

Escuela Superior Politécnica del Litoral



T
658.787
ARMm
V.2

PROGRAMA DE TECNOLOGIA EN COMPUTACION

PROYECTO DE GRADUACION

Previo a la Obtención del Título de

PROGRAMADOR EN ANALISIS DE SISTEMAS

TEMA:

Sistema de Control y Alquiler de Videos

SISCAVI

MANUAL DE USUARIO

AUTORES

Loydi Armijos Flores

Verónica Cruz López

Verónica Vallejo Espinoza

DIRECTOR

Anl. Wilson Cobeña

Año 1999

DECLARACION EXPRESA

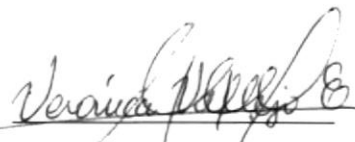
La responsabilidad de los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este proyecto nos corresponden exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma, al **PROTCOM** (Programa de Tecnología en Computación) de la “**ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL**”, (Reglamento de Exámenes y títulos Profesionales de la Espol).



Loydi Armijos Flores



Verónica Cruz López



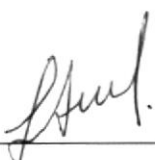
Verónica Vallejo Espinoza

FIRMA DEL DIRECTOR DEL PROYECTO


Anl Wilson Cobeña



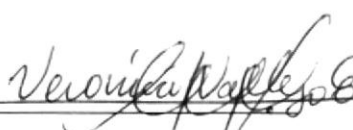
FIRMAS DE LOS AUTORES DEL PROYECTO.



Loydi Armijos Flores



Verónica Cruz López



Verónica Vallejo Espinoza



AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por habernos dado la fortaleza necesaria para poder culminar este trabajo;

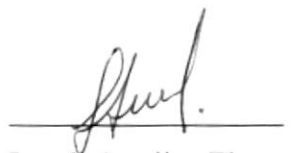
A los directivos y cuerpo de instructores de PROTCOM por sus valiosos conocimientos y sabias orientaciones impartidas en cada uno de los módulos.

Al Anl. Wilson Cobeña, Asesor del Tópico de Graduación, quien con dedicación, conocimiento y esmero nos dirigió en el desarrollo del trabajo final.

A nuestros compañeros que de alguna u otra forma han constituido un apoyo en la feliz culminación de esta carrera.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a toda mi familia por su apoyo, paciencia y comprensión durante el desarrollo de mi carrera universitaria, ya que sin ellos no hubiese tenido la fortaleza para seguir adelante y culminar así esta etapa de mi vida. A todos ustedes, Mil Gracias siempre!



Loydi Armijos Flores



DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado especialmente a mis padres y hermanos, por haber recibido de ellos su cariño y apoyo incondicional durante el desarrollo de mi carrera. A ellos por ser el pilar fundamental de mi vida, por haberme enseñado que la educación y superación personal y profesional son la mejor herencia que se puede recibir. A mis amigas por haber estado a mi lado apoyándome siempre en los buenos y malos momentos. GRACIAS !



Verónica Vallejo Espinoza

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a las personas más especiales en mi vida, que son mis padres y mi hermana, porque ellos me han incentivado y ayudado siempre durante la realización de ésta investigación. Se lo dedico con toda mi admiración y respeto que merecen ya que son un ejemplo para mi educación tanto estudiantil, como moral y siempre lo seguirán siendo. A todos mis amigos quienes siempre me han dado ánimos en todo momento para seguir adelante y culminar con esta meta.

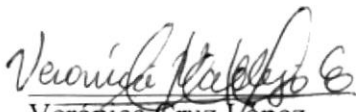

Verónica Cruz López



TABLA DE CONTENIDO

	Pag.
CAPÍTULO 1	
1 GENERALIDADES.....	1
1.1 A QUIEN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL.....	1
1.2 CONOCIMIENTOS BASICOS DE COMPUTACIÓN.....	1
1.2.1 EL COMPUTADOR	1
1.2.2 PARTES DEL COMPUTADOR.....	2
1.2.2.1 EL CPU.....	2
1.2.2.2 EL MONITOR.....	2
1.2.2.3 EL TECLADO.....	3
1.2.2.4 EL MOUSE.....	3
1.2.3 ENCENDIDO Y APAGADO DEL COMPUTADOR.....	4
1.2.3.1 ENCENDIDO DEL COMPUTADOR.....	4
1.2.3.2 APAGADO DEL COMPUTADOR.....	5
 CAPÍTULO 2	
2. INTRODUCCIÓN.....	1
2.1 ANTECEDENTES.....	1
2.2 OBJETIVOS GENERALES.....	2
2.3 OBJETIVOS PARTICULARES.....	2
2.4 ¿QUÉ ES EL SISCASI?.....	3
2.5 CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL SISCASI.....	3
 CAPÍTULO 3	
3. AMBIENTE OPERACIONAL.....	1
3.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE Y SOFTWARE.....	1
3.2 ARRANQUE DEL SISTEMA.....	2
3.2.1 PANTALLA DE SEGURIDAD.....	3
 CAPÍTULO 4	
4 OPERACIÓN.....	1
4.1 EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA.....	1
4.2 MENÚ PRINCIPAL.....	2
4.3 OBJETOS ESTÁNDARES UTILIZADOS EN LAS PANTALLAS.....	3



CAMIUS
PENAS

4.4 MENÚ SISTEMAS.....	4
4.4.1 OPCIÓN SOCIOS.....	4
4.4.1.1 INGRESO DE LOS DATOS DE UN SOCIO.....	5
4.4.1.2 CONSULTA DE LOS DATOS DE UN SOCIO.....	5
4.4.1.3 MODIFICACIÓN DE LOS DATOS DE UN SOCIO.....	6
4.4.1.4 ELIMINACIÓN DE LOS DATOS DE UN SOCIO.....	7
4.4.2 OPCIÓN EMPLEADOS.....	7
4.4.2.1 INGRESO DE LOS DATOS DE UN NUEVO EMPLEADO	8
4.4.2.2 CONSULTA DE LOS DATOS DE UN EMPLEADO.....	9
4.4.2.3 MODIFICACIÓN DE LOS DATOS DE UN EMPLEADO.....	9
4.4.2.4 ELIMINACIÓN DE LOS DATOS DE UN EMPLEADO.....	10
4.4.3 OPCIÓN DEVOLUCIONES.....	10
4.4.4 OPCIÓN ALQUILER.....	11
4.4.5 OPCIÓN PELÍCULAS.....	12
4.4.5.1 INGRESO DE LOS DATOS DE UNA PELÍCULA.....	13
4.4.5.2 CONSULTA DE LOS DATOS DE UNA PELÍCULA.....	14
4.4.5.3 MODIFICACIÓN DE LOS DATOS DE UNA PELÍCULA.....	15
4.4.5.4 ELIMINACIÓN DE LOS DATOS DE UNA PELÍCULA.....	15
4.5 MENÚ DE CONSULTAS.....	16
4.5.1 OPCIÓN DE CONSULTA DE PELÍCULAS POR CATEGORÍAS....	16
4.5.2 OPCIÓN DE CONSULTA GENERAL DE PELÍCULAS.....	18
4.5.3 OPCIÓN CONSULTA DE SOCIOS.....	19
4.5.3.1 OPCIÓN CONSULTA DE SOCIOS POR FECHA DE INSCRIPCIÓN	19
4.5.3.2 OPCIÓN CONSULTA GENERAL DE SOCIOS.....	20
4.6 MENÚ DE POLÍTICAS.....	21

ANEXOS

ÍNDICE

BIBLIOGRAFÍA

CAPÍTULO 1

GENERALIDADES

1. GENERALIDADES

1.1 A QUIÉN VA DIRIGIDO EL MANUAL ?

Este manual va dirigido al o los usuarios que manejarán del sistema de alquiler de videos SISCASI.

Entre las personas que tendrán la responsabilidad de manejar el sistema se pueden mencionar :

- ♣ Vendedor
- ♣ Administrador.
- ♣ Personal con conocimiento de computación y del sistema

1.2 CONOCIMIENTOS BÁSICOS DE COMPUTACIÓN

1.2.1 El computador

Es una herramienta electrónica que nos sirve para procesar datos, realizando cálculos matemáticos y lógicos en forma rápida a través de un conjunto de instrucciones. Este conjunto de instrucciones se denominan programas, a su vez el conjunto de programas puede constituir una aplicación que automatice procesos manuales en una compañía.

1.2.2 Partes de un computador

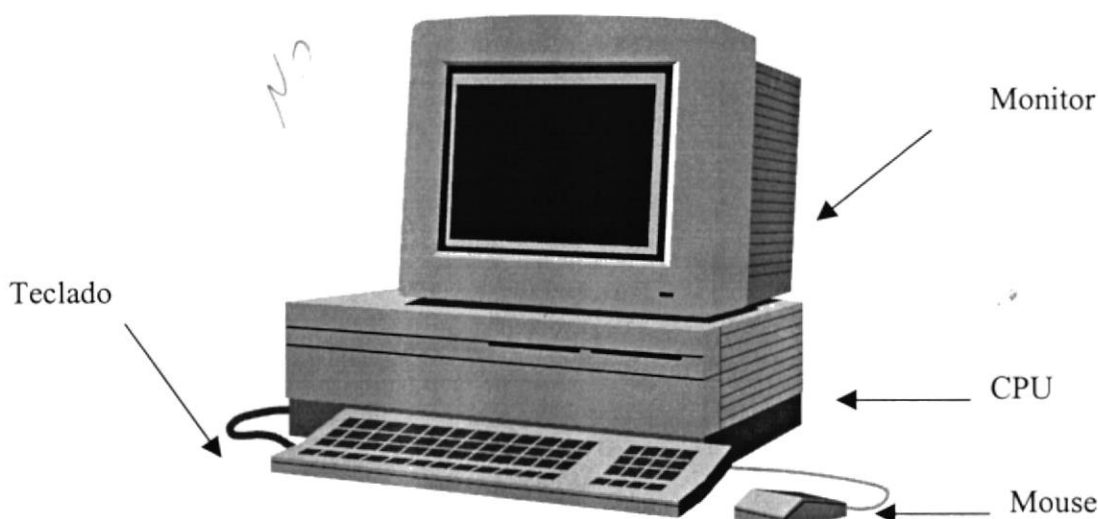


Gráfico 1.1 Partes del Computador

1.2.2.1 El cpu

Es un componente básico de la computadora, dentro de este dispositivo se localizan los elementos vitales que permiten realizar los diferentes trabajos que esta puede realizar. Aquí se encuentra la memoria de almacenamiento temporal RAM, la memoria de almacenamiento permanente o DISCO DURO, el procesador de las instrucciones, las unidades de disco flexible, las entradas de conexión para otros dispositivos (teclados, impresora, monitor, etc.)

1.2.2.2 El monitor

Es un componente de la computadora que le permite visualizar datos o información, resultado del procesamiento de la computadora a través de una ventana similar a la de un televisor.

El monitor forma parte de la televisión tradicional y se permite en varios modelos. Actualmente se utilizan monitores de alta resolución a color (capacidad gráfica de presentación en varios colores), también hay monitores de un solo color denominados monocromáticos.


1.2.2.3 El teclado

Es uno de los principales medios para el ingreso de datos al sistema por parte del usuario, es también la manera más común de introducir órdenes a la

computadora para que ésta ejecute una determinada acción o proceso. Por estas razones es necesario darle a conocer la forma en que generalmente está distribuido un teclado de la computadora que lo diferencia de las máquinas de escribir comunes.

1.2.2.4 El mouse

En el sistema que presentaremos a continuación nos será de mucha ayuda el mouse, pues el ambiente Windows así lo requiere para un rápido y fácil acceso a cada una de las opciones que nos brinda.

El usuario deberá identificar que el mouse en la pantalla aparecerá en forma de puntero o flecha , esta forma le indicará que está listo para escoger una de las opciones del menú o de la Barra de Herramientas. En caso de que la forma del mouse cambie y se convierta en un reloj de arena, le indicará que en ese momento se está procesando la información y que debe esperar; esta forma la mantiene hasta que el proceso que esté realizando llegue a su fin.

Debe presionarse el botón derecho cuando se decida a hacer una selección, mientras no lo haga mantendrá la forma de flecha.

Si la persona que va a utilizar el mouse es zurda, recomendamos que le comunique a la persona responsable de la instalación del sistema con el fin de que tome las medidas necesarias.



1.2.3 ENCENDIDO Y APAGADO DEL COMPUTADOR

1.2.3.1 Encendido del computador.

- ◆ Comience el procedimiento de encendido presionando el botón de prendido-apagado del CPU (Unidad Central de Proceso) y del MONITOR (hasta que suene), colocados en la parte superior izquierda e inferior derecha respectivamente.
- ◆ Después de que el monitor esté prendido, el cursor aparecerá en la esquina superior de la pantalla.
- ◆ El computador al iniciar le solicitará ingresar una clave, la cual será asignada a petición del usuario. Presionar ENTER luego del ingreso.
- ◆ De inmediato se podrá observar cómo se carga el Sistema Operativo WINDOWS 95, su pantalla principal e íconos del escritorio.

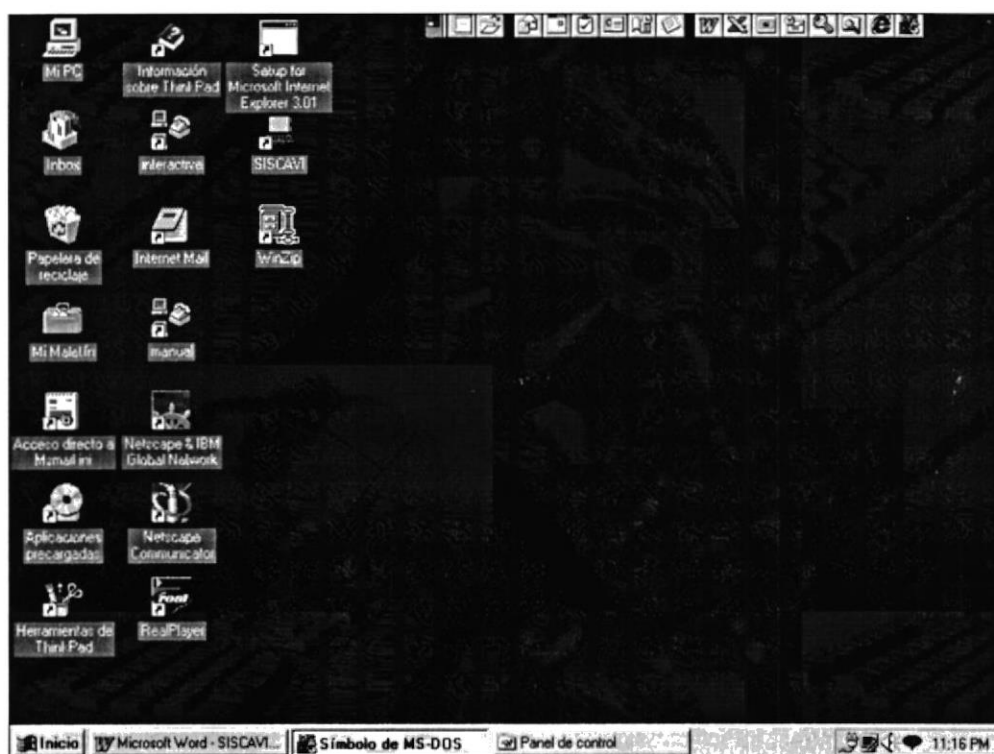


Gráfico 1.2 Pantalla de Windows con sus diversos íconos de escritorio.



1.2.3.2 Apagado del computador

- ♦ Antes de apagar el computador, debemos verificar que estén cerradas todas las aplicaciones que hayamos estado utilizando.
- ♦ Luego, damos un click con el mouse en el botón INICIO.
- ♦ Escogemos la opción de APAGAR EL SISTEMA y le damos un click.

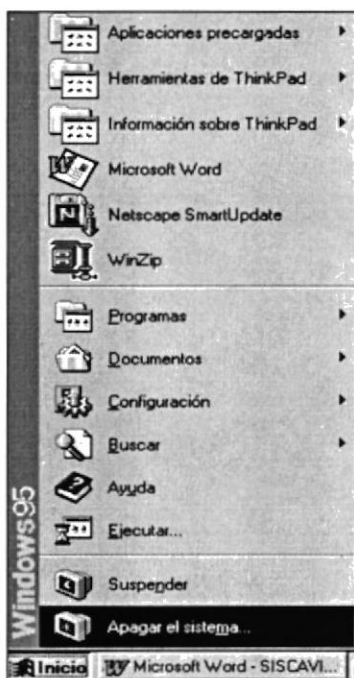


Gráfico 1.3 Menú desplegable de Windows .

- ♦ Inmediatamente nos presentará la siguiente pantalla en el que consta un cuadro de diálogo con algunas opciones de apagado y seleccionamos apagar el equipo y ACEPTAR.

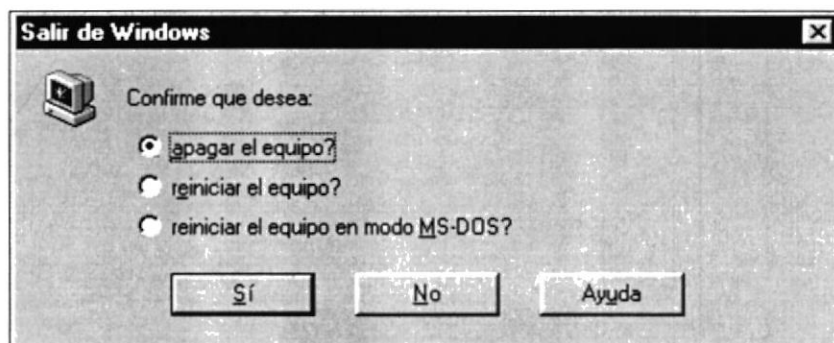


Gráfico 1.4 Pantalla de salida de Windows.

CAPÍTULO 2

INTRODUCCIÓN



2. INTRODUCCIÓN.

2.1 ANTECEDENTES.

El Sistema de Control y Alquiler de Videos (SISCAVI), fue diseñado para llevar un control de los procesos de alquiler de películas de la empresa CLASSIC VIDEOS PRODUCTIONS.

Este manual contiene la información básica de cómo se debe operar el sistema, además de las indicaciones básicas sobre su funcionamiento.

Identifica los usuarios que pueden usar el sistema y los conocimientos mínimos que deben tener para lograr una comprensión exitosa de cada una de sus opciones.

Es de suma importancia leer este manual antes y/o durante la utilización del sistema ya que lo guiará paso a paso en el manejo del mismo.

Con este manual las personas que van a operar el sistema estarán en capacidad de:

- ◆ Conocer el equipo de computación.
- ◆ Conocer los requerimientos de instalación.
- ◆ Familiarizarse con los formatos de menús.
- ◆ Operar sin ningún inconveniente cada una de las opciones de este sistema.

2.2 OBJETIVOS GENERALES.

- ♣ Aumentar el nivel de desempeño de las personas que tienen a su cargo los diferentes procesos.
- ♣ Agilizar los procesos que se realizan manualmente por medio de un sistema computarizado.
- ♣ Dotar de herramientas automatizadas para la realización de las actividades de alquiler de la empresa.
- ♣ Realizar búsquedas de información de tal forma que sean rápidas, oportunas, reflejando datos válidos y confiables, que permitan poder hacer un análisis correcto de la información que se desee manejar.
- ♣ Ejercer medidas de seguridad en la información.
- ♣ Mejorar la imagen de la empresa.

2.3 OBJETIVOS PARTICULARES.

- ♣ Ejecutar procedimientos de alquileres y devoluciones de las películas.
- ♣ Realizar consultas y reportes de acuerdo a las necesidades de la empresa.
- ♣ Establecer una medida de seguridad de acceso al sistema.
- ♣ Realizar mantenimiento de los empleados, películas y socios.
- ♣ Proveer información al usuario referente a las políticas que posee la empresa.



2.4 ¿QUÉ ES EL SISCAVI?

SISCAVI significa Sistema de Control y Alquiler de Videos. Fue desarrollado en JDK versión 1.1.7b, con la finalidad de reducir y optimizar el trabajo que puede representar al momento de llevar el registro del alquiler de películas de una tienda de videos.

El SISCAVI versión 1.0 ha sido desarrollado durante 1999 exclusivamente para la empresa CLASSIC VIDEO PRODUCTIONS.

Para poder trabajar con facilidad se necesita que entre las características que debe presentar el computador donde se instalará el sistema cuente con un mínimo de 1.2 Gb de memoria, un monitor a color, Windows 95 y un browser que permita acceder a los servicios de Internet.

2.5 CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL SISCAVI

El Sistema de Control y Alquiler de Videos le puede ayudar a llevar un control de:

- ◆ Los socios de la tienda de videos.
- ◆ Los empleados de la empresa.
- ◆ Las películas con que cuenta la tienda de videos.
- ◆ El registro de alquileres de películas.

El SISCAVI tiene muchos recursos para ayudar a su fácil aprendizaje, de esta manera no se perderá tiempo hasta aprovechar todas sus ventajas.

En caso de que suceda algún error en cualquiera de los procesos, se presentará el respectivo mensaje que le indicará el motivo de su error, pudiendo de esta manera rectificarlo de inmediato.

CAPÍTULO 3

AMBIENTE OPERACIONAL



3 AMBIENTE OPERACIONAL.

3.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE Y SOFTWARE.

HARDWARE.

Computador:

- ♣ Procesador Pentium III de 450 MHZ
- ♣ 32 o 64 MB de memoria RAM
- ♣ Disco duro de 3.2 GB (mínimo) o 4.2 GB
- ♣ Unidades de disco de 3.5" HD
- ♣ CD ROM 24X
- ♣ Monitor 14" SVGA
- ♣ Memoria cache 512 k
- ♣ Teclado extendido de 101 teclas
- ♣ Tarjeta Fax Módem de 56 kbps.

Mouse ScrollPoint

Impresora Epson FX-1170

Regulador de Voltaje

SOFTWARE.

Para un eficiente y efectivo funcionamiento del sistema se requiere de un conjunto de productos que complementarán la función del mismo:

- ♣ 1 paquete Microsoft Windows 95 o 98.
- ♣ 1 paquete Microsoft Office 97 mínimo.
- ♣ Conexión en Internet.
- ♣ 1 browser de Internet , Internet Explorer 5 o Netscape Communicator 4.5

AMBIENTE

- ♣ Acondicionador de aire.
- ♣ Escritorios para equipos de computación.

3.2 ARRANQUE DEL SISTEMA.

Iniciar el SISCAMI es sumamente sencillo, se lo puede realizar simplemente mediante el ingreso a un browser en Internet ya sea, INTERNET EXPLORER o NETSCAPE NAVIGATOR, etc, siguiendo los siguientes pasos:

- ♦ Hacer doble click sobre el ícono del browser que se tenga instalado, Internet Explorer o Netscape Navigator.



Gráfico 3.1 Ícono del browser Netscape Navigator.

- ♦ En ese momento aparecerá la pantalla del navegador, entonces mediante el mouse o el teclado con las teclas ALT + la letra subrayada de cada opción seleccionamos de la barra de menú la opción File(Archivo), aparecerán varias opciones más, de las cuales se escogerá Open(Abrir).

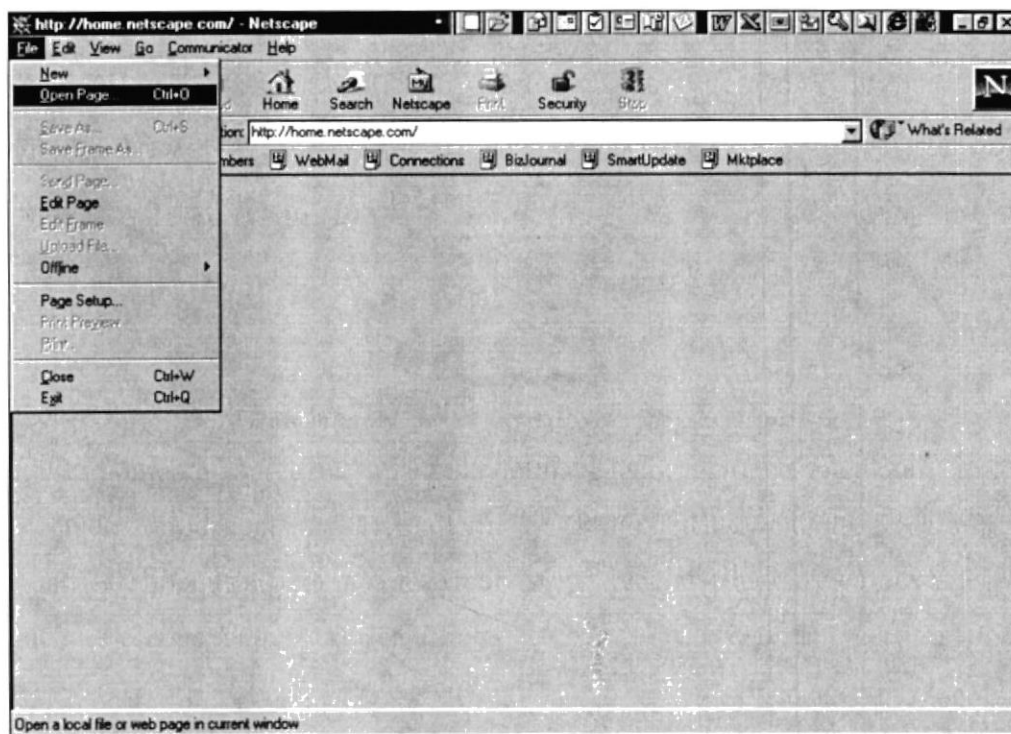


Gráfico 3.2 Pantalla del Netscape Navigator.

- ♦ Entonces se digitará la ruta de dirección donde se encuentra el archivo con extensión .html, y se digita OPEN para que se ejecute. En caso de no saber la ruta exacta del archivo se puede ayudar dando click en el botón CHOOSE FILE y seleccionar el directorio donde se encuentra el archivo HTML.

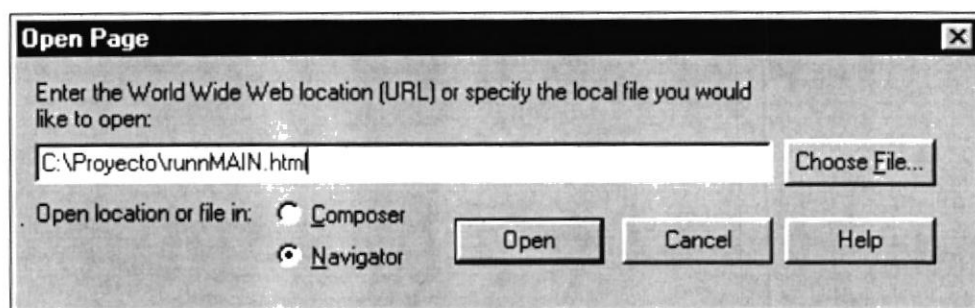


Gráfico 3.3 Pantalla del Netscape para abrir un archivo con extensión html.

3.2.1 Pantalla de seguridad.

Al ingresar al SISCAVI, deberemos ingresar el usuario y presionar la tecla TAB para poder ingresar la clave. Luego de esto, presionamos ENTER e ingresamos al sistema si la clave y usuario son correctos.

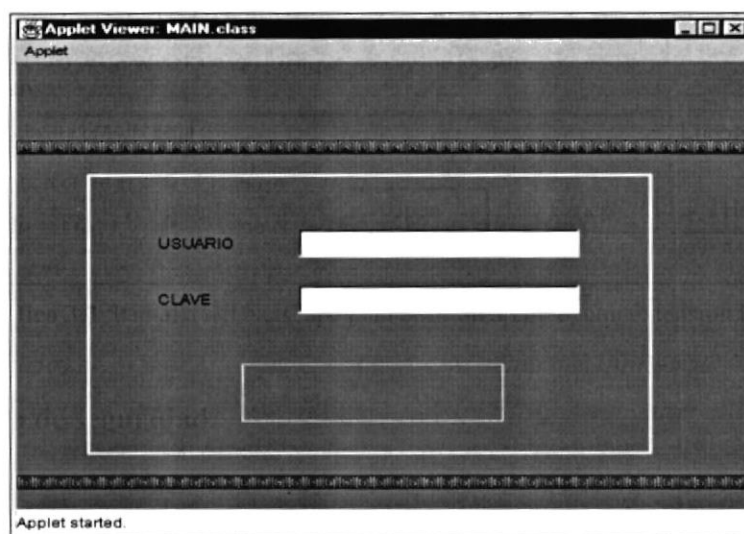


Gráfico 3.4 Pantalla de Seguridad del Sistema.

CAPÍTULO 4

OPERACIÓN



4. OPERACIÓN.

4.1 EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA.

Para facilitar el manejo de las opciones de nuestro sistema y hacerlo más amigable en su presentación, las pantallas que hemos utilizado constan de una serie de componentes cuyo significado será explicado detalladamente en este manual, para así lograr su rápida familiarización en su uso.

Entre los principales componentes tenemos un menú desplegable que ayudará a quienes operen el sistema a acceder con mayor agilidad a los datos que requieran, en el menor tiempo posible. El mouse nos será también de mucha ayuda al escoger cada una de las opciones que nos brinda el sistema.

Tenemos también los botones de selección, los cuales se activarán al hacer un click sobre ellos e inmediatamente nos permitirán confirmar o cancelar cualquier proceso de ingreso, eliminación y actualización de los datos. A parte se tendrán listados desplegables mediante los cuales se podrán seleccionar datos u opciones que se requieran para la operación.



4.2 MENÚ PRINCIPAL.

Al ingresar al sistema aparece una pantalla de presentación del sistema y las diferentes opciones del menú principal.



Gráfico 4.1 Menú Principal del Sistema

A continuación se describen los botones tradicionales de una ventana de windows.



Botón que al hacer un click con el mouse sobre él, permite minimizar la pantalla activa.



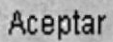
Botón que al hacer un click con el mouse sobre él, permite maximizar o tener la pantalla al 100% de su tamaño.



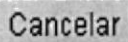
Botón que al hacer un click con el mouse sobre él, permite cerrar o desaparecer la pantalla activa.

4.3 OBJETOS ESTÁNDARES UTILIZADOS EN LAS PANTALLAS.

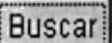
Todos los botones podrán ser activados haciendo un click con el mouse sobre uno de ellos.

Aceptar

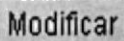
Guarda la información que se ha ingresado en cada uno de los campos para luego aparecer en blanco cada uno de éstos para un nuevo ingreso.

Cancelar

Permite finalizar cualquier instrucción seleccionada con anterioridad.

Buscar

Permite realizar la búsqueda de la información según los datos ingresados.

Modificar

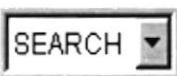
Permite modificar cualquiera de los datos de un registro ingresados anteriormente.

Borrar

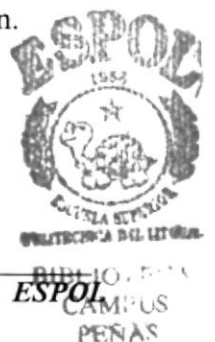
Este botón sirve para borrar la información de un registro.

 >>

Permite avanzar entre registros para ver la información.

SEARCH

El cuadro de selección permite presentar una lista de las opciones de la pantalla como insertar o consultar(search) información.



4.4 MENÚ DE SISTEMAS.

Para acceder a este menú desplegable se presiona el botón izquierdo del mouse en la opción Sistemas.



Gráfico 4.2 Opción SISTEMAS del Menú Principal

El primer menú desplegable de nuestro sistema le presentará 6 opciones diferentes, cada una de las cuales tiene un propósito definido, los cuales detallaremos a continuación:

4.4.1 Opción socios.

Esta opción me permite realizar el mantenimiento de los socios, es decir, el ingreso, modificación, eliminación de los datos personales del socio. Además tiene una opción interesante y muy importante como es la de consulta de acuerdo al campo que se seleccione ya sea, de acuerdo al id(identificación), nombre o dirección del socio.

Gráfico 4.3 Pantalla de ingreso de datos de un Socio.

4.4.1.1 Ingreso de los datos de un socio.

- ♦ Para ingresar un nuevo socio al sistema, primeramente presionamos en el cuadro de selección ubicado en la parte inferior derecha de la pantalla a opción INSERT.

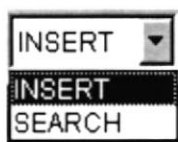


Gráfico 4.4 Cuadro de Selección para el ingreso de un socio.

- ♦ A continuación comenzamos a introducir los datos personales del socio, y presionamos ACEPTAR para que almacene la información en la base de datos.
- ♦ El campo Id (Identificación del socio) deberá digitarse de acuerdo al estándar de codificación especificado en el manual de Diseño del Sistema.
- ♦ Si hemos ingresado un código de algún socio ya existente, el sistema presentará el siguiente mensaje por pantalla:

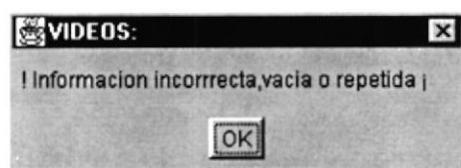


Gráfico 4.5 Mensaje de advertencia que indica que la información es incorrecta.

4.4.1.2 Consulta de los datos de un socio.

- ♦ Para consultar los datos de un socio en el sistema, escogemos en el cuadro de selección ubicado en la parte inferior derecha de la pantalla la opción, SEARCH haciendo click en el mismo para que se active.



Gráfico 4.6 Cuadro de Selección para la Consulta de un Socio.

- ♦ A continuación escogemos el campo por el cual queremos consultar los datos del socio, ya sea : por id(identificación), por nombre o dirección.



Gráfico 4.7 Cuadro de Selección para la consulta de datos de un socio.

- ◆ Inmediatamente se activará el cuadro de texto para ingreso del dato, de acuerdo al criterio de búsqueda del socio especificado anteriormente.
- ◆ Luego de esto, se debe hacer click en el botón BUSCAR para ejecutar la acción.
- ◆ En caso de no existir o digitar mal los datos ingresado, el sistema presentará una pantalla de advertencia, con el siguiente mensaje:

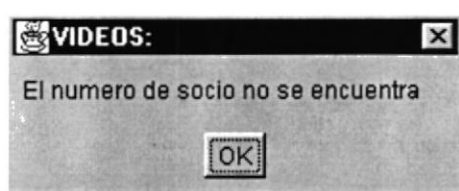


Gráfico 4.8 Mensaje que indica que el código del socio no existe.

4.4.1.3 Modificación de los datos de un socio.

- ◆ Para modificar los datos de un socio en el sistema, realizamos previamente la búsqueda del registro e inmediatamente realizamos el cambio requerido y damos un click en el botón MODIFICAR.
- ◆ El sistema presentará la siguiente pantalla como confirmación de que la información ha sido actualizada.

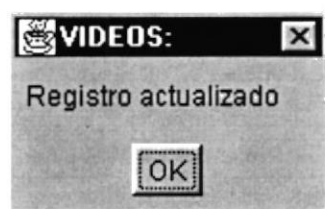


Gráfico 4.9 Mensaje de actualización del registro.

4.4.1.4 Eliminación de los datos de un socio.

- ◆ Para eliminar los datos de un socio en el sistema, realizamos previamente la búsqueda del registro e inmediatamente damos un click en el botón BORRAR.
- ◆ El sistema presentará la siguiente pantalla como confirmación de que el registro ha sido eliminado.

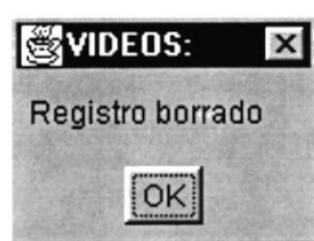


Gráfico 4.10 Mensaje de eliminación del registro.

En caso de que el socio que se desea eliminar tiene alguna deuda pendiente con la tienda de videos, el sistema presentará el siguiente mensaje:

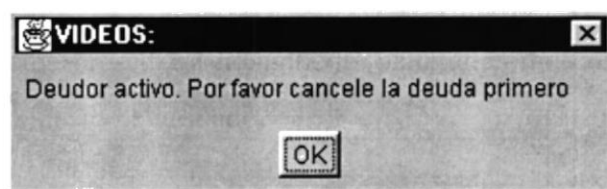


Gráfico 4.11 Mensaje de error al eliminar el registro.

4.4.2 Opción empleados.

Esta opción me permite realizar el mantenimiento de los empleados, es decir, el ingreso, modificación, eliminación de los datos personales del empleado. Además tiene una opción interesante y muy importante como es la de consulta de acuerdo al campo que se seleccione ya sea, de acuerdo al id(identificación), nombre o dirección del socio.

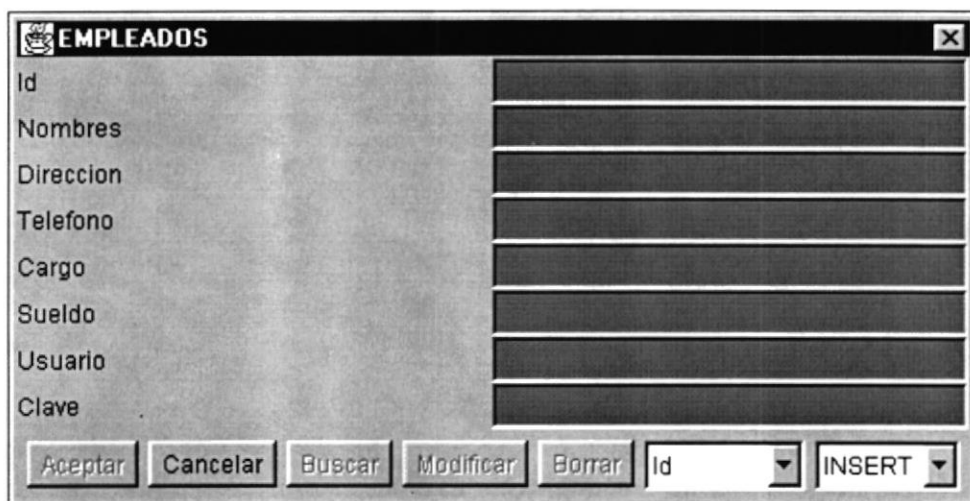
A screenshot of a software window titled "EMPLEADOS" with a close button (X) in the top right corner. The window contains a list of labels on the left and corresponding input fields on the right: "Id", "Nombres", "Direccion", "Telefono", "Cargo", "Sueldo", "Usuario", and "Clave". At the bottom of the window, there is a row of buttons: "Aceptar", "Cancelar", "Buscar", "Modificar", "Borrar", followed by a dropdown menu currently showing "Id", and another dropdown menu labeled "INSERT".

Gráfico 4.12 Pantalla para el ingreso de datos de un empleado.

4.4.2.1 Ingreso de los datos de un nuevo empleado.

- ◆ Para ingresar un nuevo socio al sistema, primeramente presionamos en el cuadro de selección ubicado en la parte inferior derecha de la pantalla a opción INSERT.

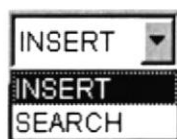


Gráfico 4.13 Cuadro de selección para el ingreso de un nuevo empleado.

- ◆ A continuación comenzamos a introducir los datos personales del empleado, y presionamos ACEPTAR para que almacene la información en la base de datos.
- ◆ El campo Id (Identificación del empleado) deberá digitarse de acuerdo al estándar de codificación especificado en el manual de Diseño del Sistema.
- ◆ Si hemos ingresado un código de algún empleado ya existente, el sistema presentará el siguiente mensaje por pantalla:

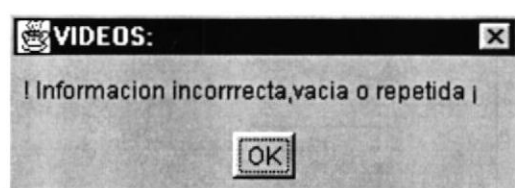


Gráfico 4.14 Mensaje de error al ingresar un nuevo empleado.

4.4.2.2 Consulta de los datos de un empleado.

- ◆ Para consultar los datos de un empleado en el sistema, escogemos en el cuadro de selección ubicado en la parte inferior derecha de la pantalla la opción SEARCH, haciendo click en el mismo para que se active.



Gráfico 4.15 Cuadro de selección para consultar datos de un empleado.

- ◆ A continuación escogemos el campo por el cual queremos consultar los datos del empleado, ya sea : por id(identificación), por nombre o dirección.



Gráfico 4.16 Cuadro de selección para escoger el criterio de consulta.

- ◆ Inmediatamente se activará el cuadro de texto para ingreso del dato, de acuerdo al criterio de búsqueda del empleado especificado anteriormente.
- ◆ Luego de esto, se debe hacer click en el botón BUSCAR para ejecutar la acción.
- ◆ En caso de no existir o digitar mal el datos ingresado, el sistema presentará una pantalla de advertencia, con el siguiente mensaje:

4.4.2.3 Modificación de los datos de un empleado.

- ◆ Para modificar los datos de un empleado en el sistema, realizamos previamente la búsqueda del registro e inmediatamente realizamos el cambio requerido y damos un click en el botón MODIFICAR.
- ◆ El sistema presentará la siguiente pantalla como confirmación de que la información ha sido actualizada.



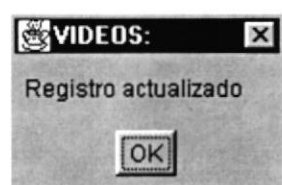


Gráfico 4.17 Mensaje de actualización del registro.

4.4.2.4 Eliminación de los datos de un empleado.

- ♦ Para eliminar los datos de un empleado en el sistema, realizamos previamente la búsqueda del registro e inmediatamente damos un click en el botón BORRAR.
- ♦ El sistema presentará la siguiente pantalla como confirmación de que el registro ha sido eliminado.

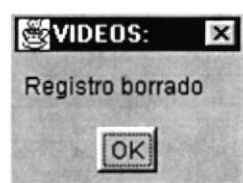


Gráfico 4.18 Mensaje de eliminación del registro.

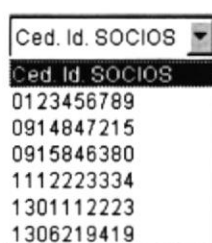
4.4.3 Opción devoluciones.

- ♦ Esta opción me permite llevar el registro de todas las devoluciones de las películas alquiladas por los clientes. Además calcula el valor que el cliente debe cancelar por mora, de acuerdo a la fecha límite de entrega registrada en el alquiler.

A screenshot of a window titled "DEVOLUCIONES" with a close button (X) in the top right corner. The window contains several input fields and buttons. At the top, there are two dropdown menus: "Ced. Id. SOCIOS" and "PELICULAS". Below them is a text field labeled "Nombres". Under "Nombres" is a text field labeled "Lim Fecha". Below "Lim Fecha" are three text fields: "Precio", "Mora", and "Total". At the bottom, there are two buttons: "Cancelar" and "Pagar".

Gráfico 4.19 Pantalla de Devoluciones de películas.

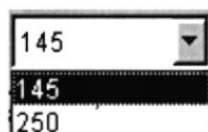
- ♦ En el listado desplegable del Id de los socios, se escogerá la identificación del cliente que va a devolver la película.



Ced. Id. SOCIOS
0123456789
0914847215
0915846380
1112223334
1301112223
1306219419

Gráfico 4.20 Cuadro de selección para escoger el número de cédula del socio.

- ♦ A continuación se seleccionará el código de la película que el socio va a devolver, haciendo click en esta opción.

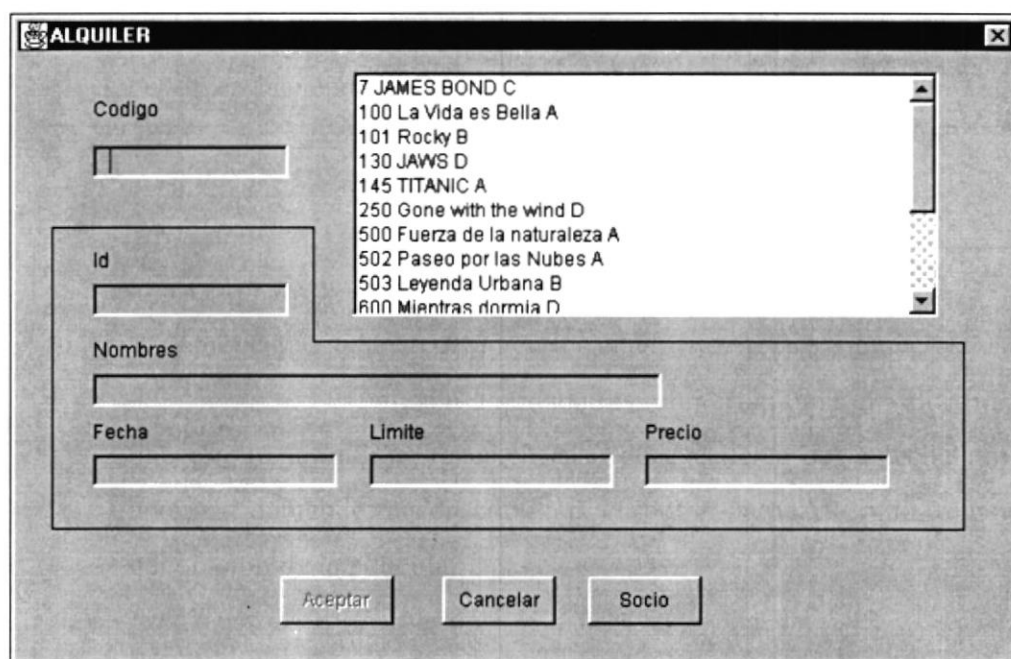


145
145
250

Gráfico 4.21 Cuadro de selección para escoger la película que se va a devolver.

- ♦ Automáticamente aparecerán en los cuadros de textos siguientes los datos del socio y de la película alquilada, así como también el valor por mora que el cliente pudiera tener en caso de excederse de la fecha límite de entrega; debiendo hacer click en el botón PAGAR para registrar la devolución de la película.

4.4.4 Opción alquiler.



ALQUILER

Codigo:

Id:

Nombres:

Fecha: Limite: Precio:

7 JAMES BOND C
100 La Vida es Bella A
101 Rocky B
130 JAWS D
145 TITANIC A
250 Gone with the wind D
500 Fuerza de la naturaleza A
502 Paseo por las Nubes A
503 Leyenda Urbana B
600 Mientras dormia D

Aceptar Cancelar Socio

Gráfico 4.22 Pantalla de alquiler de películas.

- ♦ Esta opción nos permite llevar un control de los alquileres de películas que van a realizar los socios.

- ♦ Para escoger el código de la película que va a ser alquilada deberemos hacer doble click en el nombre de la película que se encuentra el listado desplegable.

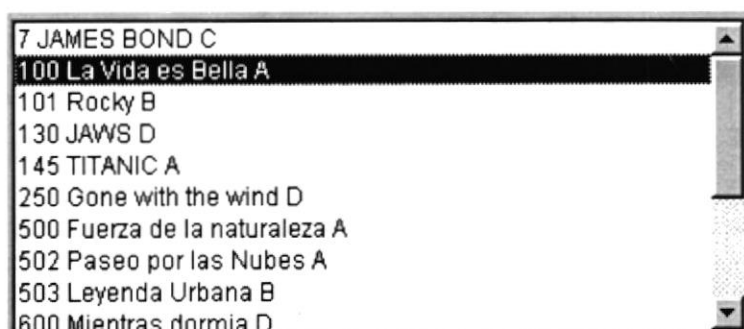


Gráfico 4.23 Menú desplegable para seleccionar la película que se desea alquilar.

- ♦ A continuación será necesario ingresar la identificación de un socio existente, luego dar un click en el botón SOCIO para que aparezca el nombre del socio que va a alquilar la película. De igual manera aparecerán los cuadros de texto que se encuentran a continuación: la fecha de alquiler, devolución y precio de la película respectivamente.

4.4.5 Opción películas.

Esta opción me permite realizar el mantenimiento de las películas, es decir, el ingreso, modificación, eliminación de las películas existentes en la tienda de videos. Además tiene una opción interesante y muy importante como es la de consulta de acuerdo al campo que se seleccione ya sea, de acuerdo al id(identificación), nombre o dirección del socio.



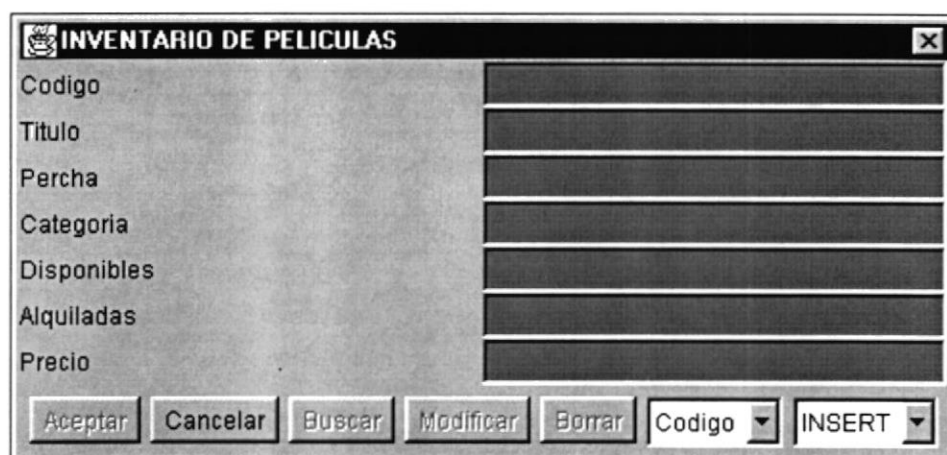


Gráfico 4.24 Pantalla para el ingreso de los datos de una película.

4.4.5.1 Ingreso de los datos de una película.

- ◆ Para ingresar una nueva película al sistema, primeramente presionamos en el cuadro de selección ubicado en la parte inferior derecha de la pantalla a opción INSERT.

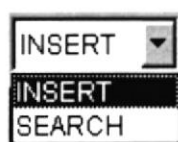


Gráfico 4.25 Cuadro de selección para el ingreso de una nueva película.

- ◆ A continuación comenzamos a introducir los datos de la película, y presionamos ACEPTAR para que almacene la información en la base de datos.
- ◆ El campo código de la película deberá digitarse de acuerdo al estándar de codificación especificado en el manual de Diseño del Sistema.
- ◆ Si hemos ingresado un código de alguna película ya existente, el sistema presentará el siguiente mensaje por pantalla:

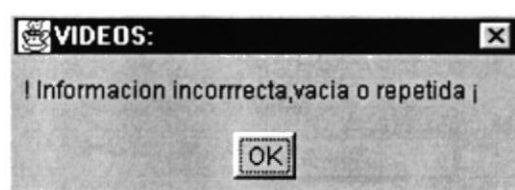


Gráfico 4.26 Mensaje de error al ingresar datos de la película.

4.4.5.2 Consulta de los datos de una película.

- ◆ Para consultar los datos de una película en el sistema, escogemos en el cuadro de selección ubicado en la parte inferior derecha de la pantalla la opción SEARCH, haciendo click en el mismo para que se active.



Gráfico 4.27 Cuadro de selección para la consulta de datos de una película.

- ◆ A continuación escogemos el campo por el cual queremos consultar los datos de la película, ya sea : por código o título.



Gráfico 4.28 Cuadro de selección para escoger el criterio de búsqueda.

- ◆ Inmediatamente se activará el cuadro de texto para ingreso del dato, de acuerdo al criterio de búsqueda de la película especificado anteriormente.
- ◆ Luego de esto, se debe hacer click en el botón BUSCAR para ejecutar la acción.
- ◆ En caso de no existir o digitar mal el datos ingresado, el sistema presentará una pantalla de advertencia, con el siguiente mensaje:

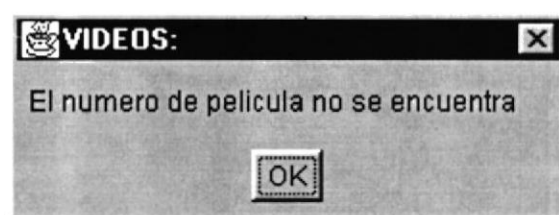


Gráfico 4.29 Mensaje que indica que la película no existe.

4.4.5.3 Modificación de los datos de una película.

- ◆ Para modificar los datos de una película en el sistema, realizamos previamente la búsqueda del registro e inmediatamente realizamos el cambio requerido y damos un click en el botón MODIFICAR.
- ◆ El sistema presentará la siguiente pantalla como confirmación de que la información ha sido actualizada.

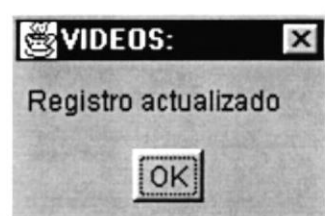
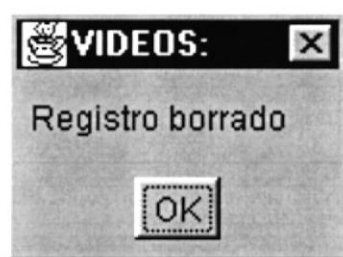


Gráfico 4.30 Mensaje de actualización del registro.

4.4.5.4 Eliminación de los datos de una película.

- ◆ Para eliminar los datos de una película en el sistema, realizamos previamente la búsqueda del registro e inmediatamente damos un click en el botón BORRAR.
- ◆ El sistema presentará la siguiente pantalla como confirmación de que el registro ha sido eliminado.



4.31 Mensaje de eliminación de un registro.

4.5 MENÚ DE CONSULTAS.

Para realizar consultas de cualquier tipo de información, será necesario hacer un click en la opción de Consultas del sistema, que tendrá dos opciones: PELÍCULAS y SOCIOS.



Gráfico 4.32 Opciones del Menú de Consulta del Sistema.

4.5.1 Opción de consulta de película por categorías.

Para acceder a este tipo de consulta, debemos hacer click en el menú de consultas, luego en películas donde aparecerá un listado desplegable que contendrá todas las categorías de películas existentes en la tienda de videos, escogeremos a continuación la categoría que deseamos consultar.

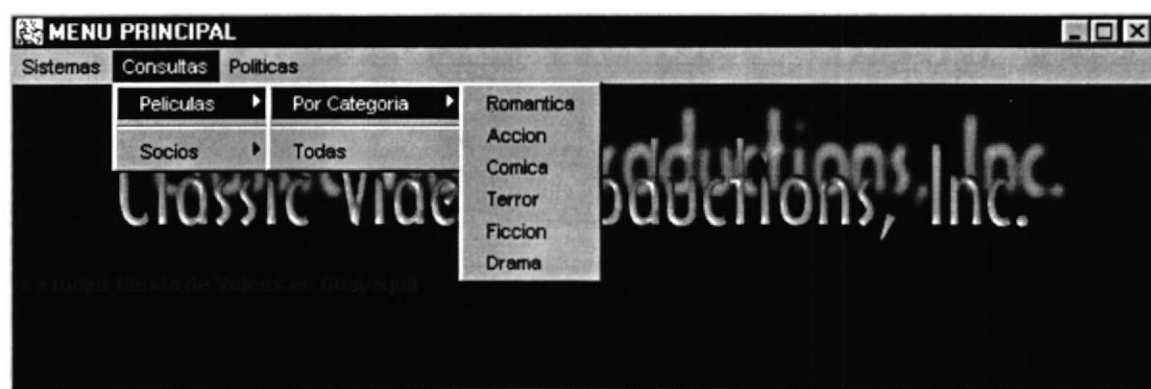
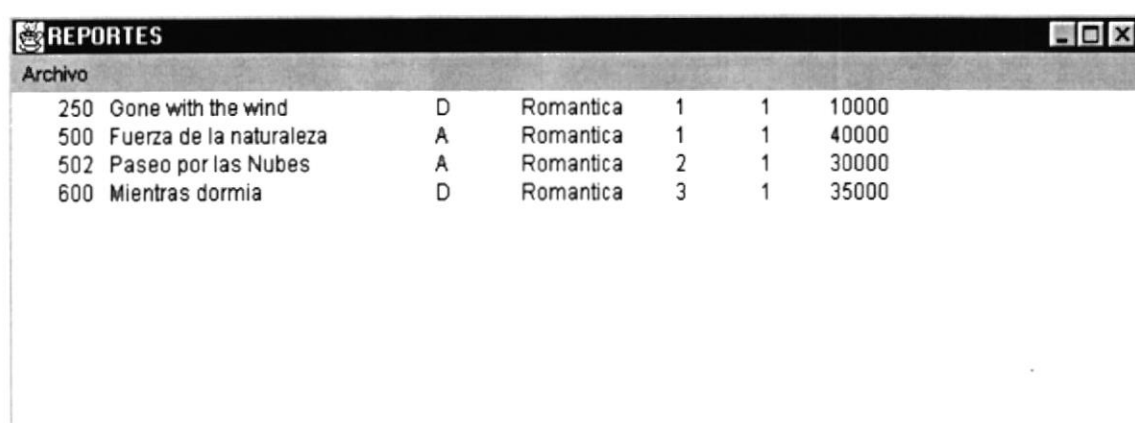


Gráfico 4.33 Menú de Consulta de películas.

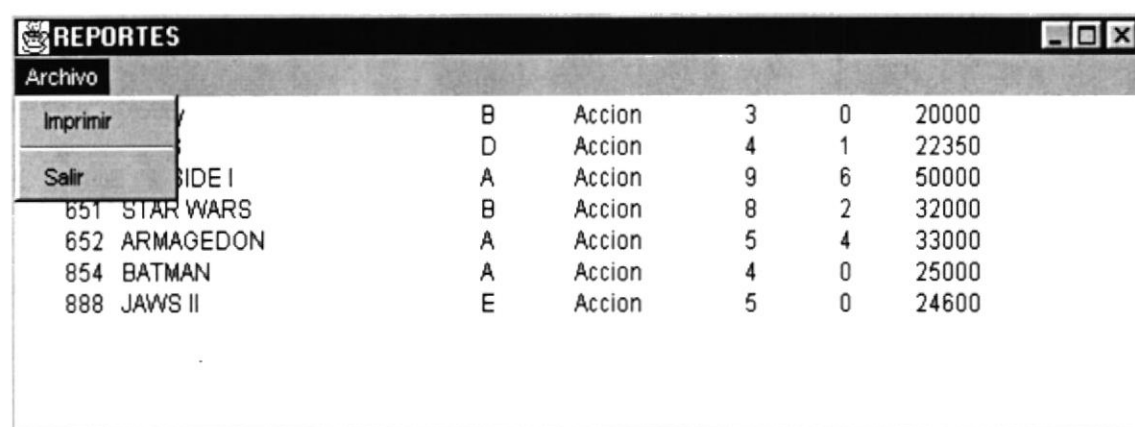
Luego de escoger la categoría de la película por la cual se quiere hacer la consulta, nos aparecerá un listado de las mismas con sus datos respectivos como código, nombre, su estado, categoría, etc., de la siguiente manera:



REPORTES						
Archivo						
250	Gone with the wind	D	Romantica	1	1	10000
500	Fuerza de la naturaleza	A	Romantica	1	1	40000
502	Paseo por las Nubes	A	Romantica	2	1	30000
600	Mientras dormia	D	Romantica	3	1	35000

Gráfico 4.34 Reporte de Películas por categoría.

Además, si el usuario necesita imprimir un reporte de esta consulta, podrá hacer uso de la opción IMPRIMIR del menú Archivo que se encuentra dentro de la misma consulta, como se muestra a continuación, caso contrario de no querer realizar ningún reporte, se podrá escoger la opción SALIR o dar un click con el mouse en el botón de cerrar ventana que permitirá regresar al menú principal de forma inmediata.



REPORTES						
Archivo						
Imprimir		B	Accion	3	0	20000
		D	Accion	4	1	22350
Salir		A	Accion	9	6	50000
SIDE I		B	Accion	8	2	32000
651	STAR WARS	A	Accion	5	4	33000
652	ARMAGEDON	A	Accion	4	0	25000
854	BATMAN	E	Accion	5	0	24600
888	JAWS II					

Gráfico 4.35 Impresión del Reporte de películas por categoría.

4.5.2 Opción de consulta general de películas.

Para acceder a este tipo de consulta, debemos hacer click en el menú de consultas, luego en películas y escoger la opción TODAS.



Gráfico 4.36 Menú de Consulta de películas.

Luego de hacer la selección de la consulta, nos aparecerá un listado de las mismas con sus datos respectivos como código, nombre, su estado, categoría, etc., de la siguiente manera:

REPORTES						
Archivo						
100	La Vida es Bella	A	Comica	5	0	30000
101	Rocky	B	Accion	3	0	20000
130	JAWS	D	Accion	4	1	22350
145	TITANIC	A	Romantica	3	2	30000
250	Gone with the wind	D	Romantica	1	1	10000
500	Fuerza de la naturaleza	A	Romantica	1	1	40000
502	Paseo por las Nubes	A	Romantica	2	1	30000
503	Leyenda Urbana	B	Terror	2	1	30000
600	Mientras dormia	D	Romantica	3	1	35000
650	EPOSIDE I	A	Accion	9	6	50000
651	STAR WARS	B	Accion	8	2	32000
652	ARMAGEDON	A	Accion	5	4	33000
854	BATMAN	A	Accion	4	0	25000
888	JAWS II	E	Accion	5	0	24600

Gráfico 4.37 Reporte de todas las películas.

4.5.3 Opción consulta de socios.

Para acceder a este tipo de consulta, debemos hacer click en el menú de consultas que tendrá dos opciones dentro de su menú desplegable, luego seleccionamos el tipo de consulta, como se presenta en la siguiente pantalla:

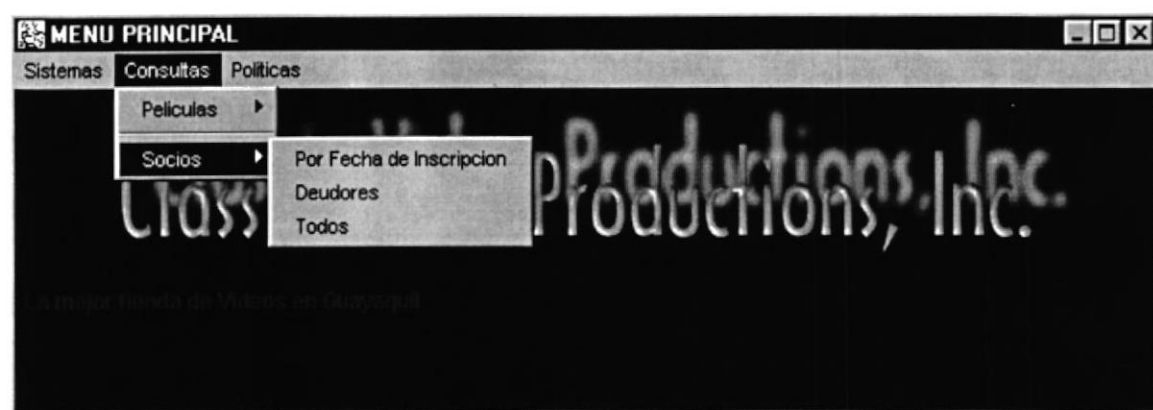


Gráfico 4.38 Opción de Consulta de socios.

4.5.3.1 Opción consulta de socios por fecha de inscripción.

Para consultar todos los socios ingresados de acuerdo a una fecha determinada, deberá ingresar la fecha requerida de acuerdo al siguiente formato.

A screenshot of a dialog box titled 'Dato: FECHA'. It contains three input fields: 'día('d')' with the value '6', 'mes('m')' with the value '6', and 'año('yyy')' with the value '1999'. Below these fields is an 'OK' button.

Gráfico 4.39 Pantalla para la consulta de socios por fecha de inscripción.

Luego damos un click en el botón OK e inmediatamente aparecerá el reporte de todos los socios ingresados de acuerdo a la fecha de inscripción antes ingresada.

4.5.3.2 Opción consulta general de socios.

Para poder obtener este listado, deberemos hacer click en el menú Consulta, luego seleccionar la opción Socios haciendo un click con el mouse y se desplegarán 3 opciones, de las cuales escogeremos TODOS.

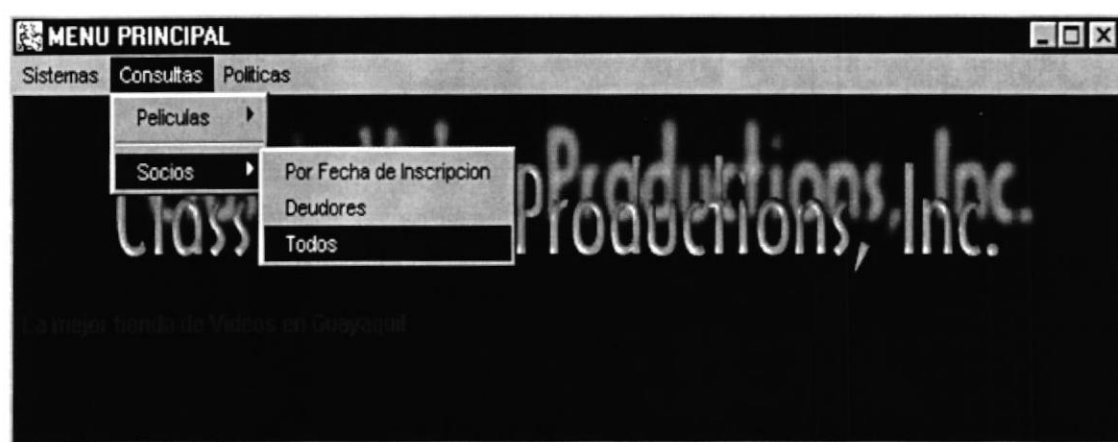


Gráfico 4.40 Opción de Consulta de Socios.

Al dar un click en TODOS, se presentará por pantalla el siguiente reporte:

The screenshot shows a window titled 'REPORTES' with a tab labeled 'Archivo'. It displays a table with five columns: ID, Name, ID, Address, and Date. The data is as follows:

ID	Nombre	ID	Dirección	Fecha
0915846380	Veronica Leticia Cruz Lopez	438194	Coviem mz 20	5/6/1999
1112223334	Roberto Castro	111222	URDESA	6/6/1999
1301112223	Ana Alexandra Alvarado	xxxxxx	URDESA	4/6/1999
1306219419	Felipe Arteaga	511414	9 de Octubre y Ave. del Ejercito	4/6/1999

Gráfico 4.41 Reporte de los datos personales de los socios.



4.6 MENÚ DE POLÍTICAS.

Para realizar la consulta de las políticas de la tienda de videos, será necesario hacer un click en la opción de POLÍTICAS.



Gráfico 4.42 Opción para visualizar las reglas de la empresa.

Para poder visualizar las REGLAS existentes en la tienda de videos damos un click en esta opción y el sistema importará un archivo de MICROSOFT WORD, el que automáticamente será abierto para consulta del usuario.

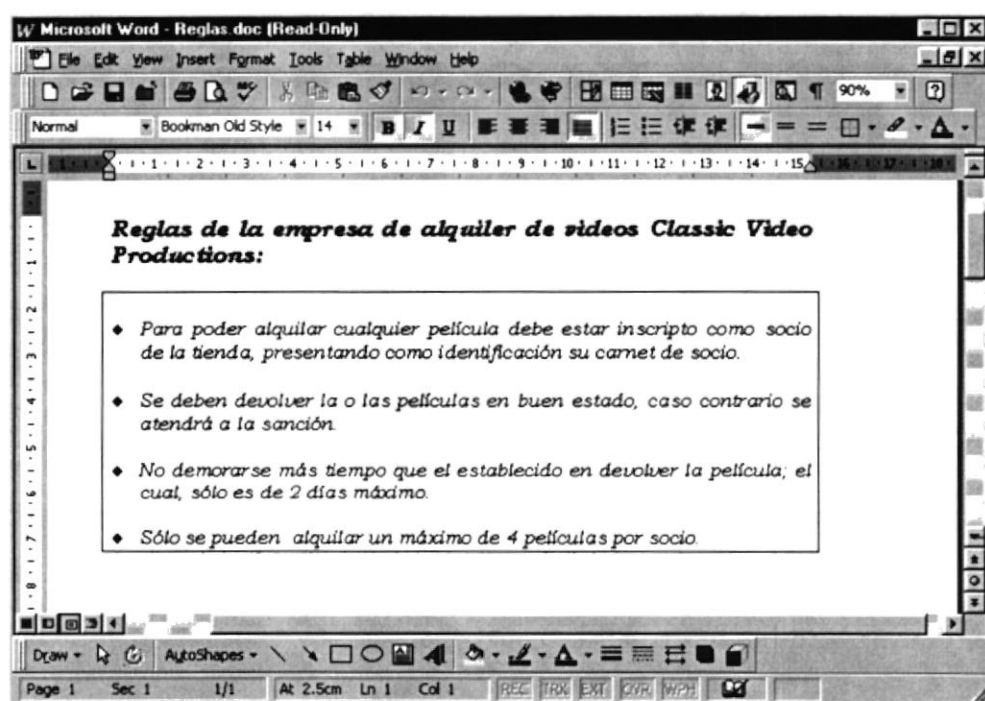


Gráfico 4.43 Documento en word que nos permite visualizar las reglas de la empresa.

Para poder visualizar las SANCIONES impuestas por la tienda de videos damos un click en esta opción y el sistema importará un archivo de MICROSOFT WORD, el que automáticamente será abierto para consulta del usuario.

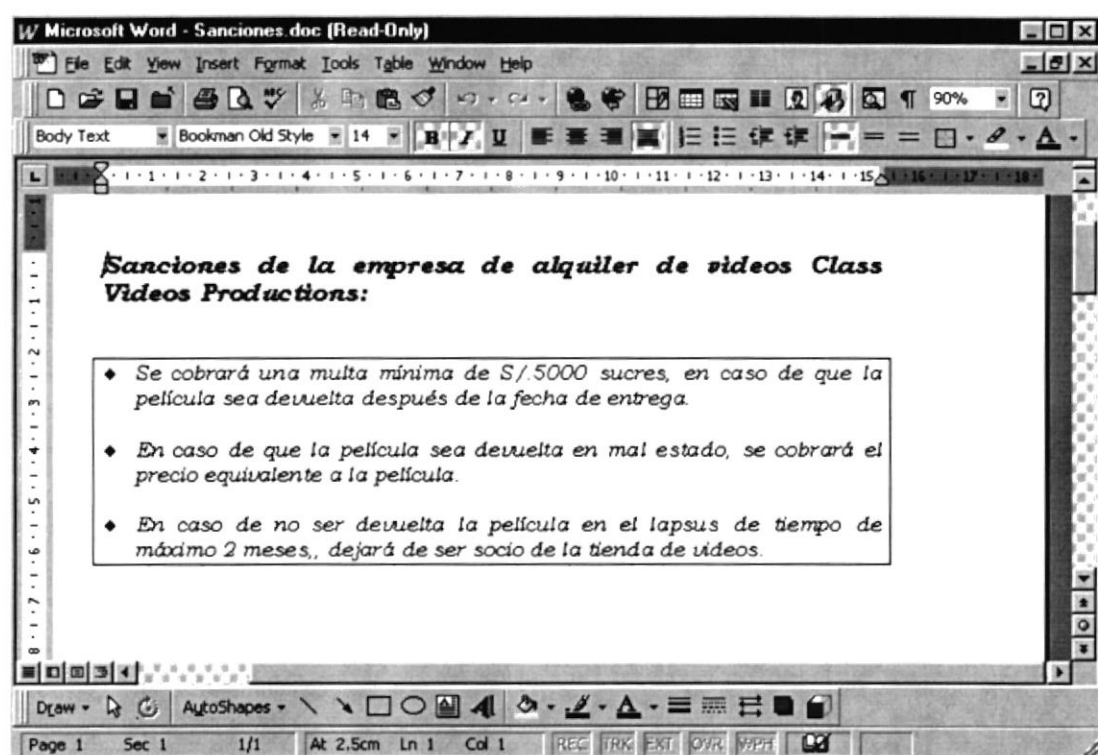


Gráfico 4.44 Documento en word que nos permite visualizar las sanciones de la empresa.

✓



7

ANEXOS



GLOSARIO DE TÉRMINOS

Almacenamiento	Término que describe a un dispositivo o medio capaz de aceptar datos, conservarlos y proporcionarlos cuando se soliciten posteriormente.
Applet	Es una pequeña aplicación accesible a un servidor de internet, que se transporta por la red, se instala automáticamente y se ejecuta como un documento Web.
Archivo	Colección de registros de datos relacionados, organizados de una manera específica.
Browser	Es un programa o navegador que permite visualizar y acceder a los servicios de Internet por medio de interfaz gráfica.
Campo	Conjunto de caracteres que forman parte de un registro.
Contraseña	Serie de letras y números que el usuario establece para restringir el acceso a su sistema o a su equipo.
Computador	Sistema electrónico, manipulados de símbolos, diseñado y organizado para aceptar y almacenar automáticamente datos de entrada, procesarlos y producir resultados de salida bajo la dirección de un programa de instrucciones almacenadas.
CPU	Unidad central de procesamiento, corazón de una computadora de propósito general que controla la interpretación y ejecución de las instrucciones. No incluye la interfaz, memoria principal o los periféricos. También controla a las unidades de entrada y salida y los accesorios auxiliares.

Datos	Término que se emplea generalmente para designar algunos o todos los hechos, números, letras, símbolos, etc; que pueden ser procesados o producidos por una computadora.
Ícono	Símbolo gráfico visualizado en la pantalla que un usuario puede señalar con un dispositivo.
Interfaz	Frontera definida entre elementos del sistema definidos por características comunes de interconexión física, características de señales y significados de las señales intercambiadas.
Internet	Es una red de comunicación mundial, mediante la cual puede acceder o tener información desde cualquier parte del mundo, sobre cualquier tema.
Menú desplegable	Es una pantalla, menú que emerge en dirección descendente a partir de un determinado punto o línea de la pantalla.
Mouse	Dispositivo manual, separado del teclado, empleado para controlar la posición del cursor en una pantalla. A medida de que el ratón se desplaza a lo largo de la superficie de la mesa, su posición relativa se aproxima a la posición del cursor.
Password	Palabra o cadena de caracteres única que debe ser proporcionada por un programa, un operador de computadora o un usuario para cumplir con los requerimientos de seguridad antes de lograr acceso al sistema.

Sistema	Conjunto organizado de partes y procedimientos unidos por una interacción ordenada para la realización de una función.
Sistema Operativo	Es el software que controla la operación del sistema de procesamiento de datos y que puede suministrar los siguientes servicios: determinar qué tareas están corriendo y qué partes del sistema de cómputo están trabajando sobre cada tarea en un momento dado, establecer las normas y procedimientos para la operación de máquina, encargarse innumerables detalles internos, clasificados conjuntamente como mantenimiento interior y llamar a las acciones correctivas estándar en caso de falla.
Usuario	Cualquier persona que requiere los servicios de un sistema de cómputo.

REPORTE GENERAL DE SOCIOS



0123456789	Eudoro Lopez	777777	URDESA
0914847215	Loydi Armijos	488888	sur
0915334077	Alejandro Sanz	999999	Madrid
0915846380	Veronica Leticia Cruz Lopez	438194	Coviem
0917291577	Veronica Vallejo	888888	Duran
0975839010	Jared Leto	6778909	Miami
1112223334	Roberto Castro	111222	URDESA
1301112223	Ana Alexandra Alvarado	xxxxxx	URDESA
1306219419	Felipe Arteaga	511414	9 de Octubre y Ave. del Ejercito

REPORTE GENERAL DE PELÍCULAS

1000 La Vida es Bella	R	Romantica	5	0	20000
2000 Rocky I	A	Accion	5	0	20000
3000 Jurassic Park	F	Ficcion	4	1	20000
4000 Loco por Mary	C	Comica	4	1	20000
5000 El Peloton 54	D	Drama	5	0	20000
6000 Leyendas Urbana	T	Terror	5	0	20000



REPORTE DE SOCIOS POR FECHA DE INSCRIPCIÓN

80 Veronica Leticia Cruz Lopez

438194

Coviem



REPORTE DE DEUDORES

4000	0914847215	24 / 6 / 1999
3000	0915846380	24 / 6 / 1999



ÍNDICE

A		N	
Aceptar	Cap. 4 Pag. 3	Netscape Navigator	Cap. 3 Pag. 2
Apagado del computador	Cap. 1 Pag. 2	O	
Arranque	Cap. 3 Pag. 2	Objetos estándares	Cap. 4 Pag. 3
B		Office	Cap. 3 Pag. 1
Botón	Cap. 4 Pag. 2	Opciones	Cap. 4 Pag. 4
C		Open	Cap. 3 Pag. 3
Cancelar	Cap. 4 Pag. 3	P	
Categoría	Cap. 4 Pag. 16	Pantalla Principal	Cap. 4 Pag. 2
Click	Cap. 1 Pag. 5	Pantalla de Seguridad	Cap. 3 Pag. 3
Computador	Cap. 1 Pag. 2	Políticas	Cap. 4 Pag. 21
Consulta	Cap. 4 Pag. 5	Puntero	Cap. 1 Pag. 3
D		R	
Desplegable	Cap. 4 Pag. 4	Ram	Cap. 3 Pag. 1
Disco duro	Cap. 1 Pag. 2	Reglas	Cap. 4 Pag. 2
Devoluciones	Cap. 4 Pag. 10	S	
E		Sanciones	Cap. 3 Pag. 1
Eliminación	Cap. 4 Pag. 7	Search	Cap. 4 Pag. 3
Encendido del computador	Cap. 1 Pag. 4	Siscavi	Cap. 2 Pag. 3
Enter	Cap. 1 Pag. 2	Socios	Cap. 4 Pag. 4
H		Software	Cap. 3 Pag. 1
Html	Cap. 3 Pag. 3	T	
I		Tab	Cap. 4 Pag. 3
Imprimir	Cap. 4 Pag. 17	Teclado	Cap. 1 Pag. 2
Insert	Cap. 4 Pag. 5	W	
Interfaz	Cap. 4 Pag. 1	Windows	Cap. 3 Pag. 1
Internet Explorer	Cap. 3 Pag. 2		
M			
Manual	Cap. 1 Pag. 1		
Menú de Sistemas	Cap. 4 Pag. 4		
Menú Principal	Cap. 4 Pag. 2		
Microsoft word	Cap. 3 Pag. 1		
Modificar	Cap. 4 Pag. 6		
Monitor	Cap. 1 Pag. 2		
Mouse	Cap. 1 Pag. 3		

BIBLIOGRAFÍA

Luis Joyanes Aguilar

C++ UN ENFOQUE ORIENTADO A OBJETOS

Mc Graw Hill

Steven W. Griffith, Mark C. Chan, Anthony F. Isoi

1001 TIPS PARA PROGRAMAR CON JAVA

Mc Graw Hill

