

T657.73
SAÑAY
V2

Escuela Superior Politécnica del Litoral



Programa de Tecnología en Computación

Tesis de Grado

Previo a la obtención del Título de: ANALISTA DE SISTEMAS

Tema:

Sistema de Activos Fijos

Manual de Usuario

Autores:

**Carmen Sañay Díaz
Tania Yaguana Herrera**

Director:

Anl. Jorge Lombeida

Año

2002 - 2003

AGRADECIMIENTO

Damos gracias a la Escuela Superior Politécnica del Litoral, ya que sus aulas han servido para que los maestros con ánimo de enseñanza hayan transmitido sus conocimientos a nosotros.

Además un reconocimiento especial a nuestros padres por habernos apoyado.

DEDICATORIA

A Dios,

A nuestros padres,

A nuestros familiares,

A nuestros amigos que en todo momento nos apoyaron a seguir adelante para la culminación de la carrera Universitaria.

DECLARACIÓN EXPRESA

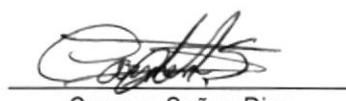
La responsabilidad por los hechos ideas y doctrinas expuestos en esta tesis, nos corresponden exclusivamente, y el patrimonio intelectual de la misma al PROTCOM (Programa de Tecnología en Computación) de la ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL.

(Reglamentos de exámenes y títulos profesionales de la ESPOL)

FIRMA DE LOS AUTORES DE TESIS



Tania Yaguana Herrera



Carmen Sañay Diaz

FIRMA DEL DIRECTOR DE TESIS

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

Anl. Jorge Lombeida

TABLA DE CONTENIDO

Capítulo 1 - Generalidades

1.1 Introducción	1
1.1.1 Objetivo de este Manual	1
1.1.2 A quién va dirigido este manual	1
1.1.3 Lo que debe Conocer	1
1.1.4 Organización de este manual	2
1.1.5 Acerca de este manual	2
1.1.6 Convenciones Tipográficas	2
1.1.6.1 Convenciones de formatos de Texto	3
1.1.6.2 Convenciones del mouse	3
1.1.6.3 Convenciones del teclado	4
1.1.7 Convenciones Mensajes de Información	5
1.1.8 Soporte Técnico	5

Capítulo 2 - Interface Gráfica

2.1 Explicación de la Interface	1
2.1.1 Introducción al ambiente Windows	1
2.1.2 Que hay en las pantallas Windows 95 / 98	2
2.1.3 Botón Inicio y la Barra de Tareas	3
2.1.4 Iniciar el trabajo con El Menú Inicio	3
2.1.5 Barra de Tareas	4
2.1.6 Elementos Principales de una ventana de Windows	5

2.1.7 Elementos principales de una ventana	5
2.1.8 Cambiar el tamaño de las ventanas	5
2.1.9 Barra de Herramientas	6
2.1.10 Barra de Estado	7
2.1.11 Barra de Menú	7
2.1.12 Cómo acceder a los Menús	7
2.1.13 Mover ventanas	8
2.1.14 Seleccionando la información	8
2.1.15 Iniciar y salir de un programa	9
2.1.16 Pasar de un programa a otro	10
2.1.17 Uso de Cuadros de diálogo	10
2.1.18 Mensajes de Windows	14
2.1.19 Ver el contenido de su PC	15
2.1.20 Buscar rápidamente un archivo o carpeta	16
2.1.21 Examinar con el explorador de Windows	17
2.1.22 Mantenimiento de su PC	18
2.1.22.1 Utilizar Backup	18
2.1.22.2 Detectando y reparando errores de disco con Scandisk	19
2.1.22.3 Utilizar el Desfragmentador de disco para acelerar el disco duro	20
2.1.22.4 Vaciar la papelera de reciclaje	21



Capítulo 3 - Características del Sistema ACF

3.1 Introducción	1
3.2 Beneficios	1
3.3 Descripción de Módulos	2
3.3.1 Módulo de Mantenimiento	2
3.3.2 Módulo de Transacciones	3
3.4 Requerimientos del sistema	4
3.4.1 Requerimientos de Hardware	4
3.4.2 Requerimientos de Software	5

Capítulo 4 - Instalación del Sistema ACF

4.1 Proceso de Instalación	1
4.1.1 Requerimientos previos a la instalación	1
4.1.2 Proceso de Instalación	2
4.1.3 Proceso de Desinstalación	9

Capítulo 5 - Entrando al Sistema ACF

5.1. Encender la computadora	1
------------------------------	---

Capítulo 6 - Inicio

6.1 Operación del Sistema ACF	1
6.1.1 Pantalla principal del sistema ACF	1
6.1.2 Botones de las pantallas del Sistema ACF	2
6.1.3 Mensajes Generales del sistema ACF	3
6.1.3.1 Mensajes de error	3
6.1.3.2 Mensajes de Confirmación	4

6.1.3.3 Mensajes de Información	4
6.1.4 Vista previa de los Reportes	5
6.1.4.1 Manejo en General	6
Capítulo 7 - Menú Mantenimiento	
7.1 Menú Registro de Datos	1
7.1.1 Departamentos	1
7.1.1.1 Objetivo	1
7.1.1.2 Abrir la pantalla para registrar los Departamentos	1
7.1.2 Grupo	3
7.1.2.1 Objetivo	3
7.1.2.2 Abrir la pantalla para registrar los Grupos	3
7.1.3 Marca	5
7.1.3.1 Objetivo	5
7.1.3.2 Abrir la pantalla para registrar las Marcas	5
7.1.4 Modelo	7
7.1.4.1 Objetivo	7
7.1.4.2 Abrir la Pantalla para registrar los Modelos	7
7.1.5 Accesorios	9
7.1.5.1 Objetivo	9
7.1.5.2 Abrir la Pantalla para registrar los Accesorios	9



7.1.6 Responsables	11
7.1.6.1 Objetivo	11
7.1.6.2 Abrir la Pantalla para registrar los Responsables	11
7.1.7 Características	13
7.1.7.1 Objetivo	13
7.1.7.2 Abrir la Pantalla para registrar las Características	13
7.1.8 Tipos de Depreciación	15
7.1.8.1 Objetivo	15
7.1.8.2 Abrir la Pantalla para registrar los Tipos de Depreciación	15
7.1.9 Cambio de Responsables	17
7.1.9.1 Objetivo	17
7.1.9.2 Abrir la Pantalla para registrar Cambios de Responsables	17
7.1.10 Tipos de Movimientos	20
7.1.10.1 Objetivo	20
7.1.10.2 Abrir la Pantalla para registrar los Movimientos	20

Capítulo 8 - Menú Transacciones, Menú Procesos, Menú Reportes

8.1 Menú Transacciones	1
8.1.1 Altas	1
8.1.1.1 Objetivo	1

8.1.1.2 Abrir la pantalla para registrar las Altas	1
8.1.2 Reparaciones	4
8.1.2.1 Objetivo	4
8.1.2.2 Abrir la pantalla para registrar las Reparaciones	4
8.1.3 Bajas	5
8.1.3.1 Objetivo	5
8.1.3.2 Abrir la pantalla para registrar las Bajas	5
8.2 Menú Proceso	6
8.2.1 Depreciación	6
8.2.1.1 Objetivo	6
8.2.1.2 Abrir la pantalla para realizar la Depreciación	6
8.3.1 Generación de Históricos	7
8.3.1.1 Objetivo	7
8.3.1.2 Abrir la pantalla para realizar la Generación de Históricos	7
8.4.1 Respaldo de la Base de Datos	9
8.4.1.1 Objetivo	9
8.4.1.2 Abrir la pantalla para realizar el Respaldo de la Base de Datos	9
8.3 Menú Reportes	10

8.3.1 Altas	10
8.3.1.1 Objetivo	10
8.3.1.2 Abrir la pantalla para realizar el reporte de Altas	10
8.4.1 Accesorios	11
8.4.1.1 Objetivo	11
8.4.1.2 Abrir la pantalla para realizar el Reporte de Accesorios	11
8.5.1 Responsables por Activo	12
8.5.1.1 Objetivo	12
8.5.1.2 Abrir la pantalla para realizar el Reporte de Responsables por Activo	12
8.6.1 Bajas	13
8.6.1.1 Objetivo	13
8.6.1.2 Abrir la pantalla para realizar el Reporte de Bajas	13
8.7.1 Reparaciones por Activo	14
8.7.1.1 Objetivo	14
8.7.1.2 Abrir la pantalla para realizar el Reporte de Reparaciones por Activo	14
8.8.1 Asientos Contables	15
8.8.1.1 Objetivo	15
8.8.1.2 Abrir la pantalla para realizar el Reporte de Asientos Contables	15

Anexo – A

1 Reconocimiento de las partes del Hardware	1
1.1 Conociendo la computadora	1
1.2 Unidades de Entrada	2
1.2.1 El Teclado	2
1.2.2 Uso del Mouse	4

Anexo – B

Glosario	1-12
----------	------

Capítulo **1**

GENERALIDADES



1. GENERALIDADES

1.1. INTRODUCCIÓN

Este Manual es una guía de consulta para un usuario de cualquier nivel, ya que consta de distintos capítulos que contienen información clara y concisa acerca de cómo operar el Sistema ACF.

Es de mucha importancia consultar este manual antes y/o durante la utilización del Sistema, ya que facilitará paso a paso el manejo de todas las funciones presentes en este.

1.1.1 OBJETIVO DE ESTE MANUAL

El objetivo de este manual es guiar al personal encargado del manejo del Sistema acerca del funcionamiento del mismo y comprende:

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

1.1.2 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

Este manual está orientado a los Usuarios Finales involucrados en la Etapa de Operación del Sistema ACF.

Jefe ACF, es el encargado de realizar todas las transacciones u operaciones dentro del sistema.

1.1.3 LO QUE DEBE CONOCER

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

1. Conocimientos básicos sobre la información de los ítem respectivos a ingresar.
2. Conocimientos básicos de Informática Basada en Ambiente Windows.

1.1.4 ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL

Este manual está organizado en cuatro partes principales:

Generalidades	
Capítulo 1	Generalidades.
Capítulo 2	Explicación de la Interfase Gráfica.
Instalación	
Capítulo 3	Características del Sistema ACF.
Capítulo 4	Instalación del Sistema ACF.
Capítulo 5	Entrando al Sistema ACF.
Operación	
Capítulo 6	Operación del Sistema ACF.
Capítulo 7	Menú Seguridad y Menú Mantenimiento.
Capítulo 8	Menú Registro de Datos, Menú Transacciones, Menú Procesos y Menú Reportes.
Anexos	
Anexo A	Reconocimiento de las Partes del Hardware.
Anexo B	Glosario de Términos.

1.1.5 ACERCA DE ESTE MANUAL

Este Manual contiene diversas ilustraciones e instrucciones que debe seguir el Usuario paso a paso para utilizar el Sistema ACF. Además incluye información que ayudará en el uso de su computadora.

1.1.6 CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS

Antes de comenzar a utilizar el Sistema ACF, es importante que entienda las convenciones tipográfica y los términos utilizados en el mismo.

1.1.6.1 CONVENCIONES DE FORMATOS DE TEXTO.

Formato	Tipo de Información
Viñeta numérica 1	Numeración de procedimientos paso a paso.
Negrita	Términos a resaltar por su importancia.
Menor que – Mayor que < >	Nombres de opciones que puede elegir el Usuario, ya sea haciendo uso del mouse o teclado.
Carácter mayúscula + Caracteres minúscula	Nombres de teclas se inician con mayúsculas.
Carácter subrayado _	Si está ubicado bajo las letras, significa que el Usuario puede utilizar la combinación de teclas: ALT + letra subrayada o dando clic en la opción del Menú o en el botón.
Gráfico del botón	Palabra botón y a su lado irá la representación gráfica.

1.1.6.2 CONVENCIONES DEL MOUSE

Término	Significado
“Señalar”	Colocar el extremo superior del mouse sobre el elemento que se desea señalar.
“Hacer click”	Presionar el botón principal del mouse (generalmente el botón izquierdo) y soltarlo inmediatamente.
“Arrastrar”	Señalar el elemento, luego mantener presionado el mouse mientras se mueve y se lo ubica en el lugar deseado.

1.1.6.3 CONVENCIONES DEL TECLADO

Tecla	Significado
Teclas de método abreviado	Teclas que se utilizan como método abreviado para ejecutar un proceso. Por ejemplo F1 para mostrar la ayuda.
Tecla ENTER (ENTRAR-RETORNO)	Tecla utilizada para ejecutar un proceso. Si en el manual dice "Presione ENTER".
Teclas direccionales ←, →, ↑, ↓	Puede utilizar las teclas direccionales para moverse (izquierda, derecha, arriba, abajo) en los diferentes elementos de un control de la pantalla, un elemento a la vez.
Teclas de avance de página INICIO, FIN, AV. PÁG., RE. PÁG.	Las teclas de avance de página son utilizadas para movilizarse entre varios elementos de un control de la pantalla.
Tecla TAB	Tecla utilizada para moverse entre los diferentes controles de la forma. Con la tecla TAB, se da el enfoque al primer control ubicado a la derecha, con SHIFT+TAB, se da el foco al primer control de la izquierda.
Otras teclas	<p>Adicionalmente puede utilizar otros elementos del teclado. Por Ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ SHIFT+TECLA es utilizado para que se active la función que está graficada en la parte superior de TECLA, siempre que ésta cumpla mínimo dos funciones. ➤ ALT GR+TECLA, es utilizado para que se active la tercera función de TECLA.

1.1.7 CONVENCIONES DE MENSAJES DE INFORMACIÓN



Sugerencias: Muestra información que facilita la operación del Sistema.

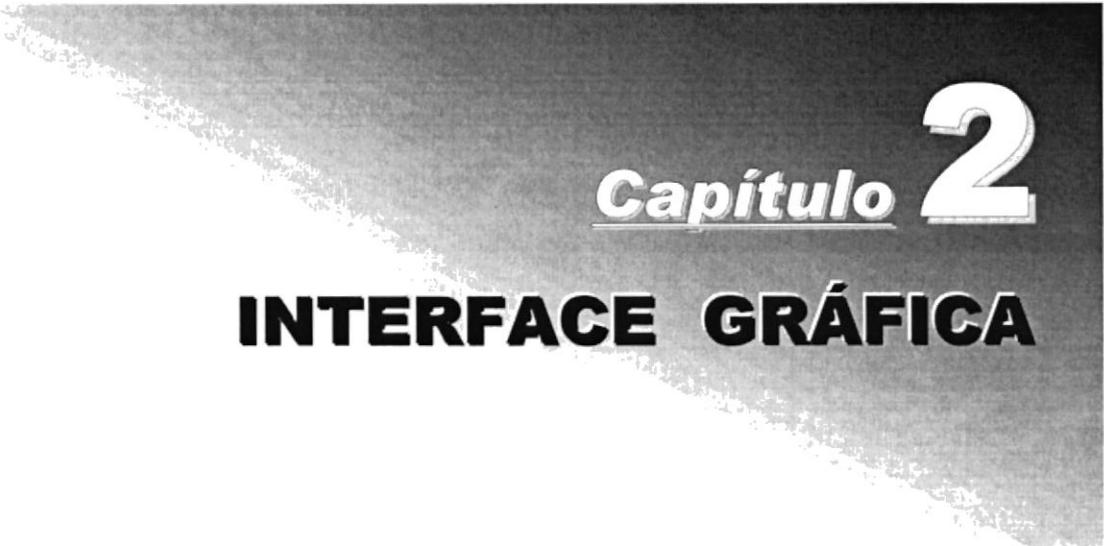


Notas: Contiene información importante acerca del Sistema, las cuales deben ser revisadas por el Usuario.

1.1.8 SOPORTE TÉCNICO

Si tiene alguna duda acerca del funcionamiento del Sistema ACF, revise el Manual de Usuario o consulte directamente en la ayuda proporcionada en el propio Sistema.

Si no encuentra respuesta a su interrogante, desea más información al respecto o desea una consulta más exhaustiva sobre el Sistema, contáctese con los desarrolladores del sistema.



Capítulo **2**

INTERFACE GRÁFICA

2. INTERFACE GRÁFICA

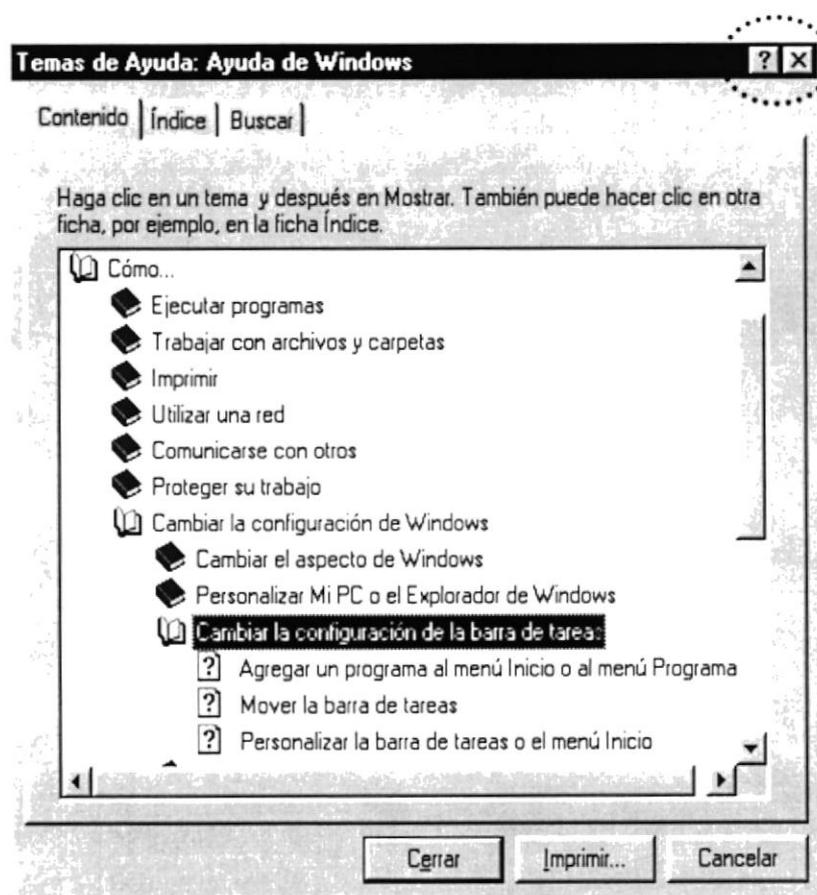
2.1. EXPLICACIÓN DE LA INTERFACE GRÁFICA

2.1.1 INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE WINDOWS

En esta sección le presenta el Ambiente Windows y le permitirá poner manos a la obra rápidamente. Aquí aprenderá cómo realizar las tareas más comunes incluidas en Windows.

Si desea explorar Windows con mayor profundidad o aprender algunos de sus aspectos más técnicos, puede consultar la Ayuda de Windows. Podrá encontrar tareas comunes en **Contenido** y en **Índice**, y buscar un texto determinado mediante la ficha buscar.

Para iniciar la ayuda haga click en el botón  y, a continuación en **Ayuda** .



Si una ventana tiene un símbolo de interrogación, podrá ver una descripción de todos sus elementos, sólo tendrá que hacer click en este botón y a continuación en el elemento acerca del que desee información.

Figura 2.1 Pantalla de Ayuda de Windows



Nota: Algunos Temas de Ayuda contienen texto verde subrayado. Al hacer click en el texto verde verá una definición del término.



Sugerencia: Para desplazarse dentro del Índice de Ayuda, escriba las primeras letras del término que desee buscar. El índice está organizado como el de un libro. Si no encuentra la entrada que desea inténtelo con otra.

2.1.2 QUE HAY EN LA PANTALLA DE WINDOWS 95/98

Dependiendo de la instalación de su PC, al iniciar Windows aparecerán determinados íconos en su escritorio en la siguiente ilustración verá los más importantes.

Icono	Descripción
	Haga doble click en este icono para ver el contenido de sus PC y administrar sus archivos.
	Haga doble click en este icono para ver los recursos disponibles en la red si su PC tiene acceso a ésta, o puede conectarse.
	La papelera de reciclaje es un lugar de almacenamiento temporal de los archivos eliminados. Puede utilizarse para recuperar archivos eliminados por error.
	Este es un acceso directo que no forma parte de Windows 95, sirve para ejecutar el Sistema de Ventas, haciendo doble click o seleccionándolo y presionando ENTER.
	Si hace click sobre él que se encuentra en la barra de tareas, podrá iniciar programas, abrir documentos, cambiar la configuración del Sistema, obtener ayuda, buscar elementos en su PC y mucho más.

Tabla 2.1 Íconos principales del escritorio de Windows

2.1.3 EL BOTÓN INICIO Y LA BARRA DE TAREAS

La primera vez que inicie Windows encontrará el botón **Inicio** en la barra de tareas de la parte inferior de la pantalla. Está predeterminado que siempre estén visibles cuando Windows esté en ejecución.



Figura 2.2 Botón inicio y barra de tareas

2.1.4 INICIAR EL TRABAJO CON EL MENÚ INICIO

Al hacer click en el botón **Inicio**, verá un menú que contiene todo lo necesario para comenzar a utilizar Windows.

Icono	Hace esto
Programas	Presenta una lista de programas que podrá iniciar.
Documentos	Presenta una lista de documentos que abrió previamente.
Configuración	Presenta una lista de la configuración del Sistema que podrá cambiar.
Buscar	Permite buscar una carpeta, un archivo, un equipo compartido o un mensaje de correo electrónico.
Ayuda	Inicia la Ayuda. Podrá utilizar entonces el Contenido , el Índice y otras fichas para saber como realizar una tarea en Windows.
Ejecutar...	Inicia un programa o abre una carpeta al escribir un comando en MS-DOS.
Apagar el sistema...	Cierra o reinicia su PC.
Inicio	Dependiendo de su equipo y de las opciones que tenga instalada, es posible que encuentre elementos adicionales en el menú.

Tabla 2.2 Iniciar el trabajo con el Menú Inicio

2.1.5 LA BARRA DE TAREAS

Cada vez que inicie un programa o abra una ventana, en la barra de tareas aparecerá un botón que representa a dicha ventana. Para cambiar entre ventanas haga click en el botón de la ventana que desee. Al cerrar una ventana, su botón desaparecerá de la barra de tareas.

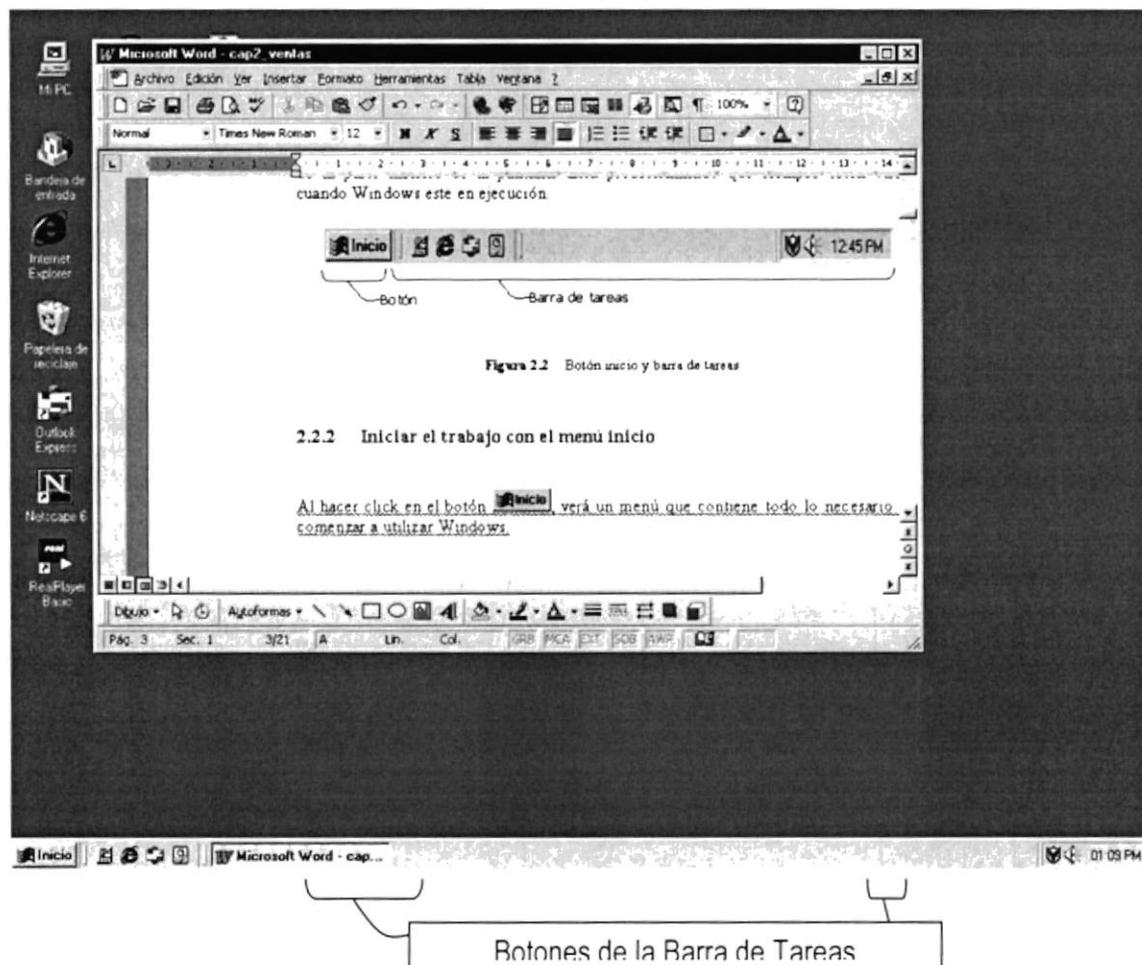


Figura 2.2 Botón inicio y barra de tareas

2.2.2 Iniciar el trabajo con el menú Inicio

Al hacer click en el botón **Inicio**, verá un menú que contiene todo lo necesario comenzar a utilizar Windows.

Figura 2.3 Botones de la barra de tareas

Según la tarea que esté realizando, es posible que aparezcan otros indicadores en el área de notificación de la barra de tareas, como por ejemplo una impresora para representar un trabajo de impresión o una batería que representa la energía de su PC portátil. En un extremo de la barra de tareas se verá el reloj. Para ver o cambiar una configuración tendrá que hacer doble click en el reloj o en cualquiera de los indicadores.

2.1.6 ELEMENTOS PRINCIPALES DE UNA VENTANA WINDOWS

Una ventana Windows esta formada por varios elementos que facilitarán tareas como abrir y cerrar un archivo, mover una ventana, cerrar una ventana, cambiar el tamaño de una ventana, etc.

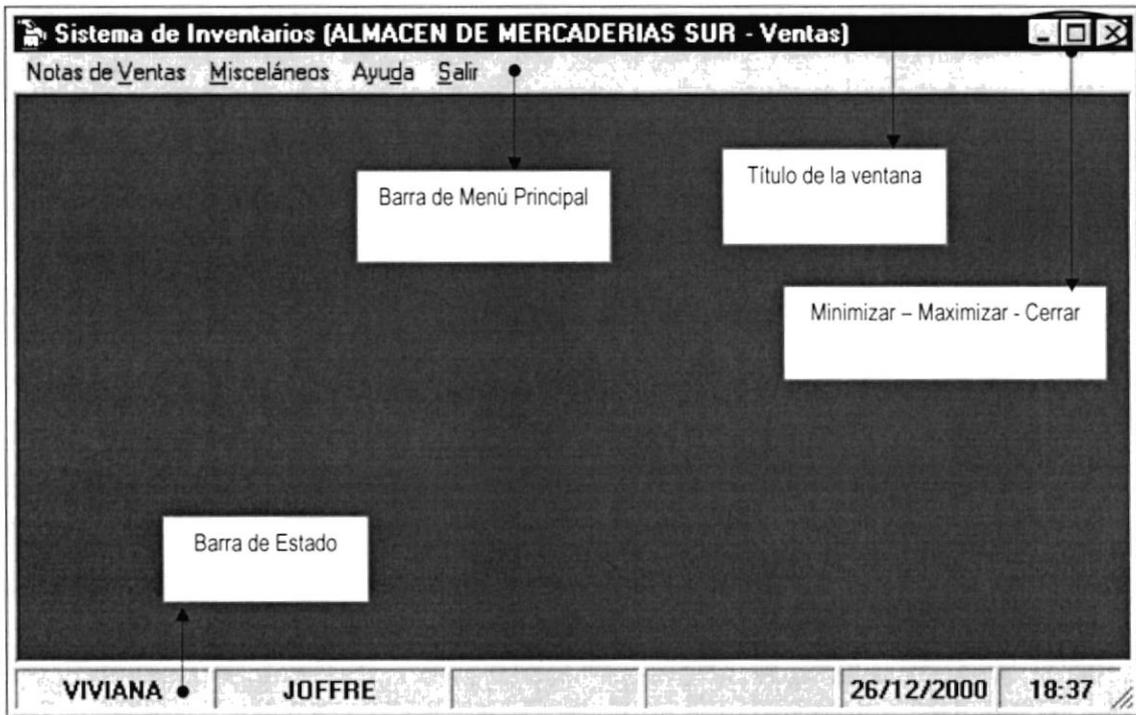


Figura 2.4 Elementos principales de una ventana en Windows

2.1.7 ELEMENTOS PRINCIPALES DE UNA VENTANA

El título de la ventana es una breve descripción de lo que hace esa pantalla, este título lo tendrá cada ventana o pantalla del Sistema de Ventas.

2.1.8 CAMBIAR EL TAMAÑO DE LAS VENTANAS

Es posible cambiar el tamaño o la forma de una ventana para ver más de una a la vez o para ajustar el contenido que puede verse desde una ventana. A continuación presentamos dos métodos para cambiar el tamaño de las ventanas:

1. Utilice los botones situados en la esquina superior derecha de la ventana.

Haga click en	Para hacer esto
	Reducir (minimizar) la ventana al tamaño de un botón de la barra de tareas.
	Ampliar (maximizar) la ventana, es decir que ocupe toda la pantalla.
	Volver al tamaño anterior de la ventana. Este botón aparecerá cuando se maximice la ventana.
	Cerrar la ventana y salir del programa.

Figura 2.5 Cambiar el tamaño de una ventana

Desplace el puntero hasta el borde de la ventana. Cuando cambie la forma del puntero, arrastre el borde para ampliar o reducir la ventana, así como para cambiar su forma.

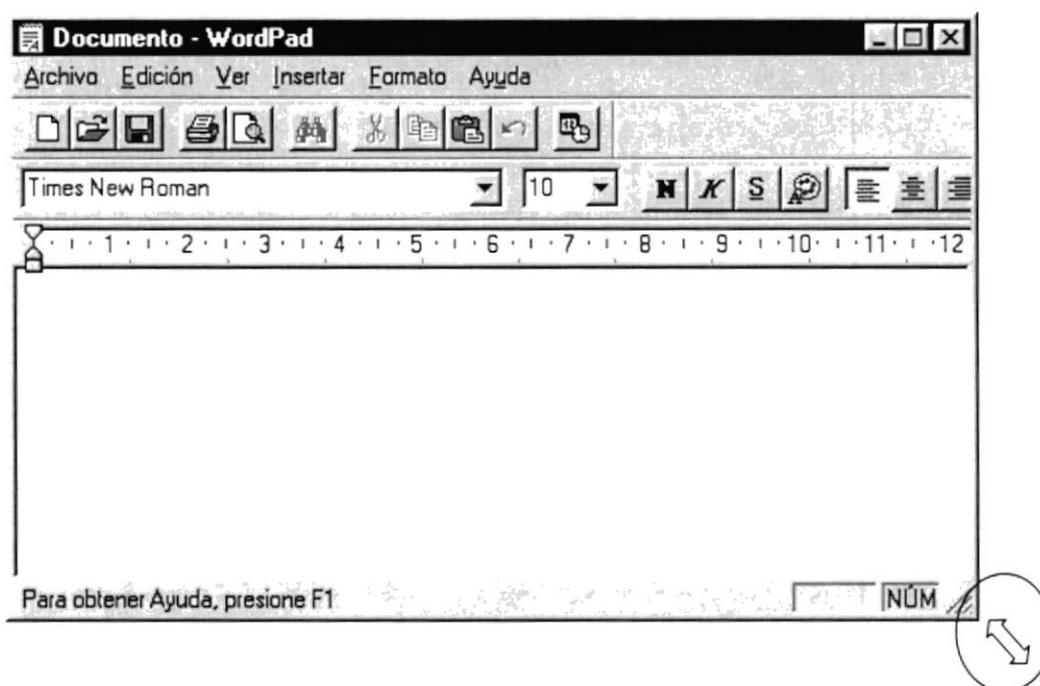


Figura 2.6 Cambiar el tamaño de una ventana. Otra Forma

2.1.9 BARRA DE HERRAMIENTAS

Las barras de herramientas permiten organizar los comandos de una aplicación de forma que se puedan encontrar y utilizar rápidamente. Las barras de herramientas se pueden personalizar fácilmente, por ejemplo, se pueden agregar y quitar menús y botones, crear barras de herramientas personalizadas, ocultarlas o mostrarlas y moverlas.

La mayoría de los botones de las barras de herramientas corresponden a un comando menú. Podrá averiguar cuál es la función de cada botón apoyando el puntero sobre el mismo. Aparecerá un cuadro que mostrará el nombre del botón.



Figura 2.7 Barra de herramientas

2.1.10 BARRA DE ESTADO

La barra de estado, un área situada debajo de una ventana, proporciona información, acerca del estado de lo que se está viendo en la ventana y cualquier otra relativa al contexto.

2.1.11 BARRA DE MENÚ

Los menús son una forma cómoda y sencilla de agrupar coherentemente las funciones de una aplicación. Con los menús Usted estará en capacidad de realizar una serie de operaciones de acuerdo a sus necesidades.

2.1.12 ¿CÓMO ACCESAR A LOS MENÚS?

- **Usando el teclado.** Nótese en la figura anterior que en cada uno de los nombres de los módulos u opciones del menú hay una letra que se encuentra subrayada. En el caso de nombres de módulos si presiona ALT + [letra subrayada] tendrá acceso rápido a dicho módulo. En caso de nombres de opciones basta con presionar la letra que se encuentra subrayada y se ejecutará la opción deseada o desplácese con las flechas de movimiento hasta la opción deseada y presione ENTER.
- **Usando el Mouse.** Con el puntero del mouse ubíquese en el módulo u opción deseada y haga un click sobre esta.

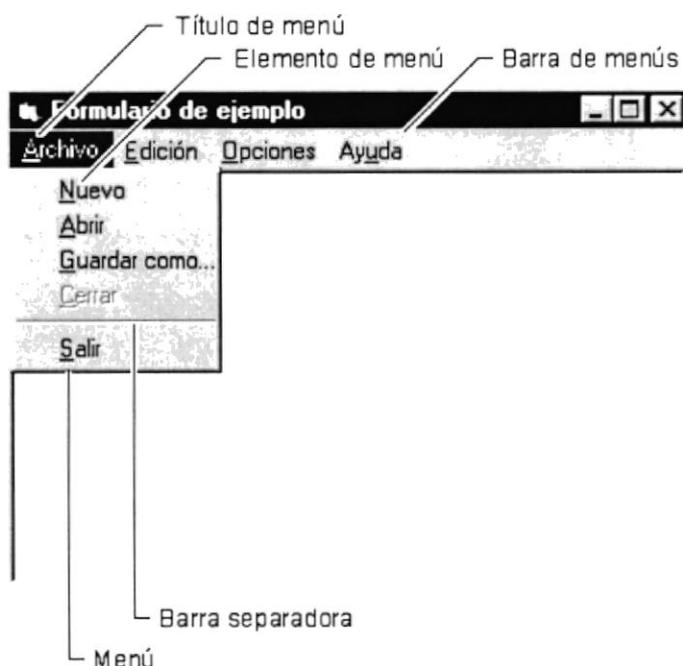


Figura 2.8 Elementos de un menú bajo Ambiente Windows

2.1.13 MOVER VENTANAS

Mover una ventana a una posición diferente de la pantalla, puede facilitar ver simultáneamente más de una, así como algún elemento que esté tapado por esta; hay dos formas de hacerlo.

1. Mueva una ventana a otra ubicación utilizando el mouse, solo tiene que arrastrar la barra de título de la ventana a otro lugar del escritorio, sin soltar el click del mouse hasta donde desee ubicar la ventana.
2. En el icono principal de la aplicación ubicado en la esquina superior izquierda de un click en la opción mover, enseguida cambiará el puntero del mouse y deberá moverlo sin soltarlo hacia la posición que desee.

2.1.14 SELECCIONANDO LA INFORMACIÓN

Se selecciona (resalta) texto, u otra información, antes de hacer algo con él, como presentarlo en negrita o copiarlo en otra parte del documento. Para seleccionar, sitúe el puntero del mouse en la posición en la que desee comenzar la selección. A continuación, arrastre el puntero hacia la posición en la que desee que termine la selección.

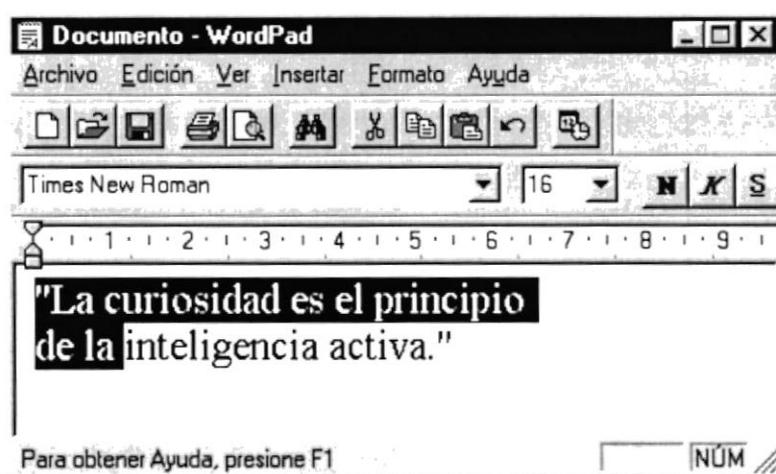


Figura 2.9 Seleccionando Información

2.1.15 INICIAR Y SALIR DE UN PROGRAMA

Podrá utilizar el botón  para iniciar cualquier programa que desee usar, como por ejemplo el procesador de textos o su juego favorito.

1. Haga click en el botón  y a continuación, en **Programas**.
2. Señale la carpeta (por ejemplo Accesorios), que contenga el programa que este buscando y después haga click en él.



Sugerencia: Podrá agregar un programa a la parte superior del menú inicio arrastrando su ícono hasta el botón .

Para salir de un programa existen varias formas, a continuación se describe alguna de ellas.

1. Haga click en el botón  de la esquina superior derecha de la ventana.
2. Presionado ALT+F4 desde el teclado.
3. En el menú archivo de cada programa si es que lo tiene.
4. En el icono de la aplicación, que aparece en la esquina superior izquierda.

Podrá ejecutar simultáneamente todos los programas que la capacidad de su PC lo permita. Windows facilita el cambio entre programas o entre ventanas.

2.1.16 PASAR DE UN PROGRAMA A OTRO

Para pasar de un programa a otro existen varios métodos que se mencionan a continuación:

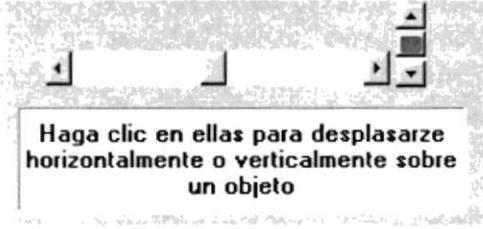
1. Haga click en el botón de la barra de tareas correspondiente al programa que desee ejecutar.
2. Si las ventanas no ocupan toda la pantalla, es decir no están maximizadas solo haga click en la ventana que desee activar.

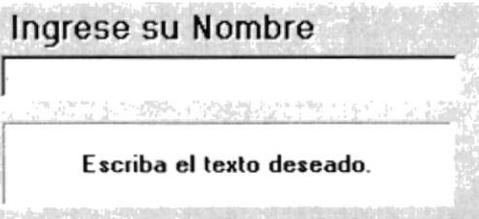
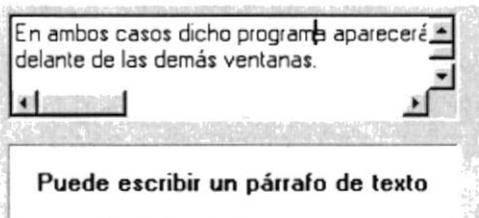
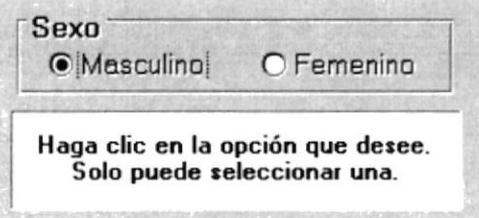
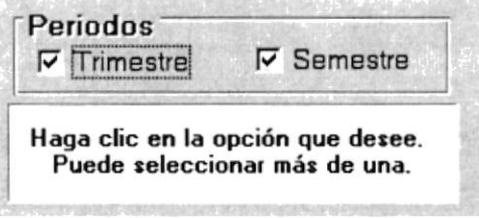
En ambos casos dicho programa aparecerá delante de las demás ventanas. El cambio no cierra la ventana con la que estaba trabajando, sólo cambia la presentación en pantalla.

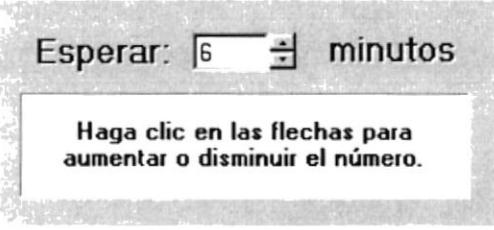
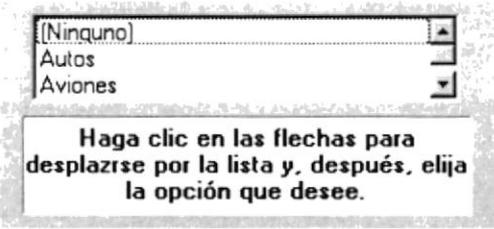
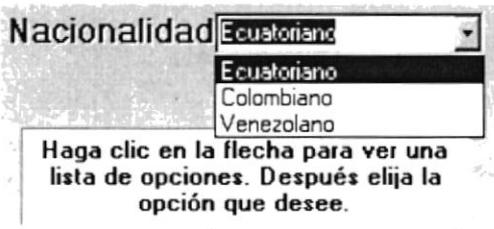
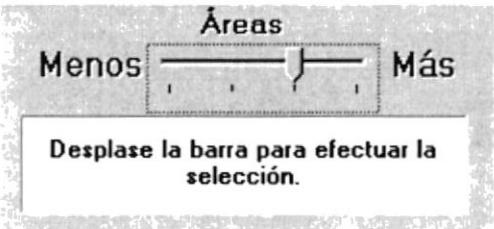
2.1.17 USO DE CUADROS DE DIÁLOGO

Los cuadros de diálogo son objetos que permiten ingresar o visualizar los datos de una aplicación. El conjunto de estos objetos mas las ventanas forman la interfase o medio de comunicación entre el Usuario y la computadora.

A continuación se describen los cuadros de diálogos más común en una aplicación Windows, como es el caso del Sistema de Ventas. Es de mucha importancia el entendimiento de estos cuadros de diálogos por cuanto forman la base para el entendimiento de este manual y la operación del Sistema.

Cuadro de diálogo	Descripción
<p>Barras de Desplazamiento</p> 	<p>Las barras de desplazamiento permiten explorar fácilmente una larga lista de elementos o una gran cantidad de información. Además, proporcionan una representación análoga de la posición actual. La barra de desplazamiento horizontal permite desplazar la información a la izquierda o a la derecha. La barra de desplazamiento vertical permite desplazar información hacia arriba o hacia abajo.</p>
<p>Figura 2.10 Barra de Desplazamiento (SCROLL BAR)</p>	

Cuadro de diálogo	Descripción
<p>Cuadro de Texto Normal</p> 	<p>Es el más común y el más usado, sirve para escribir o visualizar texto, dependiendo de la aplicación que se este usando.</p> <p>De forma predeterminada, un cuadro de texto presenta una única línea de texto y no presenta barras de desplazamiento. Si el texto es más largo que el espacio disponible, sólo será visible parte del texto.</p>
<p>Figura 2.11 Cuadro de Texto Normal</p>	
<p>Cuadro de Texto, Múltiples Líneas</p> 	<p>A diferencia del anterior este cuadro de texto acepta o muestra múltiples líneas de texto. Un cuadro de texto con múltiples líneas administra automáticamente el ajuste de texto siempre y cuando no haya una barra de desplazamiento horizontal.</p>
<p>Figura 2.12 Cuadro de Texto, Múltiples Líneas</p>	
<p>Cuadro de Opción</p> 	<p>En inglés OPTION BUTTON. Se utiliza para seleccionar una opción entre varias. De esta forma solo se puede seleccionar una opción de un grupo de ellas.</p> <p>Por ejemplo en la Figura solo puedo escoger masculino o femenino.</p>
<p>Figura 2.13 Cuadro de Opción</p>	
<p>Cuadro de Verificación</p> 	<p>En inglés CHECK BOX. Se utiliza para marcar o señalar una opción. De esta manera se pueden seleccionar varias opciones de un grupo.</p> <p>Se suele utilizar solo para opciones en la que Usted tenga que decidir por SÍ (marcado) o NO (desmarcado).</p>
<p>Figura 2.14 Cuadro de Verificación</p>	

Cuadro de diálogo	Descripción
<p>Incrementar, Decrementar</p> 	<p>En inglés UPDOWN. Contiene un par de botones con flechas en los que el Usuario puede hacer click para incrementar o disminuir un valor, como una posición de desplazamiento o un número.</p>
<p>Figura 2.15 Cuadro Incrementar, decrementar</p>	
<p>Cuadro de Lista</p> 	<p>En inglés LISTBOX. Muestra una lista de elementos entre los cuales puede seleccionar uno o más. Si el número de elementos supera el número que puede mostrarse, se agregará automáticamente una barra de desplazamiento.</p>
<p>Figura 2.16 Cuadro de Lista (LIST BOX)</p>	
<p>Cuadro Combinado</p> 	<p>En inglés COMBO BOX. Permite introducir información en la parte del cuadro de texto o seleccionar un elemento en la parte de cuadro de lista.</p> <p>Puede abrir la lista dando un click en  para cerrarla solo tiene que dar un click en el elemento seleccionado.</p>
<p>Figura 2.17 Cuadro Combinado (COMBO BOX)</p>	
<p>Cuadro Deslizante</p> 	<p>En inglés SLIDER. Es una ventana que contiene un control deslizante y unas marcas opcionales. Puede mover el objeto deslizante si lo arrastra, hace click con el mouse (ratón) en uno de sus lados o a través del teclado.</p> <p>Es útil cuando desea seleccionar un valor discreto o un conjunto de valores consecutivos de un intervalo.</p>
<p>Figura 2.18 Cuadro Deslizante</p>	

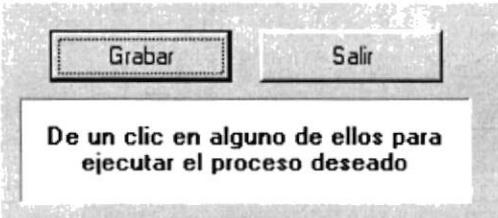
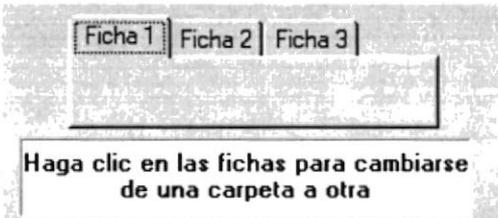
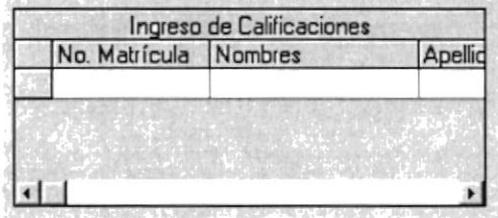
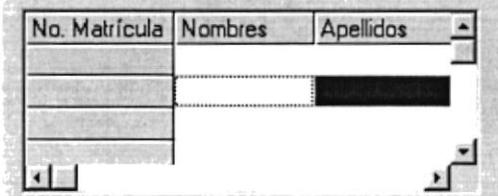
Cuadro de diálogo	Descripción
<p>Botón</p> 	<p>Este objeto siempre tiene asociada una orden con él. Esta orden se ejecutará cuando haga click sobre el botón.</p>
<p>Figura 2.19 Botón</p>	
<p>Cuadro de Fichas</p> 	<p>En inglés TABSTRIP. Este objeto es como los separadores de un cuaderno o las etiquetas de un grupo de carpetas de archivo. Es muy útil porque permite definir varias páginas para la misma área de una ventana o cuadro de diálogo en la aplicación.</p>
<p>Figura 2.20 Cuadro de Fichas</p>	
<p>Cuadro de Celdas (DBGRID)</p> 	<p>El objeto DBGRID es parecido a una hoja de cálculo que muestra una serie de filas y columnas en donde se puede ingresar o visualizar gran cantidad de información.</p> <p>Se usa mucho en las pantallas de ingresos masivos, por ejemplo las Calificaciones de un grupo a paralelo, en donde las filas serán todos los estudiantes del paralelo y las columnas serán el número de matrícula, nombres, apellidos y la nota.</p>
<p>Figura 2.21 Cuadro de Celdas (DBGRID)</p>	
<p>Cuadro de Celdas FLEXGRID</p> 	<p>El objeto FLEXGRID es muy parecido al anterior, pues también es un conjunto de filas y columnas. A diferencia del objeto DBGRID el FLEXGRID es de solo lectura, es decir que no permite ingresar información, pero es más flexible debido a que permite agrupar y ordenar la información.</p>
<p>Figura 2.22 Cuadro de Celdas (FLEXGRID)</p>	

Tabla 2.3 Cuadros de diálogos

2.1.18 MENSAJES DE WINDOWS

En una aplicación Windows es muy común emitir mensajes ya sea para notificar que hubo un error, para informar acerca un evento, para advertir o para confirmar algo. A continuación se presentan los mensajes más comunes junto con su significado.

Mensajes De Windows

La figura  indica que se trata de un error crítico. Por ejemplo el siguiente mensaje se presentará si no ha ingresado la descripción de una opción.

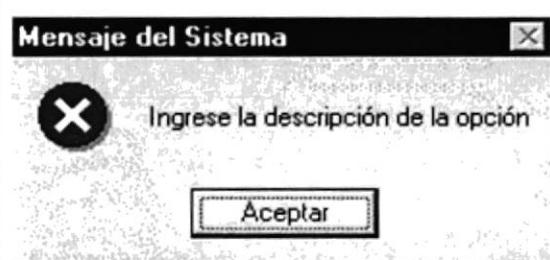


Figura 2.23 Mensaje de Error

La figura  indica que se trata de una pregunta, que Usted tendrá que responder. Por ejemplo este mensaje de confirmación se emitirá cuando se quiere eliminar registros.

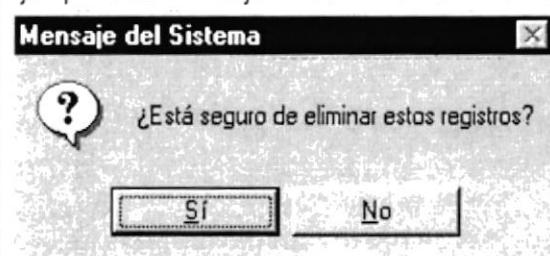


Figura 2.24 Mensaje de Confirmación

La figura  indica que se trata de una advertencia de acuerdo a la acción que se esté ejecutando. Por ejemplo.

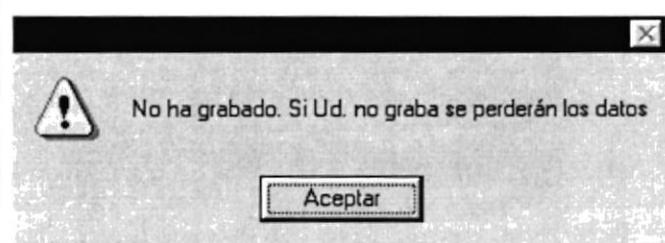


Figura 2.25 Mensaje de Advertencia

Mensajes De Windows

La figura  indica que se trata de un mensaje informativo. Por ejemplo este mensaje notifica que se grabó correctamente:

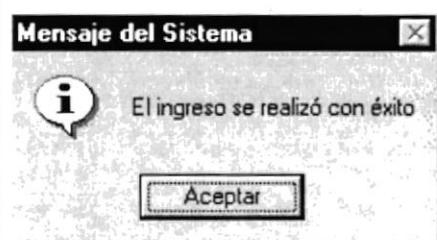


Figura 2.26 Mensaje de Información

Tabla 2.4 Mensajes de Windows

2.1.19 VER EL CONTENIDO DE SU PC

En Windows, el trabajo se almacena en carpetas, tal como lo haría en su oficina o en casa. Puede examinar sus archivos y carpetas haciendo click en Mi PC. Dentro de Mi PC, puede ver una lista de todas las unidades de disco existentes en su equipo.

Sólo tiene que hacer doble click en cualquier icono para ver su contenido. Si abre una unidad de disco, podrá ver los archivos y carpetas que contiene. Las carpetas a su vez, pueden contener archivos, programas y otras carpetas.

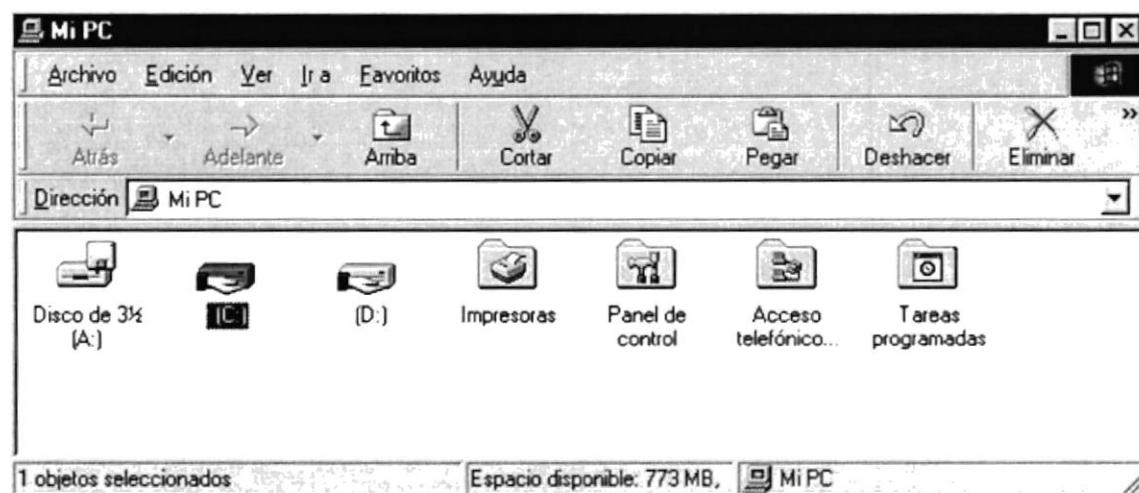


Figura 2.27 Viendo el contenido de su PC





Sugerencia: Para volver a la carpeta anterior, haga click en  de la barra de herramientas, o bien presione la tecla RETROCESO. Si la barra de herramientas no está visible, haga click en el menú Ver y a continuación en la barra de herramientas.

Presionar	Para
CTRL + A	Seleccionar todo.
F5	Actualizar una ventana.
RETROCESO	Ver el nivel superior de la carpeta.

Tabla 2.5 Teclas de acceso directo para Mi PC y el Explorador



Sugerencia: Para ver la jerarquía de todas las carpetas de su PC, podrá utilizar el Explorador de Windows. Haga click en el menú Inicio, elija Programas y, a continuación, haga click en Explorador de Windows.

2.1.20 BUSCAR RÁPIDAMENTE UN ARCHIVO O CARPETA

Resulta fácil localizar archivos y carpetas en su PC. Siempre puede examinar las carpetas en Mi PC, pero si desea encontrar algo rápidamente, puede utilizar el comando Buscar del menú Inicio.

En el cuadro de diálogo Buscar, sólo tiene que escribir el nombre del archivo o de la carpeta que esté buscando y, después, hacer click en "**Buscar ahora**".

Para acelerar la búsqueda, puede escribir el nombre de la carpeta principal (de alto nivel), si lo conoce. Por ejemplo, si sabe que el archivo se encuentra en algún lugar de la carpeta Windows en la unidad C, escriba C:\Windows.



Sugerencia: Una vez que haya hecho doble click en el icono de resultados de la búsqueda, podrá reiniciar la búsqueda o actualizar los resultados de la búsqueda haciendo click en "Buscar ahora".

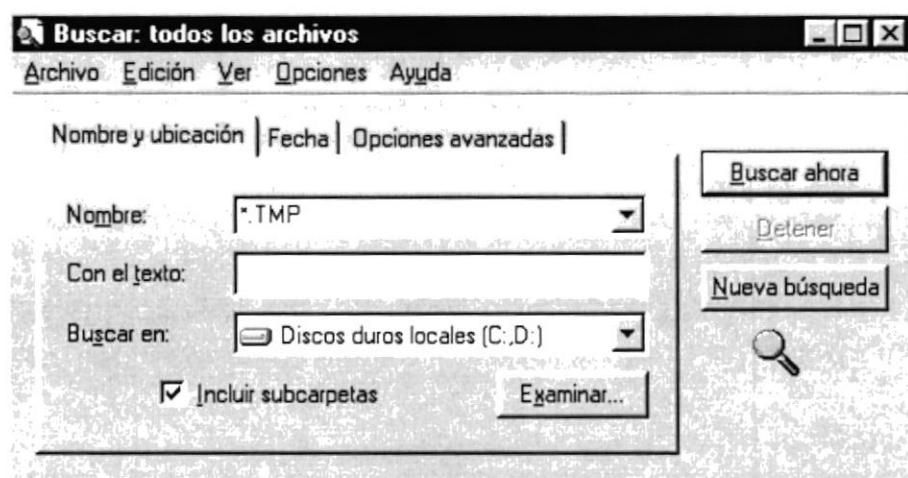


Figura 2.28 Buscando archivos o carpetas

2.1.21 EXAMINAR CON EL EXPLORADOR DE WINDOWS

Puede utilizar el Explorador de Windows para ver todas las carpetas y archivos existentes en su PC. En el menú Inicio elija Programas y, a continuación, haga click en Explorador de Windows. En la parte derecha del Explorador de Windows aparece el contenido de la unidad o de la carpeta que se elija en la izquierda.

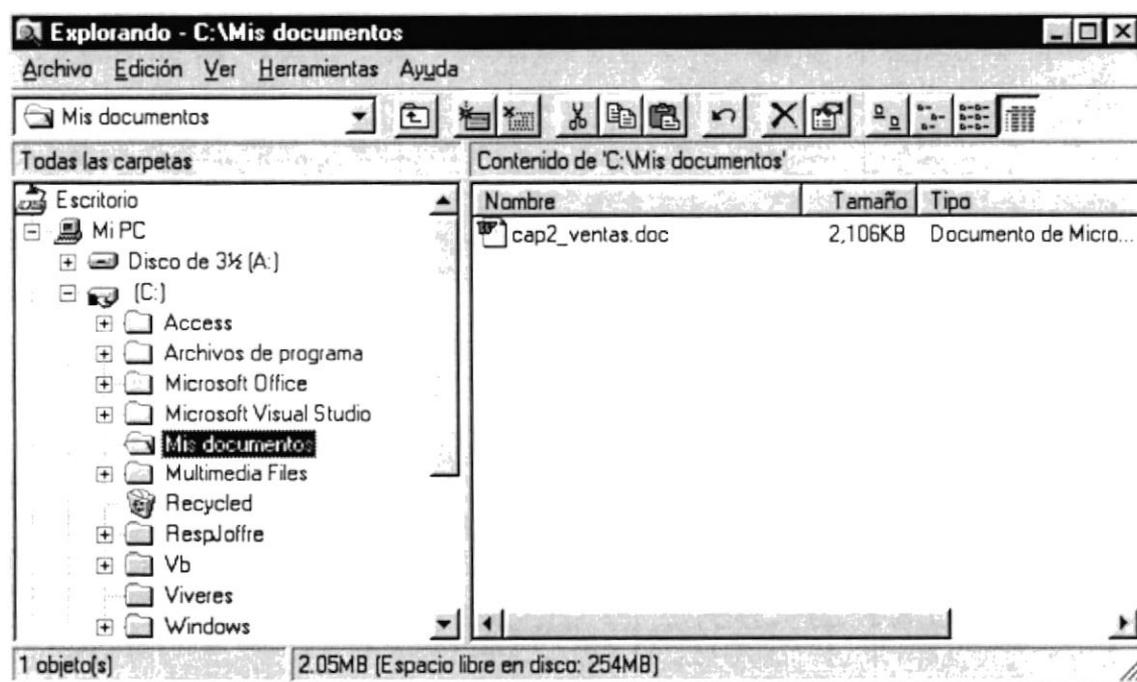


Figura 2.29 Explorando su PC

Presionar	Para
CTRL + G	Ir a.
F6	Cambiar entre el panel izquierdo y derecho.
BLOQ NUM + *	Expandir todas las subcarpetas bajo la carpeta seleccionada.
BLOQ NUM + +	Expandir la carpeta seleccionada.
BLOQ NUM + -	Expandir la selección actual si esta contraída.

Tabla 2.6 Teclas de acceso directo del explorador de Windows

2.1.22 MANTENIMIENTO DE SU PC

2.1.22.1 Utilizar Backup

Puede utilizar Backup para hacer copias de seguridad de archivos en su disco duro, para proteger sus archivos contra pérdidas en caso del fallo de su disco duro o de sobrescritura o eliminación accidental de datos.

Puede hacer copias de seguridad en discos, en una unidad de cinta o en otro equipo de su red. Las copias de seguridad pueden utilizarse para restaurar los archivos originales, cuando éstos se dañen o se pierdan.

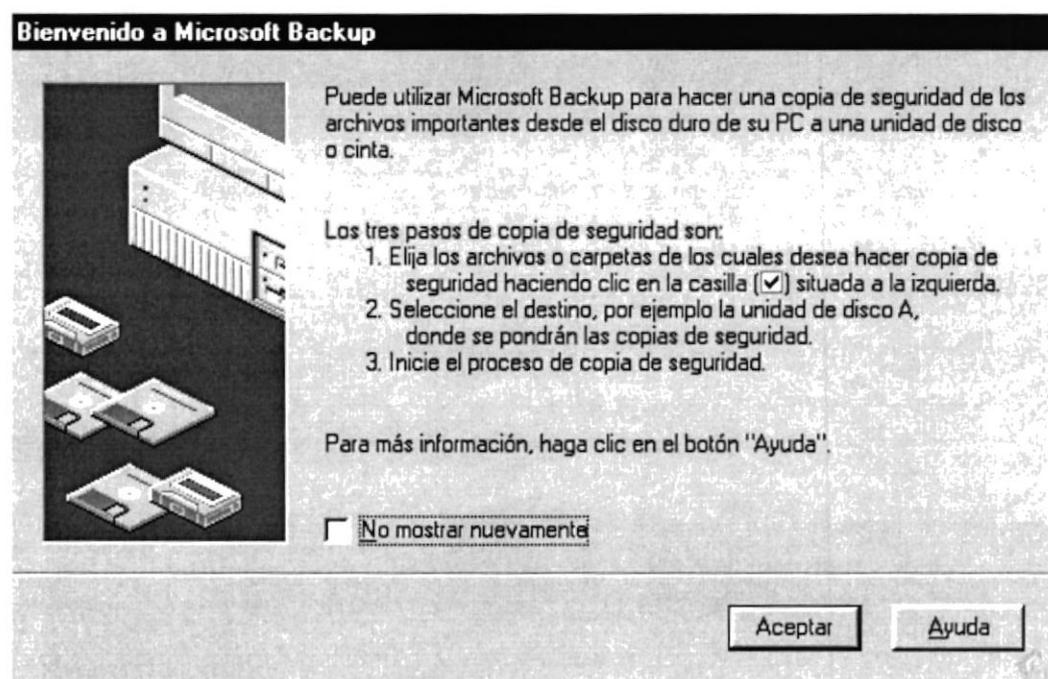


Figura 2.30 Pasos para realizar un respaldo en Windows

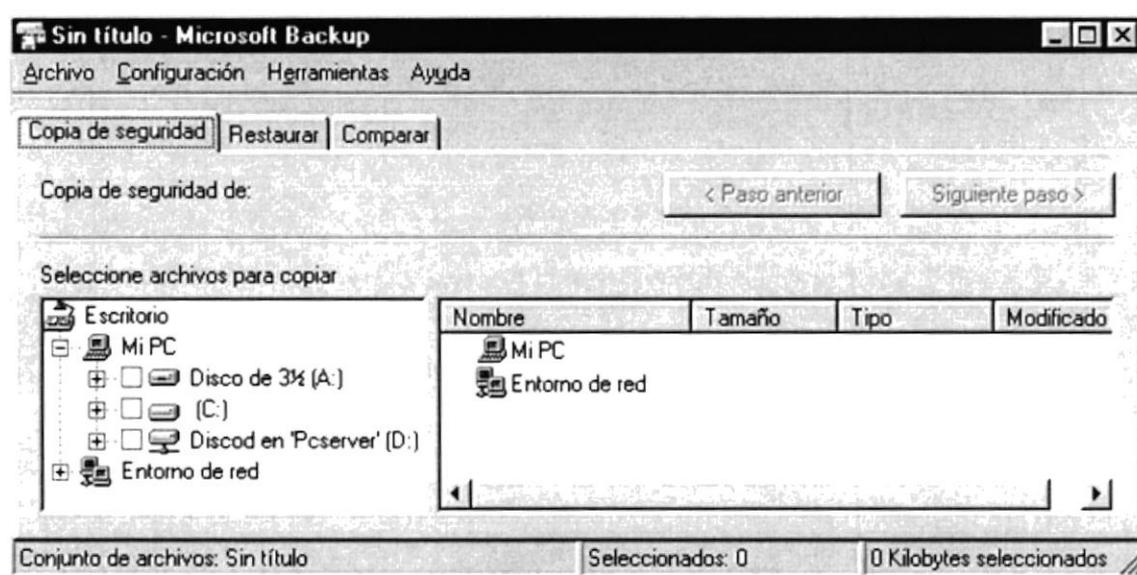


Figura 2.31 Respaldo de archivos

2.1.22.2 Detectando y reparando errores de disco con ScanDisk

Puede utilizar ScanDisk para detectar errores lógicos y físicos en su disco duro, y para reparar las áreas dañadas.

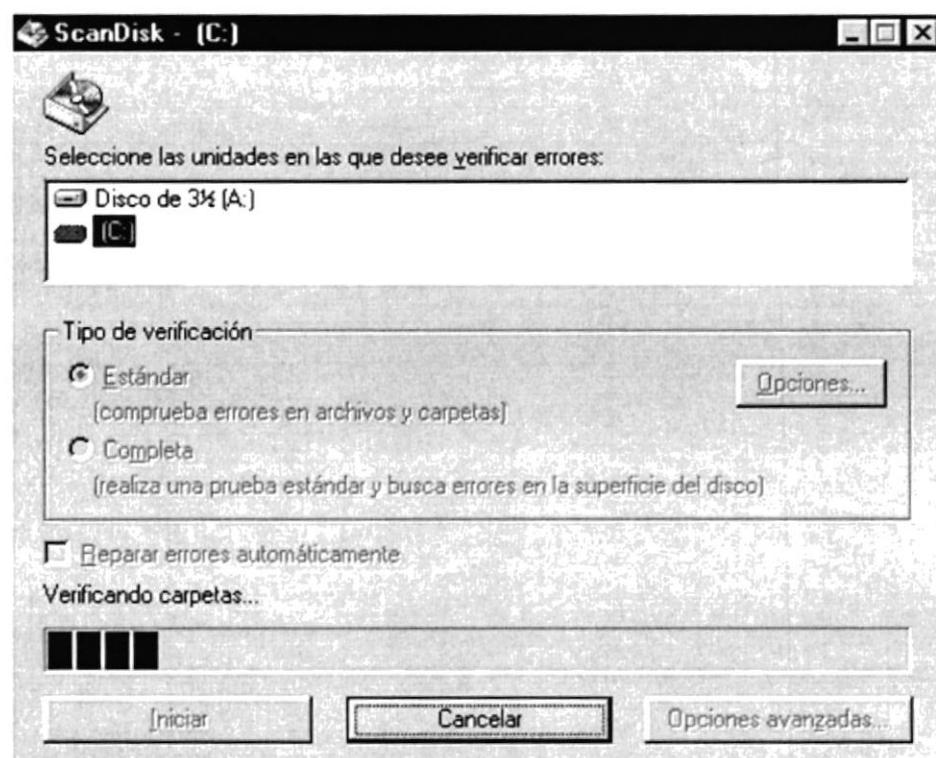


Figura 2.32 Verificando errores del disco con Scandisk



Sugerencia: Si desea especificar cómo debe reparar ScanDisk cualquier error que detecte, asegúrese de que la casilla de verificación "Reparar errores automáticamente" no esté activada.



Sugerencia: Para obtener Ayuda acerca de un elemento de la pantalla principal de ScanDisk, con el botón secundario del mouse haga click en dicho elemento y a continuación, haga click en el comando ¿Qué es esto?.

2.1.22.3 Utilizar el Defragmentador de disco para acelerar el disco duro

Con el paso del tiempo, los archivos pueden quedar divididos en fragmentos almacenados en diferentes lugares del disco duro. Estos archivos aparecen enteros al abrirlos pero su PC tarda más tiempo en leerlos y escribir en ellos.

Puede utilizar el Defragmentador de disco para reorganizar archivos y espacio no usado de su disco duro, con el fin de que los programas se ejecuten más rápidamente.

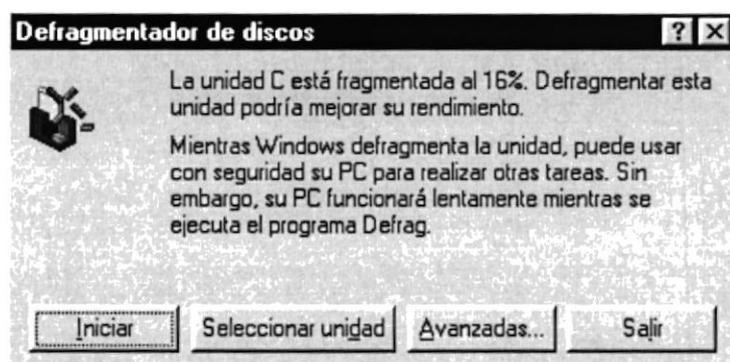


Figura 2.33 De fragmentando el disco duro. Paso 1

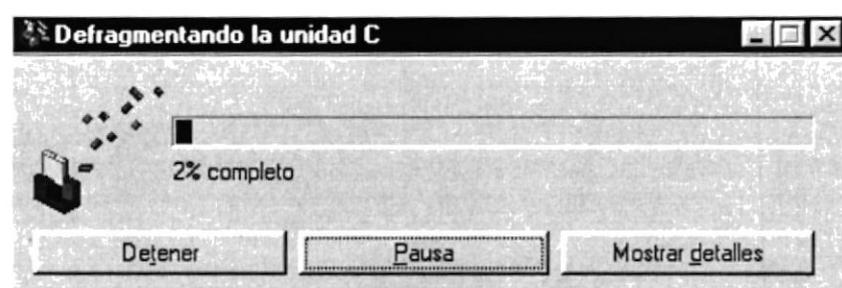


Figura 2.34 De fragmentando el disco duro. Paso 2

2.1.22.4 Vaciar la papelera de reciclaje

Cada cierto tiempo debe depurar los archivos eliminados, almacenados en la papelera de reciclaje para liberar el espacio ocupado por ellos y aumentar el espacio en su disco duro.

Para vaciar la papelera de reciclaje siga los siguientes pasos:

1. Haga doble click en el icono .
2. En el menú Archivo, haga click en Vaciar Papelera de reciclaje.

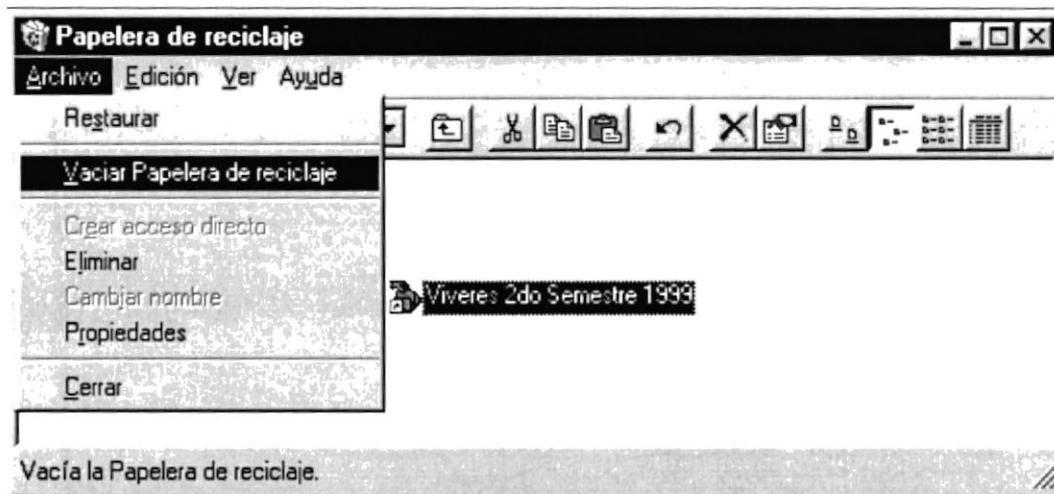


Figura 2.35 Vaciano la papelera de reciclaje



Sugerencia: Si desea quitar sólo algunos elementos de la papelera de reciclaje, mantenga presionada la tecla CTRL mientras hace click en cada elemento. Haga click en el menú Archivo y a continuación en Eliminar.

Capítulo **3**

**CARACTERÍSTICAS DEL
SISTEMA ACF**



3. CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA ACF

3.1. INTRODUCCIÓN

En COMPU-WONG, el control de los bienes, accesorios y reparaciones que se realizan a los mismos se los registra en forma manual; se tiene un listado de los activos y accesorios con sus respectivos datos.

Los procesos de depreciación se lo realiza en Microsoft Excel y la generación de información histórica en Microsoft Word, en la cual se crea un archivo por cada proceso que se realiza en el periodo contable.

Considerando las necesidades de COMPU-WONG, para facilitar y agilizar el trabajo se ha desarrollado el Sistema ACF, permitiendo hacer toma de decisiones sin contratiempo alguno.

3.2. BENEFICIOS

- Un ambiente integrado que motiva a la eficiencia y eficacia de todas las operaciones que realice COMPU-WONG.
- Control en las operaciones para evitar errores humanos.
- Delegación de los procesos respectivos para cada una de las áreas automatizadas.
- Se trabajará con un Software actualizado, de acuerdo a las necesidades presentes.
- El Software y Hardware utilizado permitirá trabajar en un ambiente integrado.
- COMPU-WONG no perderá tiempo en la toma de decisiones.
- Va a existir un efectivo desarrollo y control de las actividades.
- Ahorro de tiempo para la ejecución de todos los procesos automatizados.
- El Personal tendrá una mayor motivación en su ambiente de trabajo, ya que sus esfuerzos operacionales manuales serán mínimos.

3.3. DESCRIPCIÓN DE MÓDULOS

3.3.1. MÓDULO DE MANTENIMIENTO

1. Grupo.

Esta pantalla tiene como objetivo registrar los grupos a los que pertenece cada activo estos son: Equipos de Oficina, Equipos de Computación, Vehículos, etc.

2. Marca.

En esta pantalla se registra las marcas que tienen los activos según su Proveedor o Distribuidor: IBM, Compaq, Fiat, Datsun, etc.

3. Modelo.

Esta pantalla tiene como objetivo dar mantenimiento a los diferentes modelos que existen el mercado según la marca a la que pertenece el activo.

4. Accesorios.

Esta pantalla tiene como objetivo registrar los datos que tiene un accesorio así como su valor y cantidad comprada.

5. Responsables.

Esta pantalla tiene como objetivo registrar los datos que identifican a un empleado; nombre, dirección domiciliaria, etc.

6. Características.

Esta pantalla tiene como objetivo ingresar todos los datos que caracterizan a un activo como el color, velocidad, capacidad, etc.

7. Tipo de Depreciación.

Esta pantalla sirve para dar mantenimiento a los diferentes tipos de depreciación a los que están expuestos los activos.

8. Cambio de Responsables.

Esta pantalla tiene como objetivo registrar los datos que identifican a un empleado con los activos que tiene a su cargo actualmente.



9. Tipo de Movimientos

Esta pantalla sirve para dar mantenimiento a los diferentes tipos de movimientos que realiza la empresa.

3.3.2. MÓDULO DE TRANSACCIONES

1. Alta

Las altas son el registro de los activos y de piezas con todas sus características ocasionando movimientos y asientos contables.

2. Reparaciones.

Consiste en el registro de las mejoras y reparaciones que se realiza a un activo específico de una parte o pieza.

3. Bajas.

Las bajas se realizan para cambiar el estado de un activo ya sea por mal estado o por desuso ocasionando movimientos y asientos contables en el registro.

3.4. REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA

Esta sección permitirá identificar los recursos mínimos de Hardware y Software necesarios para el correcto funcionamiento del Sistema ACF, sin renunciar a la idea de adquirir más Hardware si este es necesario.

3.4.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

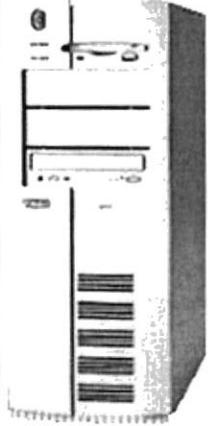
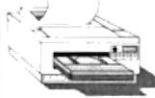
Equipo	Características	Descripción
Servidor 	Microprocesador	PENTIUM III
	Velocidad	700 MHZ
	Arquitectura del Bus	PCI 64 bits
	Memoria RAM	128 MB
	Memoria Caché	512 KB
	Memoria de Vídeo	2 MB
	Disco Duro	20 GB
	Tipo de Monitor	SVGA 15"
	Unidad de Disquete	De 1.44 MB
	Teclado	101 Teclas
	Tarjeta de Vídeo	PCI
	Tarjeta de Red	3 COM
	Tarjeta de Sonido	32 Bits
	CD ROM	36X
Estación de Trabajo 	Microprocesador	PENTIUM Celeron
	Velocidad	400 MHZ
	Arquitectura del Bus	PCI 32 bits
	Memoria RAM	32 MB
	Memoria Caché	512 KB
	Memoria de Vídeo	2 MB
	Disco Duro	4 GB
	Tipo de Monitor	SVGA 15"
	Unidad de Disquete	De 1.44 MB
	Teclado	101 Teclas
Tarjeta de Red	3 COM	
Impresora 	Impresora matricial de 80 columnas o 40 columnas o impresora Inyección a tinta.	

Tabla 3.1 Requerimientos de Hardware



Nota: El sistema puede correr con 16 MB de memoria RAM, pero el rendimiento del mismo decaería en un 50%, si Usted está acostumbrado a ejecutar varias aplicaciones simultáneamente.

3.4.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

Logotipo	Descripción del programa
	<p>Microsoft Windows 200 Server en español. Este será utilizado en el Servidor y es necesario para el funcionamiento de la red, pudiendo ser otras plataformas para el Back-End.</p>
	<p>Microsoft Windows 95, Windows 98 o Windows 2000 en español. Este será utilizado en las estaciones de trabajo.</p>
	<p>Microsoft Visual Basic 6.0 en español, Edición Profesional con licencia.</p>
	<p>Microsoft Office 97 o 2000 en español.</p>

Tabla 3.2 Requerimientos de Software

Capítulo **4**

**INSTALACIÓN
DEL SISTEMA
ACF**

4. INSTALACIÓN DEL SISTEMA ACF

4.1. PROCESO DE INSTALACIÓN

El proceso de instalación consiste en almacenar en su disco duro los programas necesarios para que el Sistema ACF pueda funcionar. Lo siguiente le ayudará a preparar e instruir la puesta en marcha del Sistema.

4.1.1 REQUERIMIENTOS PREVIOS A LA INSTALACIÓN

Antes de comenzar el proceso de instalación debe cumplir con los siguientes requisitos.

1. Debido a que el Sistema ACF es una aplicación Cliente-Servidor, en el lado del Servidor se debe haber realizado la instalación previa de la Base de Datos y todos sus componentes.
2. Tener los discos o el CD de instalación del Sistema ACF.
3. No es necesario que se creen directorios en el disco duro, el disquete o el CD de instalación crea el directorio y copia todos los archivos del Sistema en el directorio especificado.
4. Eliminar todos los archivos temporales de su computadora.
5. El disco duro por lo menos debe tener 200 MB de espacio libre, para poder trabajar óptimamente.
6. Verificar los archivos y carpetas de su disco duro en busca de errores, y también la superficie del disco. Esto lo puede hacer con NORTON UTILITES o con Microsoft SCANDISK que viene con Windows 95/98/2000.
7. Con el paso del tiempo, los archivos pueden quedar divididos en fragmentos almacenados en diferentes lugares del disco duro. Estos archivos aparecen enteros al abrirlos pero su PC tarda más tiempo en leerlos y escribir en ellos. Utilice NORTON UTILITES o el Defragmentador de disco que viene con Windows 95/98/2000.
8. Cerrar todas las aplicaciones que estén corriendo actualmente.



Nota: Es importante que se cumplan con los requerimientos mencionados, para que el Sistema de ACF pueda instalarse y funcionar correctamente.

4.1.2 PROCESO DE INSTALACIÓN

Esta sección describe como instalar el Sistema de ACF en su PC, una vez cumplido con los requerimientos anteriores; los pasos para instalar el Sistema de ACF son los siguientes.

1. De un click en botón  escoja Configuración  y después de otro click en Panel de Control .

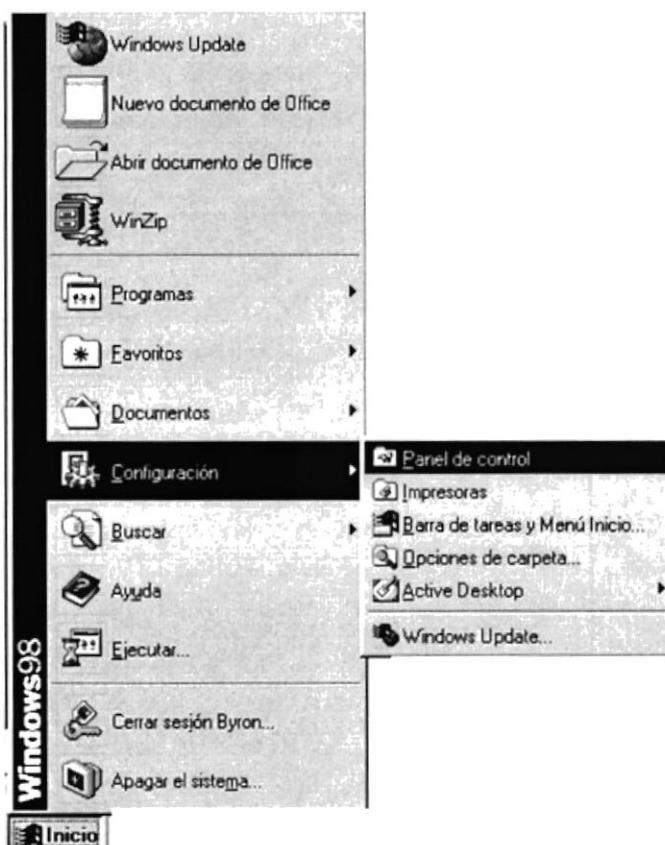


Figura 4.1 Instalación del Sistema ACF. Paso 1

2. Enseguida se abre la pantalla de Configuración del Sistema, en donde Usted Debe seleccionar el icono Agregar o quitar programas  y de doble click.

SECRETARÍA
DE
DEFENSA
Y
POLICÍA
BIBLIOTECA
/ EPO
FINAS



Figura 4.2 Instalación del Sistema ACF. Paso 2

3. A continuación se muestra la siguiente pantalla, en donde Usted debe dar un click en el botón .

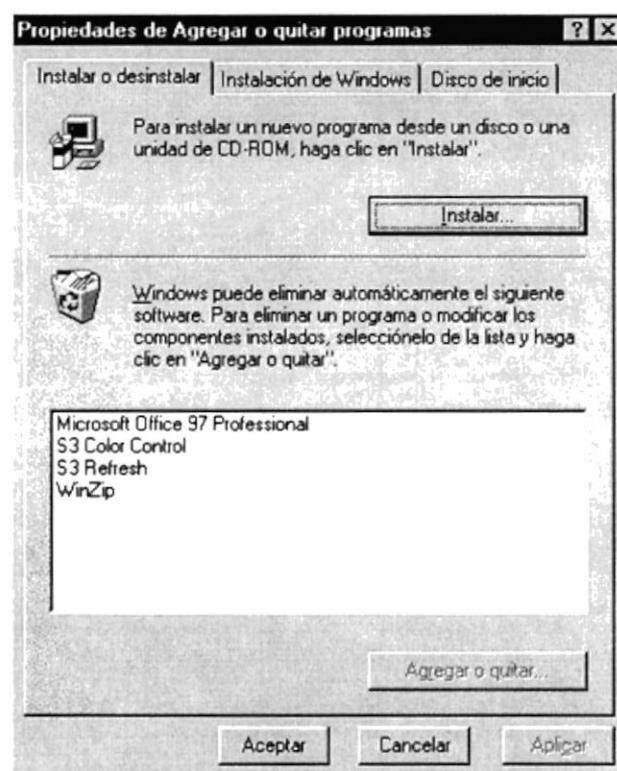


Figura 4.3 Instalación del Sistema ACF. Paso 3

4. Enseguida se muestra una pantalla en donde se pide insertar el disquete # 1 en el drive A: o el CD en la lectora de CD-ROM si su PC lo tiene. Una vez realizado esto de un click en el botón **Siguiente >**.

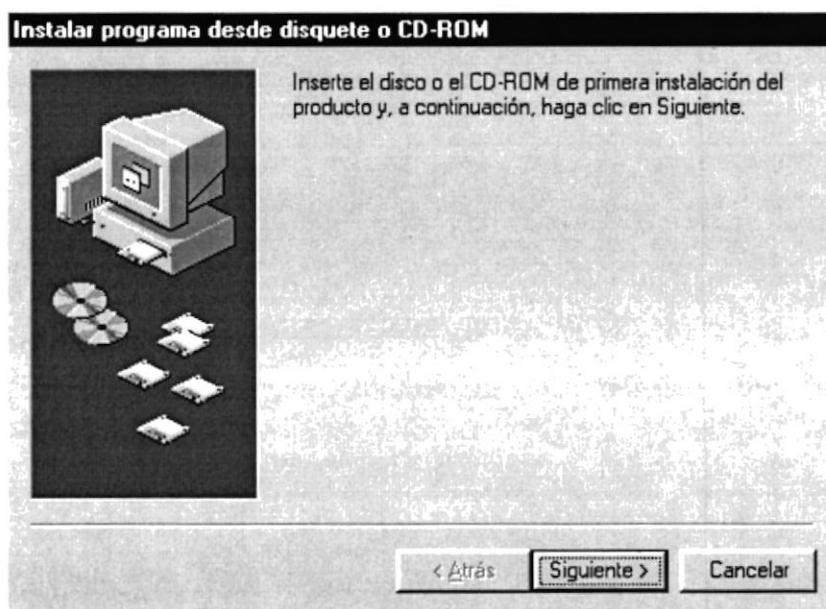


Figura 4.4 Instalación del Sistema ACF. Paso 4

5. Ahora ingrese la ubicación del archivo ejecutable de instalación. Por ejemplo si el archivo se encuentra en la unidad A: debe escribir D: \SETUP.EXE. Si no está seguro del nombre del archivo puede dar un click en el botón **Examinar...**.

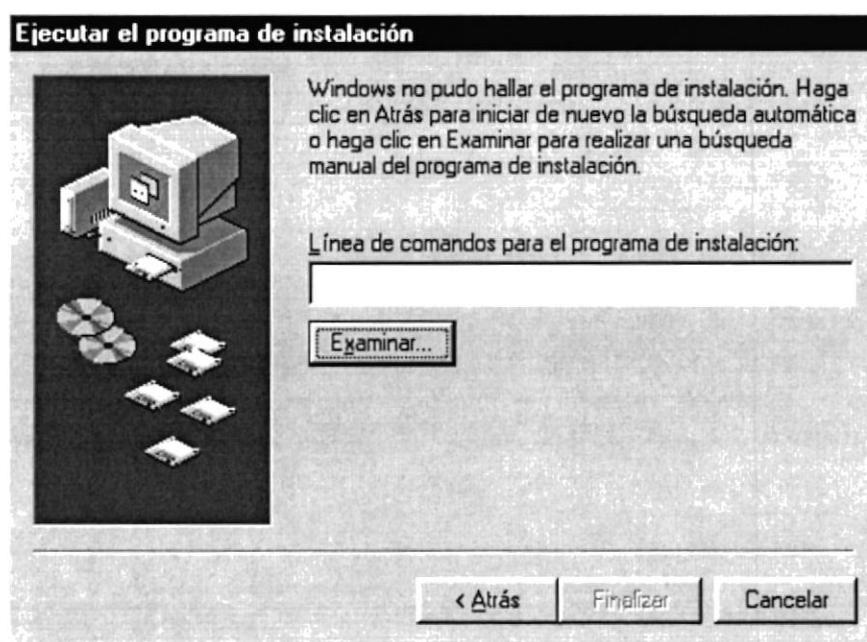


Figura 4.5 Instalación del Sistema ACF. Paso 5



6. Si Usted dio un click en el botón **Examinar...** busque el archivo SETUP.EXE ya sea en el disquete o en el CD de instalación y de un click en el botón **Abrir** o presione ENTER.



Figura 4.6 Instalación del Sistema ACF. Paso 6

7. Espere un momento mientras se preparan los archivos de instalación. Después aparece una pantalla de Bienvenida en donde Usted puede continuar o salir de la instalación del Sistema SAF.

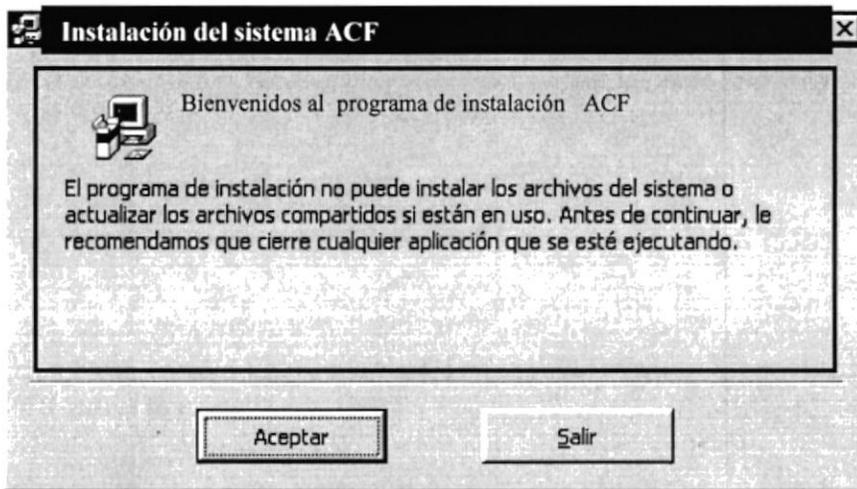
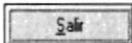
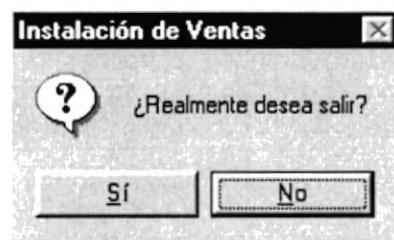


Figura 4.7 Instalación del Sistema ACF. Paso 7

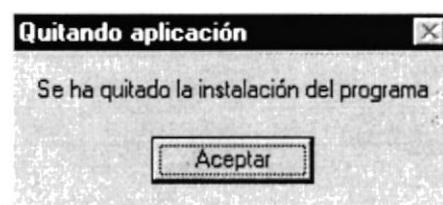
8. Usted desea cancelar la instalación del Sistema ACF de un click en el botón . Enseguida el programa de instalación emitirá un mensaje de confirmación.



A continuación le emitirá un mensaje indicando que la instalación ha sido interrumpida, y que la podrá realizar más tarde.

Luego presentará un mensaje indicando que va a quitar los archivos temporales de instalación.

Una vez realizado esto presenta el último mensaje indicando que la instalación ha sido cancelada.



9. Si Usted eligió continuar con la instalación del Sistema ACF, se mostrará la siguiente pantalla en donde puede elegir el directorio en donde se va a instalar la aplicación. El programa de instalación mostrará un directorio por omisión.

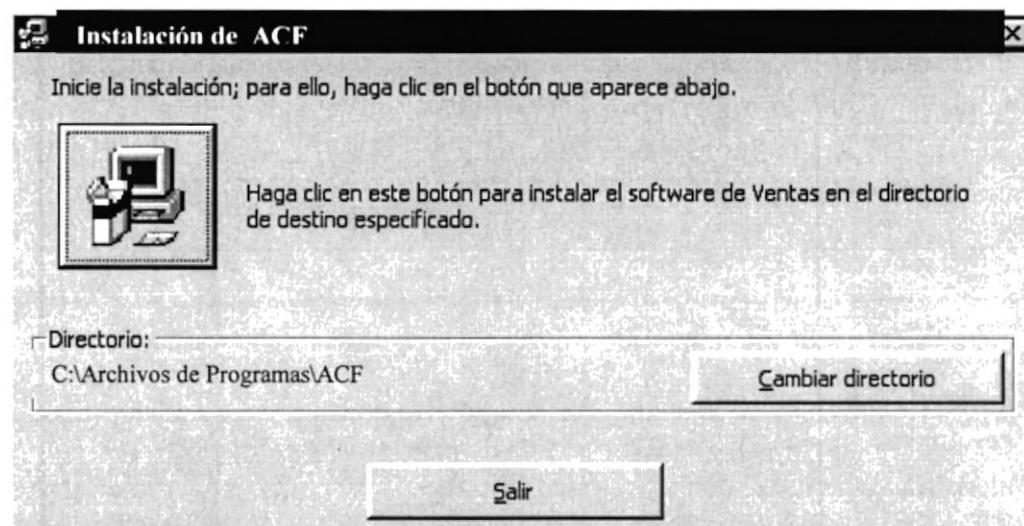
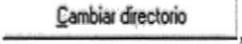
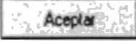


Figura 4.8 Instalación del Sistema ACF. Paso 8

Si desea cambiar el directorio, presione un click en el botón , donde le saldrá la siguiente pantalla donde podrá elegir la ruta deseada, después de ingresar la ruta deseada, de click en el botón .

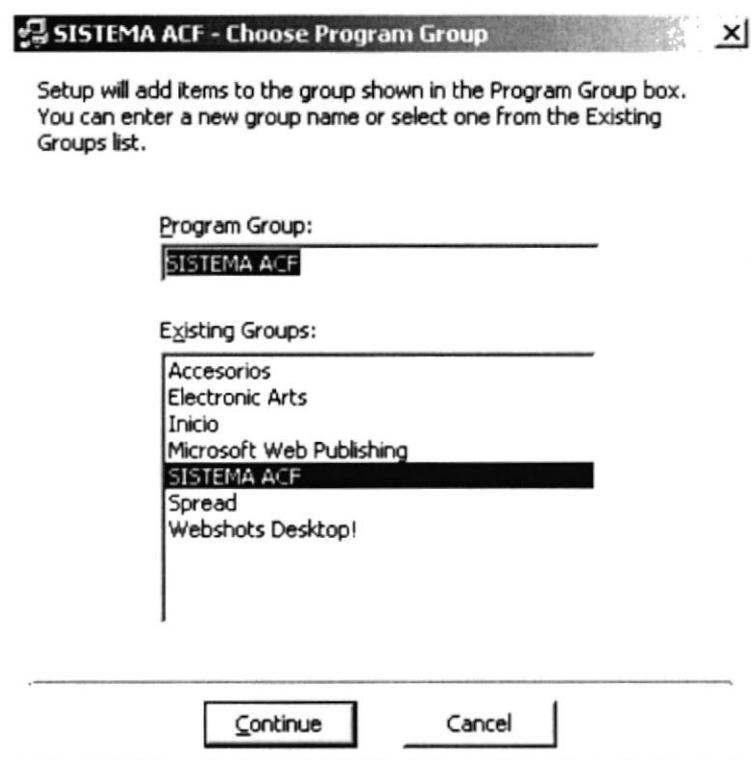


Figura 4.9 Cambia de Ruta de Instalación



A continuación de un click en el botón .

Enseguida se mostrará un mensaje indicando que el programa de instalación está comprobando si existen componentes instalados, para ver si es necesario o no volverlos a instalar.

Luego se mostrará un mensaje indicando que el programa de instalación esta comprobando si existe suficiente espacio en su disco duro para poder instalar la nueva aplicación. De no ser así la instalación no podrá continuar, al ser cancelada automáticamente.



Nota: Recuerde que puede cancelar el proceso de instalación cuando lo desee.

10. Si todas las comprobaciones están correctas la instalación del Sistema ACF se iniciará, presentando una pantalla en donde se informa el avance de la instalación. Usted tendrá que esperar hasta que llegue al 100%.

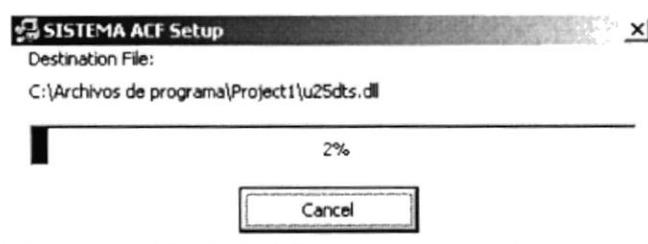


Figura 4.10 Instalación del Sistema ACF. Paso 9

11. El siguiente mensaje informará si hubo problemas en la instalación o si se ha realizado correctamente.

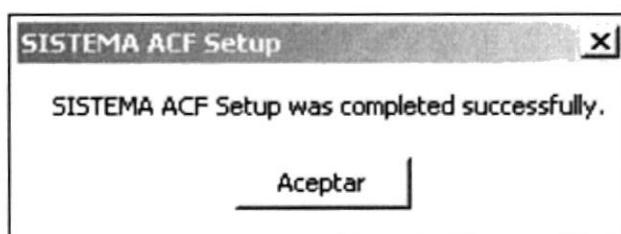
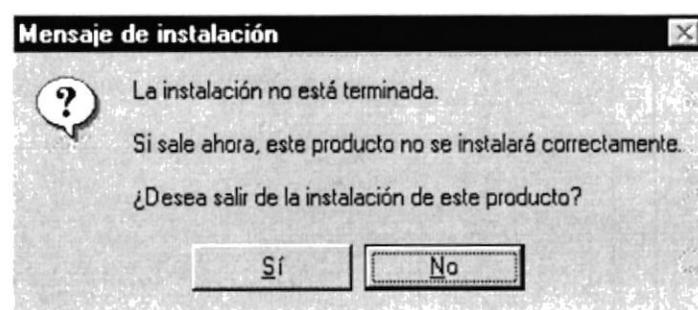


Figura 4.11 Instalación del Sistema ACF. Paso 10

Si hubo problemas con la instalación, le saldrá el siguiente mensaje, vuelva a intentarlo, si no resulta consulte con el Administrador del Centro de Cómputo.



Si le da click al botón de Sí, saldrá totalmente de la instalación.

4.1.3 PROCESO DE DESINSTALACIÓN

Esta sección indica como quitar el Sistema ACF una vez instalado de su PC.

Revisar los pasos desde el 1 hasta el 3 de instalación, los cuáles son los mismos

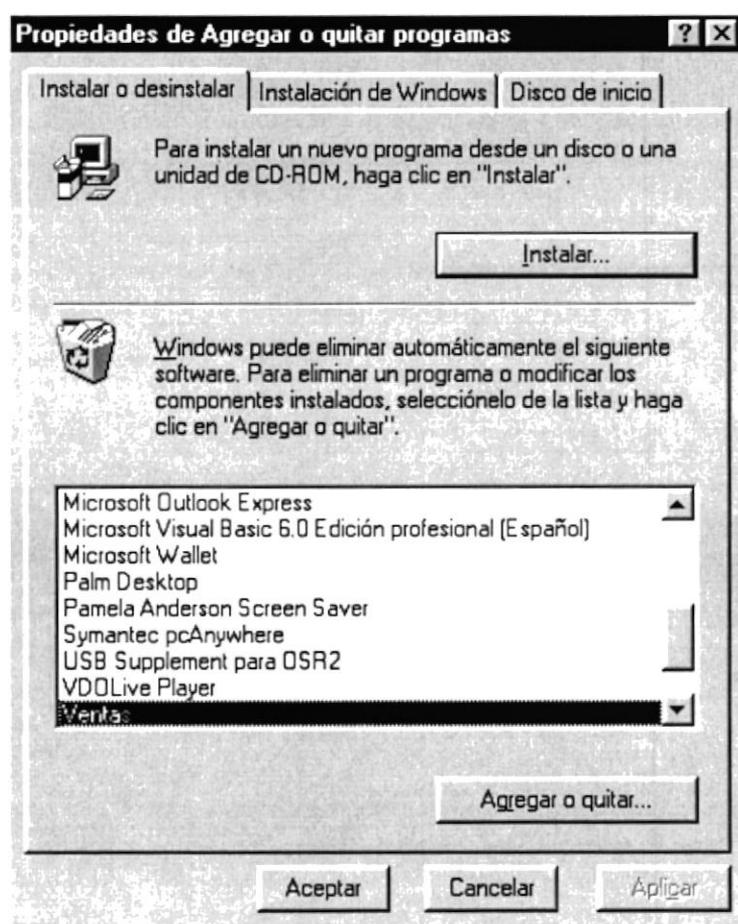


Figura 4.12 Desinstalación del Sistema ACF. Paso 3

1. A continuación aparece un mensaje de confirmación preguntando si en realidad se desea quitar el Sistema ACF y todos sus componentes que han sido instalados.

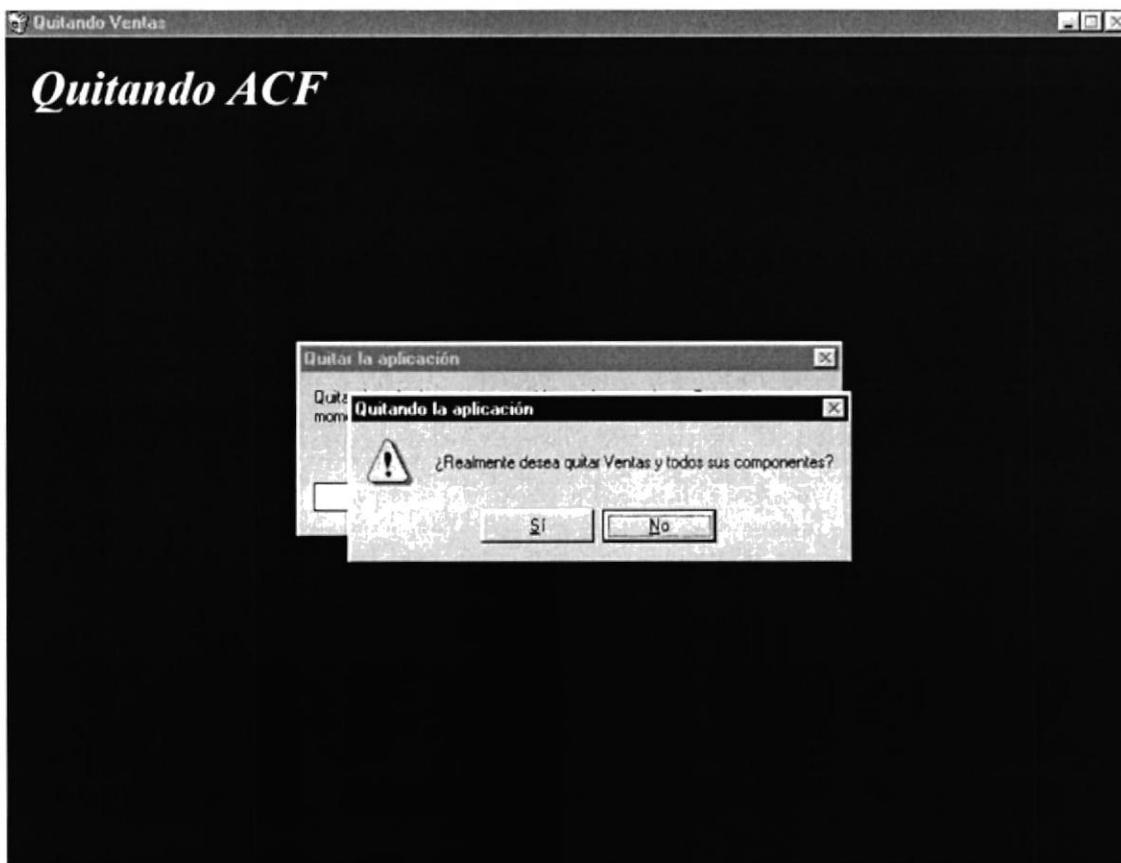


Figura 4.13 Desinstalación del Sistema ACF. Paso 4

Si Usted elige No la Desinstalación será cancelada, es decir que el Sistema ACF y sus componentes seguirán en su disco duro y le saldrá el siguiente mensaje.

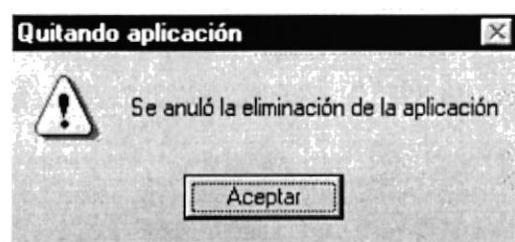


Figura 4.14 Informa que anuló la eliminación

2. El programa de instalación emitirá el último mensaje indicando que el Sistema ACF se ha quitado de su disco duro.

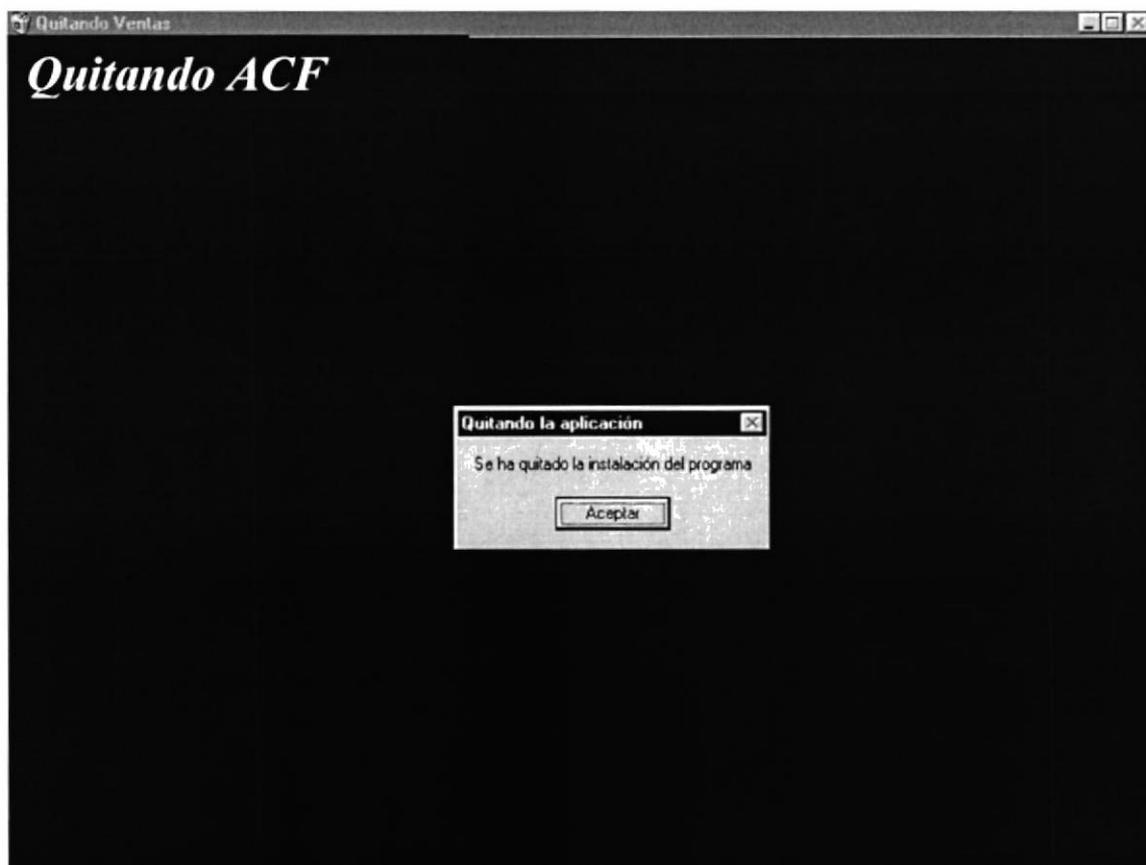


Figura 4.15 Desinstalación del Sistema ACF. Paso 5

Capítulo **5**

**ENTRANDO AL
SISTEMA ACF**



5. ENTRANDO AL SISTEMA ACF

5.1. ENCENDER LA COMPUTADORA

1. Encender el switch de potencia del CPU (Power a ON).
2. Encender el switch de potencia del monitor (Power a ON).
3. Aparecerá una pantalla de acceso a la red, en la cual tendrá que ingresar el nombre de la computadora que tenga asignado y la contraseña de acceso, si tuviere.

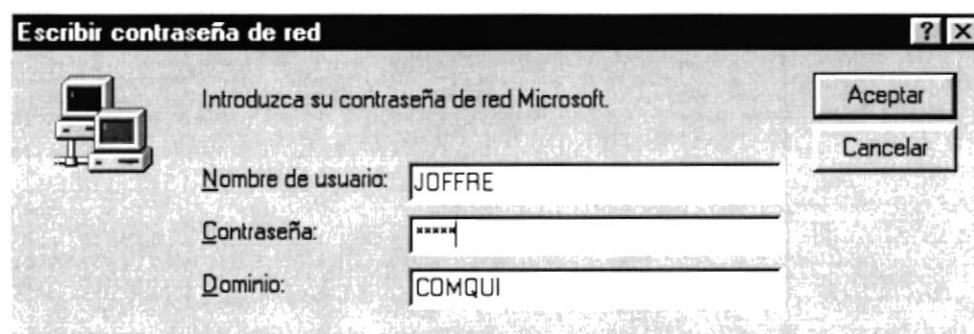


Figura 5.1 Pantalla de acceso a la red

4. Si Usted tiene contraseña de acceso a la red y no la pone en la pantalla anterior. Aparecerá la siguiente pantalla pidiendo la contraseña de acceso a la red.

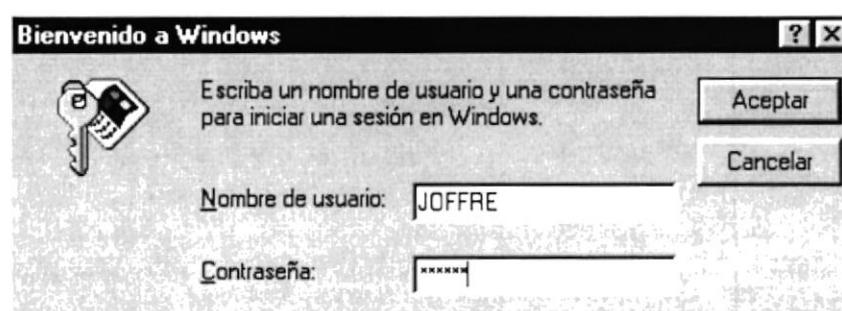


Figura 5.2 Pantalla de contraseña de acceso a la red

Puede cancelar la contraseña de acceso a la red pero no tendrá permisos a los recursos compartidos por los demás Usuarios.

5. El Sistema Operativo Windows 95 o Windows 98 o 2000 dependiendo de cual tenga instalado, empezará a cargarse. Aparecerá una pantalla como esta.

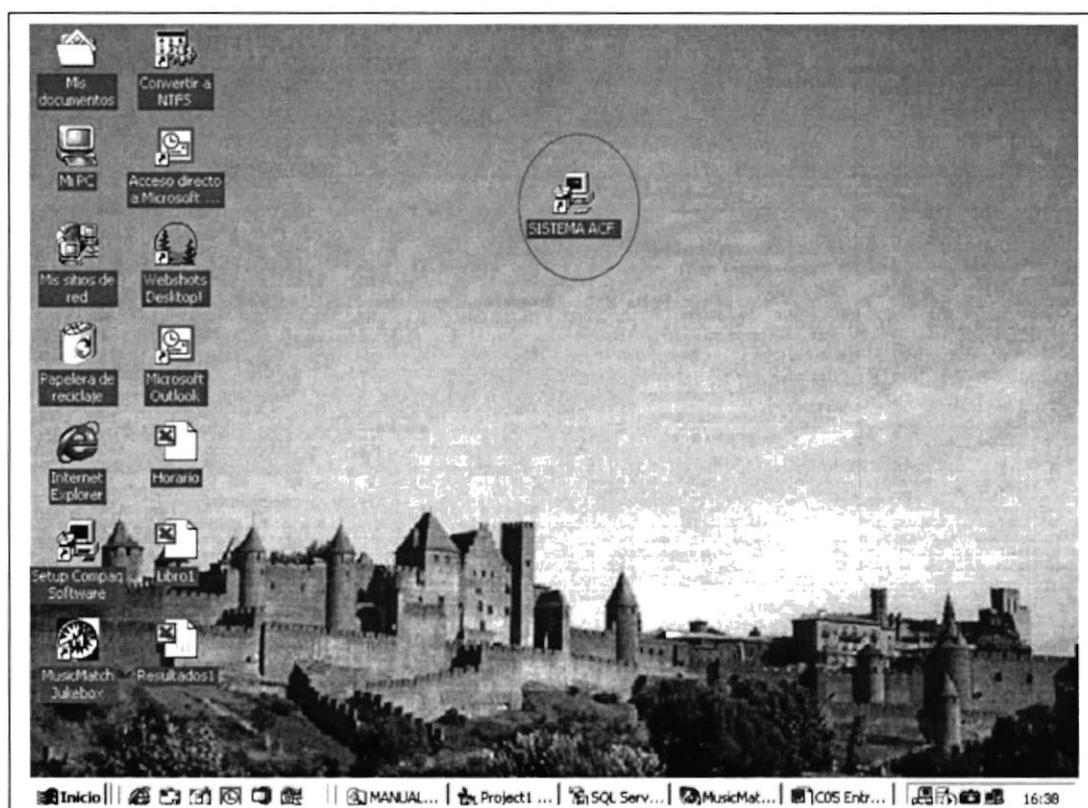


Figura 5.3 Escritorio de Windows



ACF.lnk

A continuación debe buscar el icono del Sistema ACF  para ejecutarlo. Para ejecutar programas hay varios métodos véase la sección como iniciar programas.

- Si Usted encuentra el icono de ACF sobre el escritorio solo tiene que dar doble click sobre él.
- Si no lo encuentra debe buscarlo en el botón  luego de un click en Programas, busque la carpeta Sistema ACF y de un click en ACF.

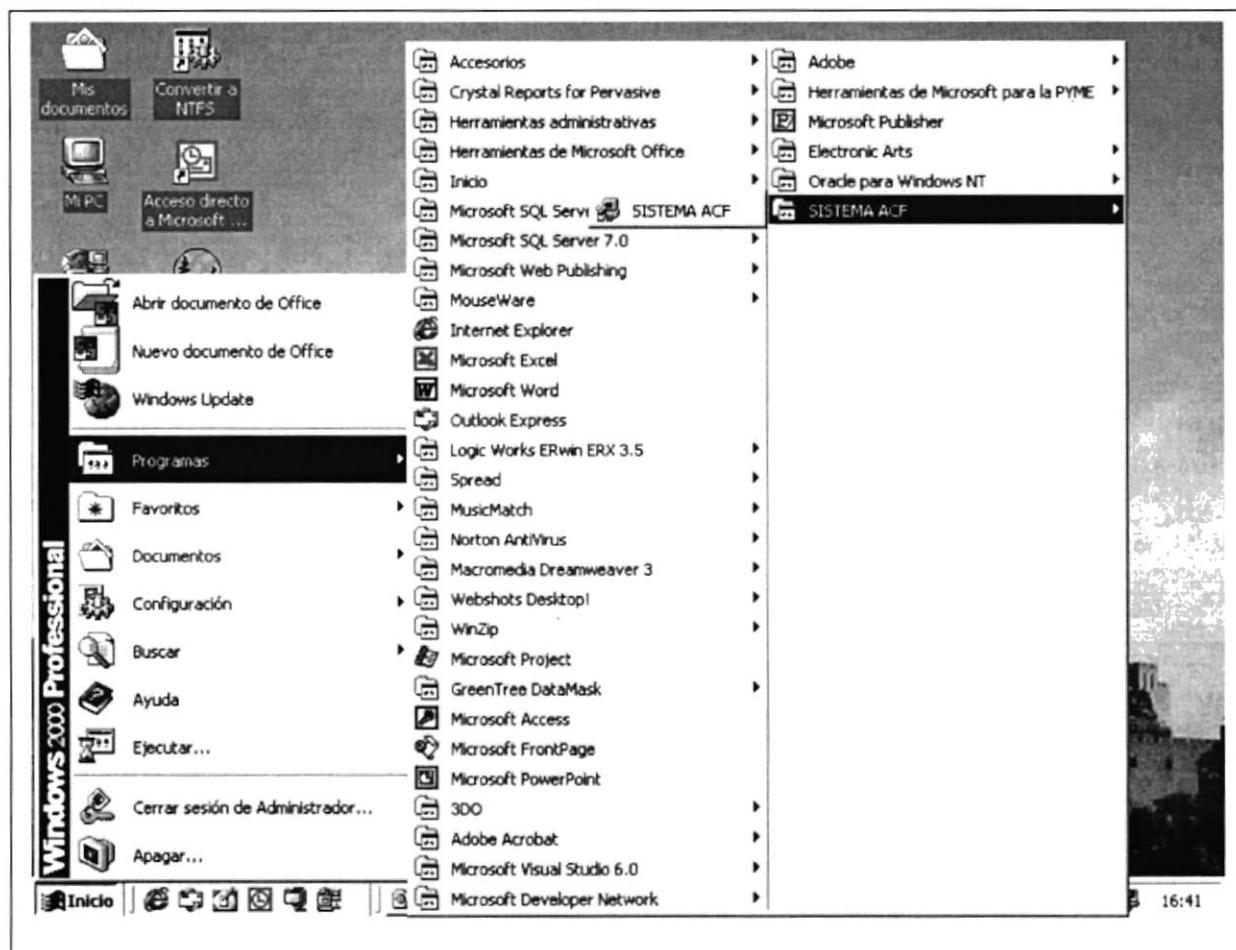
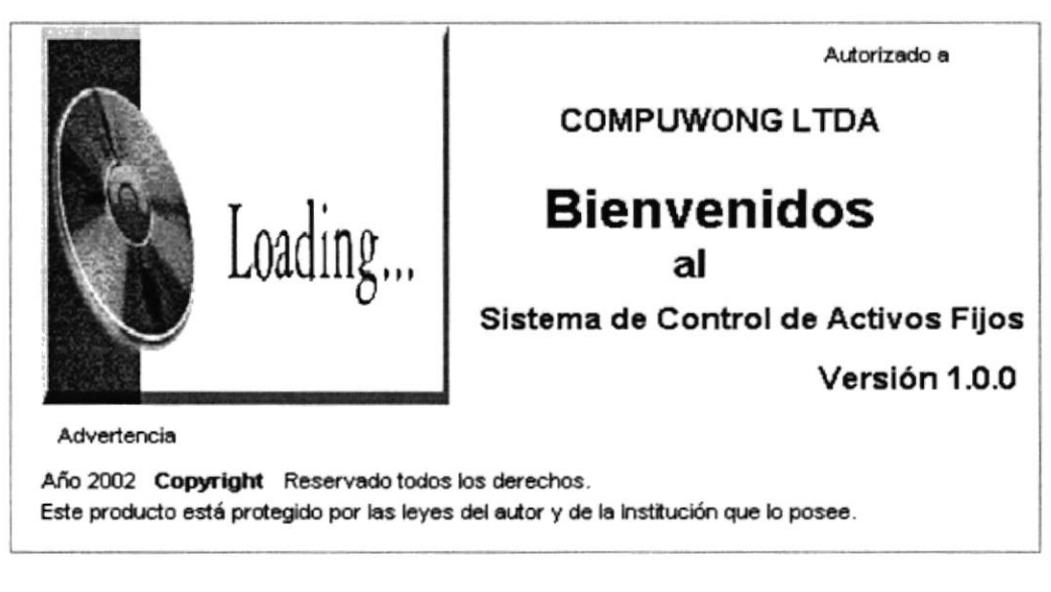


Figura 5.4 Ejecutando el Sistema ACF

6. A continuación le aparecerá una pantalla de Bienvenida al Sistema ACF.



7. Enseguida de un clic para continuar e inmediatamente le aparecerá el Menú Principal del Sistema ACF.



Figura 5.5 Pantalla del Menú Principal del Sistema ACF

Capítulo **6**

INICIO

6. INICIO

6.1. OPERACIÓN DEL SISTEMA ACF

El Sistema ACF es un Sistema con menús y pantallas amigables de gran flexibilidad, con total Ambiente Windows, orientado a cumplir con la operación que se realizan en COMPU-WONG

6.1.1 PANTALLA PRINCIPAL DEL SISTEMA ACF

El Sistema ACF tiene una pantalla principal que permite tener abiertas varias pantallas secundarias del Sistema al mismo tiempo. Por ejemplo, Microsoft Word le permite tener abiertos varios documentos a la vez.



Figura 6.1 Componentes de la Pantalla Principal del Sistema ACF

6.1.2 BOTONES DE LAS PANTALLAS DEL SISTEMA ACF

Descripción de controles dentro de las pantallas del Sistema	
	Permite ingresar datos para un nuevo registro.
	Permite grabar los datos de un nuevo registro o grabar los datos modificados de un registro existente. Se lo utiliza conjuntamente con los botones de Ingresar y Modificar.
	Permite modificar los datos de un registro previamente consultado.
	Permite eliminar un registro previamente consultado.
	Permite consultar.
	Cancela la operación inmediata anterior y pone a los demás botones a su estado original.
	Deja sin efecto lo que se haya estado realizando en el sistema y regresa el control a la pantalla desde donde fue llamada la forma.

Tabla 2.1 Botones dentro de las pantallas

6.1.3 MENSAJES GENERALES DEL SISTEMA ACF

A continuación se muestran los mensajes que pueden aparecer en el Sistema por diferentes motivos.

6.1.3.1 Mensajes de error

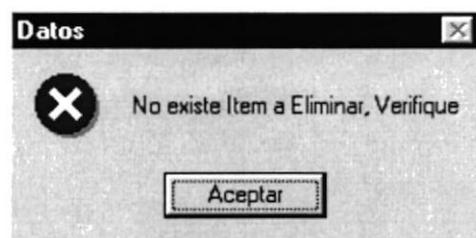


Figura 6.2

Figura 6.3 No existe ítem a eliminar

Figura 6.4

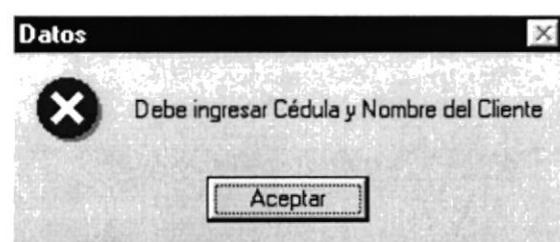


Figura 6.5

Figura 6.6 Debe ingresar Cédula y Nombre del Cliente

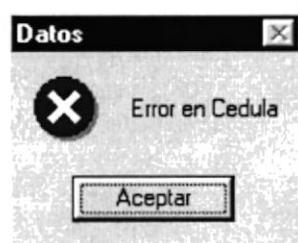


Figura 6.7 Error en cédula

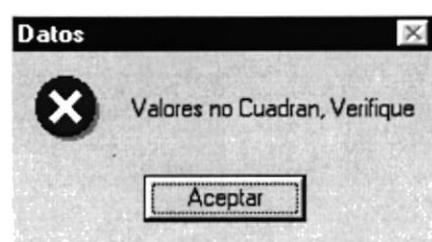


Figura 6.8 Valores no cuadran

6.1.3.2 Mensajes de confirmación

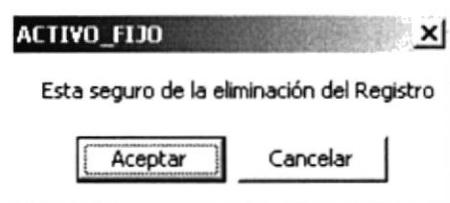


Figura 6.9 Para verificar si desea eliminar un Registro
Figura 6.10

6.1.3.3 Mensajes de información

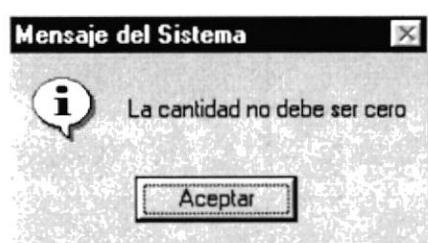


Figura 6.11 La cantidad no debe ser cero

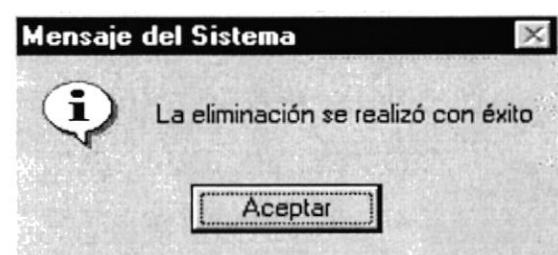
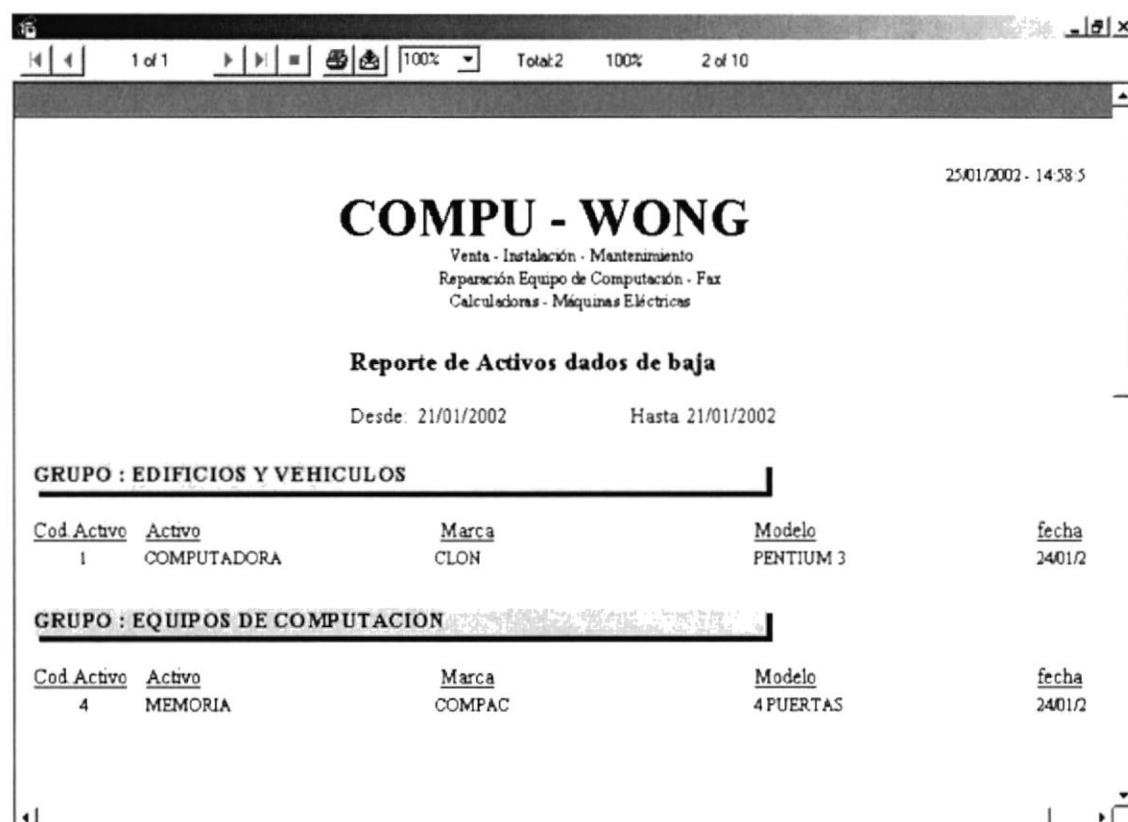


Figura 6.12 Eliminación con éxito

6.1.4 Vista Previa de los Reportes

Nos permite visualizar en pantalla como van a salir los reportes cuando sean impresos, presentándonos la siguiente pantalla.



The screenshot shows a web browser window displaying a report preview. The browser's address bar shows '1 of 1', 'Total: 2', '100%', and '2 of 10'. The report title is 'COMPU - WONG' with a subtitle 'Venta - Instalación - Mantenimiento' and 'Reparación Equipo de Computación - Fax' and 'Calculadoras - Máquinas Eléctricas'. The report is titled 'Reporte de Activos dados de baja' and covers the period 'Desde: 21/01/2002' to 'Hasta: 21/01/2002'. The report is divided into two groups: 'GRUPO : EDIFICIOS Y VEHICULOS' and 'GRUPO : EQUIPOS DE COMPUTACION'. The first group contains one record: 'Cod Activo: 1', 'Activo: COMPUTADORA', 'Marca: CLON', 'Modelo: PENTIUM 3', and 'fecha: 2401/2'. The second group contains one record: 'Cod Activo: 4', 'Activo: MEMORIA', 'Marca: COMPAC', 'Modelo: 4 PUERTAS', and 'fecha: 2401/2'.

<u>Cod Activo</u>	<u>Activo</u>	<u>Marca</u>	<u>Modelo</u>	<u>fecha</u>
1	COMPUTADORA	CLON	PENTIUM 3	2401/2

<u>Cod Activo</u>	<u>Activo</u>	<u>Marca</u>	<u>Modelo</u>	<u>fecha</u>
4	MEMORIA	COMPAC	4 PUERTAS	2401/2

Figura 6.13 Pantalla de Vista Previa

6.1.4.1. Manejo en general

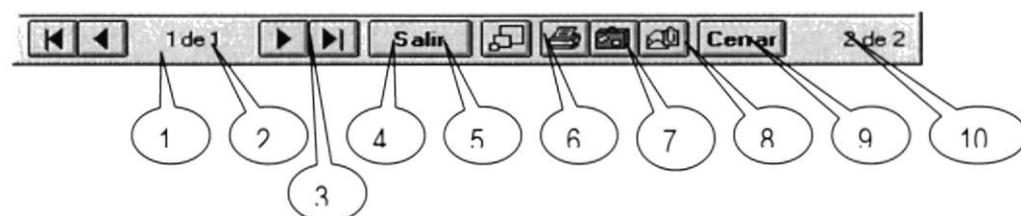


Figura 6.14 Barra de herramientas de la Vista Previa

En la barra de herramientas de la Vista Previa tenemos las siguientes opciones:

1. Este botón sirve para moverse de una hoja o otra hacia la izquierda.
2. Este botón sirve para irse a la primera página.
3. Indica el número de página actual y cuantas páginas tiene para imprimir.
4. Este botón sirve para moverse de una hoja o otra hacia la derecha.
5. Este botón sirve para irse a la última página.
6. Permite cancelar el proceso de consulta.
7. Permite cambiar de tamaño la página actual.
8. Llama a la pantalla de la figura 6.26 para mandar el reporte a la impresora, donde puede elegir el número de copias y desde que página hasta que página desea imprimir.

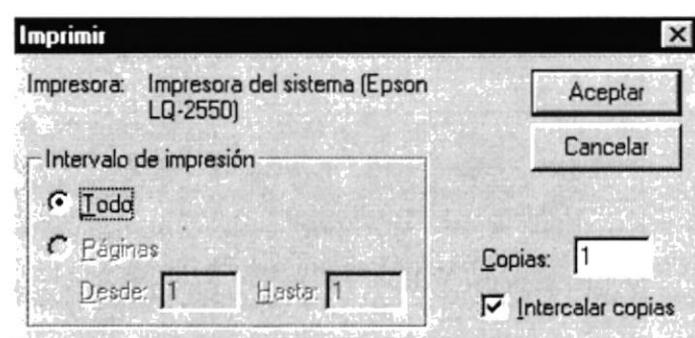


Figura 6.15 Pantalla de Imprimir

Capítulo **7**

MENÚ MANTENIMIENTO



UNIVERSIDAD DEL AGRARIO DE Pinar del Río

BIBLIOTECA

CAMPUS

PEÑAS

7. MENÚ MANTENIMIENTO

7.1. MENÚ REGISTRO DE DATOS

Registro de Datos	Transacciones	Proc
Departamentos		Ctrl+D
Grupo		Ctrl+G
Marca		Ctrl+M
Modelo		Ctrl+S
Accesorios		Ctrl+A
Responsables		Ctrl+R
Características		Ctrl+C
Tipo Depreciación		Ctrl+T
Cambio de Responsables		Ctrl+P
Tipo De Movimientos		Ctrl+W

Figura 7.1 Menú Mantenimiento

7.1.1 DEPARTAMENTOS

7.1.1.1 Objetivo

Permitir dar mantenimiento a los departamentos que se tiene la empresa.

7.1.1.2 Abrir la pantalla para registrar los Departamentos

Para seleccionar proveedores se debe realizar lo siguiente:

En el Menú de <Registro de Datos> escoja y/o posiciónese con el puntero del mouse en <Departamentos> y haga un clic en el mismo, o lo podrá hacer con el teclado pulsando las teclas **Ctrl + D**

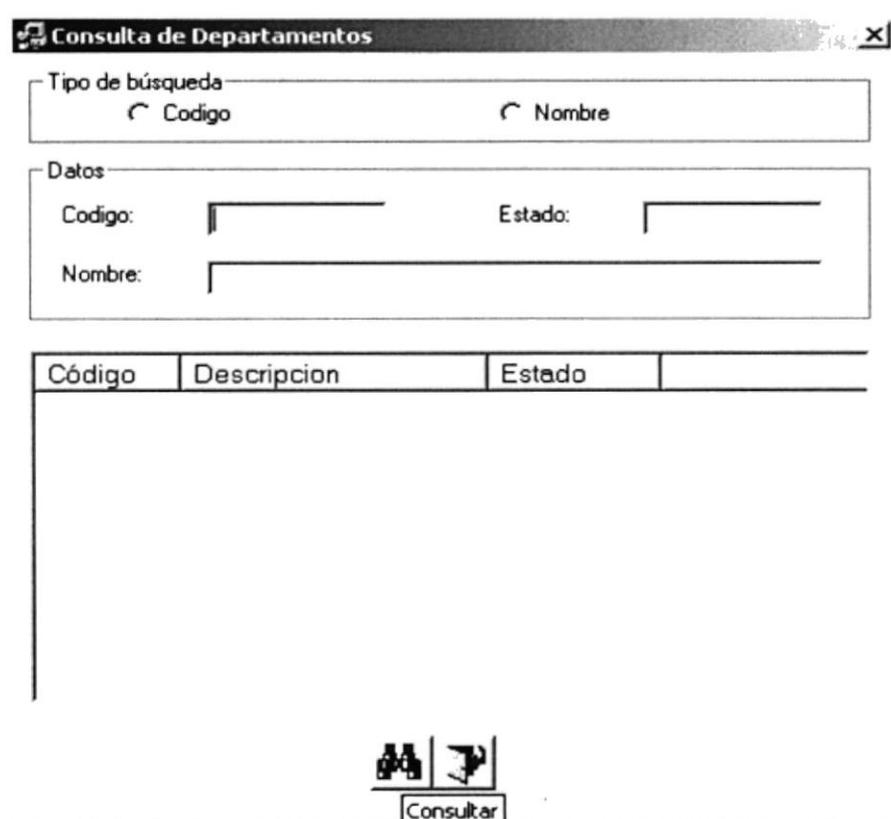
Luego de haber escogido esta opción, la siguiente pantalla que se presentará será la de Proveedores Figura 7.11.

Figura 7.2 Departamentos

Si Usted desea registrar un nuevo reparación escoja o de clic con el mouse en botón  en la barra de herramientas.

Una vez que termina de ingresar los datos proceda a grabar, posicione con el puntero del mouse en botón  en la barra de herramientas.

Si Usted desea Modificar un Departamento escoja y/o posicione con el puntero del mouse en  y haga un clic en el mismo, luego se visualizará la siguiente pantalla.



Consulta de Departamentos

Tipo de búsqueda

Codigo Nombre

Datos

Codigo: Estado:

Nombre:

Código	Descripcion	Estado

Consultar

Figura 7.3 Consulta

Para visualizar los registros de clic en el botón  y se visualizará todos los departamentos existentes en su base de datos, para seleccionar el registro simplemente de doble clic en el registro y se cargarán los datos a la pantalla de proveedor.

En esta pantalla se podrá modificar los datos y una vez que termina la modificación de los datos proceda a grabar, posicione con el puntero del mouse en el botón  en la barra de herramientas.

Para la eliminación se realizan los mismos procedimientos de la modificación con la diferencia de que una vez cargados en la pantalla de departamentos se procede a dar clic en le botón de  en la barra de herramientas.

7.1.2 GRUPO

7.1.2.1 Objetivo

Permitir dar mantenimiento a los grupos que se manejan en el sistema.

7.1.2.2 Abrir la pantalla para registrar los Grupos

Para seleccionar grupo se debe realizar lo siguiente:

En el Menú de <Registro de Datos> escoja y/o posicione con el puntero del mouse en <Grupo> y haga un clic en el mismo, o lo podrá hacer con el teclado pulsando las teclas **Ctrl + G**.

Luego de haber escogido esta opción, la siguiente pantalla que se presentará será la de Registro de Grupos Figura 7.4.

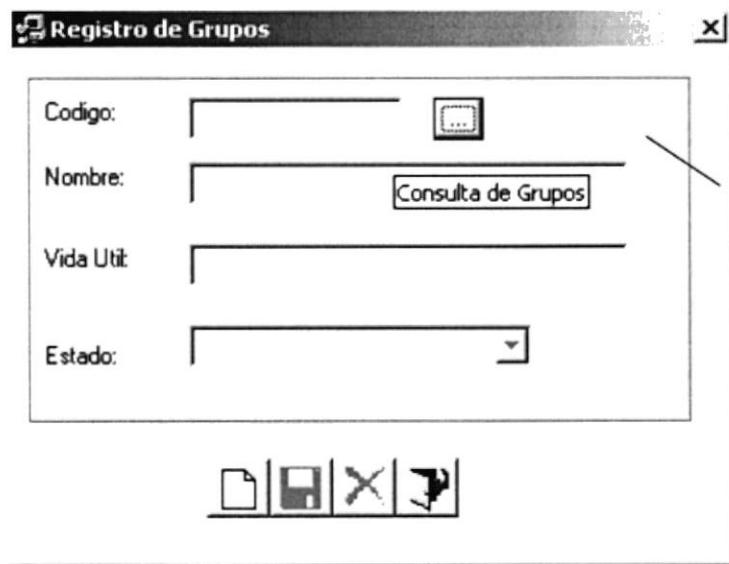


Figura 7.4 Grupos

Si Usted desea registrar un nuevo grupo escoja y/o posicione con el puntero del mouse en el botón  en la barra de herramientas.

Una vez que termina de ingresar los datos proceda a grabar, posicione con el puntero del mouse en el botón  en la barra de herramientas.

Si Usted desea Modificar un grupo escoja y/o posicione con el puntero del mouse en  Consulta de Grupos y de clic con en el mismo luego se visualizará la siguiente pantalla.

Consulta de Grupos

Tipo de búsqueda
 Codigo Nombre

Datos
Codigo: Estado:
Nombre:

Código	Descripción	Vida Util
1	MUEBLES Y ENSERES	10
2	EDIFICIOS Y VEHICULOS	20
3	MAQUINARIAS	10
4	EQUIPOS DE COMPUTA...	5

Figura 7.5 Consulta Grupos

Se selecciona los criterios deseados luego da clic el botón por Código o por Nombre. Otra manera de visualizar los grupos registrados en el sistema es haciendo clic en para visualizar todos los registros, para seleccionar el registro simplemente de doble clic en el registro y automáticamente se cargan a la pantalla de Registro de Grupo luego de clic en el botón .

Una vez que termina la modificación de los datos proceda a grabar, posicione con el puntero del mouse en **<Grabar>** y haga un clic en el mismo.

Otra manera de grabar un grupo es haciendo clic con el mouse en botón en la barra de herramientas.

Si Usted desea Eliminar un grupo escoja y/o posicione con el puntero del mouse en Consulta de Grupos y de clic con en el mismo luego se visualizará la pantalla 7.5.

Luego haga clic en el botón de Consultar de la barra de herramientas y se visualiza todos los grupos que existen en el sistema a continuación dé doble clic en el registro a eliminarse y salga con el botón .

Una vez que salga de la pantalla de consulta los datos del registro a eliminarse estarán cargados en la pantalla de Registro de Grupo listos para ser eliminados simplemente; tiene que dar clic en el botón de la barra de herramientas.

7.1.3 MARCA

7.1.3.1 Objetivo

Permitir dar mantenimiento a las marcas que se manejan en el sistema.

7.1.3.2 Abrir la pantalla para registrar las Marcas

Para seleccionar marcas se debe realizar lo siguiente:

En el Menú de <Registro de Datos> escoja y/o posicione con el puntero del mouse en <Marca> y haga un clic en el mismo, o lo podrá hacer con el teclado pulsando las teclas **Ctrl + M**.

Luego de haber escogido esta opción, la siguiente pantalla que se presentará será la de Registro de Marca Figura 7.6.

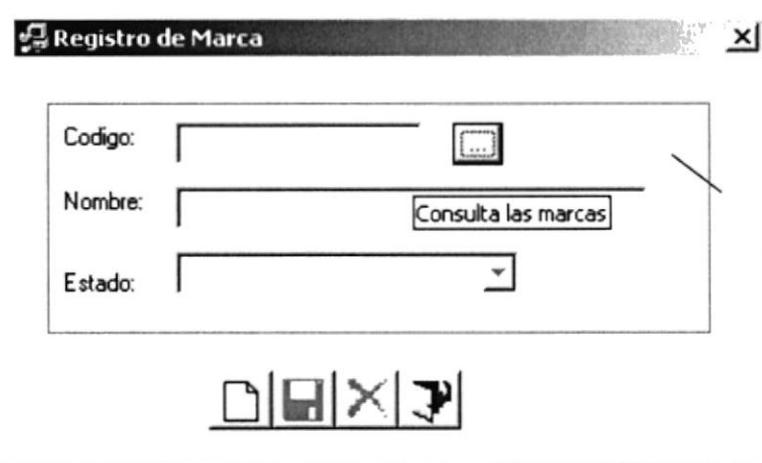


Figura 7.6 Marcas

Si Usted desea registrar una nueva marca escoja y/o posicione con el puntero del mouse en el botón  en la barra de herramientas.

Una vez que termina de ingresar los datos proceda a grabar, posicione con el puntero del mouse en el botón  en la barra de herramientas.

Si Usted desea Modificar una marca escoja y/o posicione con el puntero del mouse en  Consulta de Marcas y de clic con en el mismo luego se visualizará la siguiente pantalla.

Consulta De Marcas

Tipo de búsqueda

Codigo Descripcion

Datos

Codigo: Estado:

Descripcion:

Código	Descripcion	Estado

◀ ▶

🔍 ⏪ ⏩

Figura 7.7 Consulta Marcas

Se selecciona los criterios deseados luego da clic el botón por Código o por Nombre. Otra manera de visualizar los grupos registrados en el sistema es haciendo clic en  para visualizar todos los registros, para seleccionar el registro simplemente de doble clic en el registro y automáticamente se cargan a la pantalla de Registro de Marca luego de clic en el botón .

Una vez que termina la modificación de los datos proceda a grabar, posicione con el puntero del mouse en **<Grabar>** y haga un clic en el mismo.

Otra manera de grabar las marcas es haciendo clic con el mouse en botón  en la barra de herramientas.

Para Eliminar una marca escoja y/o posicione con el puntero del mouse en  Consulta de Marcas y de clic con en el mismo luego se visualizará la pantalla 7.7.

Luego haga clic en el botón de  Consultar de la barra de herramientas y se visualiza todos las marcas que existen en el sistema a continuación dé doble clic en el registro a eliminarse y salga con el botón  salir de la barra de herramientas.

Una vez que salga de la pantalla de consulta los datos del registro a eliminarse estarán cargados en la pantalla de Registro de Marca listos para ser eliminados; simplemente tiene que dar clic en el botón de  de la barra de herramientas.

7.1.4 MODELO

7.1.4.1 Objetivo

Permitir dar mantenimiento a los modelos que se manejan en el sistema.

7.1.4.2 Abrir la pantalla para registrar los Modelos

Para seleccionar modelo se debe realizar lo siguiente:

En el Menú de **<Registro de Datos>** escoja y/o posicione con el puntero del mouse en **<Modelo>** y haga un clic en el mismo, o lo podrá hacer con el teclado pulsando las teclas **Ctrl + S**.

Luego de haber escogido esta opción, la siguiente pantalla que se presentará será la de Registro de Modelos Figura 7.8.

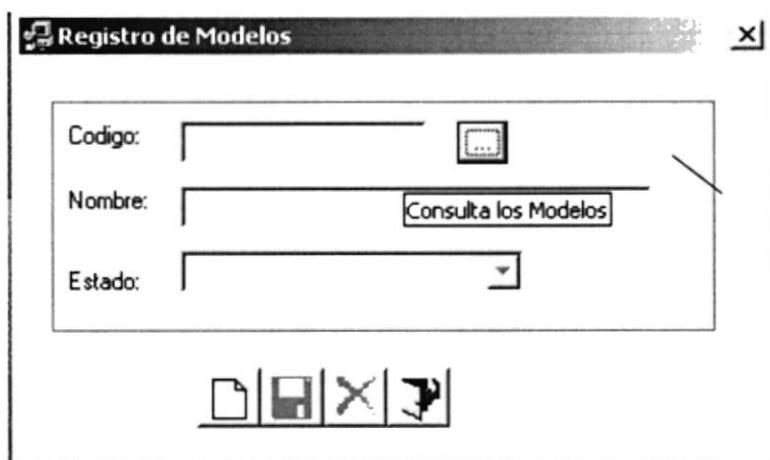


Figura 7.8 Modelos

Si Usted desea registrar un nuevo modelo escoja y/o posicione con el puntero del mouse en el botón  en la barra de herramientas.

Una vez que termina de ingresar los datos proceda a grabar, posicione con el puntero del mouse en el botón  en la barra de herramientas.

Si Usted desea Modificar un modelo escoja y/o posicione con el puntero del mouse en  Consulta de Modelos y de clic con en el mismo luego se visualizará la siguiente pantalla.

Consulta De Modelos

Tipo de búsqueda

Codigo Descripcion

Datos

Codigo: Estado:

Descripcion:

Código	Descripcion	Estado

⏏️ ⌨️

Figura 7.9 Consulta Modelos

Se selecciona los criterios deseados luego da clic el botón por Código o por Descripción. Otra manera de visualizar los grupos registrados en el sistema es haciendo clic en  para visualizar todos los registros, para seleccionar el registro simplemente de doble clic en el registro y automáticamente se cargan a la pantalla de Registro de Modelos luego de clic en el botón .

Una vez que termina la modificación de los datos proceda a grabar, posicione con el puntero del mouse en **<Grabar>** y haga un clic en el mismo.

Otra manera de grabar un modelo es haciendo clic con el mouse en botón  en la barra de herramientas.

Para Eliminar un modelo escoja y/o posicione con el puntero del mouse en  Consulta de Modelos y de clic con en el mismo luego se visualizará la pantalla 7.9.

Luego haga clic en el botón de  Consultar de la barra de herramientas y se visualiza todos los modelos que existen en el sistema a continuación dé doble clic en el registro a eliminarse y salga con el botón  salir de la barra de herramientas.

Una vez que salga de la pantalla de consulta los datos del registro a eliminarse estarán cargados en la pantalla de Registro de Modelos listos para ser eliminados; simplemente tiene que dar clic en el botón de  de la barra de herramientas.

7.1.5 ACCESORIOS

7.1.5.1 Objetivo

Permitir dar mantenimiento a los accesorios que se registran en el sistema.

7.1.5.2 Abrir la pantalla para registrar los Accesorios

Para seleccionar accesorios se debe realizar lo siguiente:

En el Menú de <Registro de Datos> escoja y/o posicione con el puntero del mouse en <Accesorios> y haga un clic en el mismo, o lo podrá hacer con el teclado pulsando las teclas **Ctrl + A**.

Luego de haber escogido esta opción, la siguiente pantalla que se presentará será la de Registro de Accesorios Figura 7.10.

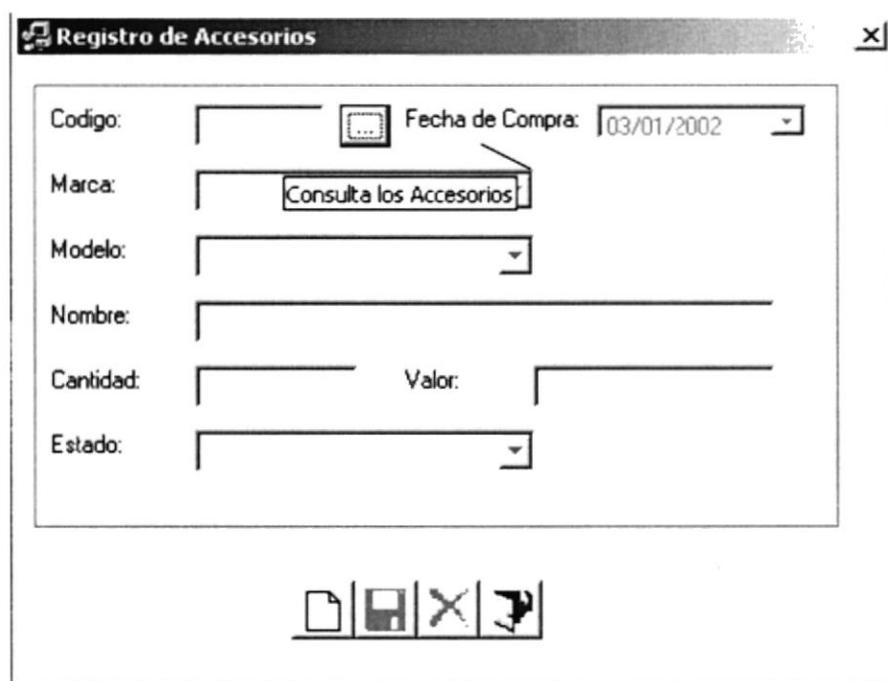


Figura 7.10 Accesorios

Si Usted desea registrar un nuevo accesorio escoja y/o posicione con el puntero del mouse en el botón  en la barra de herramientas.

Una vez que termina de ingresar los datos proceda a grabar, posicione con el puntero del mouse en el botón  en la barra de herramientas.

Si Usted desea Modificar un Accesorio escoja y/o posicione con el puntero del mouse en  Consulta de Accesorios y de clic con en el mismo luego se visualizará la siguiente pantalla.

Consulta de Accesorios

Tipo de búsqueda

Codigo Descripcion

Datos

Codigo:

Descripcion:

Código	Nombre	Marca	Modelo

Figura 7.11 Consulta Accesorios

Se selecciona los criterios deseados luego da clic el botón por Código o por Descripción. Otra manera de visualizar los accesorios registrados en el sistema es haciendo clic en  para visualizar todos los registros, para seleccionar el registro simplemente de doble clic en el registro y automáticamente se cargan a la pantalla de Registro de Modelos luego de clic en el botón .

Una vez que termina la modificación de los datos proceda a grabar, posicione con el puntero del mouse en **<Grabar>** y haga un clic en el mismo.

Otra manera de grabar un accesorio es haciendo clic con el mouse en botón  en la barra de herramientas.

Para Eliminar un accesorio escoja y/o posicione con el puntero del mouse en  Consulta de Accesorios y de clic con en el mismo luego se visualizará la pantalla 7.11.

Luego haga clic en el botón de  Consultar de la barra de herramientas y se visualiza todos los accesorios que existen en el sistema a continuación dé doble clic en el registro a eliminarse y salga con el botón  salir de la barra de herramientas.

Una vez que salga de la pantalla de consulta los datos del registro a eliminarse estarán cargados en la pantalla de Registro de Accesorios listos para ser eliminados; simplemente tiene que dar clic en el botón  de la barra de herramientas.

7.1.6 RESPONSABLES

7.1.6.1 Objetivo

Permitir dar mantenimiento a los accesorios que se registran en el sistema.

7.1.6.2 Abrir la pantalla para registrar los Responsables

Para seleccionar responsables se debe realizar lo siguiente:

En el Menú de <Registro de Datos> escoja y/o posicione con el puntero del mouse en <Responsables> y haga un clic en el mismo, o lo podrá hacer con el teclado pulsando las teclas **Ctrl + R**.

Luego de haber escogido esta opción, la siguiente pantalla que se presentará será la de Registro de Responsables Figura 7.12.

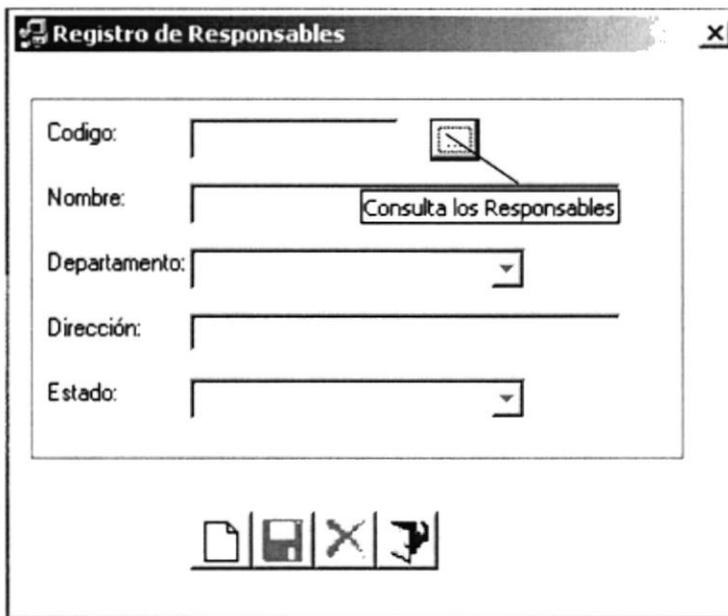


Figura 7.12 Responsables

Si Usted desea registrar un nuevo responsable escoja y/o posicione con el puntero del mouse en el botón  en la barra de herramientas.

Una vez que termina de ingresar los datos proceda a grabar, posicione con el puntero del mouse en el botón  en la barra de herramientas.

Si Usted desea Modificar un responsables escoja y/o posicione con el puntero del mouse en  Consulta de Responsables y de clic con en el mismo luego se visualizará la siguiente pantalla.

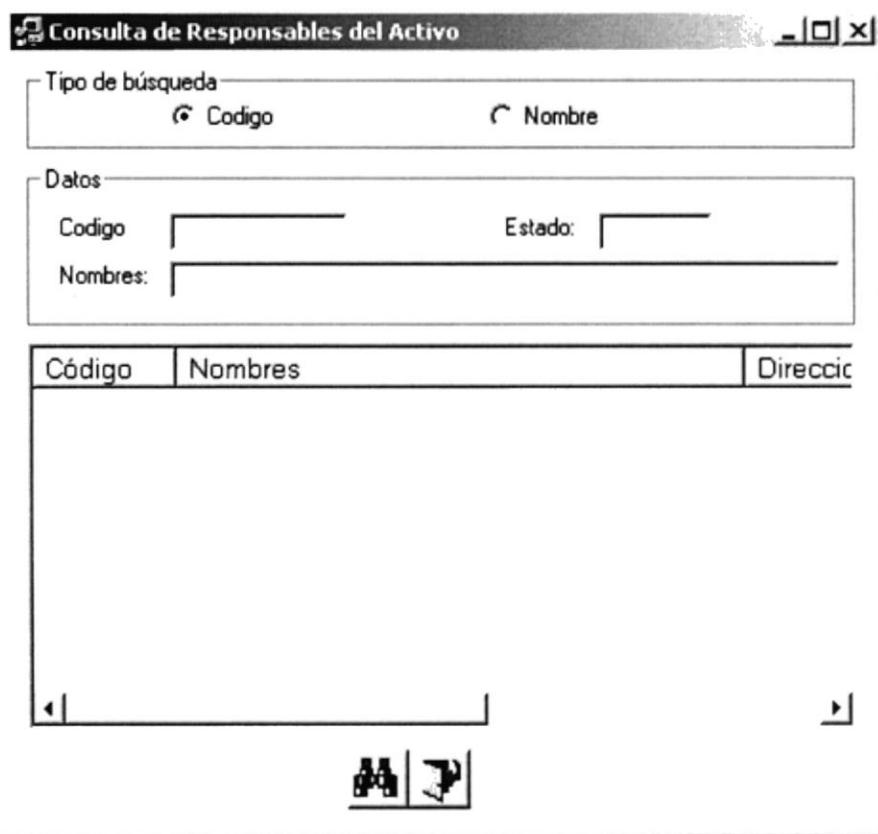


Figura 7.13 Consulta Responsables

Se selecciona los criterios deseados luego da clic el botón por Código o por Nombre. Otra manera de visualizar los responsables registrados en el sistema es haciendo clic en  para visualizar todos los registros, para seleccionar el registro simplemente de doble clic en el registro y automáticamente se cargan a la pantalla de Registro de Responsables luego de clic en el botón .

Una vez que termina la modificación de los datos proceda a grabar, posicione con el puntero del mouse en **<Grabar>** y haga un clic en el mismo.

Otra manera de grabar un responsable es haciendo clic con el mouse en botón  en la barra de herramientas.

Para Eliminar un responsable escoja y/o posicione con el puntero del mouse en  Consulta de Responsables y de clic con en el mismo luego, se visualizará la pantalla 7.13.

Luego haga clic en el botón de  Consultar de la barra de herramientas y se visualiza todos los responsables que existen en el sistema a continuación dé doble clic en el registro a eliminarse y salga con el botón  salir de la barra de herramientas.

Una vez que salga de la pantalla de consulta los datos del registro a eliminarse estarán cargados en la pantalla de Registro de Responsables listos para ser eliminados; simplemente tiene que dar clic en el botón  de la barra de herramientas.

7.1.7 CARACTERÍSTICAS

7.1.7.1 Objetivo

Permitir dar mantenimiento a las características que se registran en el sistema.

7.1.7.2 Abrir la pantalla para registrar los Características

Para seleccionar características se debe realizar lo siguiente:

En el Menú de <Registro de Datos> escoja y/o posiciónese con el puntero del mouse en <Características> y haga un clic en el mismo, o lo podrá hacer con el teclado pulsando las teclas **Ctrl + C**.

Luego de haber escogido esta opción, la siguiente pantalla que se presentará será la de Registro de Características Figura 7.14.

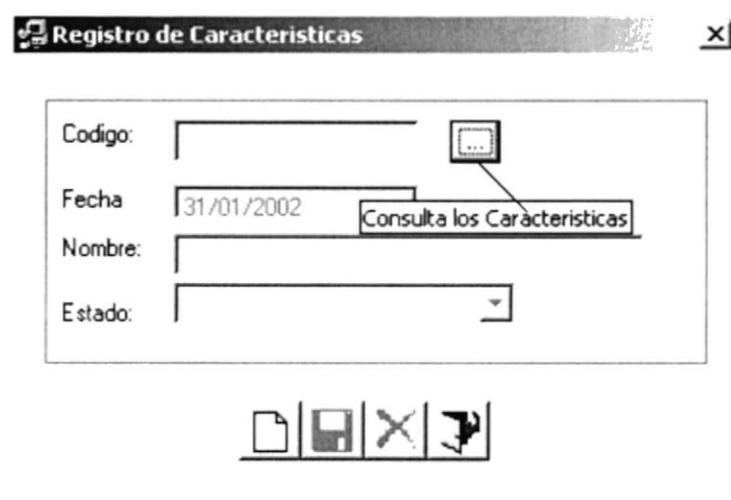


Figura 7.14 Características

Si Usted desea registrar una nueva característica escoja y/o posiciónese con el puntero del mouse en el botón  en la barra de herramientas.

Una vez que termina de ingresar los datos proceda a grabar, posiciónese con el puntero del mouse en el botón  en la barra de herramientas.

Si usted desea Modificar una característica escoja y/o posiciónese con el puntero del mouse en  Consulta de Características y de clic con en el mismo luego se visualizará la siguiente pantalla.

Consulta Características

Tipo de búsqueda

Codigo Descripcion

Datos

Codigo: Estado:

Descripcion:

Código	Descripcion	Fecha_Ingreso	Estado

◀ ▶ 🔍 🔍🔍 🖱️

Figura 7.15 Consulta Características

Se selecciona los criterios deseados luego da clic el botón por Código o por Descripción. Otra manera de visualizar las características registrados en el sistema es haciendo clic en  para visualizar todos los registros, para seleccionar el registro simplemente de doble clic en el registro y automáticamente se cargan a la pantalla de Registro de Características luego de clic en el botón .

Una vez que termina la modificación de los datos proceda a grabar, posicione con el puntero del mouse en **<Grabar>** y haga un clic en el mismo.

Otra manera de grabar una característica es haciendo clic con el mouse en botón  en la barra de herramientas.

Para Eliminar una característica escoja y/o posicione con el puntero del mouse en  Consulta de Características y de clic con en el mismo, luego se visualizará la pantalla 7.15.

Luego haga clic en el botón de  Consultar de la barra de herramientas y se visualiza todos los responsables que existen en el sistema a continuación dé doble clic en el registro a eliminarse y salga con el botón  salir de la barra de herramientas.

Una vez que salga de la pantalla de consulta los datos del registro a eliminarse estarán cargados en la pantalla de Registro de Características listos para ser eliminados; simplemente tiene que dar clic en el botón  de la barra de herramientas.

7.1.8 TIPOS DE DEPRECIACIÓN

7.1.8.1 Objetivo

Permitir dar mantenimiento a los tipos de depreciación que se registran en el sistema.

7.1.8.2 Abrir la pantalla para registrar los Tipos de Depreciación.

Para seleccionar tipos de depreciación se debe realizar lo siguiente:

En el Menú de <Registro de Datos> escoja y/o posicione con el puntero del mouse en <Tipo Depreciación> y haga un clic en el mismo, o lo podrá hacer con el teclado pulsando las teclas **Ctrl + T**.

Luego de haber escogido esta opción, la siguiente pantalla que se presentará será la de Registro de Responsables Figura 7.1 6.

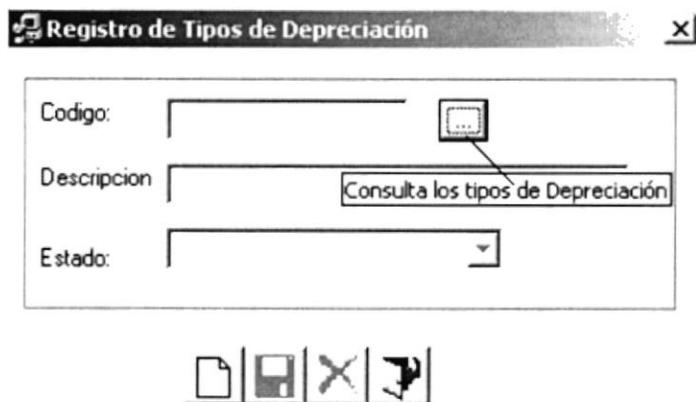


Figura 7.16 Tipos de Depreciación

Si Usted desea registrar una nueva característica escoja y/o posicione con el puntero del mouse en el botón  en la barra de herramientas.

Una vez que termina de ingresar los datos proceda a grabar, posicione con el puntero del mouse en el botón  en la barra de herramientas.

Si usted desea Modificar un tipo de depreciación escoja y/o posicione con el puntero del mouse en  Consulta de Tipo de Depreciación y de clic con en el mismo luego se visualizará la siguiente pantalla.

Busqueda de Tipos de Depreciación

Tipo de búsqueda:

Codigo Descripcion

Datos:

Codigo: Estado:

Descripcion:

Código	Descripcion	Estado

Icons:   

Figura 7.17 Consulta Tipo de Depreciación

Se selecciona los criterios deseados luego da clic el botón por Código o por Descripción. Otra manera de visualizar los Tipos de Depreciación registrados en el sistema es haciendo clic en  para visualizar todos los registros, para seleccionar el registro simplemente de doble clic en el registro y automáticamente se cargan a la pantalla de Registro de Tipos de Depreciación luego de clic en el botón .

Una vez que termina la modificación de los datos proceda a grabar, posicione con el puntero del mouse en **<Grabar>** y haga un clic en el mismo.

Otra manera de grabar un tipo de depreciación es haciendo clic con el mouse en botón  en la barra de herramientas.

Para Eliminar un tipo de depreciación escoja y/o posicione con el puntero del mouse en  Consulta de Tipo de Depreciación y de clic con en el mismo, luego se visualizará la pantalla 7.17.

Luego haga clic en el botón de  Consultar de la barra de herramientas y se visualiza todos los tipos de depreciación que existen en el sistema a continuación dé doble clic en el registro a eliminarse y salga con el botón  salir de la barra de herramientas.

Una vez que salga de la pantalla de consulta los datos del registro a eliminarse estarán cargados en la pantalla de Registro de Tipo de Depreciación listos para ser eliminados; simplemente tiene que dar clic en el botón  de la barra de herramientas.

7.1.9 CAMBIO DE RESPONSABLES

7.1.9.1 Objetivo

Permitir dar mantenimiento a los tipos de depreciación que se registran en el sistema.

7.1.9.2 Abrir la pantalla para registrar Cambios de Responsable.

Para seleccionar cambio de responsables se debe realizar lo siguiente:

En el Menú de <Registro de Datos> escoja y/o posiciónese con el puntero del mouse en <Cambio de Responsable> y haga un clic en el mismo, o lo podrá hacer con el teclado pulsando las teclas **Ctrl + P**.

Luego de haber escogido esta opción, la siguiente pantalla que se presentará será la de Registro de Responsables Figura 7.18.

Figura 7.18 Cambio de Responsables

Si Usted desea registrar un cambio de responsables escoja y/o posiciónese con el puntero del mouse en el botón  en la barra de herramientas.

A continuación escoja y/o posiciónese con el puntero del mouse en el botón  Consulta Activos y de clic con en el botón e inmediatamente se visualizará la siguiente pantalla.

Consulta De Activos

Tipo de búsqueda

Codigo Descripcion

Datos

Codigo: Estado:

Descripcion:

Número	Nombre	Grupo
--------	--------	-------

AA

Figura 7.19.Consulta de Activos

Se selecciona los criterios deseados luego da clic el botón por Código o por Descripción. Otra manera de visualizar los Activos que están registrados en el sistema es haciendo clic en para visualizar todos los registros, para seleccionar el registro simplemente de doble clic en el registro y automáticamente se cargan datos a la pantalla de Registro de Cambio de responsable luego de clic en el botón .

Una vez que se encuentra en la pantalla de Cambio de Responsable proceda a proceda a Posicionarse con el puntero del mouse en el botón de Nuevo Responsable a continuación se presenta la siguiente pantalla.

Consulta de Responsables del Activo

Tipo de búsqueda

Codigo Nombre

Datos

Codigo: Estado:

Nombres:

Código	Nombres	Dirección




Figura 7.20 Consulta Responsables

Se selecciona los criterios deseados luego da clic el botón por Código o por Nombres. Otra manera de visualizar los Responsables registrados en el sistema es haciendo clic en  para visualizar todos los registros que existen en la base de datos, para seleccionar el registro simplemente de doble clic en el registro deseado y automáticamente se cargan a la pantalla de Registro de Cambio de responsable luego de clic en el botón .

Una vez que termina del cambio por el nuevo responsable proceda a grabar, posicione con el puntero del mouse en **<Grabar>** y haga un clic en el mismo.

Otra manera de grabar es haciendo clic con el mouse en botón  en la barra de herramientas.

7.1.10 TIPOS DE MOVIMIENTOS

7.1.10.1 Objetivo

Permitir dar mantenimiento a los movimientos que se registran en el sistema.

7.1.10.2 Abrir la pantalla para registrar los Movimientos.

Para seleccionar movimientos se debe realizar lo siguiente:

En el Menú de <Registro de Datos> escoja y/o posicione con el puntero del mouse en <Tipo Movimientos> y haga un clic en el mismo, o lo podrá hacer con el teclado pulsando las teclas **Ctrl + W**.

Luego de haber escogido esta opción, la siguiente pantalla que se presentará será la de Registro de Responsables Figura 7.21.

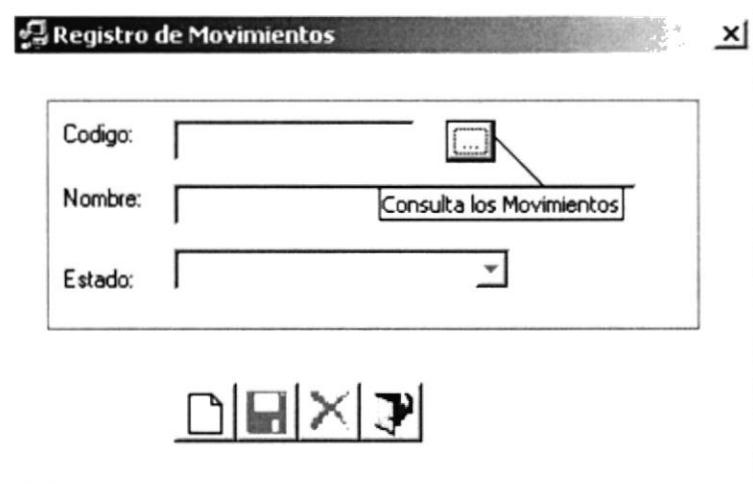


Figura 7.21 Movimientos

Si Usted desea registrar un nuevo movimiento escoja y/o posicione con el puntero del mouse en el botón  en la barra de herramientas.

Una vez que termina de ingresar los datos proceda a grabar, posicione con el puntero del mouse en el botón  en la barra de herramientas.

Si usted desea Modificar un movimiento escoja y/o posicione con el puntero del mouse en  Consulta los Movimientos y de clic con en el mismo luego se visualizará la siguiente pantalla.

Consulta Movimientos

Tipo de búsqueda

Codigo Descripcion

Datos

Codigo: Estado:

Descripcion:

Código	Descripcion	Estado
--------	-------------	--------




Figura 7.22 Consulta Movimientos

Se selecciona los criterios deseados luego da clic el botón por Código o por Descripción. Otra manera de visualizar los movimientos registrados en el sistema es haciendo clic en  para visualizar todos los registros, para seleccionar el registro simplemente de doble clic en el registro y automáticamente se cargan a la pantalla de Registro de Movimientos luego de clic en el botón .

Una vez que termina la modificación de los datos proceda a grabar, posicione con el puntero del mouse en **<Grabar>** y haga un clic en el mismo.

Otra manera de grabar un movimiento es haciendo clic con el mouse en botón  en la barra de herramientas.

Para Eliminar un tipo de depreciación escoja y/o posicione con el puntero del mouse en  Consulta de Movimientos y de clic con en el mismo, luego se visualizará la pantalla 7.22.

Luego haga clic en el botón de  Consultar de la barra de herramientas y se visualiza todos los movimientos que existen en el sistema a continuación dé doble clic en el registro a eliminarse y salga con el botón  salir de la barra de herramientas.

Una vez que salga de la pantalla de consulta los datos del registro a eliminarse estarán cargados en la pantalla de Registro de Movimientos listos para ser eliminados; simplemente tiene que dar clic en el botón  de la barra de herramientas.



Capítulo **8**

MENÚ TRANSACCIONES
MENÚ PROCESOS
MENÚ REPORTE

8. MENÚ TRANSACCIONES, MENÚ PROCESOS, MENÚ REPORTES

8.1. MENÚ TRANSACCIONES

Transacciones	Proceso	Cor
Alta	Ctrl+F1	
Reparaciones	Ctrl+F3	
Baja	Ctrl+F2	

Este menú contendrá opciones de Transacciones del Sistema, como son la elaboración de los ingresos de los activos, reparaciones, y eliminación o dada de baja del sistema de los activos.

Figura 8.1 Menú Transacciones

8.1.1 ALTAS

8.1.1.1 Objetivo

Permitir registrar todas los activos que ingresan a la empresa.

8.1.1.2 Abrir la pantalla para registrar las Altas.

Para seleccionar Altas se debe realizar lo siguiente:

En el Menú de <Transacciones> escoja y/o posiciónese con el puntero del mouse en <Altas> y luego haga un clic en el mismo, o lo podrá hacer con el teclado pulsando las teclas **Ctrl + F1**.

Luego de haber escogido esta opción, la siguiente pantalla que se presentará será la de Registro de Activos con dos pestañas **Datos del Activo** y **Características** Figura 8.2.

Registro de Activos x

Nro. Orden Compra: Fecha Ingreso:

Datos del Activo	Características
Código: <input type="text" value="10"/>	Descripción: <input type="text"/>
Fecha Compra: <input type="text" value="31/01/2002"/>	Grupo: <input type="text"/>
Vida Útil: <input type="text"/>	Porcentaje Depreciación: <input type="text"/>
Número De Serie: <input type="text"/>	Tipo De Depreciación: <input type="text"/>
Valor Activo: \$ <input type="text"/>	Valor Salvamento: <input type="text"/>
Activo Pertenece: <input type="text"/>	<input type="text"/>
Responsable: <input type="text"/>	<input type="text"/>
Tipo de Adquisición <input type="radio"/> Compra <input type="radio"/> Donación	

Figura 8.2 Registro de Datos del Activos.

Una vez que aparece esta pantalla puede registrar los datos del activo en la parte de Datos del Activo y en la pestaña de Características todas las características que tiene ese activo.

Si da clic en **<Grupo>** aparecen los diferentes grupos a los que puede pertenecer dicho activo y que están registrados en el sistema y automáticamente se cargarán la vida útil y el porcentaje de depreciación, lo mismo ocurre con el campo de Tipo de Depreciación.

Al ingresar el valor, monto o costo del activo, e inmediatamente de un enter en la tecla del mismo nombre o en **◀** y el valor de salvamento se calcula automáticamente ya no es necesario ingresarlo.

En la pestaña de Características tenemos lo siguiente:

Registro de Activos

Nro. Orden Compra: ... Fecha Ingreso: 13/02/2002

Datos del Activo **Características**

Marca:

Modelo:

	Característica	Valor
1		1 COLOR 2 VELOCIDAD 3 CAPACIDAD

Añadir característica

File Save Print icons

Figura 8.3 Registro de las características del Activo.

En esta pantalla puede registrar los datos de las características que posee.

Si da clic en **<El Combo Marca>** aparecen las diferentes marcas que están registrados en el sistema, de los cuales usted debe seleccionar el deseado.

Si da clic en **<El Combo Modelo>** aparecen los diferentes modelos que están registrados en el sistema, dependiendo de la marca escogida de los cuales usted debe seleccionar el deseado.

Para adicionar una fila en el spread de características poseíñese o de un clic en el botón de  del mismo; par la eliminación de una fila de clic en el botón de .

Debe tener por lo menos una fila para seleccionar la característica del activo posesionándose o dando doble clic en el botón de  a continuación en la lista de valor se presentan todas las características que existen en el sistema; para seleccionar la adecuada de doble clic en la misma y automáticamente se cargará en el spread para que usted escriba el valor.

A continuación debe grabar la información ingresada haciendo clic con el mouse en el botón  de la barra de herramientas que esta ubicado en la parte inferior de la pantalla.

8.1.2 REPARACIONES

8.1.2.1 Objetivo

Permitir registrar todas las reparaciones que se le realiza a un activo específico.

8.1.2.2 Abrir la pantalla para registrar las Reparaciones.

Para seleccionar Registro de Reparaciones se debe realizar lo siguiente:

En el Menú de <Transacciones> escoja y/o posicione con el puntero del mouse en <Reparaciones>, o lo podrá hacer con el teclado pulsando las teclas **Ctrl + F3**.

Luego de haber escogido esta opción, la siguiente pantalla que se presentará será la de Reparaciones Figura 8.4.

Figura 8.4 Registro de Reparaciones de los Activos.

Si Usted desea registrar una reparación escoja o de clic con el mouse en botón  en la barra de herramientas.

Escoja y/o posicione con el puntero del mouse en  y haga un clic en el mismo, luego se visualizará la pantalla de Consulta de Activos; la misma que le permite escoger el activo a quien le va a realizar la reparación.

Una vez que termina de ingresar los datos proceda a grabar, posicione con el puntero del mouse en botón  en la barra de herramientas.

8.1.3 BAJAS

8.1.3.1 Objetivo

Permite registrar las eliminaciones que se le hace a un activo específico ya sea por desuso o porque se dañó.

8.1.3.2 Abrir la pantalla para registrar las Bajas.

Para seleccionar Bajas se debe realizar lo siguiente:

En el Menú de <Transacciones> escoja y/o posiciónese con el puntero del mouse en <Bajas>, o lo podrá hacer con el teclado pulsando las teclas **Ctrl + F2**.

Luego de haber escogido esta opción, la siguiente pantalla que se presentará será la de Bajas Figura 8.5.

Figura 8.5 Registro de Bajas de los Activos.

Si Usted desea registrar una baja escoja o de clic con el mouse en botón  en la barra de herramientas.

Escoja y/o posiciónese con el puntero del mouse en  y haga un clic en el mismo, luego se visualizará la pantalla de Consulta de Activos; la misma que le permite escoger el activo a quien le va a dar de baja.

Una vez que termina de ingresar los datos proceda a grabar, posiciónese con el puntero del mouse en botón  en la barra de herramientas.

8.2. MENÚ PROCESO

Proceso	Reportes	Ayuda
Depreciación	Shift+F1	
Generación de Históricos	Shift+F2	
Respaldo De la Base	Shift+F3	

Este menú contendrá opciones de todos los procesos que lleva a cabo la empresa, como son la Depreciación, Generación de Históricos y Respaldo de la Base de Datos.

Figura 8.6 Menú Proceso

8.2.1 DEPRECIACIÓN

8.2.1.1 Objetivo

Realiza el proceso de depreciación que se corre mensualmente para equilibrar el valor de salvamento de los activos.

8.2.1.2 Abrir la pantalla para realizar la Depreciación.

Para seleccionar Depreciación se debe realizar lo siguiente:

En el Menú de <Proceso> escoja y/o posicione con el puntero del mouse en <Depreciación> y luego haga un clic en el mismo, o lo podrá hacer con el teclado pulsando las teclas **Shift + F1**.

Luego de haber escogido esta opción, la siguiente pantalla que se presentará será la de Depreciación Figura 8.7.

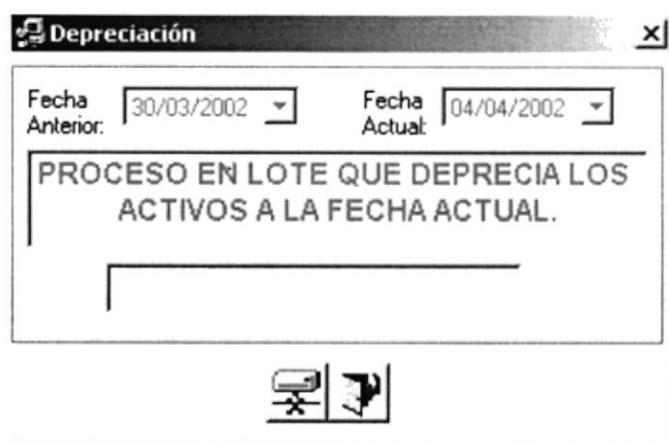


Figura 8.7 Depreciación.

Una vez que aparece esta pantalla dé clic en el botón de  que sirve para correr el proceso de depreciación.

A continuación aparecerá la siguiente la pantalla de mensaje figura 8.8. en la cual le mostrará el mensaje de éxito realizado.



Figura 8.8 Mensaje de depreciación realizada con éxito.

Dé  o un clic en el botón de aceptar y luego salga de pantalla con el botón .

8.3.1 GENERACIÓN DE HISTÓRICOS

8.3.1.1 Objetivo

Realiza el proceso de generar información histórica de las tablas transaccionales para darles mantenimiento con el fin de liberar espacio y hacer el acceso más rápido.

8.3.1.2 Abrir la pantalla para realizar la Generación de Históricos.

Para seleccionar Generación de históricos se debe realizar lo siguiente:

En el Menú de <Proceso> escoja y/o posiciónese con el puntero del mouse en < Generación de Históricos > y luego haga un clic en el mismo, o lo podrá hacer con el teclado pulsando las teclas **Shift + F2**.

Luego de haber escogido esta opción, la siguiente pantalla que se presentará será la de Generación de Históricos Figura 8.9.

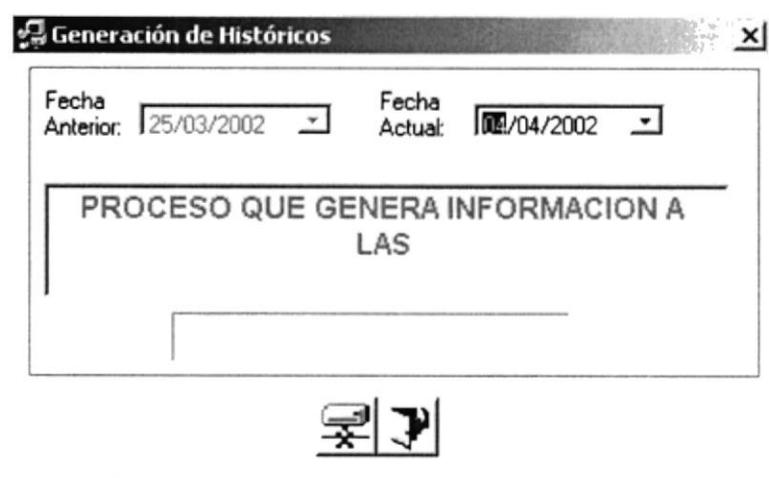


Figura 8.9 Generación de Históricos.

Una vez que aparece esta pantalla dé clic en el botón de  que sirve para generar información histórica de las tablas transaccionales.

A continuación aparecerá la siguiente la pantalla de mensaje figura 8.8. en la cual le mostrará el mensaje de éxito realizado.

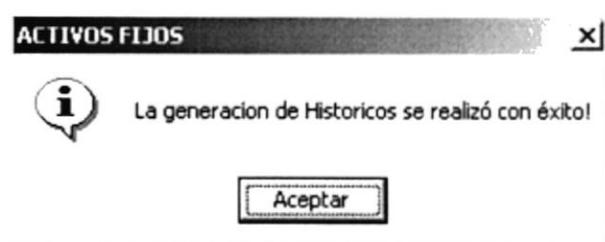


Figura 8.10 Mensaje de generación de históricos realizada con éxito.

Dé  o un clic en el botón de aceptar y luego salga de pantalla con el botón .

8.4.1 RESPALDO DE LA BASE DE DATOS

8.4.1.1 Objetivo

Realiza el proceso de respaldar los datos que existen en la base por medio crear archivos textos en una ruta específica.

8.4.1.2 Abrir la pantalla para realizar el Respaldo de la Base de Datos.

Para seleccionar Respaldo de la Base de Datos se debe realizar lo siguiente:

En el Menú de <Proceso> escoja y/o posicione con el puntero del mouse en < Respaldo de la Base > y luego haga un clic en el mismo, o lo podrá hacer con el teclado pulsando las teclas **Shift + F3**.

Luego de haber escogido esta opción, la siguiente pantalla que se presentará será la de Respaldo de Datos Figura 8.11.

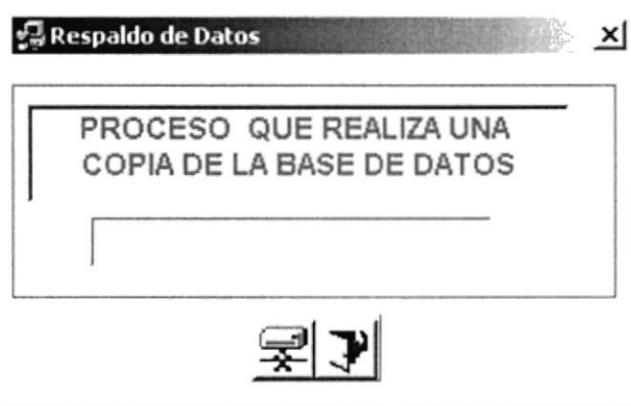


Figura 8.11 Respaldo de Datos.

Una vez que aparece esta pantalla dé clic en el botón de  que sirve para realizar el respaldo de la información almacenada en la base.

A continuación aparecerá la siguiente la pantalla de mensaje figura 8.8. en la cual le mostrará el mensaje de éxito realizado.

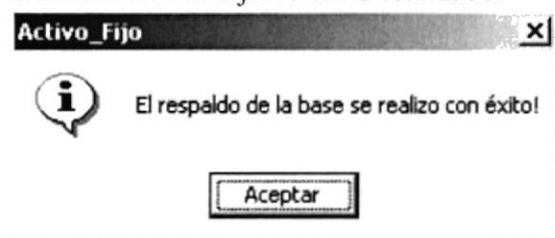
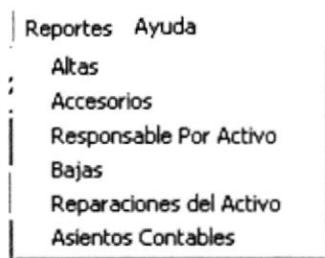


Figura 8.12 Mensaje de respaldo de la base de datos realizado con éxito.

Dé  o un clic en el botón de aceptar y luego salga de pantalla con el botón .

8.3. MENÚ REPORTES



Este menú contendrá opciones de todos los reportes que necesita la empresa y que ayudan a la toma de decisiones.

Figura 8.13 Menú Reportes

8.3.1 ALTAS

8.3.1.1 Objetivo

Este reporte sirve para controlar todos los activos que han ingresado a la empresa con todas sus respectivas características.

8.3.1.2 Abrir la pantalla para realizar el Reporte de Altas.

Para seleccionar Altas se debe realizar lo siguiente:

En el Menú de <Reportes> escoja y/o posiciónese con el puntero del mouse en <Altas> y luego haga un clic en el mismo.

Luego de haber escogido esta opción, la siguiente pantalla que se presentará será la de Reporte de Altas Figura 8.14.

Figura 8.14 Reporte de Altas.

Una vez que aparece esta pantalla puede escoger las opciones de Por Grupo o General.

Al dar clic en Por Grupo se activa el botón de Grupo para realizar la búsqueda del grupo que se está buscando.

En General se presenta por un rango de fechas.

Solo se puede escoger una opción

A continuación de clic en el botón de  el cual presentara el reporte con los criterios seleccionados.

Para salir de clic en el botón de .

8.4.1 ACCESORIOS

8.4.1.1 Objetivo

Realiza el reporte de todos los accesorios que se compran diariamente para el uso de la empresa.

8.4.1.2 Abrir la pantalla para realizar el Reporte de Accesorios.

Para seleccionar Accesorios se debe realizar lo siguiente:

En el Menú de <Reportes> escoja y posiciónese con el puntero del mouse en < Accesorios> y luego haga un clic en el mismo.

Luego de haber escogido esta opción, la siguiente pantalla que se presentará será la de Reporte de Accesorios Figura 8.15.

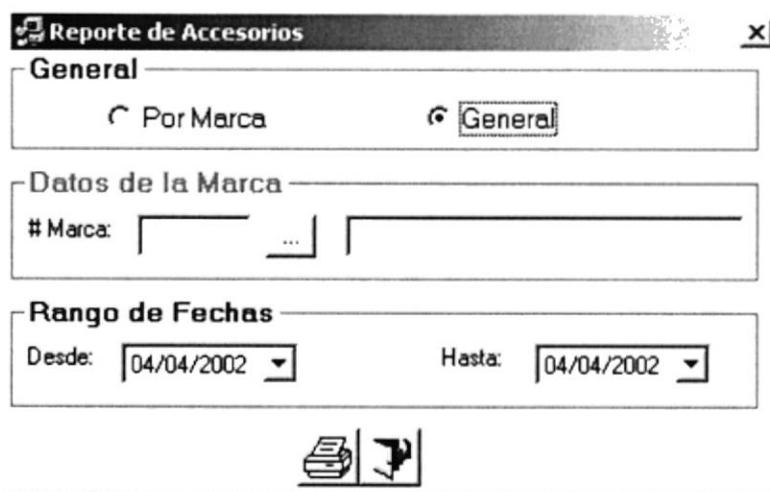


Figura 8.15 Reporte de Accesorios.

Una vez que aparece esta pantalla puede escoger las opciones de Por Marca o General.

Al dar clic en Por Marca se activa el botón de Marca para realizar la búsqueda de la marca que se está buscando.

En General se presenta por un rango de fechas.

Solo se puede escoger una opción

A continuación de clic en el botón de  el cual presentara el reporte con los criterios seleccionados.

Para salir de clic en el botón de .

8.5.1 RESPONSABLES POR ACTIVO

8.5.1.1 Objetivo

Realiza el reporte de los responsables que tienen a su cargo los activos por cada área.

8.5.1.2 Abrir la pantalla para realizar el Reporte de Responsables por Activo.

Para seleccionar Responsables Por Activo se debe realizar lo siguiente:

En el Menú de <Reportes> escoja y posicione con el puntero del mouse en < Responsables Por Activo > y luego haga un clic en el mismo.

Luego de haber escogido esta opción, la siguiente pantalla que se presentará será la de Reporte de Responsables Por activo Figura 8.16.

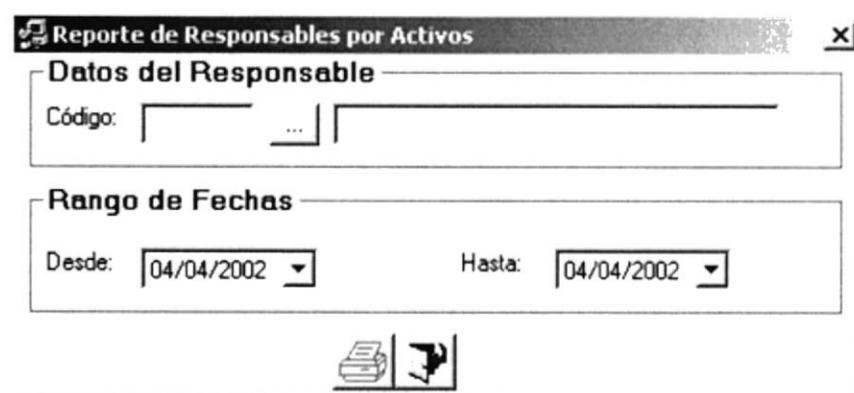


Figura 8.16 Reporte de Responsables Por Activo.

Una vez que aparece esta pantalla puede escoger las opciones de Responsable y por Rango de Fechas.

Al dar clic en Por Responsable se activa el botón de Responsable para realizar la búsqueda de los responsables que se está buscando.

Y dependiendo del responsable escoger el un rango de fechas que se quiere presentar el reporte.

A continuación de clic en el botón de  el cual presentara el reporte con los criterios seleccionados.

Para salir de clic en el botón de .

8.6.1 BAJAS

8.6.1.1 Objetivo

Realiza el reporte de todos los accesorios que se compran diariamente para el uso de la empresa.

8.6.1.2 Abrir la pantalla para realizar el Reporte de Bajas.

Para seleccionar bajas se debe realizar lo siguiente:

En el Menú de <Reportes> escoja y/o posiciónese con el puntero del mouse en < Bajas> y luego haga un clic en el mismo.

Luego de haber escogido esta opción, la siguiente pantalla que se presentará será la de Reporte de Bajas Figura 8.17.

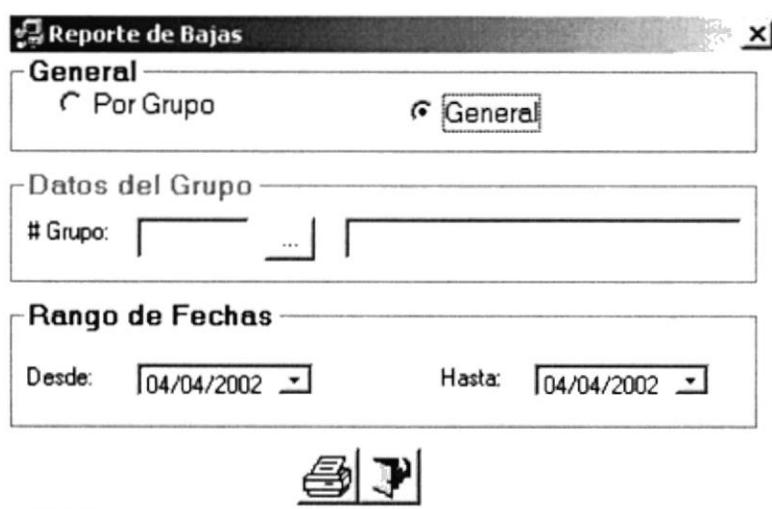


Figura 8.17 Reporte de Bajas.

Una vez que aparece esta pantalla puede escoger las opciones de Por Grupo o General.

Al dar clic en Por Grupo se activa el botón de Grupo para realizar la búsqueda de los grupos que se está buscando.



En General se presenta por un rango de fechas.

Solo se puede escoger una opción

A continuación de clic en el botón de  el cual presentara el reporte con los criterios seleccionados.

Para salir de clic en el botón de .

8.7.1 REPARACIONES POR ACTIVO

8.7.1.1 Objetivo

Realiza el reporte de todas las reparaciones que se han hecho a un activo con su respectivo valor.

8.7.1.2 Abrir la pantalla para realizar el Reporte de Reparaciones por Activo.

Para seleccionar Reparaciones Por Activo se debe realizar lo siguiente:

En el Menú de <Reportes> escoja y/o posiciónese con el puntero del mouse en <Reparaciones Por Activo > y luego haga un clic en el mismo.

Luego de haber escogido esta opción, la siguiente pantalla que se presentará será la de Reporte de Reparaciones Por Activo Figura 8.18.

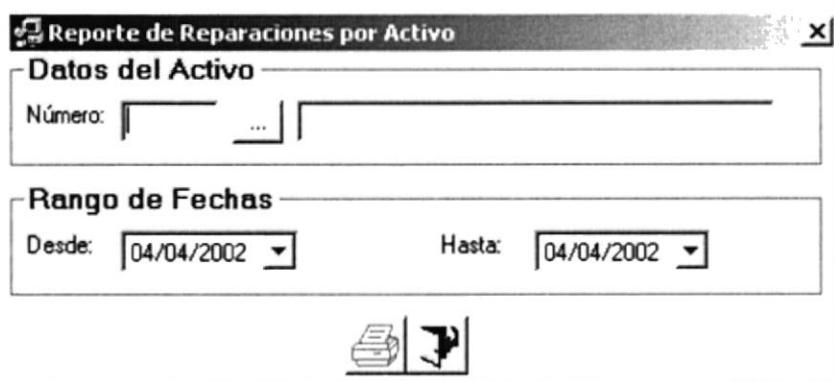


Figura 8.18 Reporte de Reparaciones Por Activo.

Una vez que aparece esta pantalla puede escoger las opciones de Número del Activo al cual se lo va a reparar y en el rango de Fechas deseado.

Al dar clic en Número se activa el botón de búsqueda de los activos para seleccionar el deseado.

Y dependiendo del activo escoger el un rango de fechas que se quiere presentar el reporte.

A continuación de clic en el botón de  el cual presentara el reporte con los criterios seleccionados.

Para salir de clic en el botón de .

8.8.1 ASIENTOS CONTABLES

8.8.1.1 Objetivo

Realiza el reporte de todos las asientos que se han generado de acuerdo a un rango de fechas específico.

8.8.1.2 Abrir la pantalla para realizar el Reporte de Asientos Contables.

Para seleccionar Asientos contables se debe realizar lo siguiente:

En el Menú de <Reportes> escoja y/o posiciónese con el puntero del mouse en < Asientos Contables > y luego haga un clic en el mismo.

Luego de haber escogido esta opción, la siguiente pantalla que se presentará será la de Reporte de Asientos Contables Figura 8.19.

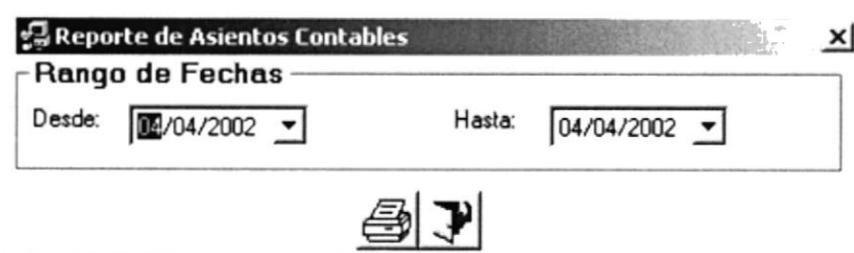


Figura 8.19 Reporte de Asientos Contables.

Una vez que aparece esta pantalla puede debe escoger las fechas deseadas para el reporte.

A continuación de clic en el botón de  el cual presentara el reporte con los criterios seleccionados.

Para salir de clic en el botón de .

ANEXO - A

1. RECONOCIMIENTO DE LAS PARTES DEL HARDWARE

1.1 CONOCIENDO LA COMPUTADORA

Una computadora es un dispositivo electrónico de uso general que realiza operaciones aritméticas-lógicas, de acuerdo con instrucciones internas, que se ejecutan sin intervención humana.

El hardware o equipo de cómputo comprende todos los dispositivos físicos que conforman una computadora. El hardware de la computadora debe realizar cuatro tareas vitales (Fig. 9.1).

• Unidad de Entrada	Se ingresa los datos e instrucciones en la computadora, utilizando por ejemplo el teclado.
• Unidad de Proceso	La computadora procesa o manipula esas instrucciones o datos.
• Unidad de Salida	La computadora comunica sus resultados al usuario; por ejemplo desplegándola en un monitor o imprimiéndola.
• Unidad de memoria auxiliar	La computadora coloca la información en un almacenador electrónico del que puede recuperarse más tarde.

Figura Anexo A -1 Componentes de una computadora

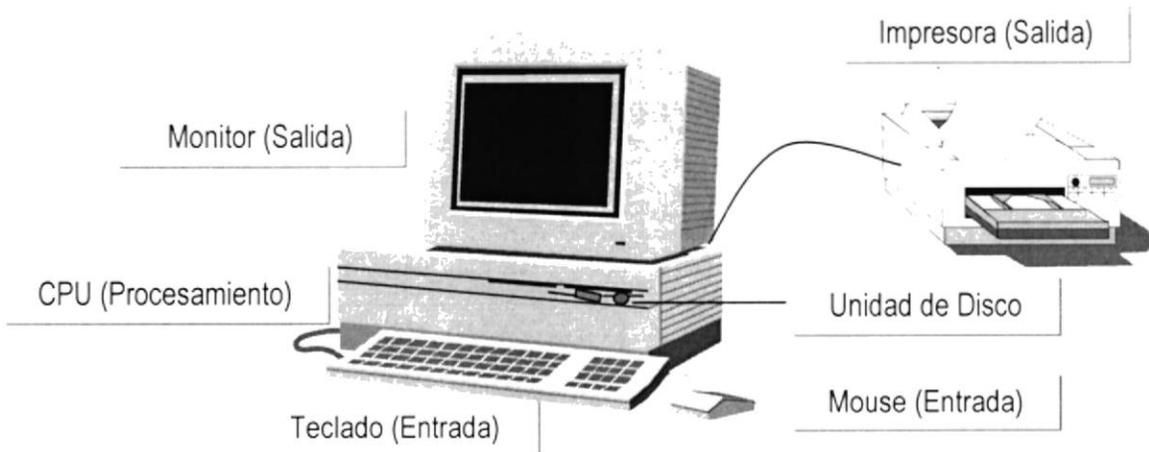


Figura Anexo A -2 Componentes de una computadora

1.2 UNIDADES DE ENTRADA

1.2.1 El Teclado

Existen diversas formas de introducir información en la computadora, pero el más común es el teclado. Cuando se ingresa información en la computadora, ésta aparece en la pantalla.

Un teclado típico consta de tres partes: teclas de función (en su parte izquierda a lo largo de la parte superior), teclas alfanuméricas (en la parte media) y el subteclado numérico (en el área derecha).



Figura Anexo A -3 Teclado

De este gráfico podemos mencionar que un teclado es similar a una máquina de escribir electrónica en el cual podemos identificar los siguientes componentes:

- **Teclas de Función**
Usualmente rotuladas como F1, F2... F12, son un conjunto de teclas que se reservan por un programa para funciones especiales, como guardar y abrir documentos. Dichas teclas tienen funciones distintas en cada programa.
- **Teclas Alfanuméricas**
Sirven para teclear caracteres alfabéticos, numéricos, y de puntuación.
- **Las teclas de modo calculadora**
Estas están localizadas en el extremo derecho del teclado, las cuales son activadas por medio de la tecla NUM LOCK. Permiten ingresar rápidamente números y símbolos aritméticos para efectuar cálculos matemáticos, y mover el cursor.

- **Teclas de Movimiento del Cursor**

Permite a los usuarios moverse a través de la pantalla, entre las cuales tenemos:

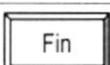
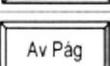
	FLECHA ARRIBA		Movimiento cursor arriba
	FLECHA ABAJO		Movimiento cursor abajo
	FLECHA IZQUIERDA		Movimiento cursor izquierda
	FLECHA DERECHA		Movimiento cursor derecho
	HOME	INICIO	Mueve el cursor al inicio de la línea
	END	FIN	Mueve el cursor al final de la línea.
	PAGE UP	RE PAG	Permite avanzar páginas anteriores a la actual
	PAGE DOWN	AV PAG	Permite avanzar páginas posteriores a la actual

Figura Anexo A -4 Teclas de Movimiento

• Teclas de Uso Especiales

Estas teclas emiten ordenes especiales a la computadora, entre las cuales tenemos:

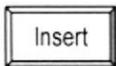
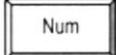
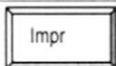
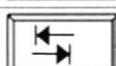
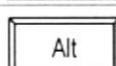
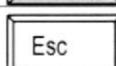
	INSERT	INSERT	Cuando esta activada, puede insertar caracteres de un texto.
	DELETE	SUPR	Borra el carácter que está en la posición actual del cursor.
	NUM LOCK	BLOQ NUM	Con esta tecla, se convierte el teclado numérico a un teclado de edición.
	BACKSPACE	RETROCESO	Realiza el retroceso de un carácter, borrando el carácter que esté en la posición del retroceso
	PRINT SCREEN	IMPR PANT	Captura la pantalla que se encuentre activa.
	SCROLL LOCK	BLOQ DESPL	Retroceder Página.
	TAB	TABULADOR	Desplaza el cursor a la siguiente posición del tabulador.
	CTRL	CONTROL	Es utilizada para ingresar ciertos códigos y caracteres que no están en el teclado normal.
	ALT	ALT	Se emplea en combinación con otras teclas.
	SHIFT	SHIFT	Si presiona esta tecla al mismo tiempo que presiona una letra, esta aparece en mayúscula.
	ENTER	ENTER	Es la tecla principal que indica a la computadora que se ha ingresado información.
	ESC	ESC	Esta tecla es utilizada para realizar salidas o cancelar alguna operación que se esté realizando.

Figura Anexo A -5 Teclas Especiales

1.2.2 Uso del Mouse

 Es una unidad física externa a la computadora que sirve para ingresar cierta información al mismo. Esta información que se ingresa es básicamente comandos y posiciones en pantalla. Los programas de Windows permiten ejecutar muchas tareas, tanto simples como complejas, apuntando con el ratón y oprimiendo sobre los menús, cuadros de diálogo y otros objetos gráficos.

Una vez que el ratón esté trabajando en el Sistema de Control de Talleres, podrá ver en la pantalla una flecha que se mueve cuando se mueve el ratón en el escritorio. A esta flecha se le da el nombre del puntero del ratón. En la siguiente tabla se explican los términos básicos asociados con el uso del Mouse.

TAREA	ACCIÓN
Señalar	Coloque el puntero del Mouse sobre un elemento
Hacer clic	Señale un elemento y, a continuación, presione y suelte rápidamente el botón del Mouse
Hacer doble clic	Señale un elemento, a continuación, presione y suelte rápidamente el botón del Mouse dos veces
Arrastrar	Señale un elemento, presione y mantenga presionado, el botón del Mouse mientras lo desplaza a otra posición, suelte el botón.

Figura Anexo A -6 Acciones del Mouse

El puntero del Mouse cambia de forma según el elemento que esté señalando o la tarea en curso.

	Selección Normal. Puede seleccionar opciones o desplazarse en una ventana.
I	Puntero para ingresar texto o para seleccionar texto
	Selección de Ayuda
	Indica que la computadora esta trabajando en segundo plano.
	La computadora está ocupada.
	Selección no disponible
	Ajuste Vertical
	Ajuste Horizontal
	Ajuste diagonal 1
	Ajuste diagonal 2
	Mover un objeto

Figura Anexo A -7 Punteros del Mouse

GLOSARIO



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

La computadora ejecutará una operación de "escritura" cada vez que se almacene, envíe, imprima o presente información en pantalla. Por ejemplo, la computadora realiza una escritura cuando se guarda información en el disco, se muestra información en pantalla, o se envía información a una impresora o a través de un módem.

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

Aplicación: Programa que se utiliza para realizar un determinado tipo de trabajo, como por ejemplo el procesamiento de texto. También suele utilizarse, indistintamente, el término "programa".

Archivo (File): Colección de Datos o programas que sirve para un único propósito. Se almacenan con el objetivo de recuperarlos más adelante.

Archivo de programa: Archivo que inicia una aplicación o programa. Los archivos de programa tienen las extensiones: .EXE, .PIF, .COM o .BAT.

Archivo de texto: Archivo que contiene únicamente letras, números y símbolos. Un archivo de texto no contiene información de formato, excepto quizás avances de línea y retornos de carro. Un archivo de texto es un archivo ASCII.

Archivo: Conjunto de información que se almacena en un disco y a la que se le asigna un nombre. Esta información puede ser un documento o una aplicación.

Arquitectura: Diseño interno de la computadora.

Arrastrar: Mover un elemento de la pantalla seleccionando y manteniendo presionado el botón del Mouse (ratón) y desplazándolo. Por ejemplo, una ventana puede trasladarse a otra posición de la pantalla arrastrando su barra de título.

Autenticación: Validación de la información de inicio de sesión de un usuario. Cuando un usuario inicia una sesión con una cuenta en un dominio de Windows NT Server, la autenticación puede ser realizada por cualquier servidor de dicho dominio.

ANEXO - B





Barra de desplazamiento: Barra que aparece en los bordes derecho y/o inferior de una ventana o cuadro de lista cuyo contenido no es completamente visible. Todas las barras de desplazamiento contienen dos flechas de desplazamiento y un cuadro de desplazamiento que permiten recorrer el contenido de la ventana, o cuadro de lista.

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

Barra de título: Barra horizontal (en la parte superior de una ventana) que contiene el título de la ventana o cuadro de diálogo. En muchas ventanas, la barra de título contiene también el cuadro del menú Control y los botones "Maximizar" y "Minimizar".

Barra de unidades: Permite cambiar de unidad seleccionando uno de los íconos de unidad.

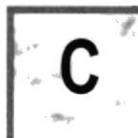
Botón "Maximizar": Pequeño botón que contiene una flecha hacia arriba, situado a la derecha de la barra de título. Si utiliza el Mouse (ratón), puede hacer clic en el botón "Maximizar" para ampliar una ventana a su tamaño máximo. Si utiliza el teclado, puede usar el comando Maximizar del menú Control.

Botón "Minimizar": Pequeño botón, que contiene una flecha hacia abajo, situado a la derecha de la barra de título. Si está utilizando el Mouse (ratón), puede hacer clic en el botón "Minimizar" para reducir una ventana a un icono. Si está utilizando el teclado, puede emplear el comando Minimizar del menú Control.

Botón "Restaurar": Pequeño botón, que contiene una flecha hacia arriba y otra hacia abajo, situado a la derecha de la barra de título. El botón "Restaurar" sólo aparecerá cuando se haya ampliado una ventana a su tamaño máximo. Si está utilizando el Mouse (ratón), puede hacer clic en el botón "Restaurar" para que la ventana recupere su tamaño anterior. Si está empleando el teclado, puede usar el comando Restaurar del menú Control.

Botón de comando: Botón en un cuadro de diálogo que ejecuta o cancela la acción seleccionada. Dos botones de comando habituales son "Aceptar" y "Cancelar". Cuando se elige un botón de comando en el que aparecen puntos suspensivos (por ejemplo, "Examinar...") aparece otro cuadro de diálogo.

Botón predeterminado: En algunos cuadros de diálogo, es el botón de comando que Windows NT preselecciona automáticamente. El botón predeterminado tiene un borde más oscuro, que indica que quedará seleccionado cuando se presione la tecla ENTRAR. Es posible pasar por alto un botón predeterminado, eligiendo el botón "Cancelar" u otro botón de comando.



Casilla de verificación: Pequeño recuadro en un cuadro de diálogo que representa una opción que puede activarse o desactivarse. Cuando una casilla de verificación está seleccionada, aparece una X en su interior.

CD ROM: Medio de almacenamiento de alta densidad, cuya capacidad se mide en GigaBytes.

Cerrar: Eliminar una ventana o cuadro de diálogo, o abandonar una aplicación. Para cerrar una ventana, debe seleccionar el comando Cerrar del menú Control. Cuando cierre una ventana de aplicación, abandonará dicha aplicación.

Click: Acción de presionar y soltar rápidamente un botón del Mouse (ratón).

Contraseña: Medida de seguridad utilizada para restringir los inicios de sesión a las cuentas de usuario, así como el acceso a los Sistemas y recursos de la computadora. Una contraseña es una cadena de caracteres exclusiva que debe introducirse antes de que se autorice el inicio de una sesión o el acceso a un Sistema. En Windows NT, las contraseñas de las cuentas de usuario pueden tener hasta 14 caracteres, y en ellas se distingue entre mayúsculas y minúsculas. Vea también plan de cuentas.

Cuadro de diálogo: Ventana que aparece temporalmente para solicitar o suministrar información. Muchos cuadros de diálogo incluyen opciones que es preciso seleccionar para que Windows NT pueda ejecutar un comando.

Cuadro de lista: En un cuadro de diálogo, se trata de un tipo de cuadro en el que se muestra una lista de opciones disponibles (por ejemplo, una lista de todos los archivos de un directorio). Si en el cuadro de lista no caben todas las opciones disponibles, aparecerá también una barra de desplazamiento.

Cuadro de texto: Parte de un cuadro de diálogo donde se escribe la información necesaria para ejecutar un comando. En el momento de abrir el cuadro de diálogo, el cuadro de texto puede estar en blanco o contener texto.

Cuadro del menú Control: Icono situado a la izquierda de la barra de título. Este icono abre el menú Control de una ventana.

Cuadro flexible: Recuadro que cambia de forma al desplazar el Mouse. Un cuadro flexible puede utilizarse para definir un área de la imagen que se desea modificar, cortar, copiar o mover.

Cursor de selección: Elemento señalador que indica el lugar en el que se encuentra, dentro de una ventana, menú o cuadro de diálogo. El cursor de selección puede aparecer como una barra resaltada o como un rectángulo de puntos alrededor de un texto.



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

Diseño del escritorio: Diseño que aparece en la superficie del escritorio. Es posible crear diseños propios o seleccionar algunos de los que proporciona Windows NT o Windows 95.

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

Doble click: Acción de presionar y soltar rápidamente el botón del Mouse (ratón) dos veces, sin desplazarlo. Esta acción sirve para ejecutar una determinada aplicación, como por ejemplo iniciarla.

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



Elemento de pantalla: Partes que constituyen una ventana o cuadro de diálogo, como la barra de título, los botones "Minimizar" y "Maximizar", los bordes de la ventana y las barras de desplazamiento.

Elemento de programa: Aplicación o documento, representado por un icono, dentro de una ventana de grupo.

Escritorio: Fondo de la pantalla, sobre el que aparecen las ventanas, iconos y cuadros de diálogo.

Estación de trabajo: En general, computadora de gran potencia que cuenta con elevada capacidad gráfica y de cálculo. Se denominan estaciones de trabajo, para distinguirlas de aquellas en las que se ejecuta Windows NT Server y que se conocen como servidores.

Expandir: Mostrar los niveles de directorio ocultos del árbol de directorios. Con el Administrador de archivos es posible expandir un sólo nivel de directorio, una rama del árbol de directorios o todas las ramas a la vez.

Extensión: Un punto y un máximo de tres caracteres situados al final de un nombre de archivo. La extensión suele indicar el tipo de archivo o directorio.



Fuente: Diseño gráfico aplicado a un conjunto de números, símbolos y caracteres. Las fuentes suelen poseer distintos tamaños y estilos.

Fuentes de pantalla: Fuentes que se muestran en la pantalla. Los fabricantes de fuentes transferibles suelen suministrar fuentes de pantalla cuyo aspecto coincide exactamente con las fuentes transferibles enviadas a la impresora. Ello garantiza que los documentos tengan el mismo aspecto en la pantalla que una vez impresos.



GigaByte: Término que representa cerca mil millones de bytes datos.

Grupo de programas: Conjunto de aplicaciones del Administrador de programas. El agrupamiento de las aplicaciones facilita su localización cuando se desea iniciarlas.

Grupo de trabajo: Un grupo de trabajo en Windows es un conjunto de computadoras agrupadas para facilitar su presentación. Cada grupo de trabajo está identificado por un nombre exclusivo.



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



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

Impresora Inyección Tinta: Impresora que dispara chorros tinta hacia el papel, formando los caracteres. Es muy silenciosa.

Impresora predeterminada: Impresora que se utiliza si se elige el comando Imprimir, no habiendo especificado antes la impresora que se desea utilizar con una aplicación determinada. Sólo puede haber una impresora predeterminada, que debe ser la que se utilice con mayor frecuencia.

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

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



Kilobyte: Equivale a 1024 bytes.



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





Maximizar: Ampliar una ventana a su tamaño máximo, utilizando el botón "Maximizar" (situado a la derecha de la barra de título) o el comando Maximizar del menú Control.

Megabytes : Medida de Megabytes, mide la capacidad.

Memoria: Área de almacenamiento temporal de información y aplicaciones.

Menú: Lista de comandos disponibles en una ventana de aplicación. Los nombres de los menús aparecen en la barra de menús, situada cerca de la parte superior de la ventana. El menú Control, representado por el cuadro del menú Control que se encuentra a la izquierda de la barra de título, es común a todas las aplicaciones para Windows. Para abrir un menú basta con seleccionar el nombre del mismo.

MHZ: Medida de Velocidad.

Minimizar: Reducir una ventana a un icono por medio del botón "Minimizar" (situado a la derecha de la barra de títulos) o del comando Minimizar del menú Control.

Módem: Es un dispositivo de comunicaciones que convierte datos entre el formato digital usado por computadoras y el formato digital usado para transmisiones en las líneas telefónicas. Puede usar un módem para conectar su computadora a otra computadora, una línea de servicio y más.

Multimedia: Transmisión de datos, video y sonido en tiempo real.



Nombre de usuario: La secuencia caracteres que lo identifica. Al conectarse a una computadora, generalmente necesita proporcionar su nombre y contraseña de usuario. Esta información se usa para verificar que usted esté autorizado para usar el Sistema.



Papel tapiz: Imagen o gráfico almacenado como archivo de mapa de bits (archivo con la extensión .BMP). Los mapas de bits pueden ser gráficos sencillos o fotografías digitalizadas complejas.

Pie de página: Texto que aparece en la parte inferior de todas las páginas de un documento cuando se imprime.

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

Procesador: Parte principal de la computadora.

Protector de pantalla: Diseño o imagen móvil que aparece en la pantalla cuando transcurre un determinado intervalo de tiempo sin que se utilice el Mouse (ratón) o el teclado.

Puerto: Conexión o enchufe utilizado para conectar un dispositivo a la computadora, por ejemplo una impresora, un monitor o un módem. La información se envía desde la computadora al dispositivo a través de un cable.



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

Ruta de acceso: Especifica la localización de un archivo dentro del árbol de directorios. Por ejemplo, para especificar la ruta de acceso de un archivo llamado LEAME.WRI situado en el directorio WINDOWS de la unidad C, deberá escribir c:\windows\leame.txt.



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

Seleccionar: Marcar un elemento con el fin de ejecutar sobre el mismo una acción subsiguiente. Generalmente, se seleccionan los elementos haciendo clic en los mismos con el Mouse (ratón) o presionando una tecla. Después de seleccionar un elemento, deberá elegir la acción que desee aplicar sobre el mismo.

Sistema Operativo: Software dependiente de un equipo de computación. El equipo debe mantener un Sistema operativo el cual administra procesos de espacio y uso de memoria.

Software: Especificación a los administradores de los equipos de computación, forma lógica.

Subdirectorio: Directorio contenido en otro directorio.

SVGA: Super Video Graphics Adaptor, término usado para monitores de alta resolución.



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

Tecla de método abreviado: Tecla o combinación de teclas, disponible para determinados comandos, que puede presionarse para ejecutar un comando sin necesidad de seleccionar previamente el menú correspondiente. En los menús, las teclas de método abreviado aparecen a la derecha del comando correspondiente.

Teclas de dirección: En el teclado de la computadora, las teclas de dirección son las que se utilizan para moverse por la pantalla. Cada una de estas teclas tiene el nombre de la dirección hacia la cual apunta la flecha. Estas teclas son FLECHA ARRIBA, FLECHA ABAJO, FLECHA IZQUIERDA y FLECHA DERECHA.



UPS: Nombre al equipo que contiene energía, preparado para la falta de energía eléctrica.

Utilitarios: Software que sirve para realizar trabajos específicos.



Ventana: Área rectangular en la pantalla en la que aparece una aplicación o un documento. Las ventanas pueden abrirse, cerrarse o moverse, y la mayoría de ellas también puede cambiar de tamaño. Se pueden tener abiertas varias ventanas a la vez y a menudo es posible reducir una ventana a un icono, o ampliarla para que ocupe todo el escritorio.

Ventana de aplicación: Ventana principal de una aplicación, que contiene la barra de menús y el área de trabajo de la aplicación. Una ventana de aplicación puede contener varias ventanas de documento.

Ventana de directorio: Ventana del Administrador de archivos que muestra el contenido de un disco. En esta ventana aparece tanto el árbol de directorios como el contenido del directorio actual. Una ventana de directorio es una ventana de documento que se puede mover, cambiar de tamaño, reducir o ampliar.

Ventana de grupo: En el Administrador de programas, una ventana que contiene los íconos de elemento de programa de un grupo.

Ventana de impresora: Muestra la información de una de las impresoras que se ha instalado o la que se ha conectado. Para cada impresora podrá ver los documentos que están esperando ser impresos, los usuarios a quienes pertenecen, su tamaño e información adicional.



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

Windows NT: Sistema operativo de 32 bits, portable, seguro y con multitarea, de la familia Microsoft Windows.

Windows NT Server: Windows NT Server es un súper conjunto de Windows NT Workstation y proporciona funciones de administración y seguridad centralizada, tolerancia a fallos avanzada y funciones de conectividad adicionales.