

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL

**Sistema de Administración
de Video-Club**

MANUAL DE USUARIO

**Proyecto previo a la obtención del
Título de Analista de Sistemas**

PRESENTADO POR

Ximena Pérez Rumbea

DIRIGIDO POR:

Anl. Rene Bonilla

Guayaquil, Octubre de 1995

T
658.05424
PER
V.2



ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL

MANUAL DE USUARIO

**Sistema Administrativo de
Video**

Dirigido por :

Mae. René Bonilla
Director de Tesis

Realizado por :

Ximena Pérez Rumbea

Octubre 13, de 1995

DECLARACION EXPRESA

“La responsabilidad de los hechos, ideas y doctrinas expuestas en esta tesis me corresponden exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma, a la **ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL**”. (Reglamento de Exámenes y Títulos Profesionales de la ESPOL).



Jimeno, Pérez R.

DEDICATORIA

*Mi tesis, fruto del esfuerzo y del grandioso deseo de hacer realidad una de las grandes metas de mi vida, está dedicada especialmente a **MIS PADRES**, quienes incondicionalmente me dieron el apoyo necesario durante todos estos años, compartiendo conmigo los momentos más difíciles de mi carrera e impulsándome siempre a seguir adelante, por eso y mucho más, ellos merecen este regalo.*

AGRADECIMIENTO

*Mi agradecimiento más sincero, en primer lugar a **Dios**, Quien me dió la iluminación y la entereza necesaria para continuar hasta el final, a **mis grandes amigos**: Javier, Melania, Víctor, Angel, Wacho y Raúl, quienes incondicionalmente contribuyeron con su granito de arena para poder ver culminado este proyecto; y de manera especial a **Cris**, quien día a día me impulsó física y moralmente para que uno de mis grandes sueños se haga realidad.*

INTRODUCCION

Vídeo Club “Danny”, es uno de los más concurridos centros de alquiler de cintas de vídeo y juegos de nintendo del Ingenio “San Carlos”. Se encuentra ubicado en el cantón Marcelino Maridueña (Guayas), siendo su Gerente-Propietario el Sr. Emerson B. Veloz Rosero.

El vídeo-club en mención consta de una gran cantidad y variedad de materiales de alquiler, los cuales se encuentran a disposición de sus socios y de todas aquellas personas que deseen hacer uso del servicio.

El sistema de alquiler de cintas a los socios del vídeo funciona a través de **ticketeras**, las mismas que son adquiridas de acuerdo al número de películas que el socio decida (20 o 30), y son válidas hasta su uso completo. El mismo sistema se aplica para el alquiler de cassettes de juegos de nintendo.

Luego del estudio y diseño del sistema requerido, se desarrolló e implementó un sistema de computación que debía cumplir con los siguientes objetivos generales:

- Controlar de manera automática los procesos realizados, ahorrando de esa manera una gran cantidad de trabajo y tiempo.
- Clasificación del material de alquiler (Género, Actores, etc).
- Mejoramiento en la atención al cliente, teniendo conocimiento preciso del stock en lo que se refiere a si una cinta está o no disponible para el cliente, sabiendo si las cintas se han alquilado, o que en su defecto están dañadas o se han perdido.
- Mantenimiento de catálogos para brindar al cliente un rápido servicio, que lo ayude a obtener una mejor elección.
- Manejo automático de cupos de socios (ticketeras)
- Control efectivo del material alquilado.
- Mantenimiento de estadísticas que permitan conocer el índice de demandas de las cintas según su clasificación durante un período establecido.
- Consultas y reportes a disposición que permitan agilizar las operaciones (alquiler y devoluciones).

El Sistema Administrativo de Video, ha sido desarrollado para un microcomputador IBM-PS/2 o compatible, y el lenguaje utilizado para su programación fue *ACCESS Versión 2.0*.

El Sistema permite las opciones de:

➤ **Módulo de Clientes**

En este módulo se realiza el mantenimiento de todos los socios del Video Club, lo que involucra ingresos, modificaciones y eliminaciones.

➤ **Módulo de Materiales**

El módulo de materiales contempla el mantenimiento de películas y juegos de nintendo, ingresando sus principales características.

➤ **Módulo de Operaciones**

La función de este módulo es controlar las operaciones de alquiler y devoluciones de materiales (películas y juegos de nintendo) y llevar el control de la emisión de las ticketeras.

➤ **Módulo de Consultas**

En este módulo se realizan las diferentes consultas por pantalla de la información registrada, tanto a nivel genérico como específico.

➤ **Módulo de Reportes**

Este módulo tiene como función presentar listados impresos de toda la información necesaria oportunamente.

➤ **Módulo de Procesos**

En este módulo se realizan funciones como: Generación de archivo histórico, y generación de multas de clientes.

Objetivos de este Manual

El objetivo principal de este manual es ayudar al personal que se encargará del manejo del Sistema Administrativo de Video, a introducirlos de una manera fácil y rápida en el manejo del mismo. Este manual comprende los siguientes puntos:

- Una Guía para utilizar el equipo donde estará instalado el sistema
- Como debe operar el sistema
- Conocer los diversos puntos que contempla el sistema por medio de una explicación detallada e ilustrada de cada una de las opciones que forman el mismo.

A quien va dirigido este manual

Este manual fue diseñado a nivel general, para las personas con poco conocimiento en el manejo de:

- ⇒ Equipos de computación
- ⇒ Sistemas de computación
- ⇒ Procesos vinculados con la administración de un Video-Club

Para mayor información referente a este manual, se describe en la última sección del documento, una tabla de índices que contiene las páginas en donde podría localizar cada uno de los temas tratados, y un glosario de términos técnicos los cuales ayudan a entender varios vocablos pocos conocidos para las personas a quienes va dirigido este manual.

Organización de este Manual

El presente manual representa una guía de operación, por lo tanto, se recomienda ser consultado mientras se utilice el *Sistema Administrativo de Video*, con el objeto de lograr un mejor aprovechamiento de las facilidades del Sistema y que en el futuro sea operado con referencias mínimas a este documento.

El manual de **S.A.V.D** está formado por los siguientes capítulos:

CAPITULO I Ambiente de Operación del Sistema

Este capítulo presenta una sucinta introducción del equipo de cómputo, presentará en forma gráfica los componentes del mismo.

CAPITULO II Configuración

Este capítulo tiene como objetivo indicarle al usuario de la plataforma sobre la cual se ejecutará el Sistema Administrativo de Video, esto es, los requerimientos del equipo y de los programas, a más de los pasos de instalación.

CAPITULO III Acceso al Sistema de Administración de Video

En este capítulo se explicará detalladamente, las características de los usuarios que tienen acceso al Sistema Administrativo de Video.

CAPITULO IV Módulo de Clientes

Este capítulo explica al usuario las diferentes opciones del módulo de Clientes: ingreso, modificación, eliminación, impresión de carnet de afiliación.

CAPITULO V Módulo de Cassettes

La finalidad de este capítulo es explicar al usuario cómo ingresar las características de las películas y los juegos de nintendo dentro del inventario del Video-Club.

CAPITULO VI Módulo de Operaciones

Este capítulo tiene como objetivo indicar como dar mantenimiento a las operaciones de alquiler, devolución, y ticketeras.

CAPITULO VII Módulo de Procesos

La capítulo indica al usuario como realizar los procesos especiales del sistema: Generación de Histórico y Generación de Multas.

CAPITULO VIII Módulo de Consultas

En este capítulo se detallan al usuario como obtener las diferentes consultas del sistema de Administración de Video.

CAPITULO VIX Módulo de Reportes

El objetivo de este capítulo es brindar al usuario la información necesaria para obtener los reportes impresos del sistema.

Tabla de Contenido

	Pág.
CAPITULO I : AMBIENTE DE OPERACION DEL SISTEMA	
Monitor	1
Teclado	2
Impresora	3
Barras de Desplazamiento	3
Barra de Selectores de Registros	3
Ventana Buscar Registro	4
CAPITULO II: CONFIGURACION DEL SISTEMA	
Requerimientos de Equipo	6
Requerimientos de Software	6
Instalación del Sistema	6
Instalando Access Vs. 2.0	7
Instalando programas ejecutables del sistema	7
CAPITULO III: ACCESO AL SISTEMA	8
CAPITULO IV: MODULO DE CLIENTES	
Ingresos o Modificaciones	10
Eliminaciones	11
Carnet de Afiliación	11
CAPITULO V: MODULO DE CASSETTES	
Mantenimiento de Peliculas	12
Ingresos o Modificaciones	13
Eliminaciones	15
Mantenimiento de Juegos de Nintendo	15
Ingresos o Modificaciones	16
Eliminaciones	17
CAPITULO VI: MODULO DE OPERACIONES	
Mantenimiento de Operaciones de Alquiler	18
Ingresos o Modificaciones	19
Eliminaciones	21
Mantenimiento de Operaciones de Devolución	21
Mantenimiento de Ticketeras	23
Ingresos o Modificaciones	23
Eliminaciones	24
Imprimir	24
CAPITULO VII: MODULO DE PROCESOS	
Generación de Histórico	25
Generación de Multas	26

CAPITULO VIII: MODULO DE CONSULTAS

Consulta de Peliculas por Género	27
Consulta de Peliculas por Actor	28
Consulta de Juegos de Nintendo	29
Consulta de Operaciones de Devolución	30
Consulta de Clientes	31
Consulta de Peliculas por Cliente	32
Consulta de Operaciones de Alquiler	33
Consulta de Operaciones por Cliente	34

CAPITULO IX: MODULO DE REPORTES

Reporte de Clientes	36
Reporte de Peliculas	37
Reporte de Operaciones de Alquiler	38
Reporte de Pérdidas y Daños	40
Reporte de Multas	40
Reporte de Juegos de Nintendo	41
Reporte de Operaciones de Devolución	42
Reporte de Historial del Cliente	43

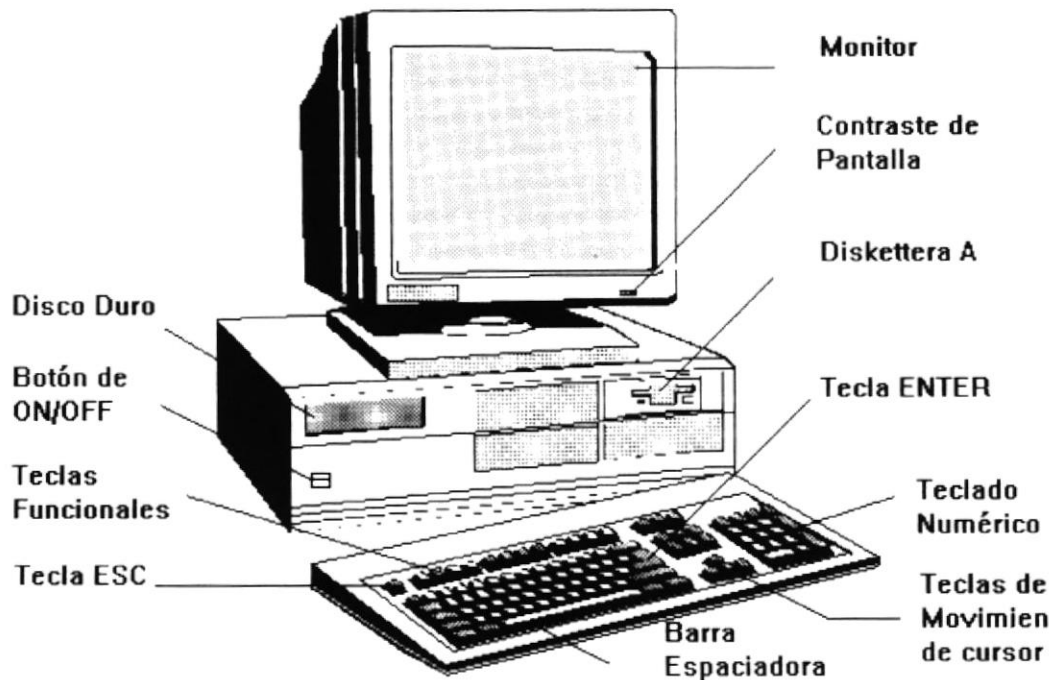
CAPITULO I

***AMBIENTE
DE
OPERACION***

CAPITULO I

AMBIENTE DE OPERACION DEL SISTEMA

1.1 Descripción del Computador



El **computador** es un dispositivo electrónico, que procesa datos, realiza cálculos matemáticos y obtiene información a través de un conjunto de instrucciones que le son dadas. Este conjunto de instrucciones se denominan *programas*.

1.1.1 Monitor

Es un dispositivo que permite visualizar en la pantalla datos, información, instrucciones o gráficos. Existen monitores monocromáticos y a colores.

Para poder ubicarse en la pantalla, existe un indicador móvil denominado **cursor**, cuya forma puede ser un punto, un cuadrado o un triángulo que señala en qué punto de la pantalla aparecerá el siguiente carácter.

1.1.2 Teclado

El **Teclado**, es uno de los principales medios para el ingreso de datos al sistema por parte del usuario, por tal razón es importante conocer los componentes principales que serán utilizados en el manejo del sistema.

Teclas Específicas

Tecla **Esc**: Es una tecla muy utilizada para el manejo del sistema, con la cual podrá corregir un error, cancelar las operaciones de ingreso o salir a una pantalla anterior.

Tecla **Enter**: Esta tecla permitirá aceptar algún ingreso de un campo o ejecutar algún proceso escogido dentro del sistema por el usuario.

Teclas Funcionales

Localizadas en la parte superior del teclado y ubicadas en orden de izquierda a derecha respectivamente como sigue:

F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 F9 F10 F11 F12

La tecla **F4** es muy utilizada por el sistema, permite moverse entre un campo y otro hacia adelante.

La combinación de **Alt + F4** , permite moverse entre un campo y otro hacia atrás.

Teclado Numérico

Es la porción de teclas que se encuentra en el lado derecho del teclado, las mismas que tienen dos funciones:

Bloq Num	/	*	-
7 Inicio	8 ↑	9 RePag	
4 ←	5	6 →	+
1	2 ↓	3	Intro
0 Ins		Supr	

Al presionar la tecla **Num Lock**, el teclado numérico se activa o desactiva, según como se encuentre el estado actual. En la parte superior de esta porción de teclas existe un activador de luz, la cual se enciende cuando el bloque numérico está activo, y se apaga cuando se está utilizando los movimientos del cursor.

1.1.3 Impresora

Es un dispositivo que transforma la información procesada por el computador en impresos, generalmente textos o gráficos y diagramas.

1.2 Descripción de componentes de Ventanas del Sistema

1.2.1 Barras de Desplazamientos

Permite moverse a través de una ventana hacia la izquierda o hacia la derecha (barras horizontales), o hacia arriba - abajo (barras verticales).

1.2.2 Barra de Selectores de Registros

Dando un click sobre la barra de selectores de registros, puede avanzar o retroceder registros de la base de datos o consulta activa..

Video Club "DANNY "
Devoluciones

Código Cliente: 00004 WASHINGTON MIDEROS
 Cod. Operación: 00003
 Ticketera: 4 Cassettes Alq.: 2
 Fecha Operación: 05/10/1995 Fecha Devolución: 10/10/1995

Cod. Película	Nombre	Fec. Devolución	Estado
00001	LAS PROFECIAS DE NOSTRADEMUS	10/10/1995	A
A0002	DURO DE MATAR II	10/10/1995	C
*		11/10/1995	

Registro: 1 de 1

Barra de Desplazamiento de Registros

1.2.2 Ventana Buscar Registro

Busca el primer registro siguiente al registro activo que cumple los criterios especificados por los argumentos.

Buscar en campo: 'CodOper'

Dónde:

Buscar en:
 Campo activo
 Todos los campos

Dirección:
 Arriba
 Abajo

Mayúsculas/minúsculas
 Buscar los campos con formato

Argumento de la Acción	Descripción
Buscar	Indica los datos que se desea buscar en el registro, escriba el texto, número o fecha que desee buscar o escriba una expresión precedida del signo [=], puede usar caracteres de comodines. Este argumento es obligatorio
Dónde	Especifica en qué lugar del campo se encuentran los datos. Puede especificamente búsqueda de datos en cualquier lugar del campo (<i>cualquier parte del campo</i>), de datos que ocupen todo el campo (<i>Hacer coincidir todo el campo</i>) o de datos ubicados al inicio del campo (<i>Comienzo del campo</i>). Hacer coincidir todo el campo es la opción predeterminada.
Mayúsculas/Minúsculas	Especifica si la búsqueda diferencia mayúsculas y minúsculas (las letras mayúsculas y minúsculas deben coincidir exactamente). Seleccione “Si” o “No”, la opción predeterminada es “No”.
Dirección	Especifica si la búsqueda procede desde el registro activo hasta el inicio o hasta abajo hasta el final de los registros. Seleccione “Arriba” o “Abajo”. La opción predeterminada es “Abajo”
Buscar con formato	Especifica si el tipo de búsqueda incluye datos con formato. Si selecciona “Si”, el sistema buscará los datos con el formato y presentación con que aparecen en el campo. Si selecciona “No”, el sistema buscará los datos tal y como están almacenados en la base de datos, que no siempre es igual a como se presentan. La opción predeterminada es “No”.
Buscar en	Especifica si la búsqueda está limitada al campo activo de cada registro o si se incluye todos los campos de cada registro. La búsqueda “Campo Activo” es la más rápida. Seleccione “Campo Activo” o “Todos los campos”. La opción predeterminada es “Campo Activo”.

CAPITULO II

CONFIGURACION

CAPITULO II

CONFIGURACION DEL SISTEMA

2.1 Requerimientos de Equipo

- El sistema requiere como mínimo, un microcomputador con las siguientes características:
 - ✓ Procesador 486 Mb
 - ✓ Disco duro con 300 Mb
 - ✓ Monitor a color
 - ✓ Mouse
 - ✓ 1 Diskettera (alta densidad - 1.44 K)
 - ✓ Una impresora
 - ✓ Caja de Diskettes para sacar respaldos
 - ✓ Hojas para emisión de reportes

2.2 Requerimientos de Software

Para correr el sistema se necesita tener un ambiente disponible con las siguientes características:

- ✓ Microsoft Windows Versión 3.1 en adelante
- ✓ Microsoft Access Versión 2.0
- ✓ Programas y tablas del Sistema Administrativo de Video

2.3 Instalación del Sistema

Para instalar el sistema, usted deberá tener lo siguiente:

- ✓ El manejador de Bases de Datos ,Access Vs. 2.0.
- ✓ Los programas ejecutables del Sistema de Administración de Video.

Una vez que tenga esta información puede proceder a instalar el sistema de Bienes Raíces en el disco duro del computador

2.4 Instalando Access. Vs. 2.0

Para instalar el manejador de Bases de Datos Access Vs. 2.0 se deben realizar los siguientes pasos:

1. Inserte el diskette 1 de los instaladores de Access.
2. Desde el menú **Archivo** del *Administrador de Programas*, seleccione la opción **Ejecutar**.
3. En la ventana de diálogo escriba **A:\instalar** y presione **ENTER**.
4. Ingrese cada uno de los diskettes según se lo vaya solicitando el sistema, hasta que se muestre el mensaje de **INSTALACION COMPLETA**.

2.5 Instalando programas ejecutables del Sistema

Para instalar los programas ejecutables del sistema de Administración de Video, siga los siguientes pasos:

1. Inserte el diskette 1 que contiene los programas ejecutables del sistema junto con el diseño de las tablas.
2. Copie el contenido del diskette dentro del disco duro.
3. Crear dentro del *Administrador de Programas* un grupo de programas denominado **S.A.V.D.** y seleccione el icono deseado.

CAPITULO III

ACCESO AL SISTEMA

CAPITULO III

ACCESO AL SISTEMA

Para ingresar al sistema de Administración de Video realice lo siguiente:

1. Encienda el computador
2. Después de unos segundos aparecerá en pantalla el prompt del sistema **C:\>**
3. Digite **Win** o **Windows** para ingresar a Microsoft Windows y presione la tecla ENTER.
4. Desde el Administrador de Programas, con el mouse de un click en el icono correspondiente a **S.A.V.D.**

CAPITULO IV

MODULO DE CLIENTES

CAPITULO IV

MODULO DE CLIENTES

Objetivo: Este módulo permite ingresar, actualizar, eliminar y buscar los datos registrados de un cliente del Video-Club, además permite imprimir su carnet de afiliación.

Como llegar a esta opción :

1. De la pantalla del menú principal escoja el botón de **Clientes**. Se presenta la siguiente pantalla

Video Club "DANNY"

Datos del Cliente

Código	70000	Nombre	CRISTOBAL PEREZ	
C. Identidad	Código del Cliente, es asignado automáticamente por el sistema secuencialmente.			
Dirección	ATARAZANA MZ L1 VILLA 3			
Teléfono	294502			
Fec. de Ing.	03/10/1995	Costo de Afiliación	30.000.00	
Multa	0.00	Cupo Disponible	0	

Registro: 1 de 6

Fig. 5.1 Mantenimiento de Clientes

- Para ingresar un nuevo cliente seleccione el botón **Nuevo**, y el sistema automáticamente le mostrará el código asignado al nuevo cliente, el cual es un número secuencial; además el campo fecha de ingreso por defecto será la fecha del día.
- Si desea modificar, eliminar o consultar los datos de **un** cliente, ubíquese en el registro deseado a través de las barras de desplazamiento de registros, o utilizando el botón **Buscar**.

4. 1 Ingresos o Modificaciones

1. Ingresar los siguientes datos:

- **Nombre**

Su ingreso es obligatorio, tiene una longitud de 30 caracteres y representa el nombre del cliente.

- **Cédula de Identidad**

Es un campo numérico de ingreso obligatorio, que tiene una longitud máxima de 15 caracteres.

- **Dirección**

Su ingreso es obligatorio, tiene una longitud de 30 caracteres y representa la dirección del cliente.

- **Teléfono**

Este campo caracter que permite el ingreso de sólo número, siendo su ingreso opcional.

- **Fecha de Ingreso**

Es un campo numérico de ingreso obligatorio, que tiene una longitud máxima de 15 caracteres.

- **Costo de Afiliación**

Campo de ingreso opcional, representa el valor cobrado al socio al momento de su afiliación al Video-Club.

- **Multa**

Campo numérico, de ingreso opcional que representa el valor de alguna sanción impuesta por el Administrador del Video-Club a un cliente.

- **Cupo Disponible**

Este campo es no editable, porque el sistema lo actualiza automáticamente de acuerdo al cupo global por ticketeras adquiridas por el cliente. El valor de este campo debe ser mayor que cero para que el cliente pueda realizar operaciones de alquiler.

2. Una vez que se hayan ingresado todos los datos correctamente, el sistema guardará el registro del nuevo cliente dentro del archivo correspondiente.

Presione la tecla **ESC** si desea cancelar los datos ingresados del cliente o para corregir cualquier error anunciado por el sistema.

4.2 Eliminaciones

1. Presione el botón **Eliminar** de la pantalla de Mantenimiento de Clientes

El sistema no permitirá eliminar clientes con operaciones pendientes de devolución.

4.3 Carnet de Afiliación

1. Presione el botón **Carnet** de la pantalla de Mantenimiento de Clientes, y encienda la impresora que el sistema comenzará a imprimir la identificación del socio del Video Club.

Cada vez que presione el botón Carnet, el mismo será reimpresso.

CAPITULO V

***MODULO
DE
CASSETTES***

CAPITULO V

MODULO DE CASSETTES

5.1 Mantenimiento de Películas

Objetivo: Este módulo permite ingresar, actualizar, eliminar y buscar los datos registrados de una película.

Como llegar a esta opción:

1. De la pantalla del menú principal escoja el botón de **Cassettes**. Se presenta el siguiente menú:



Fig. 5.1 Menú de Cassettes

El menú de cassettes está compuesto de dos opciones: Películas y Nintendo. El botón Salir permitirá regresar al menú principal, si desea terminar con esta opción.

2. Presione el botón **Películas**, a continuación le aparecerá la siguiente pantalla desde la cual se registrarán todos los datos de una película ingresada.

Video Club "DANNY"					
Películas					
Código	P0003	Título	CORAZON VALIENTE		
Idioma	Inglés	Género	Prohibida		
Censura	C	No. Copias	5	Copias Alq.	0
Fecha Adq.	05/10/1995	Precio Adq.	15000	Precio Alq.	2500
Actor Principal	MEL GIBSON				Tipo <input checked="" type="radio"/> Betamax <input type="radio"/> VHS
Comentario	Es la historia de escocés que empezó la independencia de Inglaterra.				
<input type="button" value="Nuevo"/> <input type="button" value="Actualizar"/> <input type="button" value="Eliminar"/> <input type="button" value="Buscar"/> <input type="button" value="Salir"/>					
Registro: 1 de 16					

Fig. 5.2 Mantenimiento de Películas

- Para ingresar una nueva película seleccione el botón **Nuevo**.
- Si desea modificar, eliminar o consultar una película, ubíquese en el registro deseado a través de las barras de desplazamiento de registros, o utilizando el botón **Buscar**.

5.1.1 Ingresos o Modificaciones

1. Ingresar los siguientes datos:

- **Título**
Su ingreso es obligatorio, tiene una longitud de 30 caracteres y representa el nombre de la película.
- **Idioma**
Este campo significa el idioma de la película, el cual se escoge de una lista que aparece al dar click dentro del campo.
- **Género**
Su ingreso es obligatorio, y debe realizarse a través de la lista presentada. Este campo es básico para la generación del código de la película realizado por el sistema, en el momento de ingresar la película.

A	Acción
C	Comedia
D	Drama
E	Oeste
F	Ciencia Ficción
Y	Infantil
M	Musical
D	Documental
P	Prohibida
S	Misterio - Suspenso
T	Terror

- **Censura**

Representa el público hacia el cual va dirigida la película de acuerdo a su trama. Se selecciona de igual forma a través de una lista de selección.

A	Todo Público
B	Mayores de 16 años
C	Prohibida

- **Número de Copias**

Es un campo número de ingreso obligatorio, y representa el número de copias del cassette en inventario disponible para el alquiler.

- **Copias Alquiladas**

Campo numérico no editable, que es recalculado por el sistema, representa el número de copias alquiladas dentro de las diferentes operaciones.

- **Fecha de Adquisición**

Campo con formato dd/mm/aaaa, con valor por defecto la fecha del sistema, equivale a la fecha en que se registró el ingreso de una nueva película al inventario del Video-Club.

- **Precio de Adquisición**

Campo numérico opcional, que corresponde al costo de los cassettes.

- **Precio de Alquiler**

Costo a cobrarse por el alquiler de la película dentro de cualquier operación.

- **Tipo**

Indica si las copias de la película ingresada son para VHS o Betamax, y se lo escoge a través de un click con el mouse en el botón de selección.

- **Actor Principal**

Campo alfanumérico de ingreso opcional, que corresponde a los nombres de los principales actores dentro de la película.

- **Comentario**

Campo texto opcional, representa una breve crítica de la película, que servirá como referencia para los usuarios.

2. Una vez que se hayan ingresado todos los datos correctamente, el sistema asignará el código a la película lo cual lo realiza a través del género.

Presione la tecla **ESC** si desea cancelar los datos ingresados de la película o para corregir cualquier error anunciado por el sistema.

5.1.2 Eliminaciones

1. Presione el botón **Eliminar** de la pantalla de Mantenimiento de Películas

El sistema no permitirá eliminar películas vinculadas con alguna operación del cliente.

5.2 Mantenimiento de Juegos de Nintendo

Objetivo: Este módulo permite ingresar, actualizar, eliminar y buscar los datos de cualquier cassette de juegos de nintendo.

Como llegar a esta opción:

1. De la pantalla del menú principal escoja el botón de **Cassettes**.
2. Seleccione el botón **Nintendo**, luego aparece la siguiente pantalla con todos los datos a registrar por cada juego.

Video Club "DANNY"	
Nintendo	
Código	J0004
Título	MARIO BROSS III
Fecha Adquisición	05/10/1995
No. de Copias	2
Copias Alq.	0
Precio Adq.	10000
Precio Alq.	2500
Comentario	Es un juego de aventura
<input type="button" value="Nuevo"/> <input type="button" value="Actualiza"/> <input type="button" value="Eliminar"/> <input type="button" value="Buscar"/> <input type="button" value="Salir"/>	
Registro: 1 de 3	

Fig. 5.3 Mantenimiento de juegos de nintendo

- Para ingresar un nuevo juego de nintendo presione el botón **Nuevo**.
- Si desea modificar, eliminar o consultar un cassette de nintendo, ubíquese en el registro deseado a través de las barras de desplazamiento de registros, o utilizando el botón **Buscar**.

5.2.1 Ingresos o Modificaciones

1. Ingresar los siguientes datos:

- **Título**
Su ingreso es obligatorio, tiene una longitud de 30 caracteres y representa el nombre de la película.
- **Fecha de Adquisición**
Campo con formato dd/mm/aaaa, su valor por defecto es la fecha del sistema, equivale a la fecha en que se registró el ingreso de un nuevo cassette de nintendo al inventario del Video-Club.
- **Número de Copias**
Es un campo numérico de ingreso obligatorio, y representa el número de copias del cassettes de nintendo en inventario disponibles para las oeraciones de alquiler

- **Copias Alquiladas**
Campo numérico no editable, que es recalculado por el sistema, representa el número de copias alquiladas dentro de las diferentes operaciones.
 - **Precio de Adquisición**
Campo numérico opcional, que corresponde al costo de los cassettes de nintendo.
 - **Precio de Alquiler**
Costo a cobrarse por el alquiler del juego dentro de cualquier operación.
 - **Comentario**
Es una referencia opcional que puede ingresar el usuario acerca del contenido del cassette.
5. Una vez que se hayan ingresado todos los datos correctamente, el sistema asignará el código del cassette de nintendo formado por su género (“J”) y una secuencia..

Presione la tecla **ESC** si desea cancelar los datos ingresados de la operación o para corregir cualquier error anunciado por el sistema.

5.2.2 Eliminaciones

1. Presione el botón **Eliminar** de la pantalla de Mantenimiento de Cassettes de Juegos de Nintendo.

El sistema no permitirá eliminar cassettes que estén incluidos en alguna operación vigente..

CAPITULO VI

***MODULO
DE
OPERACIONES***

CAPITULO VI

MODULO DE OPERACIONES

6.1 Mantenimiento de Operaciones de Alquiler

Objetivo: Este módulo permite ingresar, actualizar, eliminar, buscar y consultar los datos de una *operación de alquiler vigente* realizada por un cliente determinado.

Como llegar a esta opción:

1. De la pantalla del menú principal escoja el botón de **Operaciones**. Se presenta el siguiente menú:

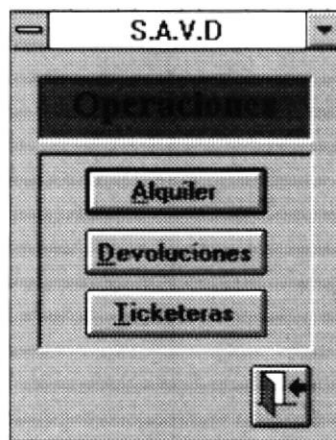


Fig. 6.1 Menú de Operaciones

El menú de operaciones está compuesto de tres opciones. El botón Salir permitirá regresar al menú principal, si desea terminar con esta opción.

2. Presione el botón **Alquiler**, a continuación le aparecerá la pantalla en la cual se ingresarán todos los datos de la operación a ingresar o modificar.

Video Club "DANNY "

Operaciones

Código Cliente

Cod. Operación

Ticketera Cupo Ticketera

Cupo Disponible Cassettes Alq.

Fecha Operación Fecha Devolución

	Cod. Película	Nombre	Costo	E
▶	00001	LAS PROFECIAS DE NOSTRADEMUS	2,000.00	A
	A0002	DURO DE MATAR II	25,000.00	C
*				

Registro: 1 de 1

Fig. 6.2 Mantenimiento de Operaciones de Alquiler

- Para ingresar una nueva operación seleccione el botón **Ingresar**. El código de la operación correspondiente será asignado y mostrado automáticamente por el sistema , al igual que la fecha de alquiler que por defecto será la fecha del día.
- Si desea modificar, eliminar o consultar una operación, ubíquese en el registro deseado a través de las barras de desplazamiento de registros, o utilizando el botón **Buscar**.

6.1.1 Ingresos o Modificaciones

1. Ingresar los siguientes datos:

- **Código del Cliente**
Su ingreso es obligatorio, y se lo realiza dando un click en la lista de clientes.
- **Código de Ticketera**
Representa el número de ticketera del cliente, a la cual se cargarán los items de la operación. Su ingreso es obligatorio, y se lo realiza a través de un click en la lista presentada.

- **Fecha de Operación**

Su ingreso es obligatorio, y debe realizarse en el siguiente formato: dd/mm/aaaa (o en el establecido por Windows).

- **Fecha de Devolución**

Representa la fecha máxima de devolución de todos los items (cassettes de películas o nintendo) de la operación. Esta fecha debe ser menor o igual que la fecha de operación, y su formato de entrada es dd/mm/aaaa.

- **Código de Película**

Esta formado por 5 caracteres que representan el código del cassette a incluirse en la operación.

- Los campos **código de operación, cupo ticketera, cupo disponible** y **cassettes alquilados** no son editables por ser calculados por el sistema y representan respectivamente:

- * Código de la operación.
- * Cupo disponible en la ticketera usada en la operación.
- * Cupo disponible global del cliente (todas sus ticketeras)
- * Número de items ingresados en la operación.

2. En caso de que el cliente escogido no posea cupo disponible para poder alquilar cassettes se le mostrará el siguiente mensaje:

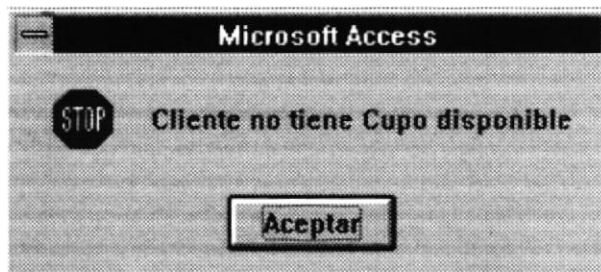


Fig. 6.3 Ingreso de Operaciones de Alquiler, Mensaje de Error

*Cualquier cliente que tenga operaciones vencidas **pendientes de devolución** no podrá realizar ninguna nueva operación de alquiler.*

3. Si al seleccionar la ticketera, y la misma *no está activa* (no tiene cupo) o *no está impresa*, (no ha sido entregada al cliente) se mostrará un mensaje de error, ante lo cual el usuario debe seleccionar otra ticketera, de lo contrario no podrá ingresar la operación.

4. Durante el ingreso de items a través del código de película, se muestra al usuario en la pantalla, los siguientes datos: el título del cassette ingresado, el costo de alquiler y el estado "A" que significa que el cassette está siendo alquilado.

Se deben considerar durante el ingreso los siguientes casos posibles, que mostrarán oportunamente los mensajes de error correspondientes:

- ⇒ El código del cassette no existe dentro de la tabla maestra de películas.
 - ⇒ El cupo disponible por ticketera del cliente es cero, y el usuario no podrá seguir ingresando más items.
 - ⇒ Se intentan ingresar dos códigos de cassettes iguales dentro de la operación.
 - ⇒ El código de cassette ingresado no tiene copias disponibles para alquilar.
4. En caso de equivocación en el ingreso de algún item, ubíquese en el mismo con el mouse y de un click con el botón izquierdo, presionando luego la tecla **[Delete]**.
 5. Una vez que se hayan ingresado todos los datos correctamente, el sistema actualizará automáticamente los archivos involucrados en la operación.

Recuerde : Presione la tecla **ESC** si desea cancelar los datos ingresados de la operación o para corregir cualquier error anunciado por el sistema.

6.1.2 Eliminaciones

1. Presione el botón **Eliminar** de la pantalla de Operaciones de Alquiler.

El sistema no permitirá eliminar operaciones con cassettes pendientes de devolución.

6.2 Mantenimiento de Operaciones de Devolución

Objetivo: Este módulo permite registrar las devoluciones *por ítems* de una operación, considerando que los cassettes pueden ser devueltos individualmente en diferentes fechas.

Como llegar a esta opción:

1. De la pantalla del menú principal escoja el botón de **Operaciones**.
2. Presione el botón **Devoluciones**, y le aparecerá la siguiente pantalla, que contiene los datos de la operación seleccionada

Video Club "DANNY "
Devoluciones

Código Cliente: 00004 WASHINGTON MIDEROS
 Cod. Operación: 00003
 Ticketera: 4 Cassettes Alq.: 2
 Fecha Operación: 05/10/1995 Fecha Devolución: 10/10/1995

Cod. Película	Nombre	Fec. Devolución	Estado
▶ 00001	LAS PROFECIAS DE NOSTRADÉMUS	10/10/1995	A
A0002	DURO DE MATAR II	10/10/1995	C
*		11/10/1995	

[*Buscar*] [*Salir*]

Registro: 1 de 1

Fig. 6.4 Devolución de Operaciones

La fecha de devolución mostrada por ítems, corresponde a la fecha máxima de devolución registrada al ingreso de la operación, y es editable al usuario.

2. Para marcar un cassette como devuelto, ubíquese dentro del ítem deseado y edite si es necesario la fecha devolución (dd/mm/aaaa) y obligatoriamente el estado, para lo cual se presenta una lista de selección, como la siguiente:

B	Buen Estado
C	Parcialmente Dañada
D	Dañada
P	Perdida

En caso de que algún ítem sea devuelto con un status diferente de "B", automáticamente el sistema disminuirá el stock disponible del cassette.

6.3 Mantenimiento de Ticketeras

Objetivo: Este módulo permite registrar los ingresos, modificaciones, eliminaciones, consultas e impresión de ticketeras de un cliente determinado, en base a las cuales se podrán registrar operaciones de alquiler.

Como llegar a esta opción:

1. De la pantalla del menú principal escoja el botón de **Operaciones**, y luego seleccione el botón **Ticketeras**.
 - Para ingresar una nueva ticketera presione el botón **Ingresar**. El código de la ticketera es asignado directamente por el sistema de forma secuencial, y el status de ticketera activa por defecto es **Sí**.
 - Si desea modificar, eliminar, consultar o imprimir una ticketera, ubíquese en el registro deseado a través de las barras de desplazamiento de registros, o utilizando el botón **Buscar**.

6.3.1 Ingresos o Modificaciones

1. Ingresar los datos correspondientes en la siguiente pantalla que le aparecerá:

The screenshot displays the 'Video Club "DANNY"' interface for 'Ticketeras'. The form contains the following fields and values:

- Código Cliente:** A dropdown menu showing '0000' and a text field containing 'CRISTOBAL PEREZ'.
- No. Ticketera:** An empty text field.
- No. Películas:** A text field containing '20'.
- Cupo Disponible:** A text field containing '0'.
- Valor:** A text field containing '20000'.
- Activa:** A checkbox that is currently unchecked.

Below the form, there are six buttons: **Ingresar**, **Modificar**, **Eliminar**, **Buscar**, **Imprimir**, and **Salir**. At the bottom of the screen, a navigation bar shows 'Registro: 1 de 4' with left and right arrow icons.

Fig. 6.5 Mantenimiento de Ticketeras

- **Código del Cliente**
Su ingreso es obligatorio, y se lo realiza dando un click en la lista de clientes que se muestra.
 - **Número de películas**
Representa el número de películas que se representarán dentro de la impresión de la ticketera, mediante la cual se efectuarán las operaciones del cliente. El valor permitido para este campo es **20** o **30** (o cualquier otro que sea especificado por el usuario).
 - **Cupo Disponible**
Campo numérico, no obligatorio, cuyo valor por defecto es el número de películas por ticketera, en caso de que el usuario lo edite, se verifica que su valor no sea mayor al ingresado en el campo número de películas.
 - **Valor**
Es un campo numérico, no obligatorio que representa el costo de la ticketera al momento de su adquisición.
 - **Activo**
Indica si la ticketera está activa para realizar operaciones, es decir tiene cupo disponible.
2. Una vez que se hayan ingresado todos los datos correctamente, el sistema actualizará automáticamente la tabla de ticketeras, junto con los cupos del cliente.

6.3.2 Eliminaciones

1. Presione el botón **Eliminar** de la pantalla de Ticketeras

No se permitirán eliminar ticketeras incluídas en alguna operación pendiente de devolución.

6.3.3 Imprimir

1. Presione el botón Imprimir de la pantalla de Ticketeras, una vez que se haya seleccionado el registro deseado.

No se permiten reimpresiones de ticketeras, deberá desactivarla e ingresar una nueva.

CAPITULO VII

MODULO DE PROCESOS

CAPITULO VII

MODULO DE PROCESOS

7.1 Generación de Histórico

Objetivo: Este módulo permite generar el archivo histórico a partir de los archivos de operaciones, considerando que deben incluirse aquellas operaciones que estén *concluidas*, es decir, donde todos los cassettes alquilados hayab sido devueltos (en cualquier estado).

Como llegar a esta opción:

1. De la pantalla del menú principal escoja el botón de **Procesos**, que le mostrará el siguiente menú:

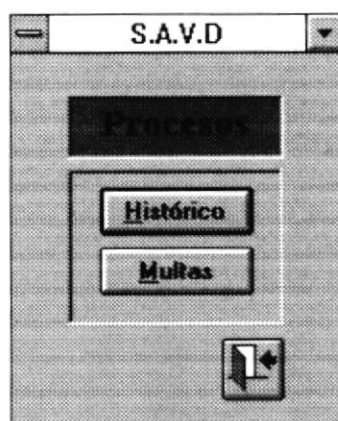


Fig. 7.1 Menú de Procesos

El menú de procesos está compuesto de dos opciones opciones. El botón Salir permitirá regresar al menú principal, si desea terminar con esta opción.

2. Presione el botón **Histórico**, y aparecerá la siguiente pantalla que indica la fecha en la cual el usuario decide generar el archivo histórico.

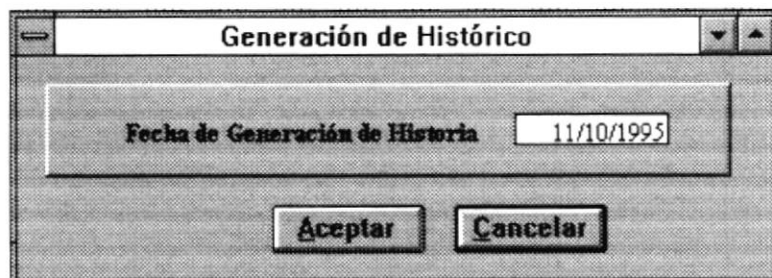


Fig. 7.2 Confirmación de Generación de Histórico

- Si desea continuar con el proceso presione el botón **Aceptar**, de lo contrario presione **Cancelar**.

7.2 Generación de Multas

Objetivo: Este módulo permite generar multas a los clientes que tengan operaciones pendientes de devolución y se encuentren vencidas.

Como llegar a esta opción:

1. De la pantalla del menú principal escoja el botón de **Procesos**.
2. Del menú de Procesos presione el botón **Multas**, y le aparecerá la siguiente pantalla:

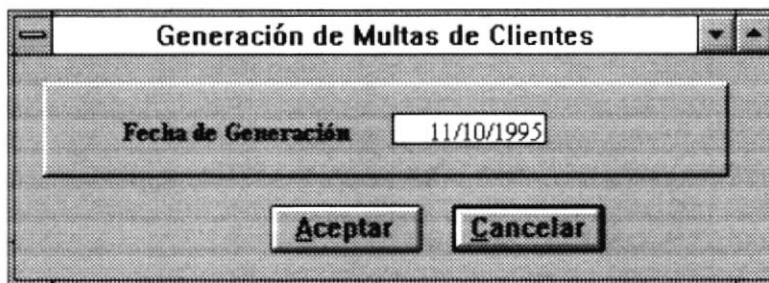


Fig. 7.3 Confirmación de Generación de Multas

- Si desea continuar con el proceso presione el botón **Aceptar**, de lo contrario presione **Cancelar**.

CAPITULO VIII

***MODULO
DE
CONSULTAS***

CAPITULO VIII

MODULO DE CONSULTAS

8.1 Consulta de Películas por Género

Objetivo: Esta opción le permite visualizar datos de películas según un género específico.

Como llegar a esta opción:

1. De la pantalla del menú principal escoja el botón de **Consultas**, que le mostrará el siguiente menú:

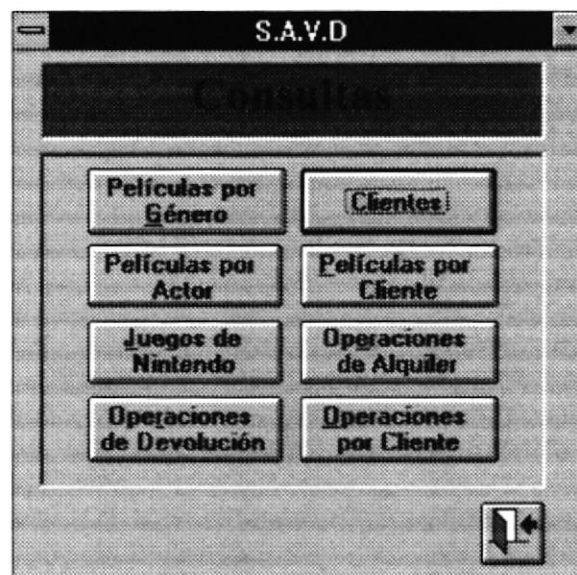


Fig. 8.1 Menú de Consultas

El menú de consultas está compuesto de ocho opciones. El botón Salir permitirá regresar al menú principal, si desea terminar con esta opción.

2. Presione el botón **Películas por Género**, y a continuación el sistema le mostrará la siguiente pantalla:

Video Club "DANNY"

Consulta de Películas por Género

Genero :

Código	Nombre Película	Censura	Idioma	Actor Principal	Costo Alquiler
D0001	PERFUME DE MUJER	A	S	ALPACINO	3000
D0003	TODO POR AMOR	A	S	JULIA ROBERTS	2500
D0004	DURMIENDO CON EL ENEMIGO	B	I	JULIA ROBERTS	2500
D0005	ACOSO SEXUAL	B	S	DEMMI MOORE	3000
*		A	E		0

Salir

Fig. 8.2 Consulta de Películas por Género

- De la lista de Géneros seleccione el deseado, si no existieran películas de ese género registradas la pantalla quedará en blanco, en caso contrario mostrará los siguientes datos:

- * Código de la Película
- * Nombre
- * Censura
- * Idioma
- * Actor Principal
- * Costo de Alquiler

8.2 Consulta de Películas por Actor

Objetivo: Esta opción le permite visualizar datos de películas según un actor específico del campo, sin necesidad de ingresar el nombre completo.

Como llegar a esta opción:

1. De la pantalla del menú principal escoja el botón de **Consultas**.
2. Presione el botón **Películas por Actor**, y dentro del cuadro mostrado digite el nombre deseado, a continuación el sistema le mostrará la siguiente pantalla:

Video Club "DANNY"

Consulta de Películas por Actor

Actor:

	Código	Nombre Película	Actor	Género	Censura	Idioma	Costo Alquiler
▶	D0002	TODO POR AMOR	JULIA ROBERTS	D	A	S	2500
	D0004	DURMIENDO CON EL ENEMIGO	JULIA ROBERTS	D	B	I	2500
*					A	E	0

Salir

Fig. 8.3 Consulta de Películas por Actor

- En caso de no existir películas con el actor especificado se mostrará el mensaje informativo correspondiente, los datos a presentarse en esta consulta son
 - * Código de la Película
 - * Nombre
 - * Actor
 - * Género
 - * Censura
 - * Idioma
 - * Costo de Alquiler

Recuerde : Presione la tecla **ESC** o la tecla **Salir** si desea regresar al menú de consultas.

8.3 Consulta de Juegos de Nintendo

Objetivo: Esta opción le permite visualizar datos de los cassettes de juegos de nintendo registrados en el sistema.

Como llegar a esta opción:

1. De la pantalla del menú principal escoja el botón de **Consultas**.
2. Presione el botón **Juegos de Nintendo**, y le mostrará la siguiente pantalla:

Video Club "DANNY"

Consulta de Cassettes de Nintendo

Cód. Cassette	Título	No. Copias	Copias Alq.	Precio
J0001	MARIO BROSS III	2	0	
J0002	KOMBAT	3	0	
J0003	THE COUNTRY	5	0	
*		0	0	

Salir

Fig. 8.4 Consulta de Juegos de nintendo

- En caso de no existir juegos de nintendo registrados, la pantalla permanecerá en blanco, sino los datos a mostrar serán:
 - * Código del Cassette
 - * Título
 - * Número de Copias
 - * Copias Alquiladas
 - * Precio de Alquiler

8.4 Consulta de Operaciones de Devolución

Objetivo: Esta opción le permite visualizar el detalle de los cassettes devueltos según una fecha especificada.

Como llegar a esta opción:

1. De la pantalla del menú principal escoja el botón de **Consultas**.
2. Presione el botón **Operaciones de Devolución**, y le mostrará la siguiente pantalla:

Formulario: sv04c07

Consulta de Devoluciones

Fecha Operación

	Cod. Operac.	Cod. Cliente	Cod. Cassette	Estado	Mora	Fec. Devolución	Fec. Alquiler
▶	00000	00004	A0002	C	0	10/10/1995	05/10/1
*							

Fig. 8.5 Consulta de Operaciones de Devolución

- Dentro del cuadro ingrese la fecha a partir de la cual se realizará la consulta, en el siguiente formato : dd/mm/aaaa. En caso de no existir datos la pantalla permanecerá en blanco, sino los datos a mostrar serán:
 - * Código de la Operación
 - * Código del Cliente
 - * Código del Cassette
 - * Estado de Devolución
 - * Días de mora
 - * Fecha de Devolución
 - * Fecha de Alquiler

8.5 Consulta de Clientes

Objetivo: Esta opción le permite visualizar datos generales de los clientes afiliados al Video-Club.

Como llegar a esta opción:

1. De la pantalla del menú principal escoja el botón de **Consultas**.
2. Presione el botón **Clientes**, y le mostrará la siguiente pantalla:

Video Club "DANNY"

Consulta Genérica de Clientes

Cód. Cl.	Nombre	Dirección	Teléfono
00001	CRISTOBAL PEREZ	ATARAZANA MZ L1 VILLA 3	294502
00002	JAVIER VERA JIMENEZ	CDLA SAUCES II MZ 35 VILLA E	230028
00003	ANGEL MERINO TORRES	ALBORADA 2DA ETAPA MZ A3	273767
00004	WASHINGTON MIDEROS	P ICAZA 1022 Y PICHINCHA	256983
00005	SYLVIA PIEDRAHITA	ENTRE RIOS RIO GUAYAS Y 1E	830552
00006	XIMENA PEREZ	ALBORADA 3ERA ETAPA VILLA	906090
*			

Salir

Fig. 8.6 Consulta de Clientes

- En caso de no existir clientes registrados, la pantalla permanecerá en blanco, sino los datos a mostrar serán:
 - * Código del Cliente
 - * Nombre
 - * Dirección
 - * Teléfono

8.6 Consulta de Películas por Cliente

Objetivo: Esta opción le permite ver los datos del archivo histórico según un cliente específico.

Como llegar a esta opción:

1. De la pantalla del menú principal escoja el botón de **Consultas**.
2. Presione el botón **Películas por Cliente**, y le mostrará la siguiente pantalla:

Video Club "DANNY"

Consulta de Peliculas por Socio

Código Socio CRISTOBAL PEREZ

	Película	Fecha de Alquiler	Fecha de Devolución	Estado
▶	D0003	05/10/1995	12/10/1995	D
	D0004	05/10/1995	12/10/1995	A
	M0001	05/10/1995	12/10/1995	B
*				

Fig. 8.7 Consulta de Películas por Cliente

- Seleccione el cliente deseado de la lista mostrada. En caso de que el cliente no tenga historia la pantalla permanecerá en blanco, sino los datos a mostrar serán:
 - * Película
 - * Fecha de Alquiler
 - * Fecha de Devolución
 - * Estado

8.7 Consulta de Operaciones de Alquiler

Objetivo: Esta opción le permite visualizar datos generales de las operaciones de alquiler realizadas en una fecha especificada.

Como llegar a esta opción:

1. De la pantalla del menú principal escoja el botón de **Consultas**.
2. Presione el botón **Operaciones de Alquiler**, y le mostrará la siguiente pantalla:

Video Club "DANNY"

Consulta de Operaciones de Alquiler

Fecha Operación

	Cod. Operación	Cod. Cliente	Fec. Devolución	Cassettes Alq.	Cassettes Dev.
▶	00002	00001	10/10/1995	3	3
	00003	00004	10/10/1995	2	1
*				0	0

Salir

Fig. 8.8 Consulta de Operaciones de Alquiler

- Dentro del cuadro ingrese la fecha a partir de la cual se realizará la consulta, en el siguiente formato : dd//mm/aaaa. En caso de no existir datos la pantalla permanecerá en blanco, sino los datos a mostrar serán:
 - * Código de la Operación
 - * Código del Cliente
 - * Fecha de Devolución
 - * Número de Cassettes alquilados
 - * Número de Cassettes devueltos.

Recuerde : Presione la tecla **ESC** o la tecla **Salir** si desea regresar al menú de consultas.

8.8 Consulta de Operaciones por Cliente

Objetivo: Esta opción le permite visualizar datos de las operaciones vigentes de un cliente específico.

Como llegar a esta opción:

1. De la pantalla del menú principal escoja el botón de **Consultas**.
2. Presione el botón **Operaciones por Cliente**, y le mostrará la siguiente pantalla:

Video Club "DANNY"

Consulta de Operaciones por Cliente

Código Cliente: 00004 WASHINGTON MIDEROS

C. Identidad: 056398564

Dirección: P ICAZA 1022 Y FICHI

Teléfono: 256983

	Cod. Operación	Fecha Alquiler	Fecha Devolución	Ticketera
▶	00000	05/10/1995	10/10/1995	4
*				

Salir

◀▶ Registro: 4 de 6 ▶▶

Fig. 8.9 Consulta de Operaciones por Cliente

- Seleccione el cliente deseado a través de las barras de desplazamiento de registros, por cada uno se muestran los siguientes datos:
 - * Nombre
 - * Cédula de Identidad
 - * Dirección
 - * Teléfono

- Si el cliente no tiene operaciones vigentes la pantalla de detalle permanecerá en blanco, sino los datos que se presentan son:
 - * Código de Operación
 - * Fecha de Alquiler
 - * Fecha de Devolución
 - * Ticketera de la operación

CAPITULO IX

MODULO DE REPORTES

CAPITULO IX MODULO DE REPORTES

9.1 Reporte de Clientes

Objetivo: Esta opción le permite obtener información impresa o por pantalla de los clientes afiliados al Video-Club.

Como llegar a esta opción:

1. De la pantalla del menú principal escoja el botón de **Reportes**, que le mostrará el siguiente menú:

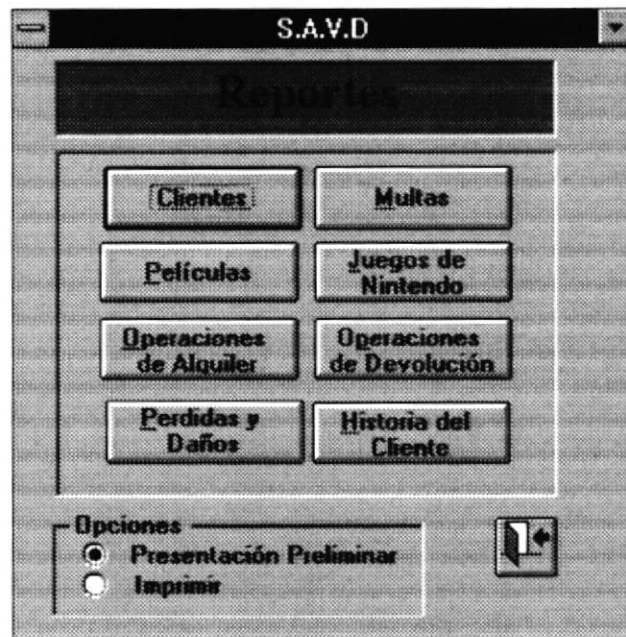


Fig. 9.1 Menú de Reportes

El menú de reportes está compuesto de ocho opciones. El botón Salir permitirá regresar al menú principal, si desea terminar con esta opción.

Dentro de esta pantalla tiene como opción si desea que el reporte se presente por pantalla (Presentación preliminar) o vaya directamente a la impresora.

2. Presione el botón **Clientes**, y los datos que contiene el reporte son:

- * Código del Cliente
- * Nombre
- * Fecha de Ingreso
- * Ticketera (Posee o no)
- * Cupo Global disponible

SV05R07



Video Club "Danny"
Reporte General de Socios del Video - Club

12-Oct-95

Pág 1

Código	Nombre	Fecha de Ingreso	Ticketera	Cupo Disp.
00001	CRISTOBAL PEREZ	03/10/1995	No	0
00002	JAVIER VERA JIMENEZ	05/09/1995	Sí	30
00003	ANGEL MERINO TORRES	05/10/1995	Sí	0
00004	WASHINGTON MIDEROS	05/10/1995	Sí	43
00005	SYLVIA PIEDRAHITA	10/10/1995	No	0
00006	XIMENA PEREZ	05/10/1995	No	0
Total de Socios :				6

Fig. 9.2 Reporte de Clientes

9.2 Reporte de Películas

Objetivo: Esta opción le permite obtener el reporte de todos los cassettes registrados en el sistema clasificados por géneros.

Como llegar a esta opción:

1. De la pantalla del menú principal escoja el botón de **Reportes**.
2. Presione el botón **Películas**, y el reporte se emitirá realizando quiebre por género de película:

SV05R06

**Video Club "Danny"**

Reporte General de Peliculas por Género

12-Oct-95

Pág 1

Cód .Cassete	Título	Censura	Idioma	Actor Principal
A	Acción			
A0002	DURO DE MATAR II	A	S	BRUCE WILLIS
			Total :	1
C	Comedia			
C0001	EL MIEDO NO ANDA EN BURRO	A	E	LA INDIA MARIA
			Total :	1
D	Drama			
D0001	PERFUME DE MUJER	A	S	ALPACINO
D0003	TODO POR AMOR	A	S	JULIA ROBERTS
D0004	DURMIENDO CON EL ENEMIGO	B	I	JULIA ROBERTS

Fig. 9.3 Reporte de Peliculas por Género

- Los datos que se incluyen dentro del reporte son:
 - * Código del Cassete
 - * Título
 - * Censura
 - * Idioma
 - * Actor Principal

9.3 Reporte de Operaciones de Alquiler

Objetivo: Este reporte le muestra datos de operaciones realizadas dentro de un rango de películas especificado por el usuario.

Como llegar a esta opción:

1. De la pantalla del menú principal escoja el botón de **Reportes**.
2. Presione el botón **Operaciones de Alquiler**, y se le mostrará la siguiente pantalla.

Fig. 9.4 Reporte de Operaciones de Alquiler - Rango de Fechas

- El usuario debe especificar ambas fechas en el formato dd/mm/aaaa, por defecto se presenta la fecha del d
- Si desea continuar con el reporte presione el botón **Aceptar** sino presione **Cancelar**. En caso de no existir operaciones de alquiler durante las fechas ingresadas se mostrará el mensaje correspondiente, sino se presentarán los siguientes datos:
 - * Código de Operación
 - * Código y Nombre del Cliente
 - * Fecha de Operación
 - * Número de Películas Alquiladas
 - * Número de Películas Devueltas
 - * Ticketera de Operación

SV05R05

**Video Club "Danny"**

12-Oct-95

Reporte Periódico de Operaciones de Alquiler

Pág 1

De 05-Oct-95 A 05-Oct-95

Código	Cliente	Fecha	Alquiladas	Devueltas	No. Tick.
0002	00001 - SYLVIA PIEDRAHITA	05/10/1995	3	3	1
0002	00001 - ANGEL MERINO TORRES	05/10/1995	3	3	1
0002	00001 - CRISTOBAL PEREZ	05/10/1995	3	3	1
0003	00004 - XIMENA PEREZ	05/10/1995	2	1	4
0003	00004 - WASHINGTON MIDEROS	05/10/1995	2	1	4
0003	00004 - JAVIER VERA JIMENEZ	05/10/1995	2	1	4
Total de Operaciones :					6

Fig. 9.5 Reporte de Operaciones de Alquiler

9.4 Reporte de Pérdidas y Daños

Objetivo: Esta opción le permite obtener el reporte de las películas que hayan sido reportadas como Dañadas, Parcialmente Dañadas o Perdidas al momento de su devolución.

Como llegar a esta opción:

1. De la pantalla del menú principal escoja el botón de **Reportes**.
2. Presione el botón **Pérdidas y Daños**, y el reporte se emitirá será el siguiente (en caso de existir datos):

Cassette	Título	Cod.Cliente	Cod. Oper	Fec.Oper	Estado
A0002	DURO DE MATAR II	00004	00003	05/10/1995	C
D0003	TODO POR AMOR	00001	00002	05/10/1995	D

Fig. 9.6 Reporte de Pérdidas y Daños

- Los datos que se incluyen dentro del reporte son:
 - * Código del Cassette
 - * Título
 - * Código del Cliente
 - * Código de Operación
 - * Fecha de Operación
 - * Estado

9.5 Reporte de Multas

Objetivo: Esta opción le permite obtener el reporte de aquellos clientes que tiene una multa pendiente de pago.

Como llegar a esta opción:

1. De la pantalla del menú principal escoja el botón de **Reportes**.

2. Presione el botón **Multas**, y el reporte se emitirá será el siguiente (en caso de existir datos):


SV05R10		Video Club "Danny"	12-Oct-95
		Reporte de Clientes con Multa	Pág 1
Cliente		Valor de Multa	
00004	- WASHINGTON MIDEROS	25000	

Fig. 9.7 Reporte de Multas

- Los datos que se incluyen dentro del reporte son:
 - * Código del Cliente
 - * Nombre del Cliente
 - * Valor de la Multa

9.6 Reporte de Juegos de Nintendo

Objetivo: Esta opción le permite obtener el reporte de todos los cassettes de juegos de nintendo existentes en el Video-Club.

Como llegar a esta opción:

1. De la pantalla del menú principal escoja el botón de **Reportes**.
2. Presione el botón **Juegos de Nintendo**, y el reporte se emitirá será el siguiente (en caso de existir datos):

SV05R09



Video Club "Danny"
Reporte General de Juegos de Nintendo

12-Oct-95

Pág 1

Cód.Cass ette	Título	No. Copias	Costo
J0004	MARIO BROSS III	2	2500
J0002	KOMBAT	3	2500
J0003	THE COUNTRY	5	3000
Total de Cassettes :			3

Fig. 9.8 Reporte de Juegos de Nintendo

- Los datos que se incluyen dentro del reporte son:
 - * Código del Cassette
 - * Título
 - * Número de Copias
 - * Costo de Alquiler

9.7 Reporte de Operaciones de Devolución

Objetivo: Esta opción le permite obtener el reporte de todas las operaciones a vencer en una fecha tope especificada.

Como llegar a esta opción:

1. De la pantalla del menú principal escoja el botón de **Reportes**.
2. Presione el botón **Operaciones de Devolución**, y le presentará la siguiente pantalla:

The screenshot shows a window titled "Devoluciones por Fecha de Vcto." with a text input field labeled "Fecha de Vencimiento" containing the date "11/10/1995". Below the input field are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".

Fig. 9.9 Reporte de Operaciones de Devolución - Ingreso de Fecha

- El usuario debe digitar la fecha requerida en el siguiente formato dd/mm/aaaa, la fecha por defecto mostrada es la del día.
- Si desea continuar con el reporte presione el botón **Aceptar** sino presione **Cancelar**. En caso de que no existir operaciones a vencer en esa fecha se mostrará el mensaje correspondiente, sino se presentarán los siguientes datos:
 - * Código de Operación
 - * Código y Nombre del Cliente
 - * Fecha de Vencimiento
 - * Número de Cassettes pendientes de Devolución

SV05R08

**Video Club "Danny"**

12-Oct-95

Reporte de Devoluciones por Fecha de Vencimiento

Pág 1

Cód. Oper	Cliente	Fec. Vcto.	Cassettes Pend.
00002	00005 - SYLVIA PIEDRAHITA	10/10/1995	0
00002	00003 - ANGEL MERINO TORRES	10/10/1995	0
00002	00001 - CRISTOBAL PEREZ	10/10/1995	0
00003	00006 - XIMENA PEREZ	10/10/1995	1
00003	00004 - WASHINGTON MIDEROS	10/10/1995	1
00003	00002 - JAVIER VERA JIMENEZ	10/10/1995	1
Total de Operaciones :			6

Fig. 9.10 Reporte de Operaciones de Devolución

9.8 Reporte de Historial del Cliente

Objetivo: Esta opción le permite obtener el reporte de la historia de un cliente específico.

Como llegar a esta opción:

1. De la pantalla del menú principal escoja el botón de **Reportes**.
2. Presione el botón **Historia del Cliente**, y le presentará la siguiente pantalla:

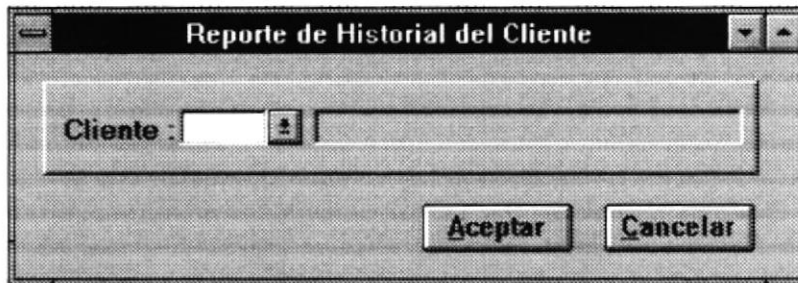


Fig. 9.11 Reporte de Historia de Cliente - Selección de Cliente

- El usuario debe seleccionar de la lista presentada un cliente.
- Si desea continuar con el reporte presione el botón **Aceptar** sino presione **Cancelar**. En caso de que el cliente no tenga historia se mostrará el mensaje correspondiente, sino se presentarán los siguientes datos:
 - * Código del Cassette
 - * Título
 - * Fecha de Alquiler
 - * Fecha de Devolución
 - * Estado de Devolución

SV05R03

**Video Club "Danny"**

12-Oct-95

Reporte de Historial del Cliente

Pág 1

C l i e n t e : 00001 CRISTOBAL PEREZ

Cassette	Título	Fec. Alquiler	Fec. Devolución	Estado
M0001	BON JOVI EN ECUADOR	05/10/1995	12/10/1995	B
D0003	TODO POR AMOR	05/10/1995	12/10/1995	D
D0004	DURMIENDO CON EL ENEMIGO	05/10/1995	12/10/1995	A
Total de Cassettes Alq. :				3

Fig. 9.12 Reporte de Historia de Cliente