás usuarios puedan hacerlo hasta que se termine el proceso ó se libere el archivo.



**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.

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

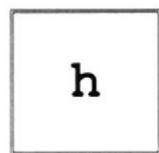
**Fuentes de pantalla:** Fuentes que se muestran en la pantalla. Los fabricantes de fuentes transferibles suelen suministrar fuentes de pantalla cuyo aspecto coincide exactamente con las fuentes transferibles enviadas a la impresora.



**Giabyte:** 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 esta identificado por un nombre exclusivo.



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

**HUB:** Permite conexión de las computadoras personales a un servidor.

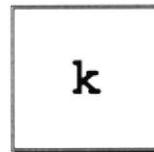


**Icono:** Representación gráfica de un elemento en Windows NT, por ejemplo, una unidad, un directorio, un grupo, una aplicación o un documento. Un icono de aplicación puede ampliarse y convertirse en una ventana cuando se desee utilizar la aplicación.

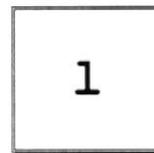
**Impresora:** local impresora conectada directamente a uno de los puertos de la computadora.

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

**Internet:** Es la agrupación de redes interconectadas más grande del mundo. Incluye redes universitarias, corporativas gubernamentales y de investigación alrededor del mundo.



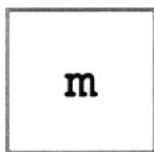
**Kilobyte:** Equivale a 1024 bytes.



**Lan:** Local Área Network, red de área local. Conjunto de computadoras vecinas que se han enlazado para compartir datos, programas y periféricos.

**Licencias:** Especie de permiso, autorizando el libre uso del software.

**Licencias dedicadas:** Líneas telefónicas que servirán para hacer la comunicación entre el servidor y las estaciones.



**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.

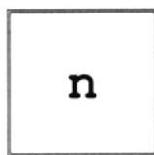
**MegaBytes:** Medida de MegaBytes, mide la capacidad.

**Memoria:** Area de almacenamiento temporal de información y aplicaciones.

**Menú:** lista de comandos disponibles en una ventana de aplicación. Los nombres de los menú 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 basta con seleccionar el nombre del mismo.

**MHZ:** Medida de velocidad.

**Minimizar:** Reducir una ventana a un icono por medio del botón ‘Minimizar’ (situado a la derecha de la barra de títulos) o del comando minimizar del menú control.



**Navegar:** Maniobrar, trasladarse o viajar a través de las diversas áreas de Internet. Puede navegar atreves de Internet en una variedad de formas. Puede trasladarse a través de una serie de menú seleccionados opciones en cada menú.

**Nodo:** Una computadora o terminal capaz de enviar y recibir datos de otras computadoras o terminales de una 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 de caracteres que lo identifica. Al conectarse a una computadora, generalmente necesita proporcionar su nombre y contraseña de usuario.





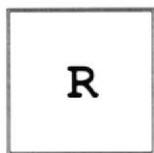
**Papel Tapiz:** Imagen o gráfico almacenado como archivo de mapa de bits (archivo con extensión BMP).

**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. Cuando se imprime.

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

**Procesador:** Parte principal de la computadora.

**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.



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

**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 README.WRI situado en el directorio Windows de la unidad C, deberá escribir C:/windows/leame.txt



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

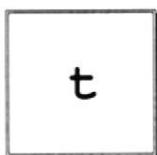
**Seleccionar:** Marcar un elemento con el fin de ejecutar sobre el mismo una acción subsiguiente. Generalmente se seleccionan los elementos haciendo clic en los mismos con el Mouse(ratón) o presionando una tecla.

**Slots:** cavidad donde se colocan las diferentes tarjetas de la computadora.

**Software:** especificación a los administradores de los equipos de computación. Forma lógica.

**Subdirectorio:** Directorio contenido en otro directorio.

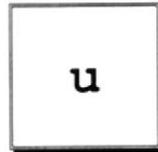
**SVGA:** Super video adaptador, termino usado para monitores de alta resolución.



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

**Teleconferencia:** creación de conferencias mediante la transmisión de voz e imagen entre personas en lugares remotos.

**Temporal:** Archivo temporal. Es uno o mas Archivos creados por una aplicación mientras se ejecuta. Estos archivos tienen una extensión .TMP y normalmente son eliminados cuando la aplicación termina su ejecución

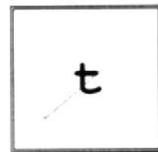


**UPS:** Nombre del equipo que contiene energía, preparando para la falta de energía eléctrica.

**Utilitarios:** software que sirve para realizar trabajos específicos.

**Unidad Física:** Unidad accesible a través de la red, que se proporciona los servicios necesarios para la utilización y administración de un dispositivo concreto.

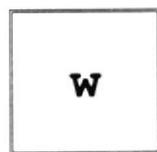
**Usuario conectado:** usuario que accede a una computadora o a otro recurso a través desde la red.



**Ventana:** Área rectangular en <sup>la</sup> pantalla en la que aparece una aplicación o un documento. Las ventanas ayudan a abrirse, cerrarse o moverse, y la mayoría de ellas también puede cambiar de tamaño.

**Ventana de aplicación:** Ventana principal de una aplicación, que contiene la barra de menú y el área de trabajo de la aplicación.

**Ventana de grupo:** En el administrador de programas, una ventana que contiene los iconos de elemento de programa de un grupo.



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

**Windows Nt:** sistema operativo de 32 bits, portable, seguro, con multitarea, de la familia Microsoft Windows.

**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.

