



T
658.787
BLO
V2

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL

Programa de Tecnología en Computación

SISTEMA DE CONTROL DE INVENTARIOS
para COMPUDESA CIA. LTDA.

MANUAL DE USUARIO

PROYECTO

Previo a la obtención del Título de
ANALISTA DE SISTEMA

Presentado por:

Karyna Bloise

Directora:

Anl. Sist. Alexandra Paladines

Guayaquil - Ecuador

1995

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL

Programa de Tecnología en Computación

**SISTEMA DE CONTROL DE INVENTARIOS
para COMPUDESA CIA. LTDA.**

MANUAL DE USUARIO

**PROYECTO
Previo a la obtención del Título de
ANALISTA DE SISTEMAS**

Presentado por:

Karyna Bloise

Directora:

Anl. Sist. Alexandra Paladines

Guayaquil - Ecuador

1.995

AGRADECIMIENTO

Cuando comencé mi vida universitaria, todos mis sueños y metas tenían un sólo objetivo "GRADUARME EN LA ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA". Hoy cuando el sueño se convierte en realidad, recuerdo a todas aquellas personas que lo hicieron posible, ya sea dándome su aliento o su ayuda intelectual.

Para todas aquellas personas que me ayudaron a lo largo de mi carrera, les brindo este profundo sentimiento de agradecimiento; pero de manera especial debo agradecer a mi hermana Betty y a mis amigos Junior y Rodrigo, quienes me dieron su cariño y apoyo, lo que me ayudó a seguir dentro de la universidad y hoy, obtener mi título.

Además debo agradecer a Dios, que me obsequió la fuerza y la paciencia necesaria cuando me hizo falta y la dedicación para terminar los proyectos!!!

A todos los profesores....

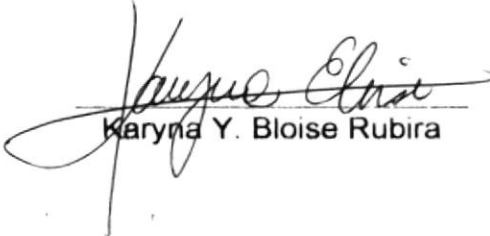
A todos los amigos: Eli, Juan, Moni, Raúl, Yessi.....

Gracias....

DEDICATORIA

Este trabajo se lo dedico de manera especial a mi hermana Stephanie.

Stephanie..., espero que te sirva de ejemplo en tu vida estudiantil y obtengas los más grandes sueños y proyectos que te propongas.

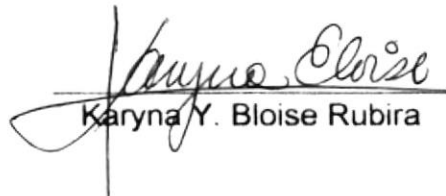


Karyna Y. Bloise Rubira

DECLARACION EXPRESA

"La responsabilidad por los hechos y doctrinas expuestos en esta tesis, nos corresponde exclusivamente, y el patrimonio intelectual de la misma, a la ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DE LITORAL"

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


Karyna Y. Bloise Rubira

Anl. Sist. Alexandra Paladines

INTRODUCCIÓN

El Sistema de Control de Inventarios de Equipos de Computación de COMPUDESA Cia. Ltda. permite al usuario manejar los movimientos de bodega que se generan al ingresar, egresar, devolver, ajustar o cerrar los inventarios.

El usuario del sistema podrá darle mantenimiento a las tablas que controlan los porcentajes de ganancia y descuento, las marcas y las clases de partes, piezas o suministros que se pueden manejar dentro del Sistema. De igual forma el usuario podrá contar con listados informativos al respecto.

El Sistema le permitirá al encargado ingresar, modificar y eliminar artículos, ya sean estos computadoras, partes o piezas e impresoras. Además podrá consultar información acerca de los mismos, es decir de manera general, el stock mínimo, series y precios. El Sistema generará cotizaciones que el usuario le solicite.

El usuario es responsable de realizar respaldos y reindexaciones a los archivos del sistema y además de restaurar a los mismos cuando sea preciso.

Este manual le explicará de una manera fácil y clara el manejo de este sistema.

TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO I	
GENERALIDADES	1
DISTRIBUCION DE LA PANTALLA	1
Cabecera	1
Area de Trabajo	2
Area de botones y Teclas funcionales	2
Línea de Mensajes	2
MENSAJES Y VENTANAS	3
Mensajes de Error	3
Mensajes de Alerta	3
Mensajes de Espera	3
Ventanas de Confirmación	4
SECUENCIA DE IMPRESION	5
BOTONES Y TECLAS FUNCIONALES	7
MANEJO DEL MENU	9
PRESENTACION DEL SISTEMA	11
INGRESO DE LA CLAVE DE ACCESO	12
MENU PRINCIPAL	14
CAPÍTULO II	
TABLAS DEL SISTEMA	1
MODULO TABLAS	1
SUBMODULO PARAMETROS	2
Mantenimiento de Parámetros	3
Consulta de Parámetros	9
SUBMODULO MARCAS	10
Ingreso de Marcas	11
Modificación de Marcas	14

Eliminación de Marcas	17
Consulta de Marcas	20
SUBMODULO PARTES/PIEZAS/SUMINISTROS	21
Ingreso de Partes/Piezas/Suministros.....	22
Modificación de Partes/Piezas/Suministros	25
Eliminación de Partes/Piezas/Suministros	28
Consulta de Partes/Piezas/Suministros	30

CAPÍTULO III

COMPUTADORAS, PARTES E IMPRESORAS 1

MODULO DE ARTICULOS	1
Ingreso de Artículos.....	2
Modificación de Artículos	18
Eliminación de Artículos.....	32
Consulta de Artículos.....	39
Consulta General	40
Consulta de Stock Mínimo.....	48
Consulta de Series.....	50
Consulta de Precios.....	58
Cotizaciones.....	63

CAPÍTULO IV

OPERACIONES EN BODEGA 1

MODULO DE BODEGA	1
Operaciones	2
Consultas.....	25
Consulta General	26
Consulta de Kárdex	28

Consulta de Pedido a Bodega.....	35
----------------------------------	----

CAPÍTULO V

PROCESOS ESPECIALES	1
RESPALDO	1
RESTAURACION.....	8
REINDEXACION.....	13

CAPÍTULO I

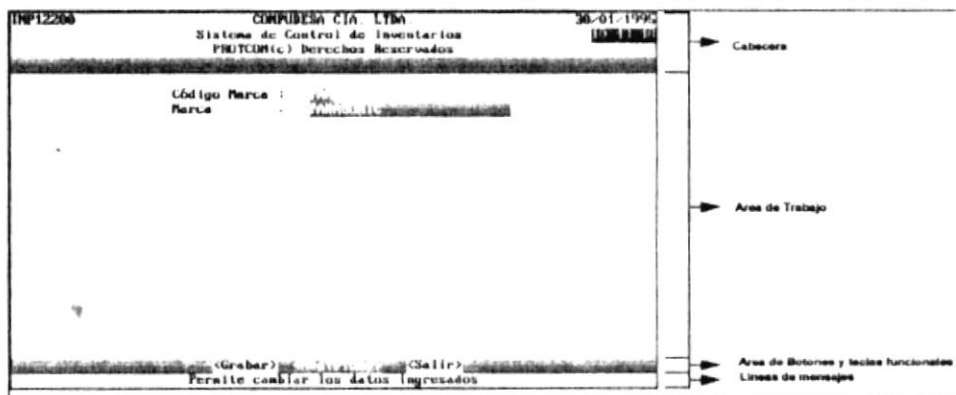
GENERALIDADES

DISTRIBUCIÓN DE LA PANTALLA

La pantalla se encuentra dividida en cuatro partes que son:

- Cabecera
- Área de trabajo
- Área de botones y teclas funcionales
- Línea de mensajes

La siguiente figura es un ejemplo de una pantalla del sistema:



Cabecera

En la cabecera aparecerá la siguiente información:

- En la primera línea al lado izquierdo aparecerá el nombre del programa que está ejecutándose en ese momento. Al centro, se mostrará el nombre de la compañía: **COMPUDESA CÍA. LTDA.**, y al lado derecho la fecha actual.
- En la segunda línea al centro, se mostrará el nombre del Sistema, en este caso **Sistema de Control de Inventarios** y al lado derecho la hora actual.
- La tercera línea en el centro indica **PROTCOM(c) Derechos Reservados.**
- La cuarta línea ha sido destinada a la barra de Menú Principal o al nombre del módulo u opción que se esté ejecutando en ese instante.

Area de trabajo

En esta área se van a mostrar los requerimientos de información, los mensajes y/o las alertas del sistema.

Área de botones y teclas funcionales

En esta área se mostrarán los botones y las teclas que están activas en el programa que se está ejecutando en ese momento.

Línea de mensajes

En esta área se mostrarán los mensajes que se refieren a los ingresos de información.

MENSAJES Y VENTANAS

A continuación mencionaremos los distintos mensajes y ventanas que se pueden encontrar en la ejecución normal del sistema.

Mensajes de Error

Aparecen en la parte superior derecha de la pantalla, cuando en el ingreso de la información se ha cometido un error, el mismo que se enunciará en una ventana. Ejemplo:

Mes no válido

Presione cualquier tecla y el mensaje desaparecerá.

Mensajes de Alerta

Indican situaciones especiales en la ejecución de algunos procedimientos. Ejemplo:

Respaldo Terminado
PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR

El mensaje desaparecerá al presionar cualquier tecla.

Mensajes de Espera

Aparecen en el centro de la pantalla en una ventana e indican que el sistema está ejecutando algún proceso. Ejemplo:

CARGANDO INFORMACIÓN REQUERIDA...

Estos mensajes desaparecen cuando el proceso indicado finaliza.

Ventanas de Confirmación

Permiten al usuario decidir si un proceso se llevará a cabo. Ejemplo:

Desea imprimir el reporte?	
< S í >	< N o >

Estas ventanas presentan dos alternativas. El usuario deberá presionar la letra que aparece sobresaltada, **S** o **N**; o también puede presionar la tecla **ENTER** sobre la opción que esté resaltada; luego de lo cual la ventana desaparecerá.

SECUENCIA DE IMPRESIÓN

En esta sección se indican los pasos a seguir cuando desee imprimir información:

- ❶ Usted puede imprimir de dos maneras dependiendo de la opción que en ese momento se esté ejecutando:
 - ✓ Escogiendo el botón **Imprimir**.
 - ✓ Presionando la tecla funcional **F2**

- ❷ Una vez seleccionada la impresión aparecerá una ventana de confirmación¹ con un mensaje referente a la información que va a imprimir. Ejemplo:

Desea imprimir el reporte?	
< Sí >	< No >

- ❸ En caso de que usted haya contestado afirmativamente a la pregunta anterior, aparecerá el siguiente mensaje de alerta²:

PREPARE LA IMPRESORA...!
PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR

Deberá alistar la impresora dejándola preparada para imprimir. Cuando usted presione cualquier tecla, el sistema iniciará la impresión, enviando el siguiente mensaje de espera³ en forma intermitente:

¹Referencia a Mensajes y Ventanas de este mismo capítulo

²Referencia a Mensajes y Ventanas de este mismo capítulo

³Referencia a Mensajes y Ventanas de este mismo capítulo

IMPRIMIENDO REPORTE

Cuando ésta concluya, retornará a la pantalla desde donde usted seleccionó la impresión.

- ❶ En caso de haber contestado negativamente a la pregunta anterior, permanecerá en la pantalla desde donde seleccionó la impresión.

BOTONES Y TECLAS FUNCIONALES

Botones

Un botón aparecerá de la siguiente manera:

< Respaldar >

Para seleccionarlo deberá presionar **ENTER** sobre el que se encuentra sombreado de un color diferente, o digitar la letra que esté resaltada. Podrá moverse a través de los botones utilizando las teclas de movimiento flecha izquierda (←) y flecha derecha (→).

Una vez escogido, ejecutará la operación indicada en el botón.

En cada una de las opciones se explicarán los botones que se presenten.

Teclas funcionales

Las teclas funcionales aparecerán de la siguiente manera:

[F2] Imprimir

Para seleccionar las teclas funcionales deberá presionar **ENTER** sobre la que se encuentra sombreada de un color diferente. Podrá moverse a través de las mismas utilizando las teclas de movimiento flecha izquierda (←) y flecha derecha (→).

Las teclas funcionales cumplen con una tarea específica. Para hacer uso de ellas usted debe presionar la respectiva tecla. La función de cada una de éstas se explica a continuación:

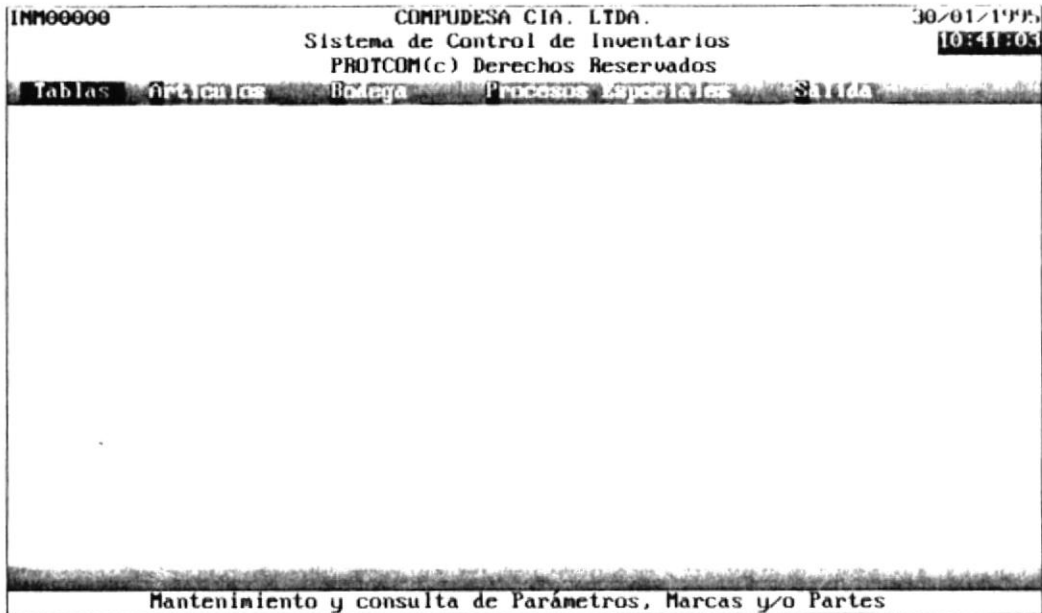
[F1] Otro

Muestra una pequeña ventana donde se realizará el ingreso del número de serie de un artículo.

[F2] Imprimir	Permite proceder con la secuencia de impresión ⁴ para obtener el reporte requerido.
[F3] Marca	Permite seleccionar una marca mediante la cual, posteriormente se mostrará un listado de todos los artículos que tienen esa misma marca en común.
[F4] Procesador	Permite seleccionar un procesador mediante el cual, posteriormente se mostrará un listado de todos los computadores que tienen ese mismo procesador en común.
[TAB] Más	Permite avanzar hacia la derecha en una línea de las ventanas de consulta de artículos; donde cada línea contiene y muestra los datos del artículo seleccionado. Para visualizar en pantalla todos los datos de un artículo, deberá presionar una vez la tecla TAB por cada dato que desee ver. Cuando se observe el último dato y otra vez se presione la tecla TAB , se mostrará nuevamente el primer dato de ese artículo.
[ENTER] Seleccionar	Permite aceptar el dato que se ha seleccionado en una ventana.
[ESC] Salir	Permite abandonar una ventana u opción.

⁴Referencia a Secuencias de Impresión de este mismo capítulo

MANEJO DEL MENÚ



En la barra del **Menú Principal** se describen los nombres de los módulos del sistema: *Tablas, Artículo, Bodega, Procesos Especiales y Salida*.

A continuación detallaremos el manejo del **Menú Principal**:

- Para escoger un módulo del menú se utilizarán las teclas de movimiento flecha izquierda (←) y flecha derecha (→) las que permitirán deslizarse a través de ellos. Cuando el nombre del módulo que desea seleccionar, se encuentra resaltado de un color diferente presione la tecla **ENTER**.
- Cada módulo contiene varias opciones o submenús. Para escoger una de estas opciones se utilizarán las teclas de movimiento flecha arriba (↑) o flecha abajo (↓), las que permitirán deslizarse a través de las mismas. Seleccione la opción y presione la tecla **ENTER**.

Las opciones que tengan una punta de flecha en el extremo derecho de su línea (**submenús**), indicarán que contienen otro grupo de opciones.

- Para salir de dicho submenú se utilizará la tecla **ESC**.

- Si la opción no tiene la punta de flecha significa que es un programa del sistema y para ejecutarlo o ingresar a él deberá escoger esta opción y presionar la tecla **ENTER**.
- Para salir del **Menú Principal** deberá escoger la opción **Sí** del módulo **Salida**.

PRESENTACIÓN DEL SISTEMA

Para ingresar al **Sistema de Control de Inventarios** deberá digitar desde el indicador del sistema operativo: **INVENTAR.EXE**

A continuación se presentará la siguiente pantalla:



En esta pantalla se muestran el nombre y slogan de la empresa que ha adquirido el sistema, en la siguiente línea, la dirección y números de teléfono.

Al final de la pantalla está la tecla **ESC** que permite abandonar la pantalla y continuar con el sistema.

INGRESO DE LA CLAVE DE ACCESO

A continuación se presenta una nueva pantalla que contiene a su vez, una ventana en la que deberá digitar la clave de acceso para el presente día.

The screenshot shows a terminal window with the following text:

```
INM00000                                COMPUDESA CIA. LTDA.                                30/01/1995
                                           Sistema de Control de Inventarios                10:40:48
                                           PROTCOM(c) Derechos Reservados
```

In the center, a smaller window displays:

```
Actual: 30/01/1995                        Ultima: 30/01/1995
                                           Ingrese la clave: [ ]
```

At the bottom of the main window, it says: "Ingrese la clave para el día de hoy"

La clave de acceso está conformada por seis dígitos.

Mensaje de Error:

Clave Incorrecta ...! Trate de nuevo.

Este mensaje indica que la clave ha quedado en blanco o no ha sido ingresada correctamente⁵.

El sistema le da **tres oportunidades** para ingresar su clave, al cabo de las cuales, si no la ha ingresado correctamente se mostrará el siguiente mensaje:

ACCESO DENEGADO

⁵Referencia a Mensajes y Ventanas de este mismo capítulo

En pocos segundos este mensaje desaparece abandonando el sistema hacia el indicador del sistema operativo.

Si no ingresa la clave y presiona la tecla **ESC**, muestra el mensaje:

HASTA LUEGO!

En pocos segundos este mensaje desaparece abandonando el sistema hacia el indicador del sistema operativo.

Al ingresar correctamente la clave, el sistema enviará un mensaje que contendrá siempre un saludo y el nombre del usuario (XXXXXXXXXX). El saludo varía de acuerdo a la hora en que se ingresa al sistema.

Por ejemplo:

¿TRABAJANDO TARDE, XXXXXXXXXXXX?

Para continuar con el sistema, presione la tecla **ESC** que aparece al final de esta pantalla.

MENÚ PRINCIPAL

Los módulos que contiene el menú son:

- *Tablas*
- *Artículos*
- MENÚ PRINCIPAL ▪ *Bodega*
- *Procesos Especiales*
- *Salida*

TABLAS.- Permite el mantenimiento y consulta por pantalla e impresora de las opciones de Parámetros, Marcas y Partes/Piezas/Suministros.

ARTÍCULOS.- Permite manejar el mantenimiento y consulta por pantalla e impresora de los artículos que la compañía vende.

BODEGA.- Permite registrar operaciones del inventario como la consulta por pantalla e impresora de las mismas.

PROCESOS ESPECIALES.- Permite realizar el respaldo, restauración y reindexación de la información.

SALIDA.- Permite abandonar el *Sistema de Control de Inventarios*.

Las opciones del módulo *TABLAS* se explican a continuación:

- *Parámetros*
- TABLAS ▪ *Marcas*
- *Partes/Piezas/Suministros*

PARÁMETROS.- Permite el mantenimiento y consulta por pantalla e impresora de los parámetros utilizados en la empresa para llevar el control de costos y precios de los artículos.

Las opciones de este submenú se explican a continuación:

- PARÁMETROS*
- *Mantenimiento*
 - *Consulta*

Mantenimiento de Parámetros.- Permite el ingreso y modificación tanto de datos generales de la empresa como: nombre, dirección, teléfono otros, como de porcentajes de ganancia y descuentos utilizados para el control de costos y precios de los artículos vendidos en la empresa

Consulta de Parámetros.- Permite visualizar por pantalla e impresora los datos generales de la empresa así como los utilizados para el control de los costos y precios de los artículos que se venden en la compañía.

MARCAS.- Permite el mantenimiento y consulta por pantalla de las marcas de los productos que se venden en la empresa.

Las opciones de este submenú se explican a continuación:

- MARCAS*
- *Ingreso*
 - *Modificación*
 - *Eliminación*
 - *Consulta*

Ingreso de Marcas.- Permite el ingreso de las marcas de los productos que la empresa vende.

Modificación de Marcas.- Permite la modificación de las marcas de los productos que la empresa vende.

Eliminación de Marcas.- Permite la eliminación de las marcas de los productos que la empresa vende.

Consulta de Marcas.- Permite visualizar por pantalla e impresora los datos de las marcas de los artículos que se venden en la compañía.

PARTES/PIEZAS/SUMINISTROS.- Permite el mantenimiento y consulta por pantalla de las partes/piezas/suministros de la empresa.

Las opciones de este submenú se explican a continuación:

- | | |
|----------------------------------|---|
| <i>PARTES/PIEZAS/SUMINISTROS</i> | <ul style="list-style-type: none">▪ <i>Ingreso</i>▪ <i>Modificación</i>▪ <i>Eliminación</i>▪ <i>Consulta</i> |
|----------------------------------|---|

Ingreso de Partes/Piezas/Suministros.- Permite el ingreso de las partes/piezas/suministros que la empresa vende.

Modificación de Partes/Piezas/Suministros.- Permite la modificación de las partes/piezas/suministros que la empresa vende.

Eliminación de Partes/Piezas/Suministros.- Permite la eliminación de las partes/piezas/suministros que la empresa vende.

Consulta de Partes/Piezas/Suministros.- Permite visualizar por pantalla e impresora los datos de las partes/piezas/suministros que se venden en la compañía.

Las opciones del módulo *ARTÍCULOS* se explican a continuación:

- | | |
|------------------|--|
| <i>ARTÍCULOS</i> | <ul style="list-style-type: none">▪ <i>Ingreso</i>▪ <i>Modificación</i>▪ <i>Eliminación</i>▪ <i>Consultas</i> |
|------------------|--|

INGRESO.- Permite el ingreso de los datos de los artículos que la compañía vende, como por ejemplo: marca, modelo, características propias del modelo, etc.

MODIFICACIÓN.- Permite la modificación de los datos de los artículos que la compañía vende.

ELIMINACIÓN.- Permite la eliminación de los datos de los artículos que la compañía vende.

CONSULTAS.- Permite visualizar por pantalla e impresora los datos de los artículos, ya sea de manera global o por una condición especial.

Las opciones de este submenú se explican a continuación:

- CONSULTAS*
- *General*
 - *Stock Mínimo*
 - *Series*
 - *Precios*
 - *Cotizaciones*

Consulta General.- Permite visualizar por pantalla e impresora los artículos en general.

Consulta de Stock Mínimo.- Permite visualizar por pantalla e impresora los artículos en reposición.

Consulta de Series.- Permite visualizar por pantalla e impresora las series de los artículos.

Consulta de Precios.- Permite visualizar por pantalla e impresora los precios de venta de los artículos.

Consulta de Cotizaciones.- Permite generar cotizaciones de artículos para los clientes.

Las opciones del módulo *BODEGA* se explican a continuación:

- BODEGA*
- *Operaciones*
 - *Consultas*

OPERACIONES.- Permite manejar el inventario de los artículos: ingreso, egreso, devoluciones, ajustes y cierres.

CONSULTAS.- Permite visualizar por pantalla o impresora los movimientos del inventario a manera general o específico.

Las opciones de este submenú se explican a continuación:

- CONSULTAS*
- *General*
 - *Kárdex*
 - *Pedido a Bodega*

Consulta General.- Permite visualizar por pantalla e impresora las transacciones en general.

Consulta de Kárdex.- Permite visualizar por pantalla e impresora las transacciones por artículo.

Consulta de Pedido a Bodega.- Permite generar la lista de artículos que deben egresar físicamente de bodega.

Las opciones del módulo *PROCESOS ESPECIALES* se explican a continuación:

- PROCESOS
ESPECIALES*
- *Respaldo*
 - *Restauración*
 - *Reindexación*

Respaldo.- Esta opción almacena la información del sistema en diskettes o disco duro, con el fin de prevenir daños o pérdidas.

Restauración.- Esta opción recupera la información respaldada en diskettes anteriormente y la almacena en el sistema.

Reindexación.- Esta opción permite reordenar los archivos del sistema para tener la información debidamente organizada. Este proceso se debe realizar periódicamente.

Las opciones del módulo *SALIDA* se explican a continuación:

SALIDA

- *Sí*
- *No*

SI.- Esta opción permite abandonar el *Sistema de Control de Inventarios*.

NO.- Esta opción rechaza la salida del sistema.

CAPÍTULO II

TABLAS DEL SISTEMA

MÓDULO TABLAS

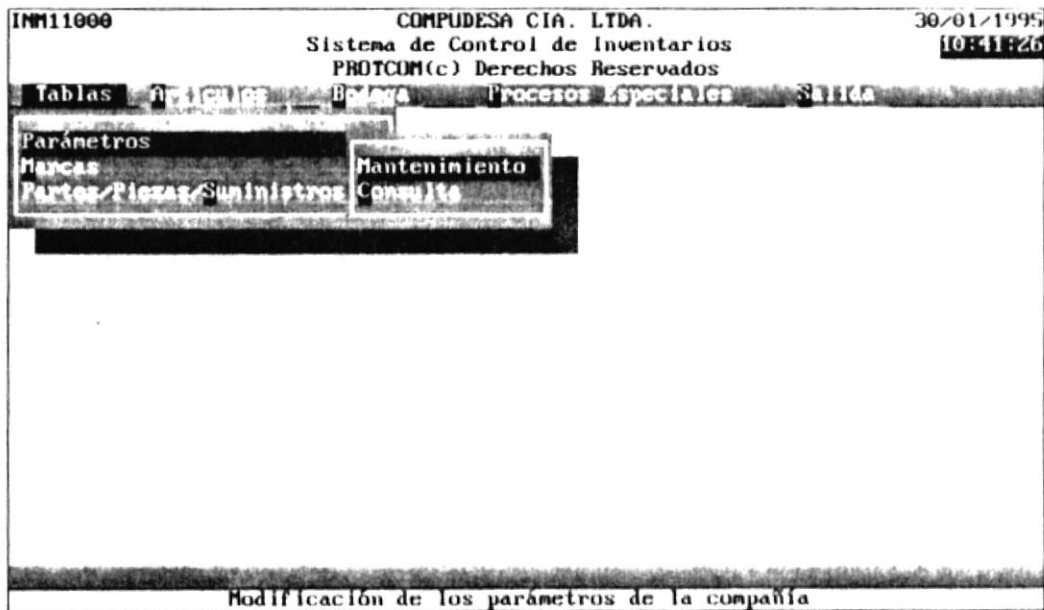
Para acceder a este módulo debe seleccionar **Tablas** del **Menú Principal**¹, luego de lo cual aparecerá el siguiente menú de opciones:



¹Referencia a Manejo del Menú del capítulo 1

SUBMÓDULO PARÁMETROS

Para acceder a este submódulo debe seleccionar **Parámetros** del módulo **Tablas** del **Menú Principal**², luego de lo cual aparecerá el siguiente submenú de opciones:



²Referencia a Manejo del Menú del capítulo 1

No puede dejar el campo vacío

- ☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco⁴.

TELÉFONOS

Ingrese por lo menos un número de teléfono de la compañía.

Mensaje de Error:

Debe, aunque sea uno de los números telefónicos ingresarlo completo

- ☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco o su ingreso ha sido incompleto.

FAX

Ingrese el número de Fax. Este ingreso no es obligatorio.

Mensaje de Error:

Ingrese el número del fax completo

- ☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado incompleto.

NOMBRE DEL FUNCIONARIO

Ingrese el nombre y apellido del funcionario.

Mensajes de Error:

Debe ingresar el apellido del funcionario

⁴Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

- ✦ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco o solo se ha ingresado el nombre del funcionario.

No puede contener números

- ✦ Este mensaje se presenta cuando se han ingresado solo caracteres numéricos como nombre y apellido del funcionario.

FECHA DE NACIMIENTO

Ingrese la fecha de nacimiento del funcionario.

Mensajes de Error:

Debe ser menor a la fecha actual

- ✦ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco o la fecha ingresada es mayor o igual a la actual.

Invalid date

- ✦ Este mensaje se presenta cuando la fecha se ha ingresado de manera incorrecta o incompleta. Esta fecha debe ser ingresada bajo el formato DD/MM/AAAA (día, mes y año).

DATOS DEL SISTEMA

PORC. GANANCIA EN EQUIPOS

Ingrese el porcentaje de ganancia que el usuario desea ganar con la venta de las computadoras.

Mensaje de Error:

Debe ser mayor a cero y menor al cien por ciento

- Este mensaje se presenta cuando el porcentaje de ganancia que se ha ingresado ha sido cero o más de cien.

PORC. DESCUENTO EN EQUIPOS

Ingrese el porcentaje de rebaja que el usuario desea ceder en la venta de las computadoras.

Mensaje de Error:

Debe ser menor a la ganancia correspondiente

- Este mensaje se presenta cuando el porcentaje de descuento que se ha ingresado es mayor al de la ganancia.

PORC. GANANCIA EN PIEZAS

Ingrese el porcentaje de ganancia que el usuario desea ganar en la venta de partes, piezas o suministros.

Mensaje de Error:

Debe ser mayor a cero y menor al cien por ciento

- Este mensaje se presenta cuando el porcentaje de ganancia que se ha ingresado ha sido cero o más de cien.

PORC. DESCUENTO EN PIEZAS

Ingrese el porcentaje de rebaja que el usuario desea ceder en la venta de partes, piezas o suministros.

Mensaje de Error:

Debe ser menor a la ganancia correspondiente

- Este mensaje se presenta cuando el porcentaje de descuento que se ha ingresado es mayor al de la ganancia.

PORC. GANANCIA EN IMPRESORAS

Ingrese el porcentaje de ganancia que el usuario desea ganar en la venta de impresoras.

Mensaje de Error:

Debe ser mayor a cero y menor al cien por ciento

- ☛ Este mensaje se presenta cuando el porcentaje de ganancia que se ha ingresado ha sido cero o más de cien.

PORC. DESCUENTO EN IMPRESORAS

Ingrese el porcentaje de rebaja que el usuario desea ceder en la venta de impresoras.

Mensaje de Error:

Debe ser menor a la ganancia correspondiente

- ☛ Este mensaje se presenta cuando el porcentaje de descuento que se ha ingresado es mayor al de la ganancia.

Una vez ingresados todos los datos necesarios aparecerán los botones⁵.

BOTONES

Se tiene acceso a los botones de dos maneras, ya sea llegando hasta el final del ingreso de los datos o pulsando la tecla **ESC**.

Los botones son tres:

- Grabar** Guarda los datos ingresados y retorna al *Menú Principal*. Este botón queda desactivado cuando ningún dato ha sido ingresado o cambiado.

⁵Referencia a Botones y Teclas Funcionales del capítulo 1

Modificar Corrige cualquiera de los datos ya ingresados.

Salir Abandona la opción retornando al *Menú Principal*.

CONSULTA DE PARÁMETROS

La opción **Consulta de Parámetros** presenta por pantalla e impresora los parámetros de la compañía.

Escoja esta opción de **Parámetros** del módulo **Tablas** del **Menú Principal**⁶.

Al elegir la opción se presenta la siguiente pantalla:

IMP11200	COMPUDESA CIA. LTDA.	30/01/1995
Sistema de Control de Inventarios		10:42:27
PROTCOM(c) Derechos Reservados		
D A T O S D E L A C O M P A Ñ I A		
Nombre Compañía	: COMPUDESA CIA. LTDA.	
Dirección	: UELEZ Y CHILE	
Teléfonos	: 533978-533979	
Fax	:	
Nombre Funcionario	: LUIGI BLOISE	
Fecha de Nacimiento	: 30/03/1974	
D A T O S D E L S I S T E M A		
EQUIPOS	[Porc. Ganancia: 10,00%]	[Porc. Descuento: 5,00%]
PIEZAS	[Porc. Ganancia: 10,00%]	[Porc. Descuento: 5,00%]
IMPRESORAS	[Porc. Ganancia: 10,00%]	[Porc. Descuento: 5,00%]
<Imprimir>		<Salir>
Permite regresar al menú anterior		

En esta pantalla se muestran los datos de la Compañía y del Sistema que se ingresaron en la opción *Mantenimiento de Parámetros*⁷. Estos datos no podrán ser modificados, solo se exhibirán para su consulta.

En la parte inferior de la pantalla se presentan los siguientes botones⁸:

Imprimir Genera un reporte de los parámetros de la compañía, igual al de la página siguiente. Previamente al reporte se presenta la secuencia de impresión⁹.

Salir Abandona la opción y retorna al *Menú Principal*.

⁶Referencia a Manejo del Menú del capítulo 1

⁷Referencia a Mantenimiento de Parámetros en este mismo capítulo

⁸Referencia a Botones y Teclas Funcionales del capítulo 1

⁹Referencia a Secuencia de Impresión del capítulo 1

D A T O S D E L A C O M P A Ñ I A

NOMBRE DE LA COMPANIA : COMPUDESA CIA. LTDA.
DIRECCION DE LA COMPANIA: VELEZ Y CHILE
TELEFONOS : 533978-533979
FAX :
FUNCIONARIO ENCARGADO : LUIGI BLOISE

D A T O S D E L S I S T E M A

PORCENTAJES

EN EQUIPOS

GANANCIA --> 10,00%
DESCUENTO --> 5,00%

EN PARTES/PIEZAS/SUMINISTROS

GANANCIA --> 10,00%
DESCUENTO --> 5,00%

EN IMPRESORAS

GANANCIA --> 10,00%
DESCUENTO --> 5,00%

Debe completar el código ...!

- ☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco o incompleto.

NOMBRE

Ingrese el nombre de la marca.

Mensajes de Error:

No puede dejar el campo
vacío

- ☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

No puede contener
números

- ☛ Este mensaje se presenta cuando el dato contiene caracteres no válidos.

Una vez ingresados los datos, aparecen los botones¹³.

BOTONES

Se tiene acceso a los botones de dos maneras, ya sea llegando hasta el final del ingreso de los datos o pulsando la tecla **ESC** .

Los botones son tres:

- Grabar** Guarda los datos y permite realizar un nuevo ingreso. Este botón queda desactivado cuando los datos han quedado incompletos o no han cambiado.

¹²Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

¹³Referencia a Botones y Teclas Funcionales del capítulo 1

Modificar Corrige los datos ingresados.

Salir Abandona la opción retornando al *Menú Principal*.

- ☛ Este mensaje se presenta cuando el dato no ha sido ingresado previamente al sistema¹⁵.

Debe completar el código ...!

- ☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco o incompleto.

Una vez ingresado el código, inmediatamente después aparecerá el nombre de la marca.

NOMBRE

Corrija el nombre de la marca.

Mensaje de Error:

No puede dejar el campo vacío

- ☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

A continuación aparecen los botones¹⁶.

BOTONES

Se tiene acceso a los botones de dos maneras, ya sea llegando hasta el final del ingreso de los datos o pulsando la tecla **ESC** .

Los botones son tres:

Grabar Guarda los datos y permite realizar una nueva modificación. Este botón queda desactivado cuando el nombre de la marca no ha sido cambiado.

¹⁵Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

¹⁶Referencia a Botones y Teclas Funcionales del capítulo 1

Modificar Corrige los datos ingresados.

Salir Abandona la opción retornando al *Menú Principal*.

ELIMINACIÓN DE MARCAS

La opción **Eliminación** permite borrar marcas.

Escoja esta opción de **Marcas** del módulo **Tablas** del **Menú Principal**¹⁷.

Al elegir la opción se presenta la siguiente pantalla:

IMP12300	COMPUDESA CIA. LTDA.	30/01/1995
Sistema de Control de Inventarios		10:44:23
PROTCOM(c) Derechos Reservados		
Código Marca : <input type="text"/>		
Marca : PANASONIC		
<input type="button" value="Eliminar"/> <input type="button" value="Modificar"/> <input type="button" value="Salir"/>		
Permite regresar al menú anterior		

En esta pantalla deberá ingresar el código de la marca que desea eliminar.

CÓDIGO

Ingrese el código de la marca. Este código consta de tres caracteres alfabéticos.

Mensajes de Error:

Código no existe...!

Este mensaje se presenta cuando el dato no ha sido ingresado previamente al sistema¹⁸.

¹⁷Referencia a Manejo del Menú del capítulo 1

Debe completar el código ...!

- ☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco o incompleto.

A continuación aparece el nombre de la marca que corresponde al código ingresado.

Luego los botones¹⁹.

BOTONES

Se tiene acceso a los botones de dos maneras, ya sea llegando al final del ingreso o pulsando la tecla **ESC**.

Los botones son tres:

- Eliminar** Borra la marca y permite ingresar un nuevo código para seguir eliminando. Esta opción queda desactivada cuando no se ha ingresado el código.

Mensajes de Error:

No puede eliminar esta marca, por ser la default

- ☛ Este mensaje se presenta cuando la marca que se quiere eliminar es: *Compatibles, Partes/Piezas/Suministros* o *Impresoras*.

No puede eliminar esta marca

- ☛ Este mensaje se presenta cuando hay artículos ingresados al sistema con esa marca.

¹⁸Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

¹⁹Referencia a Botones y Teclas Funcionales del capítulo 1

Modificar Corrige el código ingresado.

Salir Abandona la opción retornando al *Menú Principal*.

CONSULTA DE MARCAS

La opción **Consulta** presenta por pantalla e impresora las marcas.

Escoja esta opción de **Marcas** del módulo **Tablas** del **Menú Principal**²⁰.

Al elegir la opción se presenta la siguiente pantalla:

Código	Marca
CDC	CDCOM
CIT	CITIZEN
COM	COMPATIBLES
DEL	DELL
EPS	EPSON
HEW	HEWLETT PACKARD
HYU	HYUNDAI
PAN	PANASONIC
PAR	PARTES/PIEZAS/SUMINISTROS
PRM	IMPRESORAS
TRI	TRIPP LITE

→ [F2] Imprimir [ESC] Salir ←

En esta pantalla se muestran el código y el nombre de cada una de las marcas ingresadas al sistema.

En la parte inferior de la pantalla se presentan las teclas funcionales²¹:

[F2] Imprimir Genera un reporte de todas las marcas, igual al de la página siguiente. Previamente al reporte se presenta la secuencia de impresión²².

[ESC] Salir Abandona la opción y retorna al *Menú Principal*.

²⁰Referencia a Manejo del Menú del capítulo 1

²¹Referencia a Botones y Teclas Funcionales del capítulo 1

²²Referencia a Secuencia de Impresión del capítulo 1

CODIGO	MARCA
CAN	CANNON
CDC	CDCOM
CIT	CITIZEN
COM	COMPATIBLES
DEL	DELL
EPS	EPSON
HEW	HEWLETT PACKARD
HYU	HYUNDAI
PAN	PANASONIC
PAR	PARTES/PIEZAS/SUMINISTROS
PRN	IMPRESORAS
TRI	TRIPP LITE

SUBMÓDULO PARTES/PIEZAS/SUMINISTROS

Para acceder a este submódulo debe seleccionar **Partes/Piezas/Suministros** del módulo **Tablas** del **Menú Principal**²³, luego de lo cual aparecerá el siguiente submenú de opciones:



²³Referencia a Manejo del Menú del capítulo 1

INGRESO DE PARTES/PIEZAS/SUMINISTROS

La opción **Ingreso** permite ingresar nuevas partes, piezas o suministros.

Escoja esta opción de **Partes/Piezas/Suministros** del módulo **Tablas** del **Menú Principal**²⁴.

Al elegir la opción se presenta la siguiente pantalla:

IMP13100	COMPUDESA CIA. LTDA. Sistema de Control de Inventarios PHOTCOM(c) Derechos Reservados	30/01/1995 10:45:51
Código Parte/Pieza/Suministro : <input type="text"/>		
Parte/Pieza/Suministro : <input type="text"/>		
<Modificar> <Salir> Permite guardar los datos Ingresados		

En esta pantalla se deberán ingresar los siguientes datos:

CÓDIGO

Ingrese el código de la parte, pieza o suministro. Este código consta de dos caracteres alfabéticos.

Mensajes de Error:

Código ya existe...!

²⁴Referencia a Manejo del Menú del capítulo 1

- Este mensaje se presenta cuando el dato ya ha sido ingresado anteriormente²⁵.

Debe completar el código ...!

- Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco o incompleto.

NOMBRE

Ingrese el nombre de la parte, pieza o suministro.

Mensajes de Error:

No puede dejar el campo vacío

- Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

No puede contener números

- Este mensaje se presenta cuando el dato contiene caracteres no válidos.

Una vez ingresados los datos aparecen los botones²⁶.

BOTONES

Se tiene acceso a los botones de dos maneras, ya sea llegando hasta el final del ingreso de los datos o pulsando la tecla **ESC** .

Los botones son tres:

²⁵Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

²⁶Referencia a Botones y Teclas Funcionales del capítulo 1

Grabar Guarda los datos y permite realizar un nuevo ingreso. Este botón queda desactivado cuando los datos han quedado incompletos o no han cambiado.

Modificar Corrige los datos ingresados.

Salir Abandona la opción retornando al *Menú Principal*.

MODIFICACIÓN DE PARTES/PIEZAS/SUMINISTROS

La opción **Modificación** permite corregir partes, piezas o suministros.

Escoja esta opción de **Partes/Piezas/Suministros** del módulo **Tablas** del **Menú Principal**²⁷.

Al elegir la opción se presenta la siguiente pantalla:

IMP13200	COMPUDESA CIA. LTDA. Sistema de Control de Inventarios PROTCOM (c) Derechos Reservados	30/01/1995 10:46:11
Código Parte/Pieza/Suministro : <input type="text"/>		
Parte/Pieza/Suministro : <input type="text"/>		
<Grabar> <Modificar> <Salir> Permite cambiar los datos ingresados		

En esta pantalla deberá ingresar el código de la parte, pieza o suministro que desea modificar.

CÓDIGO

Ingrese el código de la parte, pieza o suministro. Este código consta de dos caracteres alfabéticos.

El código es un dato inalterable que no podrá ser modificado.

Mensajes de Error:

Código no existe...!

²⁷Referencia a Manejo del Menú del capítulo 1

- ☛ Este mensaje se presenta cuando el dato no ha sido ingresado previamente al sistema²⁸.

Debe completar el código ...!

- ☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco o incompleto.

Una vez ingresado el código, inmediatamente después aparecerá el nombre de la parte, pieza o suministro.

NOMBRE

Corrija el nombre de la parte, pieza o suministro.

Mensaje de Error:

No puede dejar el campo vacío

- ☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

A continuación aparecen los botones²⁹.

BOTONES

Se tiene acceso a los botones de dos maneras, ya sea llegando hasta el final del ingreso de los datos o pulsando la tecla **ESC** .

Los botones son tres:

Grabar Guarda los datos y permite realizar una nueva modificación. Este botón queda desactivado cuando el nombre de la parte, pieza o suministro no ha sido cambiado.

²⁸Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

²⁹Referencia a Botones y Teclas Funcionales del capítulo 1

Modificar Corrige los datos ingresados.

Salir Abandona la opción retornando al *Menú Principal*.

ELIMINACIÓN DE PARTES/PIEZAS/SUMINISTROS

La opción **Eliminación** permite borrar partes, piezas o suministros.

Escoja esta opción de **Partes/Piezas/Suministros** del módulo **Tablas** del **Menú Principal**³⁰

Al elegir la opción se presenta la siguiente pantalla:

INP13300	COMPUDESA CIA. LTDA. Sistema de Control de Inventarios PROTCOM(c) Derechos Reservados	30/01/1995 10:46:25
Código Parte/Pieza/Suministro : Parte/Pieza/Suministro : MOUSE PAD		
<Eliminar> <Modificar> <Salir>		
Permite eliminar la parte/pieza/suministro ingresada		

En esta pantalla deberá ingresar el código de la parte, pieza o suministro que desea eliminar.

CÓDIGO

Ingrese el código de la parte, pieza o suministro. Este código consta de dos caracteres alfabéticos.

Mensajes de Error:

Código no existe...!

³⁰Referencia a Manejo del Menú del capítulo 1

- Este mensaje se presenta cuando el dato no ha sido ingresado previamente al sistema³¹.

Debe completar el código ...!

- Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco o incompleto.

A continuación aparece el nombre de la parte, pieza o suministro que corresponde al código ingresado.

Luego los botones³².

BOTONES

Se tiene acceso a los botones de dos maneras, ya sea llegando al final del ingreso o pulsando la tecla **ESC**.

Los botones son tres:

Eliminar Borra la parte, pieza o suministro y permite ingresar un nuevo código para seguir eliminando. Esta opción queda desactivada cuando no se ha ingresado el código.

Mensaje de Error:

No puede eliminar esta parte/pieza/suministro

- Este mensaje se presenta cuando hay artículos (partes, piezas o suministros) ingresados al sistema con ese tipo.

Modificar Corrige el código ingresado.

Salir Abandona la opción retornando al *Menú Principal*.

³¹Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

³²Referencia a Botones y Teclas Funcionales del capítulo 1

CONSULTA DE PARTES/PIEZAS/SUMINISTROS

La opción **Consulta** presenta por pantalla e impresora las partes, piezas o suministros.

Escoja esta opción de **Partes/Piezas/Suministros** del módulo **Tablas** del **Menú Principal**³³.

Al elegir la opción se presenta la siguiente pantalla:

Código	Parte/Pieza/Suministro
DD	DISCO DURO
DK	DISKETERAS
MO	MONITORES
MP	MOUSE PAD
MU	MULTIMEDIAS
PA	PAPEL CONTINUO
RG	REGULADOR DE VOLTAJE
TE	TECLADOS
TM	MOTHER BOARD
TU	TARJETA DE VIDEO

→ [F2] Imprimir [ESC] Salir ←

En esta pantalla se muestran el código y el nombre de cada una de las partes, piezas o suministros ingresados al sistema.

En la parte inferior de la pantalla se presentan las teclas funcionales³⁴:

[F2] Imprimir Genera un reporte de todas las partes, piezas y suministros, igual al de la página siguiente. Previamente al reporte se presenta la secuencia de impresión³⁵.

[ESC] Salir Abandona la opción y retorna al *Menú Principal*.

³³Referencia a Manejo del Menú del capítulo 1

³⁴Referencia a Botones y Teclas Funcionales del capítulo 1

³⁵Referencia a Secuencia de Impresión del capítulo 1

CODIGO

PARTES/PIEZAS/SUMINISTROS

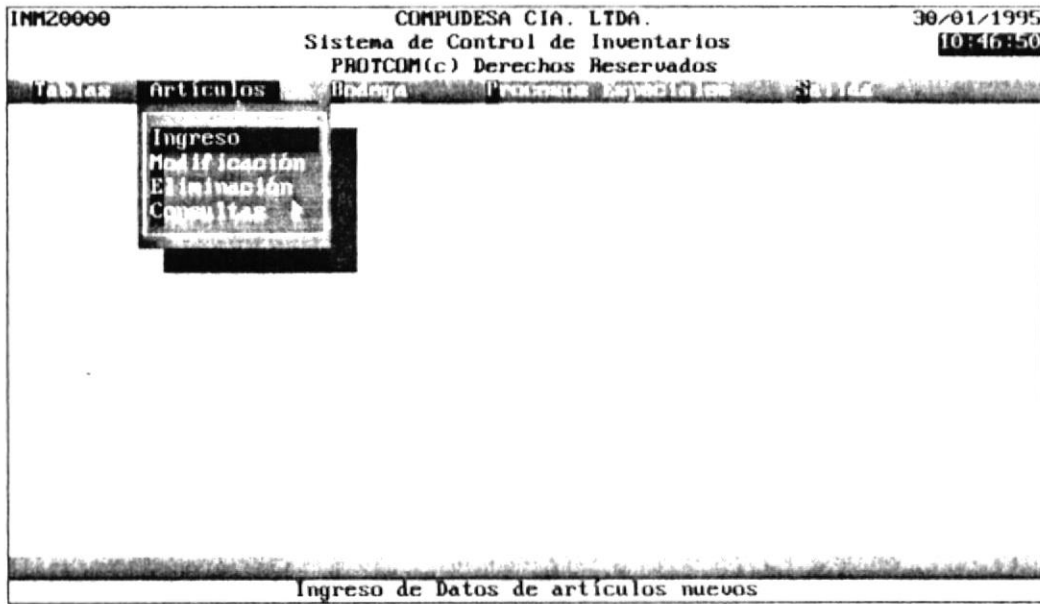
CA	CABLE IMPRESORA
DD	DISCO DURO
DK	DISKETERAS
MO	MONITORES
MP	MOUSE PAD
MU	MULTIMEDIAS
PA	PAPEL CONTINUO
RG	REGULADOR DE VOLTAJE
TE	TECLADOS
TM	MOTHER BOARD
TV	TARJETA DE VIDEO

CAPÍTULO III

COMPUTADORAS, PARTES E IMPRESORAS

MÓDULO DE ARTICULOS

Para acceder a este módulo debe seleccionar **Artículos** del **Menú Principal**¹, luego de lo cual aparecerá el siguiente menú de opciones:



¹Referencia a Manejo del Menú del capítulo 1

INGRESO DE ARTÍCULOS

La opción **Ingreso** permite ingresar los datos de nuevos artículos.

Escoja esta opción del módulo **Artículos** del **Menú Principal**².

Al elegir la opción se presenta la siguiente pantalla:

```
INP21000                                COMPUDESA CIA. LTDA.                                30/01/1995
Sistema de Control de Inventarios
PROTCOM(c) Derechos Reservados
Tipo de Artículo: <Computador> <Pieza> <Impresora>
Escoja el tipo de artículo a ingresar
```

En esta pantalla se muestran los siguientes datos a ingresar:

TIPOS DE ARTÍCULOS

Escoja el tipo de artículo que corresponde al ingreso que va a realizar.

Los tipos de artículo son:

< Computador > < Pieza > < Impresora >

Si antes de escoger el tipo de artículo pulsa la tecla **ESC**, inmediatamente abandonará la opción hacia el *Menú Principal*.

²Referencia a Manejo del Menú del capítulo 1

Para elegir uno de los tipos, se utilizarán las teclas de movimiento flecha derecha (→) y flecha izquierda (←) para deslizarse entre ellos. Cuando el tipo deseado esté sombreado de un color diferente, presione la tecla **ENTER**.

Por omisión el tipo seleccionado es **Portátil**, si desea este tipo de computador solamente pulse la tecla **ENTER**.

TIPO DE COMPUTADOR PORTÁTIL O TIPO DE COMPUTADOR OFICINA

Al escogerse el tipo de computador **Portátil** u **Oficina**, a continuación se deberán ingresar los siguientes datos:

CPU

Se ingresarán datos referentes al CPU del computador que se está ingresando.

MARCA

Se presenta una ventana que contiene una lista de marcas de CPUs, de la cual se seleccionará la marca requerida.

Si no encuentra en esta lista la marca que desea, abandone esta opción y escoja la opción *Ingreso de Marcas* para ingresar allí la marca que necesita y luego retornar a esta opción.

Para seleccionar una marca se podrá mover a través de ellas, con las teclas de movimiento flecha arriba (↑) y flecha abajo (↓) hasta dejar sobresaltado de un color diferente la marca que requiere, luego pulse la tecla **ENTER**; la ventana se cerrará.

Si desea abandonar la ventana sin haber seleccionado una marca, presione la tecla **ESC**. Por omisión el sistema asumirá que la marca que escogió fue **COMPATIBLES**.

MODELO

Ingrese el modelo del CPU.

Mensaje de Error:

No puede dejar vacío el campo

☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco³.

PROCESADOR

Ingrese el procesador del CPU.

Mensaje de Error:

No puede dejar vacío el campo

☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

VELOCIDAD

Ingrese la velocidad en MegaHertz del procesador del CPU. Solo puede digitar caracteres numéricos. Por defecto la velocidad está en cero Mhz.

Mensaje de Error:

No puede ser cero

☛ Este mensaje se presenta cuando no se ha ingresado ningún valor.

MEMORIA RAM

Ingrese la capacidad de la memoria RAM del CPU.

Mensaje de Error:

No puede dejar vacío el campo

☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

³Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

DISCO DURO

Ingrese la capacidad del disco duro que tiene el CPU.

Mensaje de Error:

No puede dejar vacío el campo

- Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

DISKETTERAS

Ingrese la descripción de las disketteras que tiene el CPU.

Mensaje de Error:

No puede dejar vacío el campo

- Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Este ingreso es opcional. Se refiere a cualquier otra característica importante que quiera indicar del equipo.

MONITOR

Se ingresarán datos referentes al MONITOR del computador que se está ingresando.

TIPO DE MONITOR

Se deberá escoger el tipo de monitor que tiene el equipo.
Los tipos de monitor son:

< Propio > < Asignado >

Para elegir uno de los tipos, se utilizarán las teclas de movimiento flecha derecha (→) y flecha izquierda (←) para deslizarse entre ellos. Cuando el tipo deseado esté sombreado de un color diferente, presione la tecla **ENTER**.

Por omisión el tipo seleccionado es **Propio**, si desea este tipo de monitor solamente pulse la tecla **ENTER**.

Si el tipo elegido es **Asignado**, no se ingresarán los demás datos del monitor.

MODELO

Ingrese el modelo del monitor.

Mensaje de Error:

No puede dejar vacío el campo

☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

TAMAÑO

Ingrese el tamaño en pulgadas del monitor.

Mensaje de Error:

No puede dejar vacío el campo

☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

RESOLUCIÓN

Ingrese la resolución del monitor.

Mensaje de Error:

No puede dejar vacío el campo

☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

TECLADO

Se elegirá el siguiente dato referente al TECLADO del computador que se está ingresando.

TIPO DE TECLADO

Se deberá escoger el tipo de teclado que tiene el equipo.

Los tipos de teclado son:

< Propio > **< Asignado >**

Para elegir uno de los tipos, se utilizarán las teclas de movimiento flecha derecha (→) y flecha izquierda (←) para deslizarse entre ellos. Cuando el tipo deseado esté sombreado de un color diferente, presione la tecla **ENTER**.

Por omisión el tipo seleccionado es **Propio**, si desea este tipo de teclado solamente pulse la tecla **ENTER**.

EXISTENCIA MÁXIMA

Ingrese la existencia máxima que debe haber en bodega. Por defecto la existencia está en cero.

Mensaje de Error:

No puede dejar vacío el campo

• Este mensaje se presenta cuando no se ha ingresado ningún valor.

EXISTENCIA MÍNIMA

Ingrese la existencia mínima que debe haber en bodega. Por defecto la existencia está en cero.

Mensaje de Error:

No puede ser cero o mayor a la existencia máxima

TIPO DE ARTÍCULO PIEZA

Al escoger el tipo de artículo **Pieza**, a continuación, se pide ingresar los siguientes datos:

IMPZ1000	COMPUDESA CIA. LTDA.	Zona 1, P.O. Box 1000
Sistema de Control de Inventarios		13:22:39
Ingreso de Artículos		
Tipo de artículo: Pieza		
Clase:	[Campo de texto]	
Marca:	[Campo de texto]	
Modelo:	[Campo de texto]	
Otras características:	[Campo de texto]	
Existencia Máxima:	[Campo de texto]	
Existencia Mínima:	[Campo de texto]	
<input type="button" value="Guardar"/> <input type="button" value="Modificar"/> <input type="button" value="Salir"/>		
Permite guardar los datos ingresados		

CLASE DE PIEZA

Se presenta una ventana en la cual se muestra una lista de todas las clases de piezas. Cada línea de la lista corresponde a una clase. Deberá seleccionar la clase de pieza que corresponde al ingreso que está efectuando, para lo cual se desplazará a través de ellas con las teclas de movimiento, flecha arriba (↑) o flecha abajo (↓) hasta dejar resaltado de un color diferente la clase que desea, luego pulse la tecla **ENTER**.

Si desea abandonar la ventana sin haber seleccionado ninguna clase, presione la tecla **ESC**. Por omisión el sistema asumirá que la clase que escogió fue **CLASE DE IMPRESORA**.

MARCA

Se presenta una ventana que contiene una lista de marcas de piezas, de la cual se seleccionará la marca requerida. Cada línea de la lista corresponde a una marca.

Si no encuentra en esta lista la marca que desea, abandone esta opción y escoja la opción *Ingreso de Marcas* para ingresar allí la marca que necesita. Luego retornará nuevamente a esta opción.

Para seleccionar una marca se podrá mover a través de ellas, con las teclas de movimiento flecha arriba (↑) o flecha abajo (↓) hasta dejar resaltado de un color diferente la marca que requiere, luego pulse la tecla **ENTER**.

Si desea abandonar la ventana sin haber seleccionado una marca, presione la tecla **ESC**. Por omisión el sistema asumirá que la marca que escogió fue **PARTES/PIEZAS/SUMINISTROS**.

MODELO

Ingrese el modelo de la pieza.

Mensajes de Error:

Modelo ya existe

- Este mensaje se presenta cuando el dato que se ingresó ya ha sido asignado previamente a otra pieza.

No puede dejar vacío el campo

- Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Este ingreso es opcional. Se refiere a cualquier otra característica importante que quiera indicar de la pieza.

MARCA

Se presenta una ventana que contiene una lista de marcas de piezas, de la cual se seleccionará la marca requerida. Cada línea de la lista corresponde a una marca.

Si no encuentra en esta lista la marca que desea, abandone esta opción y escoja la opción *Ingreso de Marcas* para ingresar allí la marca que necesita. Luego retornará nuevamente a esta opción.

Para seleccionar una marca se podrá mover a través de ellas, con las teclas de movimiento flecha arriba (↑) o flecha abajo (↓) hasta dejar resaltado de un color diferente la marca que requiere, luego pulse la tecla **ENTER**.

Si desea abandonar la ventana sin haber seleccionado una marca, presione la tecla **ESC**. Por omisión el sistema asumirá que la marca que escogió fue **PARTES/PIEZAS/SUMINISTROS**.

MODELO

Ingrese el modelo de la pieza.

Mensajes de Error:

Modelo ya existe

- Este mensaje se presenta cuando el dato que se ingresó ya ha sido asignado previamente a otra pieza.

No puede dejar vacío el campo

- Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Este ingreso es opcional. Se refiere a cualquier otra característica importante que quiera indicar de la pieza.

EXISTENCIA MÁXIMA

Ingrese la existencia máxima que debe haber en bodega. Por defecto la existencia está en cero.

Mensaje de Error:

No puede dejar vacío el campo

☛ Este mensaje se presenta cuando no se ha ingresado ningún valor.

EXISTENCIA MÍNIMA

Ingrese la existencia mínima que debe haber en bodega. Por defecto la existencia está en cero.

Mensaje de Error:

No puede ser cero o mayor a la existencia máxima

☛ Este mensaje se presenta cuando no se ha ingresado ningún valor o cuando se digitó un valor mayor al de la existencia máxima.

Una vez ingresados los datos aparecen los botones.

BOTONES

Se tiene acceso a los botones de dos maneras, ya sea llegando hasta el final del ingreso o pulsando la tecla **ESC**.

Los botones son tres:

Grabar Guarda los datos ingresados. Retorna a pedir el ingreso de la *Clase de Pieza* para hacer un nuevo ingreso. Este botón queda desactivado cuando los datos han quedado incompletos o no han cambiado.

- Modificar** Corrige los datos ingresados desde la *Clase de Pieza*.
- Salir** Blanquea la pantalla y vuelve a pedir el ingreso del *Tipo de Artículo*.

TIPO DE ARTÍCULO IMPRESORA

Al escogerse el tipo de artículo **Impresora**, a continuación se pide elegir el siguiente dato:

INE/1000	COMIDESIA CIA. LTDA.	2000	PPP
Sistema de Control de Inventarios		19:47:25	
Escriba el No. de artículo. Responda con:			
Ingreso de Artículos			
Tipo de artículo: Impresora			
Clase: Inyección de Tinta			
Marca: HP			
Modelo: 11			
Velocidad: 10			
Otras características: 			
Existencia Máxima: 10			
Existencia Mínima: 5			
<input type="button" value="<Cancelar>"/> <input type="button" value="<Modificar>"/> <input type="button" value="<Salir>"/>			
Permite guardar los datos ingresados			

CLASE DE IMPRESORA

Escoja la clase de impresora que corresponde al ingreso que va a realizar.

Las clases de impresora son:

< Matricial > < Inyección > < Láser >

Si antes de escoger la clase de impresora pulsa la tecla **ESC**, inmediatamente regresará al ingreso del *Tipo de Artículo*.

Para elegir una de las clases, se utilizarán las teclas de movimiento flecha derecha (→) y flecha izquierda (←) para deslizarse entre ellas. Cuando la clase deseada esté sombreada de un color diferente, presione la tecla **ENTER**.

Por omisión la clase seleccionada es **Matricial**, si desea esta clase de impresora solamente pulse la tecla **ENTER**.

CLASE DE IMPRESORA MATRICIAL, INYECCIÓN O LÁSER

Al escoger la clase de impresora **Matricial**, **Inyección** o **Láser**, a continuación se deberán ingresar los siguientes datos:

MARCA

Se presenta una ventana que contiene una lista de marcas de impresoras, de la cual se seleccionará la marca requerida. Cada línea de la lista corresponde a una marca.

Si no encuentra en esta lista la marca que desea, abandone esta opción y escoja la opción *Ingreso de Marcas* para ingresar allí la marca que necesita. Luego retornará nuevamente a esta opción.

Para seleccionar una marca se podrá mover a través de ellas, con las teclas de movimiento flecha arriba (↑) o flecha abajo (↓) hasta dejar resaltado de un color diferente la marca que requiere, luego pulse la tecla **ENTER**.

Si desea abandonar la ventana sin haber seleccionado una marca, presione la tecla **ESC**. Por omisión el sistema asumirá que la marca que escogió fue **IMPRESORAS**.

MODELO

Ingrese el modelo de la impresora.

Mensajes de Error:

Modelo ya existe

- ☛ Este mensaje se presenta cuando el dato que se ingresó ya ha sido asignado previamente a otra impresora.

No puede dejar vacío el campo

- ☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

VELOCIDAD

Ingrese la velocidad de la impresora.

Mensaje de Error:

No puede dejar vacío el campo

- ✦ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Este ingreso es opcional. Se refiere a cualquier otra característica importante que quiera indicar de la impresora.

EXISTENCIA MÁXIMA

Ingrese la existencia máxima que debe haber en bodega. Por defecto la existencia está en cero.

Mensaje de Error:

No puede dejar vacío el campo

- ✦ Este mensaje se presenta cuando no se ha ingresado ningún valor.

EXISTENCIA MÍNIMA

Ingrese la existencia mínima que debe haber en bodega. Por defecto la existencia está en cero.

Mensaje de Error:

No puede ser cero o mayor a la existencia máxima

- ✦ Este mensaje se presenta cuando no se ha ingresado ningún valor o cuando se digitó un valor mayor al de la existencia máxima.

Una vez ingresados los datos aparecen los botones.

BOTONES

Se tiene acceso a los botones de dos maneras, ya sea llegando hasta el final del ingreso o pulsando la tecla **ESC** .

Los botones son tres:

Grabar Guarda los datos ingresados. Retorna a pedir el ingreso de la *Clase de Impresora* para hacer un nuevo ingreso. Este botón queda desactivado cuando los datos han quedado incompletos o no han cambiado.

Modificar Corrige los datos ingresados desde la *Clase de Impresora*.

Salir Blanquea la pantalla y vuelve a pedir el ingreso del *Tipo de Artículo*.

MODIFICACIÓN DE ARTÍCULOS

La opción **Modificación** permite corregir los datos de los artículos.

Escoja esta opción del módulo **Artículos** del **Menú Principal**⁵.

Al elegir la opción se presenta la siguiente pantalla:

INP22000	COMPUDESA CIA. LTDA.	30/01/1995	
Sistema de Control de Inventarios		11:00:22	
PHOTCOM(c) Derechos Reservados			
Tipo de Artículo: <Computador> <Pieza> <Impresora>			
Código	Modelo	Procesador	Memoria RAM
CDELOF00	OPTIPLEX 433/L	INTEL 486/DX2	4 MEGAS
ADKXAB/001	OPTIPLEX 433/LX	INTEL 486/DX2	4 MEGAS
→ [ENTER] Seleccionar [ESC] Salir ←			
Escoja el tipo de artículo a modificar			

En esta pantalla el sistema muestra los Tipos de Artículos.

TIPOS DE ARTÍCULO

Escoja el tipo de artículo que desea modificar.

Los tipos de artículos son:

< Computador > < Pieza > < Impresora >

Si antes de escoger el tipo pulsa la tecla **ESC**, inmediatamente abandonará la opción hacia el *Menú Principal*.

⁵Referencia a Manejo del Menú del capítulo 1

lista corresponde a los datos de un computador. Los datos que se aprecian son: *Código, Modelo, Procesador y Memoria RAM*.

La lista presentada está ordenada por el código del computador.

Se deberá escoger el **computador** que irá a modificar.

Para seleccionarlo se moverá a través de la lista con las teclas de movimiento, flecha hacia arriba (↑) y flecha hacia abajo (↓) hasta dejar sobresaltada de un color diferente la línea que contiene los datos del computador que requiere modificar.

Al final de la lista se observan las siguientes teclas funcionales⁷:

[ENTER] Seleccionar Da por aceptada la línea resaltada de la lista que tiene los datos del computador que seleccionó.

[ESC] Salir Borra la ventana y retorna al *Tipo de Artículo* para elegir nuevamente el que se modificará.

Una vez presionada la tecla **ENTER** para escoger el computador, se presenta el detalle de todos los datos que sobre ese computador se ingresaron previamente al sistema .

Se podrán cambiar todos los datos del computador a excepción de: *Tipo de Computador, Marca y Modelo*, ya que estos datos forman parte del código del computador que es inalterable.

Los datos que podrá corregir son:

CPU

Se modificarán los siguientes datos referentes al CPU.

PROCESADOR

Corrija el procesador del CPU.

⁷Referencia a Botones y Teclas funcionales del capítulo 1

Mensaje de Error:

No puede dejar vacío el campo

- ☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco⁸.

VELOCIDAD

Corrija la velocidad en MegaHertz del procesador del CPU. Solo puede digitar caracteres numéricos.

Mensaje de Error:

No puede ser cero

- ☛ Este mensaje se presenta cuando no se ha ingresado ningún valor.

MEMORIA RAM

Corrija la capacidad de la memoria RAM del CPU.

Mensaje de Error:

No puede dejar vacío el campo

- ☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

DISCO DURO

Corrija la capacidad del disco duro que tiene el CPU.

Mensaje de Error:

No puede dejar vacío el campo

- ☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

⁸Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

DISKETTERAS

Corrija la descripción de las disketteras que tiene el CPU.

Mensaje de Error:

No puede dejar vacío el campo

☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Corrija este dato aunque su ingreso es opcional. Se refiere a cualquier otra característica importante que quiera indicar del equipo.

MONITOR

A continuación podrá corregir los datos referentes al MONITOR del computador que ingresó. Siempre y cuando no tenga el artículo movimientos en bodega.

TIPO DE MONITOR

Escoja el tipo de monitor del computador.

Los tipos de monitor son:

< Propio > **< Asignado >**

Para elegir uno de los tipos, se utilizarán las teclas de movimiento flecha derecha (→) y flecha izquierda (←) para deslizarse entre ellos. Cuando el tipo deseado esté sombreado de un color diferente, presione la tecla **ENTER**.

Por omisión el tipo seleccionado es **Propio**, si desea cambiar con este tipo de monitor solamente pulse la tecla **ENTER**.

Si el tipo elegido es **Asignado**, no se ingresarán datos del monitor, los datos anteriores quedarán borrados.

Si escoge **Propio**, se dará paso a modificar los datos que se ingresaron sobre el monitor.

MODELO

Corrija el modelo del monitor.

Mensaje de Error:

No puede dejar vacío el campo

☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

TAMAÑO

Corrija el tamaño en pulgadas del monitor.

Mensaje de Error:

No puede dejar vacío el campo

☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

RESOLUCIÓN

Corrija la resolución del monitor.

Mensaje de Error:

No puede dejar vacío el campo

☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

TECLADO

Podrá corregir el siguiente dato referente al TECLADO del computador que ingresó, siempre y cuando el artículo no tenga movimientos en bodega.

TIPO DE TECLADO

Escoja el tipo de teclado del computador.

Los tipos de teclado son:

< Propio > < Asignado >

Para elegir uno de los tipos, se utilizarán las teclas de movimiento flecha derecha (→) y flecha izquierda (←) para deslizarse entre ellos. Cuando el tipo deseado esté sombreado de un color diferente, presione la tecla **ENTER**.

Por omisión el tipo seleccionado es **Propio**, si desea cambiar con este tipo de teclado solamente pulse la tecla **ENTER**.

EXISTENCIA MÁXIMA

Corrija la existencia máxima de bodega.

Mensaje de Error:

No puede dejar vacío el campo

✦ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

EXISTENCIA MÍNIMA

Corrija la existencia mínima de bodega.

Mensaje de Error:

No puede ser cero o mayor a la existencia máxima

- ✎ Este mensaje se presenta cuando no se ha ingresado ningún valor o cuando se digitó un valor mayor al de la existencia máxima.

Una vez corregidos los datos aparecen los botones⁹.

BOTONES

Se tiene acceso a los botones de dos maneras, ya sea llegando hasta el final del los datos o pulsando la tecla **ESC** .

Los botones son tres:





Grabar Guarda los datos corregidos. Retorna a pedir el ingreso del *Tipo de Artículo* para hacer una nueva modificación.

Modificar Permite corregir nuevamente los datos.

Salir Blanquea la pantalla y vuelve a pedir el *Tipo de Artículo*.

⁹Referencia a Botones y Teclas funcionales del capítulo 1

TIPO DE ARTÍCULO PIEZA

IMP: 000	CONFIDENCIAL - UTDR	25/01/1994
Sistema de Control de Inventario		
D. ECHIBITZ J. Berrios Inc. Reservado		
Modificación de Artículos		
Tipo de artículo: Pieza		
Clase:	CABLE IMPRESORA	
Marca:	PARTES/PIEZAS/SUMINISTROS	
Modelo:	DER-3904	
Otras características:		
Existencia Máxima:		
Existencia Mínima:		
<Grabar>  <Salir>		
Permite cambiar los datos ingresados		

Al escogerse el tipo de artículo **Pieza**, se presenta una ventana que muestra una lista de todas las partes, piezas y suministros ingresados. Cada línea de la lista corresponde a los datos de una parte, pieza o suministro. Los datos que se aprecian son: *Código*, *Modelo* y *Otras Características*.

La lista presentada está ordenada por el código de la pieza.

Se deberá escoger la **pieza** que modificará.

Para seleccionarla se moverá a través de la lista con las teclas de movimiento, flecha hacia arriba (↑) y flecha hacia abajo (↓) hasta dejar sobresaltada de un color diferente la línea que contiene los datos de la pieza que requiere modificar.

Al final de la lista se observan las siguientes teclas funcionales:

- | | |
|----------------------------|--|
| [ENTER] Seleccionar | Da por aceptada la línea resaltada de la lista que tiene los datos de la pieza que seleccionó. |
| [ESC] Salir | Borra la ventana y retorna al <i>Tipo de Artículo</i> para elegir nuevamente el que se modificará. |

Una vez presionada la tecla **ENTER** para escoger la pieza, se presenta el detalle de todos los datos que sobre esa pieza se ingresaron previamente al sistema .

Se podrán cambiar todos los datos de la pieza a excepción de: *Clase de Pieza, Marca y Modelo*, ya que estos datos forman parte del código de la pieza que es inalterable.

Los datos que podrá corregir son:

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Corrija este dato aunque su ingreso es opcional. Se refiere a cualquier otra característica importante que quiera indicar de la pieza.

EXISTENCIA MÁXIMA

Corrija la existencia máxima de bodega.

Mensaje de Error:

No puede dejar vacío el campo

☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

EXISTENCIA MÍNIMA

Corrija la existencia mínima de bodega.

Mensaje de Error:

No puede ser cero o mayor a la existencia máxima

☛ Este mensaje se presenta cuando no se ha ingresado ningún valor o cuando se digitó un valor mayor al de la existencia máxima.

Una vez corregidos los datos aparecen los botones.

BOTONES

Se tiene acceso a los botones de dos maneras, ya sea llegando hasta el final del los datos o pulsando la tecla **ESC** .

Los botones son tres:

Grabar Guarda los datos corregidos. Retorna a pedir el ingreso del *Tipo de Artículo* para hacer una nueva modificación.

Modificar Permite corregir nuevamente los datos.

Salir Blanquea la pantalla y vuelve a pedir el *Tipo de Artículo*.

TIPO DE ARTÍCULO IMPRESORA

IMP-2000	COMPUDESAT S.A. S. de C.V.	25/01/98
Sistema de Control de Inventarios		
Productos y Materiales Registrados		
Modificación de Artículos		
Tipo de artículo: Impresora		
Clase: Matricial		
Marca: CANNON		
Modelo: BJ-200		
Velocidad: 10000		
Otras características:		
Existencia Máxima: 5		
Existencia Mínima: 5		
<Grabar> <F11> <Grabar> <Salir>		
Permite cambiar los datos ingresados		

Al escogerse el tipo de artículo **Impresora**, se presenta una ventana que muestra una lista de todas las impresoras ingresadas. Cada línea de la lista corresponde a los datos de una impresora. Los datos que se aprecian son: *Código*, *Modelo* y *Otras Características*.

La lista presentada está ordenada por el código de la impresora.

Se deberá escoger la **impresora** que modificará.

Para seleccionarla se moverá a través de la lista con las teclas de movimiento, flecha hacia arriba (↑) y flecha hacia abajo (↓) hasta dejar sobresaltada de un color diferente la línea que contiene los datos de la pieza que requiere modificar.

Al final de la lista se observan las siguientes teclas funcionales:

[ENTER] Seleccionar Da por aceptada la línea resaltada de la lista que tiene los datos de la impresora que seleccionó.

[ESC] Salir Borra la ventana y retorna al *Tipo de Artículo* para elegir nuevamente el que se modificará.

Una vez presionada la tecla **ENTER** para escoger la impresora, se presenta el detalle de todos los datos que sobre esa impresora se ingresaron previamente al sistema .

Se podrán cambiar todos los datos de la impresora a excepción de: *Clase de Impresora, Marca y Modelo*, ya que estos datos forman parte del código de la impresora que es inalterable.

Los datos que podrá corregir son:

VELOCIDAD

Corrija la velocidad de la impresora.

Mensaje de Error:

No puede dejar vacío el campo

• Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Corrija este dato aunque su ingreso es opcional. Se refiere a cualquier otra característica importante que quiera indicar de la impresora.

EXISTENCIA MÁXIMA

Corrija la existencia máxima de bodega.

Mensaje de Error:

No puede dejar vacío el campo

• Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

EXISTENCIA MÍNIMA

Corrija la existencia mínima de bodega.

Mensaje de Error:

No puede ser cero o mayor a la existencia máxima

Este mensaje se presenta cuando no se ha ingresado ningún valor o cuando se digitó un valor mayor al de la existencia máxima.

Una vez corregidos los datos aparecen los botones.

BOTONES

Se tiene acceso a los botones de dos maneras, ya sea llegando hasta el final del los datos o pulsando la tecla **ESC** .

Los botones son tres:

Grabar Guarda los datos corregidos. Retorna a pedir el ingreso del *Tipo de Artículo* para hacer una nueva modificación.

Modificar Permite corregir nuevamente los datos.

Salir Blanquea la pantalla y vuelve a pedir el *Tipo de Artículo*.

Al final de la ventana se muestran las siguientes teclas funcionales¹²:


[ENTER] Seleccionar Al presionar esta tecla aparece una nueva pantalla donde se presentan en detalle todos los datos del computador que seleccionó.

Al final de esta pantalla se muestran los siguientes botones:

Eliminar Borra el artículo y vuelve a escoger otro *Tipo de Artículo*.

Mensaje de Error:

No puede eliminar este artículo

 Este mensaje indica que el artículo seleccionado no puede ser borrado porque tiene transacciones en bodega.

Salir Limpia la pantalla y vuelve al *Tipo de Artículo*.

[ESC] Salir Regresa al *Tipo de Artículo*.

¹²Referencia a Botones y Teclas funcionales del capítulo 1

TIPO DE ARTÍCULO PIEZA

INE. 3000	COMUNIDAD C.A. LTDA.	25/01/1997
Sistema de Control de Inventario		
Código de Acceso: 13:24:32		
Eliminación de Artículos		
Tipo de artículo: Pieza		
Clase: CABLE IMPRESORA		
Marca: PARTES/PIEZAS/SUMINISTROS		
Modelo: DER-3904		
Otras características:		
Existencia Máxima: 10		
Existencia Mínima: 4		
<input type="button" value="Eliminar"/> <input type="button" value="Salir"/>		
Permite eliminar la pieza/parte/suministro ingresado		

Al escoger el tipo de artículo **Pieza** se presenta una ventana que muestra una lista de todas las partes, piezas y suministros ingresados. Cada línea de la lista corresponde a los datos de una parte, pieza o suministro. Los datos que se aprecian son: *Código, Modelo y Otras Características*.

Al final de la ventana se muestran las siguientes teclas funcionales:

[ENTER] Seleccionar Al presionar esta tecla aparece una nueva pantalla donde se presentan en detalle todos los datos de la parte, pieza o suministro que seleccionó.

Al final de esta pantalla se muestran los siguientes botones:

Eliminar Borra el artículo y vuelve a escoger otro *Tipo de Artículo*.

Mensaje de Error:

No puede eliminar este artículo

ESC Este mensaje indica que el artículo seleccionado no puede ser borrado porque tiene transacciones en bodega.

Salir Limpia la pantalla y vuelve al *Tipo de Artículo*.

[ESC] Salir Regresa al *Tipo de Artículo*.

TIPO DE ARTÍCULO IMPRESORA

IMP23000	COMPUDESA CIA. LTDA.	25/01/1995
Sistema de Control de Inventario CONFORTO y SERVICIO al CLIENTE		
Eliminación de Artículos		
Tipo de artículo: Impresora		
Clase: Matricial		
Marca: CANNON		
Modelo: BJ-200		
Velocidad: 4 PG./MIN		
Otras características:		
Existencia Máxima: 10		
Existencia Mínima: 5		
<Eliminar> <Salir>		
Permite guardar los datos ingresados		

Al escoger el tipo de artículo **Impresora** se presenta una ventana que muestra una lista de todas las impresoras ingresadas. Cada línea de la lista corresponde a los datos de una impresora. Los datos que se aprecian son: *Código, Modelo y Otras Características*.

Al final de la ventana se muestran las siguientes teclas funcionales:

[ENTER] Seleccionar Al presionar esta tecla aparece una nueva pantalla donde se presentan en detalle todos los datos de la impresora que seleccionó.

Al final de esta pantalla se muestran los siguientes botones:

Eliminar Borra el artículo y vuelve a escoger otro *Tipo de Artículo*.

Mensaje de Error:

No puede eliminar este artículo

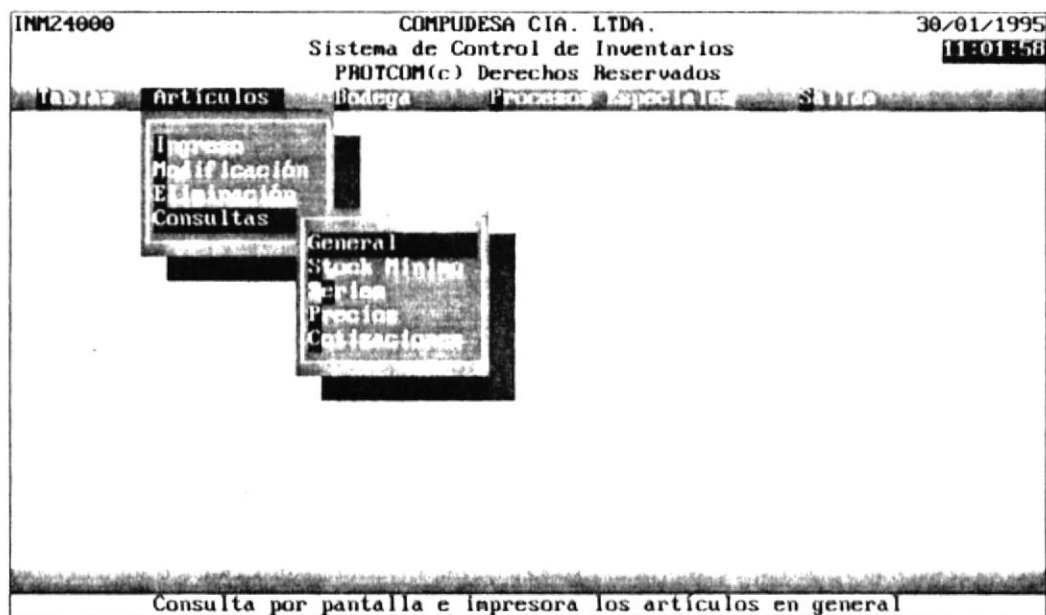
ESC Este mensaje indica que el artículo seleccionado no puede ser borrado porque tiene transacciones en bodega.

Salir Limpia la pantalla y vuelve al *Tipo de Artículo*.

[ESC] Salir Regresa al *Tipo de Artículo*.

SUBMÓDULO CONSULTAS

Para acceder a este submódulo debe seleccionar **Consultas** del módulo **Articulos** del **Menú Principal**¹³, luego de lo cual aparecerá el siguiente submenú de opciones:



¹³Referencia a Manejo del Menu del capítulo 1

Para elegir uno de los tipos, se utilizarán las teclas de movimiento, es decir, las teclas de movimiento, flecha derecha (→) y flecha izquierda (←) para deslizarse entre ellos. Cuando el tipo deseado esté sombreado de un color diferente, presione la tecla **ENTER**.

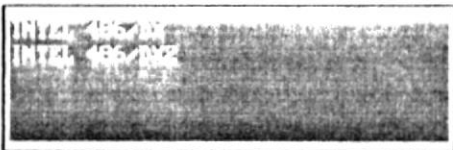
Por omisión el tipo seleccionado es **Computador**, si desea este tipo solamente pulse la tecla **ENTER**.

Mensaje de Error:

La Base de Datos está vacía!

- Este mensaje indica que no se ha ingresado ningún artículo de ese tipo¹⁵.

TIPO DE ARTÍCULO COMPUTADOR

IMP24100	COMPUDESA CIA. LTDA. Sistema de Control de Inventarios PROTCOM(c) Derechos Reservados	30/01/1995 11:02:30
Código	Modelo	Procesador
CCOMP000	ABAMULT	INTEL 486/DX
CDELOF00	OPTIPLEX 433/L	INTEL 486/DX2
CDELOF01		86/DX2
		Veloc. Mem.
		50 4 MEG
		33 4 MEG
		50 4 MEG
→ [F2]Imprimir [F3]Marca [F4]Procesador [TAB]Más [ESC]Salir ← Seleccione el procesador		

Al escoger el tipo de artículo **Computador**, se presenta una ventana que muestra una lista de todos los computadores ingresados. Cada línea de la lista corresponde a los datos de un computador. Los datos que se aprecian

¹⁵Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

datos, deslizándose a través de ellos, en la ventana donde se aprecian los computadores, mediante las teclas de movimiento flecha arriba (↑) y flecha abajo (↓). Cuando la línea del computador que necesita está resaltada de un color diferente presione la tecla **TAB**.

[ESC] Salir

Retorna al *Tipo de Artículo*.

MARCA: DELL

CODIGO	MODELO	EX.ACT.	EX.OFC.	C.ACTUAL	C.ANTERIOR	PRC.VTA.	PROCESADOR	VEL.	MEMORIA RAM
DELOF00	OPTIPLEX 433/L	0	0	0	0	0	INTEL 486/DX	33	4 MB.

CARACTERISTICAS

DISCO DURO: 370 MB.

DISKETTERAS: 3 1/2" ALTA DENSIDAD

MONITOR: PROPIO

TECLADO: PROPIO

PROS:

PROCESADOR: INTEL 486/DX

CODIGO	MODELO	EX.ACT.	EX.OFC.	C.ACTUAL	C.ANTERIOR	PRC.VTA.	VEL.	MEMORIA RAM
0000	OPTIPLEX 433/L	0	0	0	0	0	33	4 MB.

CARACTERISTICAS

DISCO DURO: 370 MB. DISKETTERAS: 3 1/2" ALTA DENSIDAD MONITOR: PROPIO TECLADO: PROPIO

TIPO DE ARTÍCULO PIEZA

Código	Modelo	Otras Características
00000000	H60-3049	

→ [F2]Imprimir [F3]Marca [TAB]Más [ESC]Salir ←

Al escoger el tipo de artículo **Pieza**, se presenta una ventana que muestra una lista de todas las partes, piezas y suministros ingresados. Cada línea de la lista corresponde a los datos de una parte o una pieza o un suministro. Los datos que se aprecian son: *Código*, *Modelo*, *Otras Características*, *Exs. Act.* (Existencia Actual), *Exs. Ofc.* (de Oficina), *Exs. Máx.* (Máxima) y *Exs. Mín.* (Mínima).

Al final de la ventana se presentan las siguientes teclas funcionales:

[F2] Imprimir Genera un reporte de todas las partes, piezas y suministros en general, igual al de la página siguiente. Previamente al reporte se presenta la secuencia de impresión.

[F3] Marca Se presenta una ventana que muestra todas las marcas que se han ingresado al sistema. Deberá seleccionar la marca en base a la cual, se muestran todas las partes, piezas y suministros que la tengan en común. Para seleccionar una marca utilizará las teclas de movimiento flecha arriba (↑) y flecha abajo (↓) para deslizarse entre ellas y cuando esté resaltada de un color diferente la que

ARCA: HYUNDAI

ODIGO	MODELO	EX.ACT.	EX.OFC.	C.ACTUAL	C.ANTERIOR	PRC.VTA.	OTRAS CARACTERISTICAS
HYUM000	HCM-427B	0	0	0	0	0	

desea, presione la tecla **ENTER**. Si no se escoge ninguna marca, abandone la ventana con la tecla **ESC**, de esta manera se volverá a mostrar todas las partes, piezas y suministros sin excepción.

[TAB] Más

Esta tecla permite avanzar hacia la derecha para visualizar en pantalla más datos de una parte, pieza o suministro. Usted seleccionará la parte, pieza o suministro de la cual desea ver los datos, deslizándose por la ventana donde se las aprecian mediante las teclas de movimiento flecha arriba (↑) y flecha abajo (↓). Cuando la línea de la parte, pieza o suministro que necesita está resaltada de un color diferente presione la tecla **TAB**.

[ESC] Salir

Retorna al *Tipo de Artículo*.

TIPO DE ARTÍCULO IMPRESORA

Código	Modelo	Velocidad	Otras Caracterís
ICAN100	BJ-200	1 PG./MIN	
ICAN101	BJ-200E	4 PG./MIN	

→ [F2]Imprimir [F3]Marca [TAB]Más [ESC]Salir ←

Al escoger el tipo de artículo **Impresora**, se presenta una ventana que muestra una lista de todas las impresoras ingresadas. Cada línea de la lista corresponde a los datos de una impresora. Los datos que se aprecian son: *Código*, *Modelo*, *Velocidad*, *Otras Características*, *Exs. Act.* (Existencia Actual), *Exs. Ofc.* (de Oficina), *Exs. Máx.* (Máxima) y *Exs. Min.* (Minima).

Al final de la ventana se presentan las siguientes teclas funcionales:

- [F2] Imprimir** Genera un reporte de todas las impresoras en general, igual al de la página siguiente. Previamente al reporte se presenta la secuencia de impresión.
- [F3] Marca** Se presenta una ventana que muestra todas las marcas que se han ingresado al sistema. Deberá seleccionar la marca en base a la cual, se muestran todas las impresoras que la tengan en común. Para seleccionar una marca utilizará las teclas de movimiento flecha arriba (↑) y flecha abajo (↓) para deslizarse entre ellas y cuando esté resaltada de un color diferente la que desea, presione la tecla **ENTER**. Si no se escoge ninguna marca, abandone la ventana con la tecla **ESC**, de esta

MARCA: CANNON

CODIGO	MODELO	EX.ACT.	EX.OFC.	C.ACTUAL	C.ANTERIOR	PRC.VTA.	VELOCIDAD	OTRAS CARACTERISTICAS
ANIN00	BJ-200	0	0	0	0	0	2 PG./MIN	

manera se volverá a mostrar todas las impresoras sin excepción.

[TAB] Más

Esta tecla permite avanzar hacia la derecha para visualizar en pantalla más datos de una impresora. Usted seleccionará la impresora de la cual desea ver los datos, deslizándose por la ventana donde se las aprecian mediante las teclas de movimiento flecha arriba (↑) y flecha abajo (↓). Cuando la línea de la impresora que necesita está resaltada de un color diferente presione la tecla **TAB**.

[ESC] Salir

Retorna al *Tipo de Artículo*.

CONSULTA DE STOCK MÍNIMO

Esta opción presenta por pantalla e impresora los artículos en reposición.

Escoja esta opción de **Consultas** del módulo **Artículos** del **Menú Principal**¹⁸.

Al elegir la opción se presenta la siguiente pantalla:

Código	Modelo	Exst. Actual	Exst. Mínima	Exst. Máxima
TK-H501C		0	10	20
CDELOF00	OPTIPLEX 433/L	0	5	10
CDELOF01	OPTIPLEX 433/LX	0	5	10
PHEWMO01	34904895 SUPER UGA	2	5	10
PHYUMO00	HCM-427B SUPER UGA	0	5	10

→ [F2]Imprimir [ESC]Salir ←

En esta pantalla se presenta una ventana que muestra todos los artículos. De cada artículo se muestran los siguientes datos: *Código*, *Modelo*, *Exst. Actual* (Existencia), *Exst. Mínima* y *Exst. Máxima*. Cada línea corresponde a un artículo.

Mensaje de Error:

No hay registros que cumplan la condición

Este mensaje se presenta cuando al ingresar a esta consulta no hay artículos en punto de reorden¹⁹.

Al final de la ventana se presentan las siguientes teclas funcionales²⁰:

¹⁸Referencia a Manejo del Menú del capítulo I

¹⁹Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo I

- [F2] Imprimir** Genera un reporte de todos los artículos existentes en stock mínimo, igual al de la página siguiente. Previamente al reporte se presenta la secuencia de impresión²¹.
- [ESC] Salir** Retorna al *Menú Principal*.

²⁰Referencia a Botones y Teclas funcionales del capítulo 1

²¹Referencia a Secuencia de Impresión del capítulo 1

NON

MODELO	EXIST.	ACTUAL	EXIST.	MINIMA	EXIST.	MAXIMA
BJ-200	0		5		10	

L

MODELO	EXIST.	ACTUAL	EXIST.	MINIMA	EXIST.	MAXIMA
OPTIPLEX 433/L	0		5		10	

JNDAI

MODELO	EXIST.	ACTUAL	EXIST.	MINIMA	EXIST.	MAXIMA
ICM-427B	0		5		10	

CONSULTA DE SERIES

Esta opción presenta por pantalla e impresora las series de los artículos.

Escoja esta opción de **Consultas** del módulo **Artículos** del **Menú Principal**²².

Al elegir la opción se presenta la siguiente pantalla:



En esta pantalla deberá elegir un Tipo de Artículo.

TIPOS DE ARTÍCULO

Escoja el tipo de artículo que desea consultar.

Los tipos de artículos son:

< **Computador** > < **Pieza** > < **Impresora** >

Si antes de escoger el tipo pulsa la tecla **ESC**, inmediatamente abandonará la opción hacia el *Menú Principal*.

²²Referencia a Manejo del Menú del capítulo 1

Para elegir uno de los tipos, se utilizarán las teclas de movimiento flecha derecha (→) y flecha izquierda (←) para deslizarse entre ellos. Cuando el tipo deseado esté sombreado de un color diferente, presione la tecla **ENTER**.

Por omisión el tipo seleccionado es **Computador**, si desea este tipo solamente pulse la tecla **ENTER**.

Mensaje de Error:

La Base de Datos está vacía!

Este mensaje indica que no se ha ingresado ningún artículo de ese tipo²³.

TIPO DE ARTÍCULO COMPUTADOR

INP24300	COMPUDESA CIA. LTDA. Sistema de Control de Inventarios PROTCOM(c) Derechos Reservados	30/01/1995		
CCOMPO00: ABAMULT				
Número de Serie	Estado en Bodega	Código Monitor	Serie Monitor	Código T
109589015980559	F	PHYUM000	190850150095855	PCDCTE00
10959805985590	F	PHYUM000	109589059805908	PCDCTE00
198505909509858	F	PHEWMO01	Q09481058909155	PCDCTE00
MJADKAKJF301987	F	PHEWMO01	199510950915555	PCDCTE00
→ [F2] Imprimir [TAB] Más [ESC] Salir ←				

Al escoger el tipo de artículo **Computador**, se presenta una ventana que muestra una lista de todos los computadores. Cada línea de la lista

²³Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

CODIGO: CDELOF00 OPTIPLEX 433/L

# SERIE	EST.	MONITOR	# SERIE MONITOR	TECLADO	# SERIE TECLA
COMPUTADOR1	N				
COMPUTADOR2	E				

E --> EGRESADO

N --> EN BODEGA

Pág.

[TAB] Más

Esta tecla permite avanzar hacia la derecha para visualizar en pantalla más datos de los movimientos que en bodega han habido de ese artículo. Usted seleccionará el movimiento del cual desea ver los datos, deslizándose a través de ellos con las teclas de movimiento flecha arriba (↑) y flecha abajo (↓). Cuando la línea del movimiento que necesita está resaltada de un color diferente presione la tecla **TAB**.

[ESC] Salir

Retorna al *Tipo de Artículo*.

•

TIPO DE ARTÍCULO PIEZA

INVENTARIO		COMPUDESAT CIA. LTDA.		25/07/1997	
Sistema de Control de Inventario		Sistema de Control de Inventario		14:18:52	
Consulta de Series					
PHYUM000: HG0-3049					
Número de Serie	Estado en Bodega	Estado de Asignación			
MONITOR 2	EN BODEGA	NO ASIGNADO			

→ [F2] Imprimir [ESC] Salir ←

Al escoger el tipo de artículo **Pieza**, se presenta una ventana que muestra una lista de todas las partes, piezas y suministros. Cada línea de la lista corresponde a los datos de una parte, pieza o suministro. Los datos que se aprecian son: *Código, Modelo y Otras Características*.

Se deberá seleccionar una línea de la lista, es decir, una parte, pieza o suministro para consultar los movimientos que ha tenido ese artículo en bodega.

Al final de la ventana se presentan las siguientes teclas funcionales:

[ENTER] Seleccionar Da por aceptada la línea resaltada de la lista que tiene los datos de la parte, pieza o suministro que seleccionó.

[ESC] Salir Limpia la ventana y retorna al *Tipo de Artículo*.

Una vez presionada la tecla **ENTER** para escoger la parte, pieza o suministro, se presenta una nueva ventana que muestra todos los movimientos registrados en bodega.

Esta ventana presenta en la parte superior y centrado, el código y el modelo del artículo que se escogió.

Los datos que se aprecian son: *Número de Serie, Estado en Bodega y Estado de Asignación.*

Mensaje de Error:

No hay artículos en stock

☛ Este mensaje indica que no hay artículos de ese tipo en bodega.

Al final de la ventana aparecen las siguientes teclas funcionales:

[F2] Imprimir Genera un reporte de los movimientos en bodega de ese artículo ordenado por su número de serie, igual al de la página siguiente. Previamente al reporte se presenta la secuencia de impresión.

[ESC] Salir Retorna al *Tipo de Artículo.*

CODIGO: PHYUM00 HCM-427B

SERIE
MONITOR1

ESTADO EN BODEGA
EN BODEGA

ESTADO DE ASIGNACION
NO ASIGNADO

TIPO DE ARTÍCULO IMPRESORA

IBE 1.000 COMPRESA C.A. LTDA 11/11/93 11:00
 Sistema de Control de Inventario
 CONSULTA DE BODEGA DE...
Consulta de Series
 CÓDIGO: BJ-200

Número de Serie	Estado en Bodega
1111111111	EN BODEGA

 → [F2] Imprimir [ESC] Salir ←

Al escoger el tipo de artículo **Impresora**, se presenta una ventana que muestra una lista de todas las impresoras. Cada línea de la lista corresponde a los datos de una impresora. Los datos que se aprecian son: *Código, Modelo y Otras Características*.

Se deberá seleccionar una línea de la lista, es decir, una impresora para consultar los movimientos que ha tenido ese artículo en bodega.

Al final de la ventana se presentan las siguientes teclas funcionales:

[ENTER] Seleccionar Da por aceptada la línea resaltada de la lista que tiene los datos de la impresora que seleccionó.

[ESC] Salir Limpia la ventana y retorna al *Tipo de Artículo*.

Una vez presionada la tecla **ENTER** para escoger la impresora, se presenta una nueva ventana que muestra todos los movimientos registrados en bodega.

Esta ventana presenta en la parte superior y centrado, el código y el modelo del artículo que se escogió.

Los datos que se aprecian son: *Número de Serie* y *Estado en Bodega*.

Mensaje de Error:

No hay artículos en stock

☛ Este mensaje indica que no hay artículos de ese tipo en bodega.

Al final de la ventana aparecen las siguientes teclas funcionales:

[F2] Imprimir Genera un reporte de los movimientos en bodega de ese artículo ordenado por su número de serie, igual al de la página siguiente. Previamente al reporte se presenta la secuencia de impresión.

[ESC] Salir Retorna al *Tipo de Artículo*.

CODIGO: ICANIN00 BJ-200

SERIE
IMPRESORA1
IMPRESORA2

ESTADO EN BODEGA
EN BODEAGA
EN BODEAGA

CONSULTA DE PRECIOS

Esta opción presenta por pantalla e impresora los precios de venta de los artículos.

Escoja esta opción de **Consultas** del módulo **Artículos** del **Menú Principal**²⁶.

Al elegir la opción se presenta la siguiente pantalla:

IRP73100 COMPUDESa CIn - Tbo. 15:00:09
 Sistema de Control de Inventario
 PRODUCTO J. De S. de B. S. de C. S.
Consulta de Precios de Artículos
 Tipo de Artículo: **<Computador>** <Pieza> <Impresora>
 Escoja el tipo de artículo a consultar

En esta pantalla deberá elegir un Tipo de Artículo.

TIPOS DE ARTÍCULO

Escoja el tipo de artículo que desea consultar.

Los tipos de artículos son:

< Computador > < Pieza > < Impresora >

²⁶Referencia a Manejo del Menú del capítulo 1

Si antes de escoger el tipo pulsa la tecla **ESC**, inmediatamente abandonará la opción hacia el *Menú Principal*.

Para elegir uno de los tipos, se utilizarán las teclas de movimiento flecha derecha (→) y flecha izquierda (←) para deslizarse entre ellos. Cuando el tipo deseado esté sombreado de un color diferente, presione la tecla **ENTER**.

Por omisión el tipo seleccionado es **Computador**, si desea este tipo solamente pulse la tecla **ENTER**.

Mensajes de Error:

La Base de Datos está vacía!

☛ Este mensaje indica que no se ha ingresado ningún artículo de ese tipo²⁷.

No hay artículos en stock

☛ Este mensaje indica que no hay artículos de ese tipo en bodega.

TIPO DE ARTÍCULO COMPUTADOR

Código	Modelo	Costo Actual	Precio Venta	Precio Dcto
00000000	ABRAMIT	1.250	1.925	1.832

→ [F2] Imprimir [ESC] Salir ←

²⁷Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

Al escoger el tipo de artículo **Computador**, se presenta una ventana que muestra una lista de todos los computadores. Cada línea de la lista corresponde a los datos de un computador. Los datos que se aprecian son: *Código, Modelo, Costo Actual, Precio Venta y Precio Dscto* (Descuento).

Al final de la ventana se presentan las siguientes teclas funcionales²⁸:

[F2] Imprimir Genera un reporte de los precios de todos los computadores, igual al de la página siguiente. Previamente al reporte se presenta la secuencia de impresión²⁹.

[ESC] Salir Retorna al *Tipo de Artículo*.

²⁸Referencia a Botones y Teclas funcionales del capítulo 1

²⁹Referencia a Secuencia de Impresión del capítulo 1

MARCA: DELL

CODIGO	MODELO	COSTO ACTUAL	PRECIO VENTA	PRECIO DSC
CDELOF00	OPTIPLEX 433/L	1.400	1.540	1.470

TIPO DE ARTÍCULO PIEZA

Código	Modelo	Costo Actual	Precio Venta	Precio Dscto
1000000	HGO-3049	200	220	210

→ [F2] Imprimir [ESC] Salir ←

Al escoger el tipo de artículo **Pieza**, se presenta una ventana que muestra una lista de todas las partes, piezas y suministros. Cada línea de la lista corresponde a los datos de un computador. Los datos que se aprecian son: *Código*, *Modelo*, *Costo Actual*, *Precio Venta* y *Precio Dscto* (Descuento).

Al final de la ventana se presentan las siguientes teclas funcionales:

[F2] Imprimir Genera un reporte de los precios de todas las partes, piezas y suministros, igual al de la página siguiente. Previamente al reporte se presenta la secuencia de impresión.

[ESC] Salir Retorna al *Tipo de Artículo*.

ARCA: HYUNDAI

ODIGO	MODELO	COSTO ACTUAL	PRECIO VENTA	PRECIO DSCTO
HYUM000	HCM-427B	350	385	367

TIPO DE ARTÍCULO IMPRESORA

Código	Modelo	Costo Actual	Precio Venta	Precio Dcto
ICAN1100	BJ 200	400	440	420

→ [F2] Imprimir [ESC] Salir ←

Al escoger el tipo de artículo **Impresora**, se presenta una ventana que muestra una lista de todas las impresoras. Cada línea de la lista corresponde a los datos de una impresora. Los datos que se aprecian son: *Código*, *Modelo*, *Costo Actual*, *Precio Venta* y *Precio Dcto* (Descuento).

Al final de la ventana se presentan las siguientes teclas funcionales:

[F2] Imprimir Genera un reporte de los precios de todas las impresoras, igual al de la página siguiente. Previamente al reporte se presenta la secuencia de impresión.

[ESC] Salir Retorna al *Tipo de Artículo*.

ARCA: CANNON

ODIGO	MODELO	COSTO ACTUAL	PRECIO VENTA	PRECIO DSCTO
CANIN00	BJ-200	650	715	682

CONSULTA DE COTIZACIONES

Esta opción genera las cotizaciones para los clientes. Se obtienen cotizaciones solo de los artículos que están en bodega.

Escoja esta opción de **Consultas** del módulo **Artículos** del **Menú Principal**³⁰.

Al elegir la opción se presenta la siguiente pantalla:

THE-1500 COMPUDESA CIA. LTDA. 15:00:20
Sistema de Control de Inventario
Cotizaciones
Tipo de Artículo: <Computador> <Pieza> <Impresora>
Escoja el tipo de artículo a consultar

En esta pantalla deberá elegir un Tipo de Artículo.

TIPOS DE ARTÍCULO

Escoja el tipo de artículo que desea consultar.

Los tipos de artículos son:

< Computador > < Pieza > < Impresora >

³⁰Referencia a Manejo del Menú del capítulo 1

Si antes de escoger el tipo pulsa la tecla **ESC**, inmediatamente abandonará la opción hacia el *Menú Principal*.

Para elegir uno de los tipos, se utilizarán las teclas de movimiento flecha derecha (→) y flecha izquierda (←) para deslizarse entre ellos. Cuando el tipo deseado esté sombreado de un color diferente, presione la tecla **ENTER**.

Por omisión el tipo seleccionado es **Computador**, si desea este tipo solamente pulse la tecla **ENTER**.

Mensaje de Error:

La Base de Datos está vacía!

- ✦ Este mensaje indica que no se ha ingresado ningún artículo de ese tipo³¹.

TIPO DE ARTÍCULO COMPUTADOR

Al escoger el tipo de artículo **Computador**, se presenta una ventana que muestra una lista de todos los computadores. Cada línea de la lista corresponde a los datos de un computador. Los datos que se aprecian son: *Código, Modelo, Procesador y Memoria RAM*.

Se deberá seleccionar una línea de la lista, es decir, un computador, para ingresar los datos para la cotización, entre los cuales se indica el precio de venta de ese artículo.

Al final de la ventana se presentan las siguientes teclas funcionales³²:

[ENTER] Seleccionar Da por aceptada la línea resaltada de la lista que tiene los datos del computador que seleccionó.

[ESC] Salir Limpia la ventana y retorna al *Tipo de Artículo*.

³¹Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

³²Referencia a Botones y Teclas funcionales del capítulo 1

Una vez presionada la tecla **ENTER** para escoger el computador, se presenta una nueva ventana o el siguiente mensaje de error:

No hay artículos en stock

Este mensaje indica que no hay artículos de ese tipo en bodega no pudiéndose realizar la cotización.

```

INP24500                                COMPUDESA CIA. LTDA.                                30/01/1995
Sistema de Control de Inventarios
PROTCOM(c) Derechos Reservados                                11:05:40
-----
Tipo de artículo: Computador
Código      : CCOMP000
Financiamiento :
                1. CUOTAS: PRIMERA QUINCENA --> 500
                SEGUNDA QUINCENA --> 400
Precio de Venta :
-----
                <Salir>
                Permite generar el reporte
    
```

En esta pantalla se muestra el *Tipo* y el *Código* del *Artículo* que se está cotizando.

A continuación se presentan los siguientes datos:

FINANCIAMIENTO

Se ingresa la descripción del tipo de financiamiento o crédito que se usará para la compra de este artículo. El ingreso de este dato es opcional.

PRECIO DE VENTA

Se presenta un valor en dólares, que es el precio de venta máximo en que se puede vender el artículo. Usted podrá aceptar ese valor, presionando simplemente la tecla **ENTER**, o ingresará un nuevo valor inferior al que se

presenta en pantalla, equivalente al descuento que se le hace al cliente en la cotización.

Mensaje de Error:

El precio debe ser mayor a XXXX y menor o igual a XXXX

- Este mensaje indica que el precio de venta deber estar comprendido entre el intervalo de valores que presenta el mensaje. Las XXXX representan los valores mínimo (el primero, que debe ser mayor al valor mostrado) y máximo (segundo) en que puede vender el artículo.

Al final de la ventana aparecen los siguientes botones³³:

Imprimir Genera un reporte de la cotización que sobre ese artículo se ha elaborado para el cliente, igual al de la página siguiente. Previamente al reporte se presenta la secuencia de impresión³⁴.

Salir Retorna al *Tipo de Artículo*.

³³Referencia a Botones y Teclas funcionales del capítulo 1

³⁴Referencia a Secuencia de Impresión del capítulo 1

COMPUTADOR DELL OPTIPLEX 433/L INTEL 486/DX 33 Mhz. 4 MB. DISCO DURO 370 MB. DISKETTERAS 3 1/2" ALTA DENSIDAD MONITOR SVGA 14" 1024 X 768 TECLADO 101 TECLAS	\$1.540
--	---------

TRAS CARACTERISTICAS:

FINANCIAMIENTO: NINGUNO

TIPO DE ARTÍCULO PIEZA

Al escoger el tipo de artículo **Pieza**, se presenta una ventana que muestra una lista de todas las partes, piezas o suministros.

Cada línea de la lista corresponde a los datos de una parte, pieza o suministro.

Los datos que se aprecian son: *Código, Modelo y Otras Características.*

Se deberá seleccionar una línea de la lista, es decir, una parte, pieza o suministro, para ingresar los datos para la cotización, entre los cuales se indica el precio de venta de ese artículo.

Al final de la ventana se presentan las siguientes teclas funcionales:

[ENTER] Seleccionar Da por aceptada la línea resaltada de la lista que tiene los datos de la parte, pieza o suministro que seleccionó.

[ESC] Salir Limpia la ventana y retorna al *Tipo de Artículo.*

Una vez presionada la tecla **ENTER** para escoger la pieza, se presenta una nueva ventana o el siguiente mensaje de error:

No hay artículos en stock

Este mensaje indica que no hay artículos de ese tipo en bodega no pudiéndose realizar la cotización.

COMPUTADORAS, PARTES E IMPRESORAS S.A. DE C.V.
Sistema de Control de Inventarios
Cotizaciones

Tipo de artículo: Pieza
Código : PHYUM000
Financiamiento :
Precio de Venta :

< Anterior > > Siguiente < Salir >
Permite generar el reporte

En esta pantalla se muestra el *Tipo* y el *Código* del *Artículo* que se está cotizando.

A continuación se presentan los siguientes datos:

FINANCIAMIENTO

Se ingresa la descripción del tipo de financiamiento o crédito que se usará para la compra de este artículo. El ingreso de este dato es opcional.

PRECIO DE VENTA

Se presenta un valor en dólares, que es el precio de venta máximo en que se puede vender el artículo. Usted podrá aceptar ese valor, presionando simplemente la tecla **ENTER**, o ingresará un nuevo valor inferior al que se presenta en pantalla, equivalente al descuento que se le hace al cliente en la cotización.

Mensaje de Error:

El precio debe ser mayor a XXXX y menor o igual a XXXX

- Este mensaje indica que el precio de venta deber estar comprendido entre el intervalo de valores que presenta el mensaje. Las XXXX representan los valores mínimo (el primero, que debe ser mayor al valor mostrado) y máximo (segundo) en que puede vender el artículo.

Al final de la ventana aparecen los siguientes botones:

Imprimir Genera un reporte de la cotización que sobre ese artículo se ha elaborado para el cliente, igual al de la página siguiente. Previamente al reporte se presenta la secuencia de impresión.

Salir Retorna al *Tipo de Artículo*.

RTE/PIEZA/SUMINISTRO	MONITORES HYUNDAI HCM-427B	\$385
RAS CARACTERISTICAS:		
FINANCIAMIENTO: NINGUNO		

TIPO DE ARTÍCULO IMPRESORA

Al escoger el tipo de artículo **Impresora**, se presenta una ventana que muestra una lista de todas las impresoras.

Cada línea de la lista corresponde a los datos de una impresora.

Los datos que se aprecian son: *Código, Modelo y Otras Características*.

Se deberá seleccionar una línea de la lista, es decir, una impresora, para ingresar los datos para la cotización, entre los cuales se indica el precio de venta de ese artículo.

Al final de la ventana se presentan las siguientes teclas funcionales:

[ENTER] Seleccionar Da por aceptada la línea resaltada de la lista que tiene los datos de la impresora que seleccionó.

[ESC] Salir Limpia la ventana y retorna al *Tipo de Artículo*.

Una vez presionada la tecla **ENTER** para escoger la impresora, se presenta una nueva ventana o el siguiente mensaje de error:

No hay artículos en stock

Este mensaje indica que no hay artículos de ese tipo en bodega no pudiéndose realizar la cotización.

IBF: 4500 ComFIDE SA C.A. LTDA. 14:21:00

Sistema de Control de Inventarios

2. Detalle de Cotizaciones

Tipo de artículo: Impresora

Código : ICANMA00

Financiamiento :

Precio de Venta :

<Inicio <Salir>

Permite generar el reporte

En esta pantalla se muestra el *Tipo* y el *Código* del *Artículo* que se está cotizando.

A continuación se presentan los siguientes datos:

FINANCIAMIENTO

Se ingresa la descripción del tipo de financiamiento o crédito que se usará para la compra de este artículo. El ingreso de este dato es opcional.

PRECIO DE VENTA

Se presenta un valor en dólares, que es el precio de venta máximo en que se puede vender el artículo. Usted podrá aceptar ese valor, presionando simplemente la tecla **ENTER**, o ingresará un nuevo valor inferior al que se presenta en pantalla, equivalente al descuento que se le hace al cliente en la cotización.

Mensaje de Error:

El precio debe ser mayor a XXXX y menor o igual a XXXX

- ✦ Este mensaje indica que el precio de venta deber estar comprendido entre el intervalo de valores que presenta el mensaje. Las XXXX representan los valores mínimo (el primero, que debe ser mayor al valor mostrado) y máximo (segundo) en que puede vender el artículo.

Al final de la ventana aparecen los siguientes botones:

Imprimir Genera un reporte de la cotización que sobre ese artículo se ha elaborado para el cliente, igual al de la página siguiente. Previamente al reporte se presenta la secuencia de impresión.

Salir Retorna al *Tipo de Artículo*.

MPRESORA INYECCION DE TINTA
CANNON
BJ-200
VELOCIDAD: 2 PG./MIN

\$715

TRAS CARACTERISTICAS:

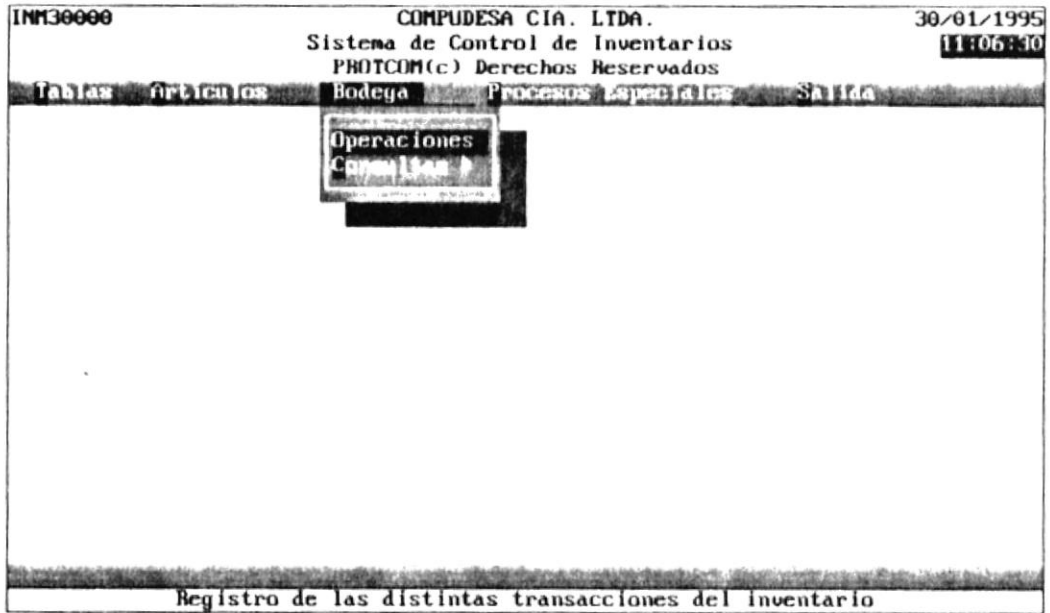
FINANCIAMIENTO: NINGUNO

CAPÍTULO IV

OPERACIONES EN BODEGA

MÓDULO BODEGA

Para acceder a este módulo debe seleccionar **Bodega** del **Menú Principal**, luego de lo cual aparecerá el siguiente menú de opciones:



SUBMODULO OPERACIONES

La opción **Operaciones** permite realizar los movimientos en bodega: ingreso, egreso, devoluciones al proveedor o del cliente, ajustes y cierres.

Escoja esta opción del módulo **Bodega** del **Menú Principal**¹.

Al elegir la opción se presenta la siguiente pantalla:

```
INP31000                                COMPUDESA CIA. LTDA.                                30/01/1995
Sistema de Control de Inventarios                                11:06:44
PROTCOM(c) Derechos Reservados

Tipo de operación:  <Ingresos> <Egresos> <Devoluciones> <Ajustes> <Cierres>

Escoja el tipo de operación a realizar
```

En esta pantalla se muestran los siguientes datos a ingresar:

TIPOS DE OPERACIONES

Escoja el tipo de operación que desee realizar. Los tipos de operaciones son:

< Ingresos > < Egresos > < Devoluciones > < Ajustes > < Cierres >

¹Referencia a Manejo del Menú del capítulo 1

Si antes de escoger el tipo de artículo pulsa la tecla **ESC**, inmediatamente abandonará la opción hacia el *Menú Principal*.

Para elegir uno de los tipos, se utilizarán las teclas de movimiento flecha derecha (→) y flecha izquierda (←) para deslizarse entre ellos. Cuando el tipo deseado esté sombreado de un color diferente, presione la tecla **ENTER**.

Por omisión el tipo seleccionado es **Ingresos**, si desea este tipo de operación solamente pulse la tecla **ENTER**.

TIPO DE OPERACION INGRESOS

The screenshot shows a terminal window with the following content:

```

INF 11000                                COMBUDSA CH  LTR1                                16:07:08
Sistema de Control de Inventario
(FUNCIONES) Derechos Reservados
Operaciones de Bodega
Tipo de operación: Ingresos
Tipo de artículo : Computador
Código           : CCANP000
Costo Unitario   : 30000.000
Cantidad        : 1
Código           Número de Serie
CCANP000        COMPUTADOR1
CCANP000        COMPUTADOR2
→ IF110tro IESCISalir ←
Ingrese el número de serie
  
```

Al escogerse el tipo de operación **Ingresos**, a continuación se pide elegir el siguiente dato:

TIPOS DE ARTÍCULOS

Escoja el tipo de artículo que corresponde al ingreso que va a realizar. Los tipos de artículo son:

< Computador > < Pieza > < Impresora >

Si antes de escoger el tipo de artículo pulsa la tecla **ESC**, regresará a la requisición del tipo de operación.

Para elegir uno de los tipos, se utilizarán las teclas de movimiento flecha derecha (→) y flecha izquierda (←) para deslizarse entre ellos. Cuando el tipo deseado esté sombreado de un color diferente, presione la tecla **ENTER**.

Por omisión el tipo seleccionado es **Computador**, si desea este tipo de artículo solamente pulse la tecla **ENTER**.

TIPO DE ARTICULO COMPUTADOR

Al escogerse el tipo de artículo **Computador**, a continuación se pide elegir el siguiente dato:

CODIGO

Se presenta una ventana que contiene una lista de códigos de computadores con sus modelos, de la cual se seleccionará uno.

Si no encuentra en esta lista el computador que desea, abandone esta opción y escoja la opción *Ingreso de Artículos* para ingresar allí el computador que necesita y luego retornar a esta opción.

Para seleccionar un computador se podrá mover a través de ellas, con las teclas de movimiento flecha arriba (↑) y flecha abajo (↓) hasta dejar sobresaltado de un color diferente la marca que requiere, luego pulse la tecla **ENTER**; la ventana se cerrará.

Si desea abandonar la ventana sin haber seleccionado un computador, presione la tecla **ESC**, volviendo a la requisición de un tipo de artículo.

COSTO UNITARIO

Ingrese el costo que tiene un computador.

Mensaje de Error:

No puede dejar vacío el campo

- ✦ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco².

CANTIDAD

Ingrese el número de computadores que va ingresar a bodega.

Mensaje de Error:

La cantidad debe ser mayor a cero

- ✦ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

Cuando termine de ingresar estos datos, deberá ingresar los números de serie. Se presenta una ventana en la parte inferior de la pantalla, al final de la misma se presentan las siguientes teclas funcionales:

[F1] Otro³

Mensaje de Error:

Número de serie ya existe o el campo está vacío...!

- ✦ Este mensaje se presenta cuando el número de serie ha quedado en blanco o ya existe.

[ESC] Salir

Se presenta la siguiente ventana de confirmación⁴, siempre y cuando no haya ingresado todos los números de serie.

Desea abandonar la asignación de series?

<Sí>

<No>

²Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

³Referencia a Botones y Teclas funcionales del capítulo 1

⁴Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

Si contesta afirmativamente, retorna a la petición de tipos de artículos. Caso contrario, continúa con el ingreso de series.

Si el computador tiene partes asignadas, el sistema permitirá asignar las partes. Si en bodega no hay partes que asignar, aparece el siguiente mensaje de alerta:

No hay partes en bodega...! No puede asignar las partes...!
PRESIONE CUALQUIER TECLA PARA CONTINUAR

Caso contrario y dependiendo de las partes que necesita el computador: el sistema presenta primero, una lista de los monitores que hay en bodega. Esta lista presenta las siguientes teclas funcionales:

[ENTER] Seleccionar Permite escoger las partes, en este caso monitores que voy a asignar. Si hay menos monitores de los que se necesitan, se presenta una ventana de alerta⁵ como la siguiente:

Quedarán 2 computadores por asignarles monitores
PRESIONE CUALQUIER TECLA PARA CONTINUAR

[ESC] Salir Se presenta la siguiente ventana de confirmación⁶, siempre y cuando no se haya escogido todos los monitores que se necesitan.

Desea abandonar la asignación de monitores?
<Sí> <No>

⁵Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

⁶Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

Si contesta afirmativamente, retorna a la petición de tipos de artículos. Caso contrario, continúa con la selección de monitores.

Si el computador también necesita teclados, el proceso se repite pero la lista presentada es de los teclados en bodega.

TIPO DE ARTICULO PARTES O IMPRESORAS

Al escogerse el tipo de artículo **Partes** o **Impresoras**, el proceso que se realiza es el mismo. A continuación se pide elegir el siguiente dato:

CODIGO

Se presenta una ventana que contiene una lista de códigos de partes o impresoras con sus modelos, de la cual se seleccionará uno.

Si no encuentra en esta lista la parte o impresora que desea, abandone esta opción y escoja la opción *Ingreso de Articulos* para ingresar allí la parte o impresora que necesita y luego retornar a esta opción.

Para seleccionar una parte o impresora se podrá mover a través de ellas, con las teclas de movimiento flecha arriba (↑) y flecha abajo (↓) hasta dejar sobresaltado de un color diferente la marca que requiere, luego pulse la tecla **ENTER**; la ventana se cerrará.

Si desea abandonar la ventana sin haber seleccionado una parte o impresora, presione la tecla **ESC**, volviendo a la requisición de un tipo de artículo.

COSTO UNITARIO

Ingrese el costo que tiene una parte o impresora.

Mensaje de Error:

No puede dejar vacío el campo

- ☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco⁷.

CANTIDAD

Ingrese el número de partes o impresoras que va ingresar a bodega.

Mensaje de Error:

La cantidad debe ser mayor a cero

- ☛ Este mensaje se presenta cuando el dato ha quedado en blanco.

Cuando termine de ingresar estos datos, deberá ingresar los números de serie. Se presenta una ventana en la parte inferior de la pantalla, al final de la misma se presentan las siguientes teclas funcionales:

[F1] Otro⁸

Mensaje de Error:

Número de serie ya existe o el campo está vacío...!

- ☛ Este mensaje se presenta cuando el número de serie ha quedado en blanco o ya existe.

[ESC] Salir

Se presenta la siguiente ventana de confirmación⁹, siempre y cuando no haya ingresado todos los números de serie.

Desea abandonar la asignación de series?

<Sí>

<No>

⁷Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

⁸Referencia a Botones y Teclas funcionales del capítulo 1

⁹Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

Si contesta afirmativamente, retorna a la petición de tipos de artículos. Caso contrario, continúa con el ingreso de series.

Una vez ingresados los datos tanto de artículos computadores como de partes o impresoras, aparecen los botones¹⁰.

BOTONES

Se tiene acceso a los botones llegando hasta el final del ingreso. Los botones son tres:

- Grabar** Guarda los datos ingresados. Retorna a pedir un nuevo ingreso del *Tipo de Artículo*. Este botón queda desactivado cuando los datos han quedado incompletos o no han cambiado.
- Modificar** Corrige los datos ingresados desde el *Tipo de Artículo*.
- Salir** Blanquea la pantalla y vuelve a pedir el ingreso del *Tipo de Artículo*.

¹⁰Referencia a Botones y Teclas funcionales del capítulo 1

TIPO DE OPERACION EGRESOS

Operaciones de Bodega	
Tipo de operación:	Egresos
Tipo de artículo :	Impresora
Código :	1001-000
Costo Unitario :	0.000000
Cantidad :	1
<input type="button" value="Cancelar"/> <input type="button" value="Modificar"/> <input type="button" value="Salir"/>	
Permite guardar los datos ingresados	

Al escogerse el tipo de operación **Egresos**, a continuación se pide elegir el siguiente dato:

TIPOS DE ARTÍCULOS

Escoja el tipo de artículo que corresponde al egreso que va a realizar. Los tipos de artículo son:

< Computador > < Pieza > < Impresora >

Si antes de escoger el tipo de artículo pulsa la tecla **ESC**, regresará a la requisición del tipo de operación.

Para elegir uno de los tipos, se utilizarán las teclas de movimiento flecha derecha (→) y flecha izquierda (←) para deslizarse entre ellos. Cuando el tipo deseado esté sombreado de un color diferente, presione la tecla **ENTER**.

Por omisión el tipo seleccionado es **Computador**, si desea este tipo de artículo solamente pulse la tecla **ENTER**.

Al escogerse el tipo de artículo **Computador**, **Partes** o **Impresoras**, el proceso es el mismo. A continuación se pide elegir el siguiente dato:

CODIGO

Se presenta una ventana que contiene una lista de códigos de computadores, partes o impresoras con sus modelos, de la cual se seleccionará uno.

Si no encuentra en esta lista el computador, parte o impresora que desea, abandone esta opción y escoja la opción *Ingreso de Artículos* para ingresar allí el computador, parte o impresora que necesita y luego retornar a esta opción.

Para seleccionar un computador, parte o impresora se podrá mover a través de ellas, con las teclas de movimiento flecha arriba (↑) y flecha abajo (↓) hasta dejar sobresaltado de un color diferente la marca que requiere, luego pulse la tecla **ENTER**; la ventana se cerrará.

Si desea abandonar la ventana sin haber seleccionado un computador, parte o impresora, presione la tecla **ESC**, volviendo a la requisición de un tipo de artículo.

CANTIDAD

Ingrese el número de computadores, partes o impresoras que va a egresar de bodega. Previamente el sistema mostrará el costo unitario actual del artículo especificado.

Mensaje de Error:

La cantidad debe ser menor o igual a 6 y mayor a cero

- Este mensaje se presenta cuando el dato es mayor a la existencia actual o ha quedado en blanco.

Cuando termine de ingresar estos datos, el sistema automáticamente seleccionará los números de serie.

Una vez ingresados los datos tanto de artículos computadores como de partes o impresoras, aparecen los botones¹¹.

BOTONES

Se tiene acceso a los botones llegando hasta el final del ingreso. Los botones son tres:

- Grabar** Guarda los datos ingresados. Retorna a pedir un nuevo ingreso del *Tipo de Artículo*. Este botón queda desactivado cuando los datos han quedado incompletos o no han cambiado.
- Modificar** Corrige los datos ingresados desde el *Tipo de Artículo*.
- Salir** Blanquea la pantalla y vuelve a pedir el ingreso del *Tipo de Artículo*.

¹¹Referencia a Botones y Teclas funcionales del capítulo 1

TIPO DE OPERACION DEVOLUCIONES

Al escogerse el tipo de operación **Devoluciones**, a continuación se pide elegir el siguiente dato:

TIPOS DE DEVOLUCIONES

Escoja el tipo de devolución que corresponde a la operación que va a realizar. Los tipos de devolución son:

< Proveedor > < Cliente >

Si antes de escoger el tipo de artículo pulsa la tecla **ESC**, regresará a la requisición del tipo de operación.

Para elegir uno de los tipos, se utilizarán las teclas de movimiento flecha derecha (→) y flecha izquierda (←) para deslizarse entre ellos. Cuando el tipo deseado esté sombreado de un color diferente, presione la tecla **ENTER**.

Por omisión el tipo seleccionado es **Proveedor**, si desea este tipo de artículo solamente pulse la tecla **ENTER**.

TIPO DE DEVOLUCION PROVEEDOR

IMP 31000	CORPUDESA CIA. LTDA.	27/05/1998									
Sistema de Control de Inventario											
P.O. 01000 Derechos Reservados											
Operaciones de Bodega											
Tipo de operación:	Devoluciones										
Tipo devolución :	Proveedor										
Tipo de artículo :	Pieza										
Código	PHYUM000										
Costo Unitario	200										
Cantidad	1										
<table border="1" style="margin: 10px auto;"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>Código</th> <th>Número de Serie</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>■</td> <td>PHYUM000</td> <td>MONITOR 1</td> </tr> <tr> <td></td> <td>PHYUM000</td> <td>MONITOR 2</td> </tr> </tbody> </table>			S	Código	Número de Serie	■	PHYUM000	MONITOR 1		PHYUM000	MONITOR 2
S	Código	Número de Serie									
■	PHYUM000	MONITOR 1									
	PHYUM000	MONITOR 2									
→ [ENTER] Selec. [ESC] Salir ←											
Ingrese la cantidad que devuelve al proveedor											

Luego de escoger este tipo, se pide que ingrese los siguientes datos:

TIPO DE ARTICULOS

Escoja el tipo de artículo que corresponde a la devolución que va a realizar. Los tipos de artículo son:

< Computador > < Pieza > < Impresora >

Si antes de escoger el tipo de artículo pulsa la tecla **ESC**, regresará a la requisición del tipo de operación.

Para elegir uno de los tipos, se utilizarán las teclas de movimiento flecha derecha (→) y flecha izquierda (←) para deslizarse entre ellos. Cuando el tipo deseado esté sombreado de un color diferente, presione la tecla **ENTER**.

Por omisión el tipo seleccionado es **Computador**, si desea este tipo de artículo solamente pulse la tecla **ENTER**.

Al escogerse el tipo de artículo **Computador**, **Partes** o **Impresoras**, el proceso es el mismo. A continuación se pide elegir el siguiente dato:

CODIGO

Se presenta una ventana que contiene una lista de códigos de computadores, partes o impresoras con sus modelos, de la cual se seleccionará uno.

Si no encuentra en esta lista el computador, parte o impresora que desea, abandone esta opción y escoja la opción *Ingreso de Artículos* para ingresar allí el computador, parte o impresora que necesita y luego retornar a esta opción.

Para seleccionar un computador, parte o impresora se podrá mover a través de ellas, con las teclas de movimiento flecha arriba (↑) y flecha abajo (↓) hasta dejar sobresaltado de un color diferente la marca que requiere, luego pulse la tecla **ENTER**; la ventana se cerrará.

Si desea abandonar la ventana sin haber seleccionado un computador, parte o impresora, presione la tecla **ESC**, volviendo a la requisición de un tipo de artículo.

CANTIDAD

Ingrese el número de computadores, partes o impresoras que va a devolver al proveedor.

Previamente el sistema mostrará el costo unitario actual del artículo especificado.

Mensaje de Error:

La cantidad debe ser menor o igual a 6 y mayor a cero

Este mensaje se presenta cuando el dato es mayor a la existencia actual o ha quedado en blanco.

Cuando termine de ingresar estos datos, el sistema presentará una lista de los números de serie, seleccionando aquellos que devolverá al proveedor. Las teclas funcionales permitidas son:

[ENTER] Seleccionar Permite escoger los números de series de los artículos a devolver al proveedor.

[ESC] Salir Se presenta la siguiente ventana de confirmación¹², siempre y cuando no se haya escogido todos los artículos que se necesitan.

Desea abandonar la devolución de artículos?

<Sí> <No>

Si contesta afirmativamente, retorna a la petición de tipos de artículos. Caso contrario, continúa con la selección de números de serie.

¹²Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

TIPO DE DEVOLUCION CLIENTE

Operaciones de Bodega	
Tipo de operación:	Devoluciones
Tipo devolución :	Cliente
Tipo de artículo :	Impresora
Código :	ICANNA00
Costo Unitario :	50000000
Cantidad :	1

S	Código	Número de Serie
■	ICANNA00	IMPRESORA 1

[ENTER] Selec. [ESC] Salir

Ingrese la cantidad que devuelve el cliente

Luego de escoger este tipo, se pide que ingrese los siguientes datos:

TIPO DE ARTICULOS

Escoja el tipo de artículo que corresponde a la devolución que va a realizar.

Los tipos de artículo son:

< **Computador** > < **Pieza** > < **Impresora** >

Si antes de escoger el tipo de artículo pulsa la tecla **ESC**, regresará a la requisición del tipo de operación.

Para elegir uno de los tipos, se utilizarán las teclas de movimiento flecha derecha (→) y flecha izquierda (←) para deslizarse entre ellos. Cuando el tipo deseado esté sombreado de un color diferente, presione la tecla **ENTER**.

Por omisión el tipo seleccionado es **Computador**, si desea este tipo de artículo solamente pulse la tecla **ENTER**.

Al escogerse el tipo de artículo **Computador**, **Partes** o **Impresoras**, el proceso es el mismo. A continuación se pide elegir el siguiente dato:

CODIGO

Se presenta una ventana que contiene una lista de códigos de computadores, partes o impresoras con sus modelos, de la cual se seleccionará uno.

Si no encuentra en esta lista el computador, parte o impresora que desea, abandone esta opción y escoja la opción *Ingreso de Artículos* para ingresar allí el computador, parte o impresora que necesita y luego retornar a esta opción.

Para seleccionar un computador, parte o impresora se podrá mover a través de ellas, con las teclas de movimiento flecha arriba (↑) y flecha abajo (↓) hasta dejar sobresaltado de un color diferente la marca que requiere, luego pulse la tecla **ENTER**; la ventana se cerrará.

Si desea abandonar la ventana sin haber seleccionado un computador, parte o impresora, presione la tecla **ESC**, volviendo a la requisición de un tipo de artículo.

CANTIDAD

Ingrese el número de computadores, partes o impresoras que va a devolver al proveedor. Previamente el sistema mostrará el costo unitario actual del artículo especificado.

Mensaje de Error:

La cantidad debe ser menor o igual a 6 y mayor a cero

- Este mensaje se presenta cuando el dato es mayor a la existencia en oficina (venta) o ha quedado en blanco.

Cuando termine de ingresar estos datos, el sistema presentará una lista de los números de serie, seleccionando aquellos que devolverá el cliente. Las teclas funcionales permitidas son:

[ENTER] Seleccionar Permite escoger los números de series de los artículos que el cliente devuelve.

[ESC] Salir Se presenta la siguiente ventana de confirmación¹³, siempre y cuando no se haya escogido todos los artículos.

Desea abandonar la devolución de artículos?	
<Si>	<No>

Si contesta afirmativamente, retorna a la petición de tipos de artículos. Caso contrario, continúa con la selección de números de serie.

Una vez ingresados los datos tanto de artículos computadores como de partes o impresoras, aparecen los botones¹⁴.

BOTONES

Se tiene acceso a los botones llegando hasta el final del ingreso. Los botones son tres:

Grabar Guarda los datos ingresados. Retorna a pedir un nuevo ingreso del *Tipo de Artículo*. Este botón queda desactivado cuando los datos han quedado incompletos o no han cambiado.

Modificar Corrige los datos ingresados desde el *Tipo de Artículo*.

Salir Blanquea la pantalla y vuelve a pedir el ingreso del *Tipo de Artículo*.

¹³Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

¹⁴Referencia a Botones y Teclas funcionales del capítulo 1

TIPO DE OPERACION AJUSTES

Al escogerse el tipo de operación **Ajustes**, a continuación se pide elegir el siguiente dato:

TIPO DE ARTICULOS

Escoja el tipo de artículo que corresponde a la devolución que va a realizar. Los tipos de artículo son:

< Computador > < Pieza > < Impresora >

Si antes de escoger el tipo de artículo pulsa la tecla **ESC**, regresará a la requisición del tipo de operación.

Para elegir uno de los tipos, se utilizarán las teclas de movimiento flecha derecha (→) y flecha izquierda (←) para deslizarse entre ellos. Cuando el tipo deseado esté sombreado de un color diferente, presione la tecla **ENTER**.

Por omisión el tipo seleccionado es **Computador**, si desea este tipo de artículo solamente pulse la tecla **ENTER**.

Al escogerse el tipo de artículo **Computador**, **Partes** o **Impresoras**, el proceso es el mismo. A continuación se pide elegir el siguiente dato:

CODIGO

Se presenta una ventana que contiene una lista de códigos de computadores, partes o impresoras con sus modelos, de la cual se seleccionará uno.

Si no encuentra en esta lista el computador, parte o impresora que desea, abandone esta opción y escoja la opción *Ingreso de Artículos* para ingresar allí el computador, parte o impresora que necesita y luego retornar a esta opción.

Para seleccionar un computador, parte o impresora se podrá mover a través de ellas, con las teclas de movimiento flecha arriba (↑) y flecha abajo (↓) hasta dejar sobresaltado de un color diferente la marca que requiere, luego pulse la tecla **ENTER**; la ventana se cerrará.

Si desea abandonar la ventana sin haber seleccionado un computador, parte o impresora, presione la tecla **ESC**, volviendo a la requisición de un tipo de artículo.

CANTIDAD FISICA

Ingrese el número de computadores, partes o impresoras que tiene realmente en bodega. Previamente el sistema mostrará la cantidad que se tiene en el sistema.

Mensaje de Error:

La cantidad debe ser mayor a cero

Este mensaje se presenta cuando el dato es mayor a cero.

Si usted ingresa una cantidad menor a la cantidad del sistema, se presenta una lista de los números de serie del artículo especificado para seleccionar cuales son los que realmente hay en bodega.

```

INP31000                                COMPUTESA CIA. LTDA.                                25/01/99
Sistema de Control de Inventarios                                16:10:30
CALLE 9000, Berrechua, Berrechua
Operaciones de Bodega
Tipo de operación: Ajustes
Tipo de artículo : Computador
Código           : CDELPO00
Cantidad sistema : 002
Cantidad física  : 001

Código  Número de Serie
CDELPO00 COMP1
CDELPO00 COMP2
[ENTER]Selec. [ESC]Salir

Ingrese la cantidad que hay físicamente en bodega
  
```

Las teclas activas son:

[ENTER] Seleccionar Permite escoger los números de series de los artículos que hay en bodega.

[ESC] Salir Se presenta la siguiente ventana de confirmación¹⁵, siempre y cuando no se haya escogido todos los artículos que se necesitan.

Desea abandonar el ingreso de series?	
<Si>	<No>

Si contesta afirmativamente, retorna a la petición de tipos de artículos. Caso contrario, continúa con la selección de números de serie.

Caso contrario, si Ud. ingresa una cantidad mayor a la del sistema aparece una ventana donde ingresará los nuevos números de serie.

IMP 11000	COMPUDESA CIA. LTDA.	25.01.2008				
Sistema de Control de Inventarios		16:10:08				
© 2007 UFTU. Derechos Reservados						
Operaciones de Bodega						
Tipo de operación: Ajustes						
Tipo de artículo : Computador						
Código	:	80484100				
Cantidad sistema	:	1				
Cantidad física	:	2				
<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td>Código</td> <td>Número de Serie</td> </tr> <tr> <td>80484100</td> <td>COMP2</td> </tr> </table>			Código	Número de Serie	80484100	COMP2
Código	Número de Serie					
80484100	COMP2					
→ [F1] Otro [ESC] Salir ←						
Ingrese el número de serie						

Las teclas funcionales activas son:

[F1] Otro¹⁶

¹⁵Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

Mensaje de Error:

Número de serie ya existe o el campo está vacío...!

- Este mensaje se presenta cuando el número de serie ha quedado en blanco o ya existe.

[ESC] Salir

Se presenta la siguiente ventana de confirmación¹⁷, siempre y cuando no haya ingresado todos los números de serie.

Desea abandonar el ingreso de series?

<Si> <No>

Si contesta afirmativamente, retorna a la petición de tipos de artículos. Caso contrario, continúa con el ingreso de series.

Una vez ingresados los datos tanto de artículos computadores, partes o impresoras, aparecen los botones¹⁸.

BOTONES

Se tiene acceso a los botones llegando hasta el final del ingreso. Los botones son tres:

Grabar Guarda los datos ingresados. Retorna a pedir un nuevo ingreso del *Tipo de Artículo*. Este botón queda desactivado cuando los datos han quedado incompletos o no han cambiado.

Modificar Corrige los datos ingresados desde el *Tipo de Artículo*.

Salir Blanquea la pantalla y vuelve a pedir el ingreso del *Tipo de Artículo*.

¹⁶Referencia a Botones y Teclas funcionales del capítulo 1

¹⁷Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

¹⁸Referencia a Botones y Teclas funcionales del capítulo 1

TIPO DE OPERACION CIERRES

Al escogerse el tipo de operación **Cierres**, a continuación se presentan varias ventanas de confirmación¹⁹ que aseguren que el proceso de **Cierres** se pueda realizar.

Imprimió el reporte general de artículos?
<hr/>
<Si> <No>

Si contesta negativamente, aparecerá el siguiente mensaje de alerta²⁰

Debe generar el reporte general de artículos antes de realizar el proceso de cierre
<hr/>
PRESIONE CUALQUIER TECLA PARA CONTINUAR

Caso contrario, aparecerá la siguiente ventana de confirmación²¹

Realizó los ajustes pertinentes?
<hr/>
<Si> <No>

Si contesta negativamente, aparecerá el siguiente mensaje de alerta²²

Debe realizar los ajustes necesarios antes de realizar el proceso de cierre
<hr/>
PRESIONE CUALQUIER TECLA PARA CONTINUAR

¹⁹Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

²⁰Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

²¹Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

²²Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

Caso contrario, aparecerá la siguiente ventana de confirmación²³

Desea efectuar el proceso de cierre?	
<Sí>	<No>

Si contesta negativamente, volverá al requerimiento del Tipo de operación. Pero si contesta afirmativamente, se presenta el siguiente mensaje de espera²⁴

REALIZANDO EL PROCESO DE CIERRE

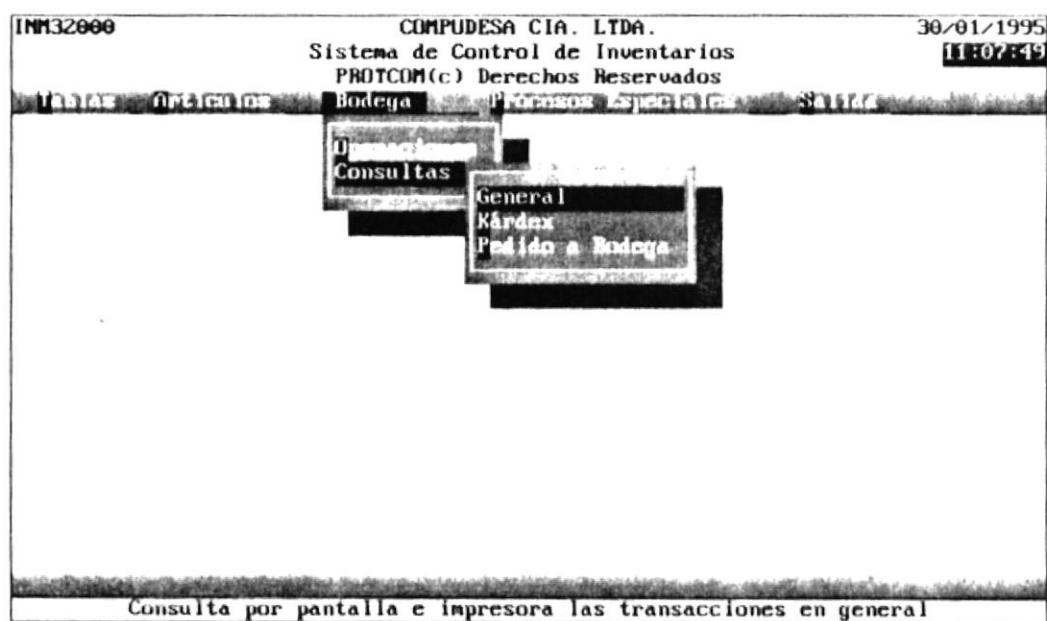
Una vez realizado el proceso de cierre, vuelve a la petición del Tipo de operación de bodega.

²³Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

²⁴Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

SUBMODULO CONSULTAS

Para acceder a este submódulo debe seleccionar **Consultas** del módulo **Bodega** del **Menú Principal**²⁵, luego de lo cual aparecerá el siguiente submenú de opciones:



²⁵Referencia a Manejo del Menú del capítulo 1

CONSULTA GENERAL

Esta opción presenta por pantalla e impresora los movimientos de bodega en general.

Escoja esta opción de **Consultas** del módulo **Bodega** del **Menú Principal**²⁶.

Luego se muestra la siguiente pantalla:

Cód	Tipo	Fecha	Cód. Art	Cant	Cost. Unit.	Cost. Total
1	INGRESO	30/01/1995	PCDCTE00	5	150	750
2	INGRESO	30/01/1995	PHEWMO01	4	600	2.400
3	INGRESO	30/01/1995	PHYUMO00	3	350	1.050
4	EGRESO	30/01/1995	PHEWMO01	2	600	1.200
5	EGRESO	30/01/1995	PHYUMO00	3	350	1.050
6	EGRESO	30/01/1995	PCDCTE00	5	150	750
7	INGRESO	30/01/1995	CCOMPO00	5	1.750	8.750

→ [F2] Imprimir [ESC] Salir ←

En esta ventana se muestra una lista de todas las transacciones realizadas. Cada línea de la lista corresponde a los datos de la transacción. Los datos que se aprecian son: *Código*, *Tipo*, *Fecha*, *Código Artículo*, *Cantidad*, *Costo Unitarios* y *Costo Total*.

Mensaje de Error:

La Base de Datos está vacía...!

Este mensaje se presenta cuando al ingresar a esta consulta no hay transacciones realizadas²⁷.

²⁶Referencia a Manejo del Menú del capítulo I

²⁷Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo I.

Al final de la ventana se presentan las siguientes teclas funcionales²⁸:

- | | |
|----------------------|--|
| [F2] Imprimir | Genera un reporte de todas las transacciones en general, igual al de la página siguiente. Previamente al reporte se presenta la secuencia de impresión ²⁹ . |
| [ESC] Salir | Retorna al <i>Menú de Consultas</i> . |

²⁸Referencia a Botones y Teclas funcionales del capítulo 1

²⁹Referencia a Secuencia de Impresión del capítulo 1

FR	TIPO	FECHA	ARTICULO	CANTIDAD	C. UNIT.	C. TOTAL
1	INGRESO	25/02/1995	CDELOF00	2	1.400	2.800
2	INGRESO	25/02/1995	PHYUM00	2	350	700
3	INGRESO	25/02/1995	ICANIN00	2	650	1.300
4	EGRESO	25/02/1995	CDELOF00	1	1.400	1.400
5	DEV. PROVEEDOR	25/02/1995	PHYUM00	1	350	350
6	EGRESO	25/02/1995	ICANIN00	1	650	650
7	DEV. CLIENTE	25/02/1995	ICANIN00	1	650	650

CONSULTA DE KARDEX

Esta opción presenta por pantalla e impresora las transacciones realizada por un artículo en específico.

Escoja esta opción de **Consultas** del módulo **Bodega** del **Menú Principal**³⁰.

Al elegir la opción se presenta la siguiente pantalla:

IMPJ0200 COMUDENA CIn. LTDA. 20/08/2010 10:00

Sistema de Control de Inventario

CONSULTA DE KARDEX

Tipo de Artículo: <Computador> <Pieza> <Impresora>

Escoja el tipo de artículo a modificar

Donde se pide los siguientes datos:

TIPOS DE ARTÍCULO

Escoja el tipo de artículo que desea consultar.

Los tipos de artículos son:

< Computador > < Pieza > < Impresora >

³⁰Referencia a Manejo del Menú del capítulo 1

Si antes de escoger el tipo pulsa la tecla **ESC**, inmediatamente abandonará la opción hacia el *Menú Principal*.

Para elegir uno de los tipos, se utilizarán las teclas de movimiento flecha derecha (→) y flecha izquierda (←) para deslizarse entre ellos. Cuando el tipo deseado esté sombreado de un color diferente, presione la tecla **ENTER**.

Por omisión el tipo seleccionado es **Computador**, si desea este tipo solamente pulse la tecla **ENTER**.

Mensaje de Error:

La Base de Datos está vacía!

- Este mensaje indica que no se ha ingresado ningún artículo de ese tipo³¹.

TIPO DE ARTÍCULO COMPUTADOR

Al escoger el tipo de artículo **Computador**, se presenta una ventana que muestra una lista de todos los computadores. Cada línea de la lista corresponde a los datos de un computador. Los datos que se aprecian son: *Código, Modelo, Procesador y Memoria RAM*.

Al final de la ventana se presentan las siguientes teclas funcionales³²:

[ENTER] Seleccionar Da por aceptada la línea resaltada de la lista que tiene los datos del computador que seleccionó.

[ESC] Salir Limpia la ventana y retorna al *Tipo de Artículo*.

Luego aparece la siguiente pantalla:

³¹Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

³²Referencia a Botones y Teclas funcionales del capítulo 1

IMP32200		COMPUDESA CIA. LTDA.						30/01/1995		
		Sistema de Control de Inventarios						11:09:26		
		PHOTCOM(c) Derechos Reservados								
Art.: PHEM001		INGRESOS			EGRESOS			TOTALES		
Cód	Fecha	Cant	C.Unit.	C.Total	Cant	C.Unit.	C.Total	Cant	C.Unit.	C.Total
2	30/01/95	4	600	2.400	0	0	0	4	600	2.400
4	30/01/95	0	0	0	2	600	1.200	2	600	1.200

→ [F2] Imprimir [ESC] Salir ←

En esta pantalla se aprecia dos ventanas: la primera muestra el código del artículo que se escogió, así como la clasificación de los INGRESOS - EGRESOS y TOTALES. Los datos en la segunda ventana que se aprecian son: *Número de Transacción y Fecha*. Como se mencionó anteriormente la pantalla esta dividida en tres secciones: INGRESOS, EGRESOS Y TOTALES, cada uno tiene un grupo de los siguientes datos: *Cantidad, Costo Unitario, Costo Total*.

Al final de la ventana aparecen las siguientes teclas funcionales:

[F2] Imprimir Genera un reporte de los movimientos en bodega de ese artículo igual al de la página siguiente. Previamente al reporte se presenta la secuencia de impresión³³.

[ESC] Salir Retorna al *Tipo de Artículo*.

³³ Referencia a Secuencia de Impresión del capítulo 1

CDELOF00		I N G R E S O S			E G R E S O S			T O T A L E S		
D T	FECHA	CANT.	COSTO UNIT.	COSTO TOTAL	CANT.	COSTO UNIT.	COSTO TOTAL	CANT.	COSTO UNIT.	COSTO TOTAL
	/ /	0	0	0	0	0	0	0	0	0
I	25/02/95	2	1.400	2.800	0	0	0	2	1.400	2.800
E	25/02/95	0	0	0	1	1.400	1.400	1	1.400	1.400

TIPO DE ARTÍCULO PIEZA

Al escoger el tipo de artículo **Pieza**, se presenta una ventana que muestra una lista de todas las partes, piezas y suministros. Cada línea de la lista corresponde a los datos de una parte, pieza o suministro. Los datos que se aprecian son: *Código, Modelo y Otras Características*.

Al final de la ventana se presentan las siguientes teclas funcionales:

[ENTER] Seleccionar Da por aceptada la línea resaltada de la lista que tiene los datos de la parte, pieza o suministro que seleccionó.

[ESC] Salir Limpia la ventana y retorna al *Tipo de Artículo*.

Luego aparece la siguiente pantalla:

Art.: PHYUM000		INGRESOS			EGRESOS			TOTALES		
Cód	Fecha	Cant	C.Unit.	C.Total	Cant	C.Unit.	C.Total	Cant	C.Unit.	C.Total
1	25/02/95	2	200	400	0	0	0	2	200	400

→ [F2] Imprimir [ESC] Salir ←

En esta pantalla se aprecia dos ventanas: la primera muestra el código del artículo que se escogió, así como la clasificación de los INGRESOS - EGRESOS y TOTALES. Los datos en la segunda ventana que se aprecian son: *Número de Transacción y Fecha*. Como se mencionó anteriormente la pantalla está dividida en tres secciones: INGRESOS, EGRESOS Y

TOTALES, cada uno tiene un grupo de los siguientes datos: *Cantidad, Costo Unitario, Costo Total*.

Al final de la ventana aparecen las siguientes teclas funcionales:

[F2] Imprimir Genera un reporte de los movimientos en bodega de ese artículo igual al de la página siguiente. Previamente al reporte se presenta la secuencia de impresión³⁴.

[ESC] Salir Retorna al *Tipo de Artículo*.

³⁴Referencia a Secuencia de Impresión del capítulo 1

.:PHYUM000										
	I N G R E S O S			E G R E S O S			T O T A L E S			
T	FECHA	CANT.	COSTO UNIT.	COSTO TOTAL	CANT.	COSTO UNIT.	COSTO TOTAL	CANT.	COSTO UNIT.	COSTO TOTAL
	/ /	0	0	0	0	0	0	0	0	0
I	25/02/95	2	350	700	0	0	0	2	350	700
D	25/02/95	-1	350	-350	0	0	0	1	350	350

TIPO DE ARTÍCULO IMPRESORA

Al escoger el tipo de artículo **Impresora**, se presenta una ventana que muestra una lista de todas las impresoras. Cada línea de la lista corresponde a los datos de una impresora. Los datos que se aprecian son: *Código, Modelo y Otras Características*.

Se deberá seleccionar una línea de la lista, es decir, una impresora para consultar los movimientos que ha tenido ese artículo en bodega.

Al final de la ventana se presentan las siguientes teclas funcionales:

[ENTER] Seleccionar Da por aceptada la línea resaltada de la lista que tiene los datos de la impresora que seleccionó.

[ESC] Salir Limpia la ventana y retorna al *Tipo de Artículo*.

Luego aparece la siguiente pantalla:

Art. : ICAN1100		INGRESOS			EGRESOS			TOTALES		
Cód	Fecha	Cant	C.Unit.	C.Total	Cant	C.Unit.	C.Total	Cant	C.Unit.	C.Total
		1	400	400	0	0	0	1	400	400
2	25/02/95	0	0	0	1	400	400	0	400	0
3	25/02/95	0	0	0	0	0	0	0	0	0

→ [F2] Imprimir [ESC] Salir ←

En esta pantalla se aprecia dos ventanas: la primera muestra el código del artículo que se escogió, así como la clasificación de los **INGRESOS** -

EGRESOS y TOTALES. Los datos en la segunda ventana que se aprecian son: *Número de Transacción* y *Fecha*. Como se mencionó anteriormente la pantalla está dividida en tres secciones: INGRESOS, EGRESOS Y TOTALES, cada uno tiene un grupo de los siguientes datos: *Cantidad*, *Costo Unitario*, *Costo Total*.

Al final de la ventana aparecen las siguientes teclas funcionales:

[F2] Imprimir Genera un reporte de los movimientos en bodega de ese artículo igual al de la página siguiente. Previamente al reporte se presenta la secuencia de impresión³⁵.

[ESC] Salir Retorna al *Tipo de Artículo*.

³⁵Referencia a Secuencia de Impresión del capítulo 1

.:ICANINOO		I N G R E S O S			E G R E S O S			T O T A L E S		
T	FECHA	CANT.	COSTO UNIT.	COSTO TOTAL	CANT.	COSTO UNIT.	COSTO TOTAL	CANT.	COSTO UNIT.	COSTO TOTAL
	/ /	0	0	0	0	0	0	0	0	0
I	25/02/95	2	650	1.300	0	0	0	2	650	1.300
E	25/02/95	0	0	0	1	650	650	1	650	650
C	25/02/95	0	0	0	-1	650	-650	2	650	1.300

CONSULTA DE PEDIDO A BODEGA

Esta opción genera una lista de los artículos que deben salir de bodega.

Escoja esta opción de **Consultas** del módulo **Bodega** del **Menú Principal**³⁶.

Al elegir la opción se presenta la siguiente pantalla:

INP32300	COMPUDESA CIA. LTDA. Sistema de Control de Inventarios PROTCOM(c) Derechos Reservados	30/01/1995 11:09:51
Ingrese fecha desde: <input type="text"/> fecha hasta: <input type="text"/>		
<input type="button" value="←>"/> <input type="button" value="Salir"/>		
Permite generar el reporte		

Mensaje de Error:

La Base de Datos está vacía!

➡ Este mensaje indica que no se ha ingresado ningún transacción³⁷.

En esta pantalla deberá ingresar:

FECHA DE INICIO DEL REPORTE

³⁶Referencia a Manejo del Menú del capítulo 1

³⁷Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

Debe ingresar la fecha en formato de DD/MM/AAAA que indique desde donde quiero generar el reporte.

Mensaje de Error:

Invalid Date

- ☛ Este mensaje indica que la fecha ingresada no existe³⁸.

Mensaje de Error:

Fecha de inicio debe ser menor o igual a la fecha actual

- ☛ Este mensaje aparece cuando la fecha de inicio fue mayor a la fecha actual³⁹.

FECHA FINAL DEL REPORTE

Debe ingresar la fecha en formato de DD/MM/AAAA que indique hasta donde quiero generar el reporte.

Mensaje de Error:

Invalid Date

- ☛ Este mensaje indica que la fecha ingresada no existe⁴⁰.

Mensaje de Error:

Fecha de cierre debe ser mayor o igual a la fecha de inicio

- ☛ Este mensaje se presenta cuando la fecha final es menor a la fecha de inicio⁴¹.

³⁸Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

³⁹Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

⁴⁰Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

⁴¹Referencia a Mensajes y Ventanas del capítulo 1

Al final de la ventana aparecen los siguientes botones⁴²:

- | | |
|-----------------|---|
| Imprimir | Genera el reporte de pedido a bodega, igual al de la página siguiente. Previamente al reporte se presenta la secuencia de impresión ⁴³ . |
| Salir | Retorna al <i>Menú de Consultas</i> . |

⁴²Referencia a Botones y Teclas funcionales del capítulo 1

⁴³Referencia a Secuencia de Impresión del capítulo 1

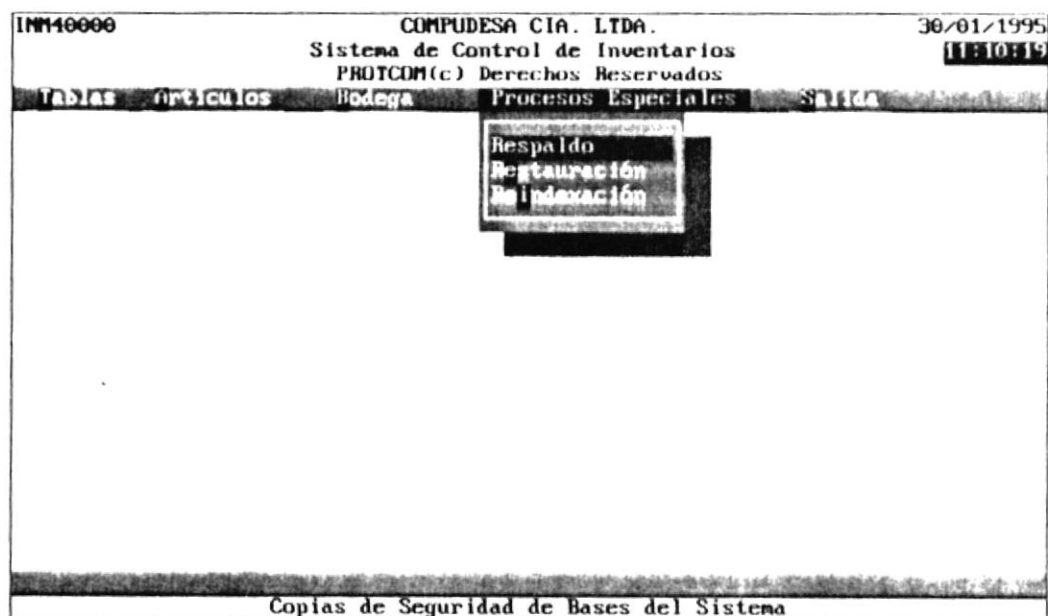
IGO	MODELO	# SERIE	MONITOR	# SERIE MONITOR	TECLADO	# SERIE TECLADO
LOF00	OPTIPLEX 433/L	COMPUTADOR2				

CAPÍTULO V

PROCESOS ESPECIALES

MÓDULO PROCESOS ESPECIALES

Para acceder a este módulo debe seleccionar **Procesos Especiales** del **Menú Principal**¹, luego de lo cual aparecerá el siguiente menú de opciones:



¹Referencia a la sección Menú Principal del capítulo 1

RESPALDO

La opción **Respaldo** permite tener una copia de la información del sistema, para garantizar su seguridad.

Debe tener presente que el sistema no detecta los siguientes aspectos:

- ✓ El número de drives o unidades de disco que tiene su computador.
- ✓ El tipo de drives del computador (5¼" o 3½", de Alta o Baja densidad).
- ✓ Si el diskette está o no insertado en la unidad de disco.

Escoja esta opción del módulo **Procesos Especiales** en el **Menú Principal**².

Al seleccionar la opción se presenta la siguiente pantalla:

IMP41000	COMPUDESA CIA. LTDA. Sistema de Control de Inventarios PROTCOM(c) Derechos Reservados	30/01/1995 11:10:34
El Respaldo se Realizará en: <input checked="" type="checkbox"/> Disco Duro <input type="checkbox"/> Diskette <input type="checkbox"/> Disco Duro <input checked="" type="checkbox"/> Diskette Drive : <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B		
<input style="width: 40%;" type="button" value=" < Respaldo > "/> <input style="width: 40%;" type="button" value=" < Salir > "/>		
Escoja el destino de los respaldos		

En esta pantalla se muestran tres alternativas en las que el respaldo puede realizarse, éstas son: **Disco Duro**, **Diskette** o **Disco Duro y Diskette**.

²Referencia a la sección Menú Principal del capítulo 1

La alternativa por omisión es **Disco Duro**, ya que dentro del paréntesis que está delante, hay un punto que marca la opción.

Para escoger una de las alternativas, deberá deslizarse a través de ellas con las teclas de movimiento flecha derecha (→) y flecha izquierda (←) y para aceptarla, pulse la tecla **ENTER** en el momento en que la barra de color la resalte.

Si acepta hacer el respaldo en el **Disco Duro**, la información se guardará en un directorio llamado **RESPALDO**, el cual se crea automáticamente al instalar el sistema; continuará luego hacia los botones³.

Si en cambio escoge **Diskette** o **Disco Duro y Diskette**, deberá primero, señalar en que Drive o Unidad de Disco se hará el respaldo.

Mensaje de Error:

Usted no ha escogido el drive del Respaldo

⇒ Este mensaje indica que a pesar de que se decidió realizar el respaldo en diskette no se indicó el drive. Corrija el error seleccionando el drive⁴.

Por omisión la unidad seleccionada es **A**, pero si la unidad que desea es **B**, muévase hasta ella con la tecla de movimiento flecha derecha (→) y presione la tecla **ENTER**.

Se reconocerá que la unidad está seleccionada porque dentro del paréntesis que está delante, hay un punto que marca la opción.

A continuación avanzará con las mismas teclas de movimiento hacia los botones.

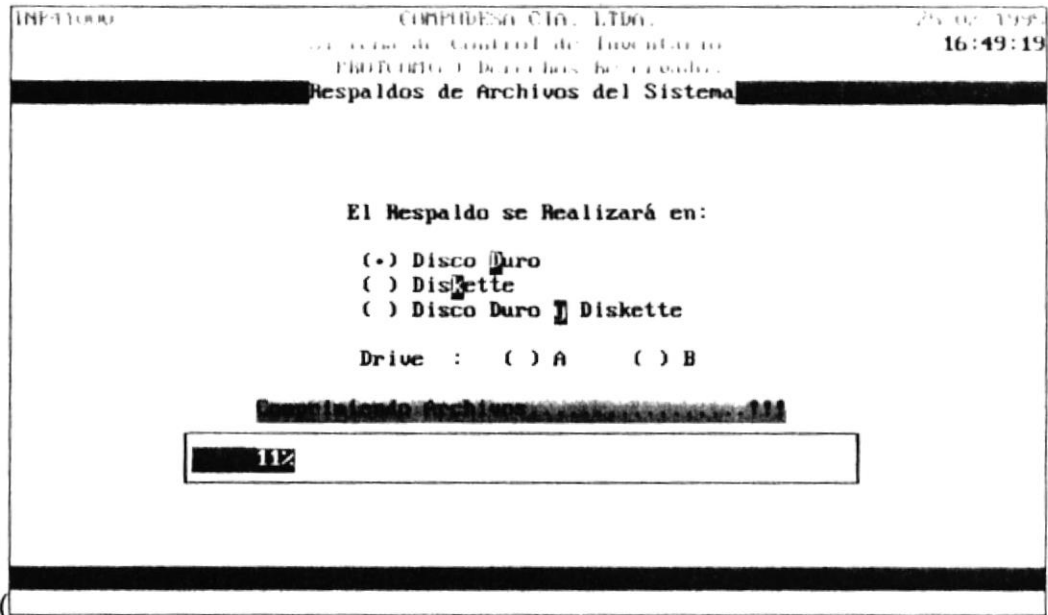
Botones

Al escoger:

RESPALDAR Aparece la siguiente pantalla:

³Referencia a la sección Botones y Teclas Funcionales del capítulo 1

⁴Referencia a la sección Mensajes y Ventanas del capítulo 1



y el respaldo comenzará.

Si el respaldo se realiza en Disco Duro, en la pantalla aparece el mensaje:

Comprimiendo Archivos!!!

El mensaje indica que todos los archivos (bases de datos del sistema) están siendo comprimidos y copiados en el directorio RESPALDO.

Bajo el mensaje, se aprecia un recuadro vacío que llamamos **termómetro**.

El termómetro poco a poco se llena de un color diferente y presenta un porcentaje que va en aumento. Ambos efectos indican como avanza el proceso.

Si el respaldo se lo realiza en Diskette, aparece el siguiente mensaje de alerta:

Inserte un Diskette en el drive A
 PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR

- Este mensaje indica que deberá insertar en el drive que previamente seleccionó el diskette que usará para respaldar y luego presiona cualquier tecla para continuar. Si no sigue las recomendaciones de esta manera, tendrá problemas con el sistema⁵. Si no desea continuar con el respaldo, presione la tecla **ESC** y aparece el siguiente mensaje de alerta:

Respaldo Inconcluso
PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR

- Este mensaje indica que el proceso ha sido truncado.

El usuario tiene la responsabilidad de insertar un diskette que haya sido formateado y que se encuentre en buen estado.

Luego continúa con los mensajes:

Comprimiendo Archivos!!!

y

Copiando Archivos!!!

bajo ellos se muestra el termómetro.

Los mensajes indican que todos los archivos (bases de datos del sistema) están siendo comprimidos y copiados en el diskette.

El termómetro de igual manera, poco a poco se llenará de un color diferente y presentará un porcentaje que irá en aumento. Ambos efectos indican cómo avanza el proceso.

⁵Referencia a la sección Mensajes y Ventanas del capítulo 1

Cuando el diskette insertado, no tiene suficiente espacio para almacenar los archivos respaldados, el sistema le presenta el siguiente mensaje de alerta:

Ingrese el Siguiente Diskette
PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR

- Se ingresará un segundo diskette de las mismas características que el primero. Lo insertará en el drive utilizado.

Cuando termina el proceso (100%) se despliega el siguiente mensaje de alerta:

Respaldo Terminado
PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR

- Este mensaje indica que el proceso ha culminado.

Si al desarrollarse el respaldo, desea abandonar el proceso, presione la tecla **ESC** y se mostrará la siguiente ventana de confirmación⁶:

El Respaldo Quedará Incompleto ¿Desea Cancelar el Respaldo?
< Si > < No >

Al contestar:

- Si Muestra el siguiente mensaje de alerta:

Respaldo Inconcluso
PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR

- Este mensaje indica que el proceso ha sido truncado.

⁶Referencia a la sección Mensajes y Ventanas del capítulo 1

No Continúa con el respaldo.

SALIR

Presenta el siguiente mensaje de alerta:

Respaldo Inconcluso
PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR

- Este mensaje indica que el proceso ha sido truncado.

RESTAURACIÓN

La opción **Restauración** permite recuperar la información previamente respaldada.

Este proceso se lleva a cabo cuando se ha producido algún daño o pérdida de información en las bases de datos del sistema.

Necesariamente se habrá realizado antes el respaldo y se tendrán a la mano los diskettes que se ocuparon.

Cabe señalar que al proceder con la restauración, toda información ingresada o corregida en fecha posterior a la del respaldo, se perderá; por lo que el respaldo debe ser siempre actualizado.

Escoja esta opción del módulo **Procesos Especiales** en el **Menú Principal**⁷.

Al seleccionar la opción se presenta la siguiente pantalla:

IMP42000	COMPUDESA CIA. LTDA. Sistema de Control de Inventarios PROTCOM (c) Derechos Reservados	30/01/1995 11:10:51
<p>La Restauración se Realizará desde:</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Disco Duro</p> <p><input type="checkbox"/> Diskette</p> <p>Drive : <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B</p>		
<p>< Restaurar > < Salir ></p>		
<p>Escoja el origen de los archivos que van ha ser restaurados</p>		

En esta pantalla se muestran dos alternativas desde donde la restauración puede realizarse, éstas son: **Disco Duro** o **Diskette**.

⁷Referencia a la sección Menú Principal del capítulo 1

Si el proceso es desde **Diskette**, deberá indicar el drive.

Mensaje de Error:

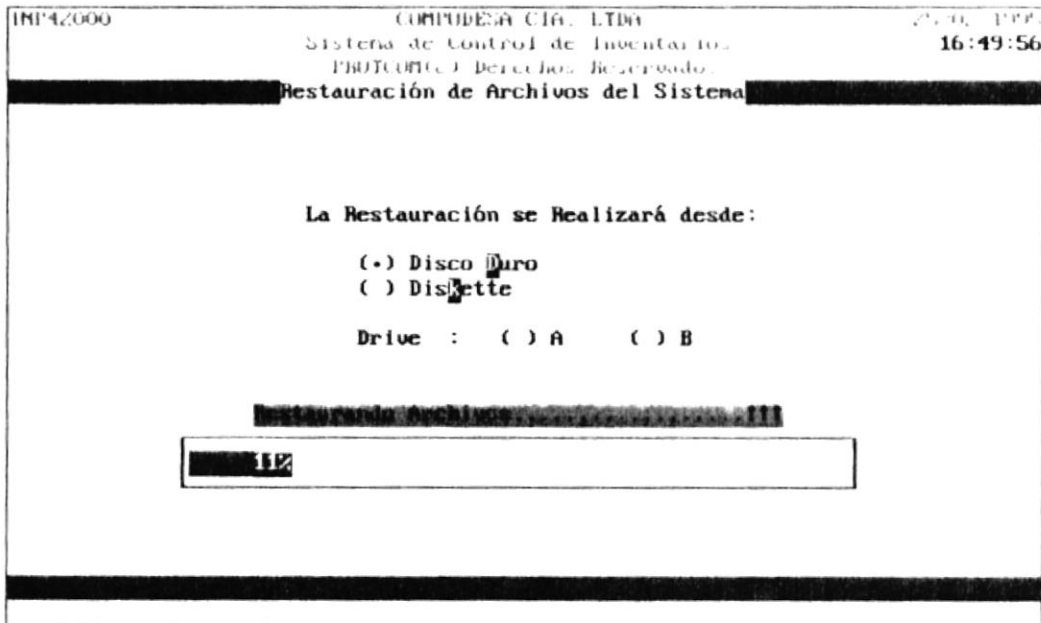
Usted no ha escogido el drive de la Restauración

- ✦ Este mensaje indica que a pesar de que se decidió realizar la restauración desde diskette no se indicó el drive. Corrija el error seleccionando el drive⁸.

Por defecto, la unidad seleccionada es **A**, pero si la unidad que desea es **B**, muévase hasta ella con la tecla de movimiento de la derecha (→) y presione la tecla **ENTER** quedando así marcada.

A continuación avanzará con las mismas teclas de movimiento hacia los botones⁹.

RESTAURAR Aparece la siguiente pantalla:



⁸Referencia a la sección Mensajes y Ventanas del capítulo 1

⁹Referencia a la sección Botones y Teclas Funcionales del capítulo 1

y la restauración comenzará.

Si la restauración se realiza desde Disco Duro, en la pantalla aparece el mensaje:

Restaurando Archivos!!!

El mensaje indica que todos los archivos respaldados, almacenados en el directorio RESPALDO, están siendo copiados y restaurados en el directorio del sistema.

Bajo el mensaje, se aprecia un recuadro vacío que llamamos **termómetro**.

El termómetro poco a poco se llena de un color diferente y presenta un porcentaje que va en aumento. Ambos efectos indican como avanza el proceso.

Si la restauración es desde **Diskette**, aparece el siguiente mensaje de alerta:

Inserte un Diskette en el drive A
PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR

- Este mensaje indica que deberá insertar en el drive que previamente seleccionó, el diskette que contiene los archivos respaldados luego presione cualquier tecla para continuar. Si no sigue las recomendaciones de esta manera, tendrá problemas con el sistema¹⁰. Si no desea continuar con la restauración, presione la tecla **ESC** y aparece el siguiente mensaje de alerta:

Restauración Inconclusa
PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR

- Este mensaje indica que el proceso ha sido truncado.

¹⁰ Referencia a la sección Mensajes y Ventanas del capítulo 1

Después de insertar el diskette continúa con los mensajes:

Copiando Archivos!!!

y

Restaurando Archivos!!!

bajo ellos se muestra el termómetro.

Los mensajes indican que todos los archivos respaldados y almacenados en el diskette, están siendo copiados y restaurados en el directorio del sistema.

El termómetro de igual manera, poco a poco se llenará de un color diferente y presentará un porcentaje que irá en aumento. Ambos efectos indicarán cómo avanza el proceso.

Cuando el respaldo se ha llevado a cabo en más de un diskette, se presenta el siguiente mensaje de alerta:

Ingrese el Siguiente Diskette
PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR

☛ Se ingresará un segundo diskette en el drive utilizado.

Cuando termina el proceso (100%) se despliega el siguiente mensaje de alerta:

Restauración Terminada
PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR

☛ Este mensaje indica que el proceso ha culminado.

Si al desarrollarse la restauración, se desea abandonar el proceso, presione la tecla **ESC** y se mostrará la siguiente ventana de confirmación¹¹:

La Restauración Quedará Incompleta	
¿Desea Cancelar la Restauración?	
< Si >	< No >

Al contestar:

Si Muestra el siguiente mensaje de alerta:

Restauración Inconclusa
PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR

☛ Este mensaje indica que el proceso ha sido truncado.

No Continúa con la restauración.

SALIR

Presenta el siguiente mensaje de alerta:

Restauración Inconclusa
PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR

☛ Este mensaje indica que el proceso ha sido truncado.

¹¹Referencia a la sección Mensajes y Ventanas del capítulo 1

REINDEXACIÓN

La opción **Reindexación** permite dar mantenimiento a los archivos índices del sistema para conservar un estado óptimo.

Escoja esta opción del módulo **Procesos Especiales** en el **Menú Principal**¹².

Este proceso debe realizarse regularmente, una vez por semana. Puede durar un tiempo considerable, de acuerdo a la cantidad de información almacenada.

Además, la reindexación se llevará a cabo en las siguientes casos:

- ✓ Cuando se haya ingresado o eliminado un volumen considerable de información.
- ✓ Cuando se haya producido una falla de energía eléctrica mientras trabajaba en el sistema.
- ✓ Si se ha apagado el computador sin haber salido antes del sistema.

Al seleccionar la opción se presenta sucesivamente el siguiente mensaje:

REINDEXANDO BASE DE

Los puntos seguidos en el mensaje representan el nombre del archivo que se está reindexando en ese momento.

Una vez reindexados los archivos, abandona la opción y retorna al *Menú Principal*.

¹²Referencia a la sección Menú Principal del capítulo 1

