

T
658.304.
PAX₂
V.L

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



PROGRAMA DE TECNOLOGIA EN COMPUTACION
PROYECTO DE GRADUACION
PREVIO A LA OBTENCION DEL TITULO DE:
ANALISTA DE SISTEMAS

T E M A

Módulo de Registro

MANUAL DE DISEÑO

A U T O R

Fausto M. Pazmiño Miele

DIRECTOR

MAE. ALEXANDRA PALADINES

A Ñ O

1.999 - 2.000

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento especial a la Anl. Ruth Matovelle, por haberme brindado la oportunidad de haber participado en este proyecto.

A mi madre, ya que ella me guió en la elección de mi carrera.

A mis primos, ya que ellos supieron comprenderme en los momentos difíciles de mi carrera.

A mis compañeros y líderes de grupo, ya que con ellos formamos un grupo increíble de trabajo.

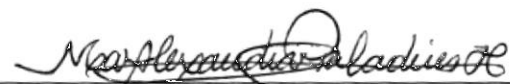
DEDICATORIA

A Dios, a mis padres, a mis tías en especial a la Sra. Dora Pazmiño, que supo suplantar la falta que me hizo mi padre ya fallecido. A todas las personas que se hicieron participe en mi vida como estudiante.

DECLARACIÓN EXPRESA

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

FIRMA DEL DIRECTOR DE PROYECTO



MAE. Alexandra Paladines de Ponce



FIRMA DEL AUTOR

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'F. Pazmiño Miele', written over a horizontal line.

Fausto Maximiliano Pazmiño Miele

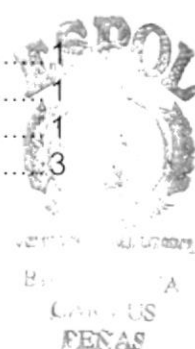
TABLA DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN AL SISTEMA.....	1
1.1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.2. ANTECEDENTES.....	1
1.3. DIAGRAMA GENERAL DEL SISTEMA.....	2
2. DIAGRAMAS DE FLUJO DE DATOS	1
2.1. PERSONAL DE JUEGO	1
2.2. NARRATIVA DEL PERSONAL DE JUEGO.....	2
2.3. CONTROL DE TRANSFERENCIAS.....	3
2.4. NARRATIVA DEL CONTROL DE TRANSFERENCIAS	3
2.5. ACTUACIONES INTERNACIONALES	4
2.6. NARRATIVA DE ACTUACIONES INTERNACIONALES	4
2.7. ORGANIZACIONES DEPORTIVAS	5
2.8. NARRATIVA DE ORGANIZACIONES DEPORTIVAS	5
2.9. ESTADIOS.....	6
2.10. NARRATIVA DE ESTADIOS.....	6
3. DIAGRAMAS DE FLUJO DE INFORMACIÓN.....	1
3.1. PERSONAL DE JUEGO.....	1
3.2. CONTROL DE TRANSFERENCIAS.....	3
3.3. ACTUACIONES INTERNACIONALES	5
3.4. ORGANIZACIONES DEPORTIVAS	6
3.5. ESTADIOS.....	8
4. DIAGRAMA JERÁRQUICO DEL SISTEMA	1
4.1. MÓDULO GENERAL DEL MÓDULO DE REGISTRO.....	2
4.1.1 Módulo de Registro (0000)	2
4.1.2 Archivo (1000)	2
4.1.3 Ver (2000).....	2
4.1.4 Proceso (3000)	2
4.1.5 Consultas/Reportes (4000).....	2
4.1.6 Mantenimientos (5000)	2
4.1.7 Sistemas (6000)	2
4.2. MÓDULO ARCHIVO.....	3
4.2.1 Configurar Impresora (1010)	3
4.2.2 Nueva Sesión (1020).....	3
4.2.3 Salir (1030).....	3
4.3. MÓDULO VER.....	4
4.3.1 Barra de Herramientas (2010)	4
4.3.2 Barra de Estado (2020)	4
4.3.3 Cascada (2030)	4
4.3.4 Mosaico Horizontal (2040).....	4
4.3.5 Mosaico Vertical (2050)	4
4.4. MÓDULO PROCESOS.....	5
4.4.1 Personal de Juego (3010)	5
4.4.2 Control de Transferencias (3020).....	5
4.4.3 Actuaciones Internacionales (3030)	5
4.4.4 Organización Deportiva (3040).....	5

4.4.5 Estadios (3050)	5
4.4.6 Retiro de Personal de Juego (3060)	5
4.5. MÓDULO CONSULTAS/REPORTES	6
4.5.1 Personal de Juego (4010)	6
4.5.2 Transferencias (4020)	6
4.5.3 Organizaciones Deportivas (4030)	6
4.5.4 Estadios (4040)	6
4.6. MÓDULO MANTENIMIENTOS	7
4.6.1 Idiomas (5010)	7
4.6.2 Países (5020)	7
4.6.3 Provincias (5030)	7
4.6.4 Ciudades (5040)	7
4.6.5 Familiares (5050)	7
4.6.6 Tipo de Imágenes (5060)	7
4.6.7 Funciones (5070)	8
4.6.8 Tipos de Persona (5080)	8
4.6.9 Tipo de Transferencia (5090)	8
4.7. MÓDULO SISTEMAS	9
4.7.1 Depuración de Datos (6010)	9
4.7.2 Acerca de... (6020)	9
5. ESTANDARIZACIONES	1
5.1. FORMATOS PARA ALMACENAMIENTO DE INFORMACIÓN	1
5.1.1. Nombre la Base de Datos	1
5.1.2. Nombres de Tablas	1
5.1.3. Nombre de Campos	1
5.1.4. Nombre de Índices	3
5.1.5. Nombre de Trigger	3
5.1.6. Nombre de Store Procedures	3
5.1.7. Nombre de Vistas	4
5.2. FORMATOS PARA VARIABLES DEL SISTEMA	5
5.2.1. Nombre del Proyecto	5
5.2.2. Nombre Lógico y Físico de Formas	5
5.2.3. Nombre de Controles	5
5.2.4. Nombre de Variables	6
5.2.5. Nombre de Módulos	7
5.2.6. Nombre de Procedimientos y Funciones	7
5.2.7. Nombre de Reportes	7
5.3. PLAN DE CÓDIGOS	8
5.3.1. Personal de Juego	8
5.3.2. Organización Deportiva	8
5.3.3. Estadios	9
5.3.4. Tipo de Transferencia	9
5.3.5. Familiares	10
5.3.6. Tipo de Persona	10
5.3.7. Funciones	11
5.3.8. Idiomas	11
5.3.9. Tipo de Imágenes	12
5.3.10. Estado Civil	12
5.3.11. Zona Climática	13



5.3.12. Países.....	13
5.3.13. Provincias	14
5.3.14. Ciudades	14
6. MODELO ENTIDAD/RELACIÓN	1
7. DISEÑO DE LOS ARCHIVOS	1
7.1. TABLAS MAESTRAS	1
7.1.1. TABLA DE PERSONAL DE JUEGO	1
7.1.2. TABLA DE ORGANIZACIONES DEPORTIVAS	4
7.1.3. TABLA DE ESTADIOS	6
7.1.4. TABLA DE ESTADO CÍVIL.....	8
7.1.5. TABLA DE PASAPORTE	9
7.1.6. TABLA DE TIPO DE FAMILIARES.....	10
7.1.7. TABLA DE AFILIADOS.....	11
7.1.8. TABLA DE IDIOMAS	12
7.1.9. TABLA DE OTRAS DIRECCIONES	13
7.1.10. TABLA DE CURSOS OBTENIDOS	14
7.1.11. TABLA DE CATEGORÍAS.....	15
7.1.12. TABLA DE IMÁGENES	16
7.1.13. TABLA DE DIVISIONES.....	17
7.1.14. TABLA DE PAÍSES	18
7.1.15. TABLA DE PROVINCIAS	19
7.1.16. TABLA DE CIUDADES.....	20
7.1.17. TABLA DE ZONAS CLIMÁTICAS	21
7.1.18. TABLA DE TIPO DE PERSONA	22
7.1.19. TABLA DE TIPO DE TRANSACCIÓN.....	23
7.1.20. TABLA DE FUNCIONES	24
7.2. TABLAS RELACIONADAS.....	25
7.2.1. TABLA DE IDIOMAS POR PERSONAL DE JUEGO.....	25
7.2.2. TABLA DE DIRECCIÓN POR ORGANIZACIÓN DEPORTIVA	26
7.2.3. TABLA IMÁGENES POR TIPO DE PERSONAL DE JUEGO.....	27
7.2.4. TABLA DE IMÁGENES POR PERSONAL DE JUEGO	28
7.2.5. TABLA DE ESTADO DE PERSONAL DE JUEGO POR FUNCIÓN	29
7.2.6. TABLA DE TRANSFERENCIAS POR FUNCIÓN.....	30
7.2.7. TABLA DE CARGOS POR PERSONAL.....	31
7.3. TABLAS TRANSACCIONALES.....	32
7.3.1. TABLA DE ACTUACIONES INTERNACIONALES.....	32
7.3.2. TABLA DE INSPECCIÓN DE ESTADIOS	33
7.3.3. TABLA DE TRANSFERENCIAS DEL PERSONAL DE JUEGO	34
7.4. TABLAS HISTÓRICAS	35
7.4.1. TABLA DE CAMBIO DE TIPO DE JUEGO.....	35
7.4.2. TABLA DE ACTUACIONES INTERNACIONALES.....	36
7.4.3. TABLA DE TRANSFERENCIAS DEL PERSONAL DE JUEGO	37
8. DISEÑO DE ENTRADAS Y SALIDAS	1
8.1. DISEÑO DE PANTALLAS	1
8.1.1. Mantenimiento de Idiomas.....	1
8.1.2. Mantenimiento de Países	3



8.1.3. Mantenimiento de Provincias.....	5
8.1.4. Mantenimiento de Ciudades.....	7
8.1.5. Mantenimiento de Familiares.....	9
8.1.6. Mantenimiento de Funciones.....	11
8.1.7. Mantenimiento de Tipo de Imágenes.....	13
8.1.8. Mantenimiento de Tipo de Persona.....	15
8.1.9. Mantenimiento de Tipo de Transferencia.....	19
8.1.10. Personal de Juego.....	21
8.1.11. Control de Transferencias.....	34
8.1.12. Actuaciones Internacionales.....	37
8.1.13. Organización Deportiva.....	39
8.1.14. Estadios.....	41
8.1.15. Retiro del Personal de Juego.....	45
8.1.16. Consulta de Personal de Juego.....	46
8.1.17. Consulta de Transferencias.....	48
8.1.18. Consulta de Organizaciones Deportivas.....	50
8.1.19. Consulta de Estadios.....	52
8.2. DISEÑO DE REPORTES.....	54
8.2.1. Reporte de Personal de Juego.....	54
8.2.2. Reporte de Transferencias del Jugador.....	55
8.2.3. Reporte de Transferencias del Cuerpo Técnico.....	56
8.2.4. Reporte de Organizaciones Deportivas.....	57
8.2.5. Reporte de Estadios.....	58
8.2.6. Reporte de Registro del Jugador.....	59
8.2.7. Reporte de Registro del Cuerpo Técnico.....	60
8.2.8. Reporte de Registro del Árbitro.....	61
8.2.9. Reporte de Registro del Inspector de Juego.....	62
8.2.10. Reporte de Registro del Delegado de Control.....	63
8.2.11. Reporte de Registro de Directivos.....	64
9. DIAGRAMAS IPO Y NARRATIVAS DE PROGRAMA.....	1
9.1. MANTENIMIENTO DE IDIOMAS.....	1
9.1.1. IPO de Idiomas.....	1
9.1.2. Narrativas de Idiomas.....	2
9.2. MANTENIMIENTO DE PAÍSES.....	4
9.2.1. IPO de Países.....	4
9.2.2. Narrativas de Países.....	5
9.3. MANTENIMIENTO DE PROVINCIAS.....	7
9.3.1. IPO de Provincias.....	7
9.3.2. Narrativas de Provincias.....	8
9.4. MANTENIMIENTO DE CIUDADES.....	10
9.4.1. IPO de Ciudades.....	10
9.4.2. Narrativas de Provincias.....	11
9.5. MANTENIMIENTO DE FAMILIARES.....	13
9.5.1. IPO de Familiares.....	13
9.5.2. Narrativas de Familiares.....	14
9.6. MANTENIMIENTO DE TIPO DE IMÁGENES.....	16
9.6.1. IPO de Tipo de Imágenes.....	16
9.6.2. Narrativas de Tipo de Imágenes.....	17

9.7. MANTENIMIENTO DE FUNCIONES	19
9.7.1. IPO de Funciones	19
9.7.2. Narrativas de Funciones	20
9.8. MANTENIMIENTO DE TIPO DE PERSONA	22
9.8.1. IPO de Tipo de Persona	22
9.8.2. Narrativas de Tipo de Persona	23
9.9. MANTENIMIENTO DE TIPO DE TRANSFERENCIA	25
9.9.1. IPO de Tipo de Transferencia	25
9.9.2. Narrativas de Tipo de Transferencias	26
9.10. PERSONAL DE JUEGO	28
9.10.1. IPO de Personal de Juego	28
9.10.2. Narrativas de Personal de Juego	29
9.11. CONTROL DE TRANSFERENCIAS	37
9.11.1. IPO de Control de Transferencias	37
9.11.2. Narrativas de Control de Transferencias	38
9.12. ACTUACIONES INTERNACIONALES	42
9.12.1. IPO de Actuaciones Internacionales	42
9.12.2. Narrativas de Actuaciones Internacionales	43
9.13. ORGANIZACIONES DEPORTIVAS	45
9.13.1. IPO de Organizaciones Deportivas	45
9.13.2. Narrativas de Organizaciones Deportivas	46
9.14. ESTADIOS	50
9.14.1. IPO de Estadios	50
9.14.2. Narrativas de Estadios	51
9.15. RETIRO DE PERSONAL DE JUEGO	54
9.15.1. IPO de Retiro de Personal de Juego	54
9.15.2. Narrativas de Retiro de Personal de Juego	55
9.16. CONSULTA DE PERSONAL DE JUEGO	56
9.16.1. IPO de Consulta de Personal de Juego	56
9.16.2. Narrativas de Consulta de Personal de Juego	57
9.17. CONSULTA DE TRANSFERENCIAS	58
9.17.1. IPO de Consulta de Transferencias	58
9.17.2. Narrativas de Consulta de Transferencias	59
9.18. CONSULTA DE ORGANIZACIONES DEPORTIVAS	60
9.18.1. IPO de Consulta de Organizaciones Deportivas	60
9.18.2. Narrativas de Consulta de Organizaciones Deportivas	61
9.19. CONSULTA DE ESTADIOS	62
9.19.1. IPO de Consulta de Estadios	62
9.19.2. Narrativas de Consulta de Estadios	63
10. SEGURIDADES DEL SISTEMA	1
10.1. NIVELES DE SEGURIDAD DE ACCESO Y USO	1
10.2. SEGURIDADES DE DATOS	2
10.2.1. Respaldo de la Base de Datos	2
10.3. RESTAURACIÓN	2
11. CARACTERÍSTICAS DE OPERACIÓN	1



CAPÍTULO 1.

INTRODUCCIÓN AL SISTEMA

1. INTRODUCCIÓN AL SISTEMA

1.1. INTRODUCCIÓN

Con este manual, los responsables del Mantenimiento del Módulo de Registro estarán en capacidad de conocer:

- La dimensión real del Módulo.
- Las normas y políticas usadas en la elaboración del Módulo.
- El diseño utilizado.
- Las estructuras de datos.
- Los procesos utilizados.
- Los estándares de pantallas y reportes usados en el Módulo.

Este manual está elaborado como un soporte para el desarrollo y mantenimiento de la operación del Módulo de Registro. Entre las personas que tendrán la responsabilidad de realizar estas tareas se encuentran:

- Analistas de Sistemas.
- Programadores.
- Personal de conocimiento de Análisis y/o Programación.

1.2. ANTECEDENTES

La Federación Ecuatoriana de Fútbol (F.E.F.) es un organismo deportivo autónomo, de derecho privado, con sede en la ciudad de Guayaquil y está sujeta a la Leyes de la República, a los Estatutos y Reglamentos de los organismos nacionales e internacionales a los que es afiliada; y a sus propios Estatutos y Reglamentos.

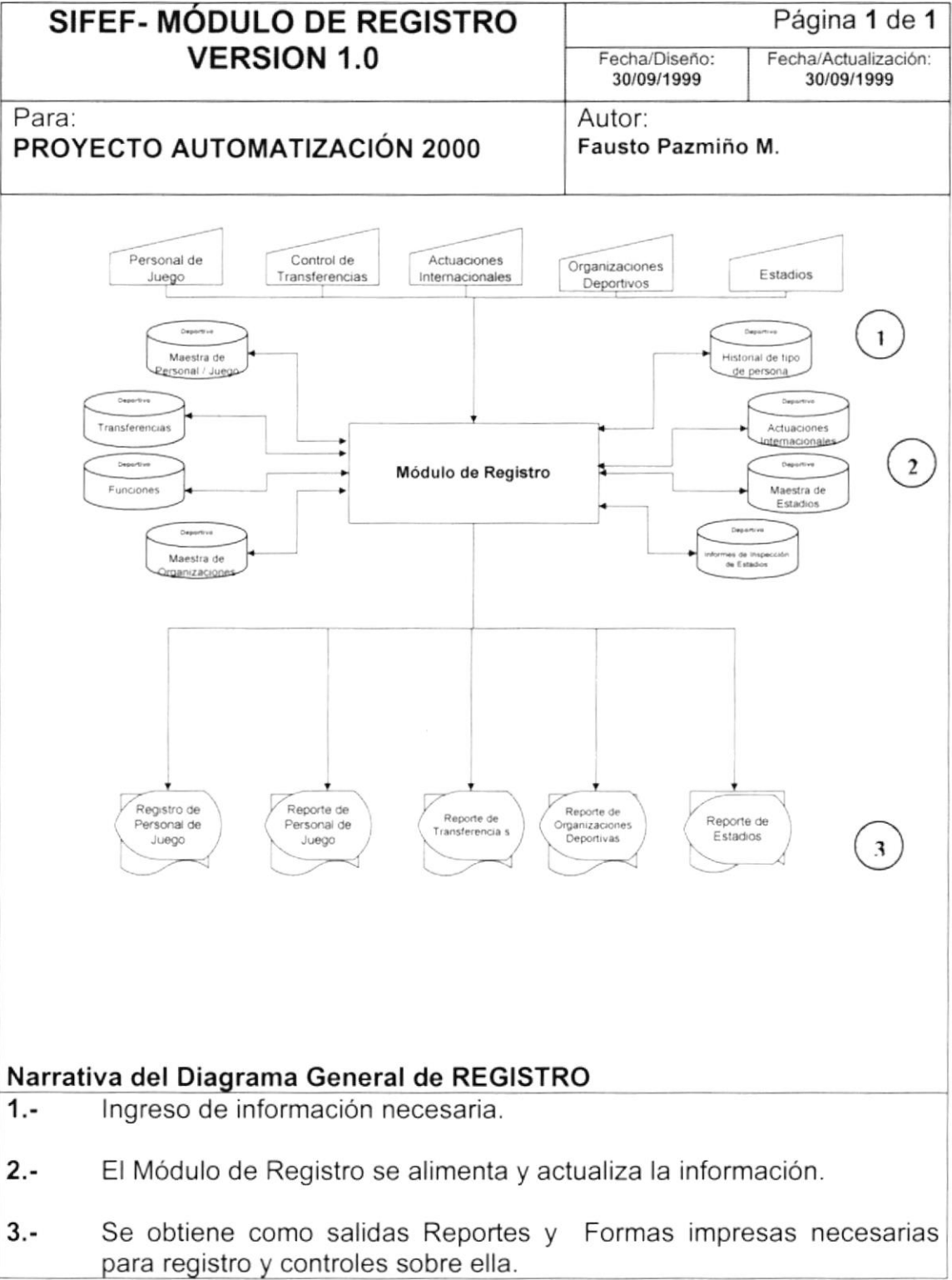
La función básica de la F.E.F. es fomentar, organizar, controlar y dirigir la práctica del fútbol en eventos internacionales, campeonatos nacionales, tanto como en el ámbito No Aficionado como en el Aficionado.

Con el convenio entre la ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL y la FEDERACIÓN ECUATORIANA DE FÚTBOL nace el Proyecto Automatización 2000 que agrupa varios sistemas informáticos necesarios para el funcionamiento eficiente de F.E.F.; entre estos sistemas se contempla al **Módulo de Registro** que se alimentará de varios módulos y proporcionará información para los siguientes usuarios:

- Miembros del Comité Ejecutivo.
- Secretaría General.
- Miembros del Comisión de Arbitraje.
- Miembros del Comisión Disciplinaria.

La concepción del Módulo se origina de la necesidad de llevar un control de los registros de las personas que intervienen en los diferentes campeonatos que organice la F.E.F., obtener oportunamente consultas sin necesidad de recurrir a los diversos departamentos del edificio para recopilar información.

1.3. DIAGRAMA GENERAL DEL SISTEMA



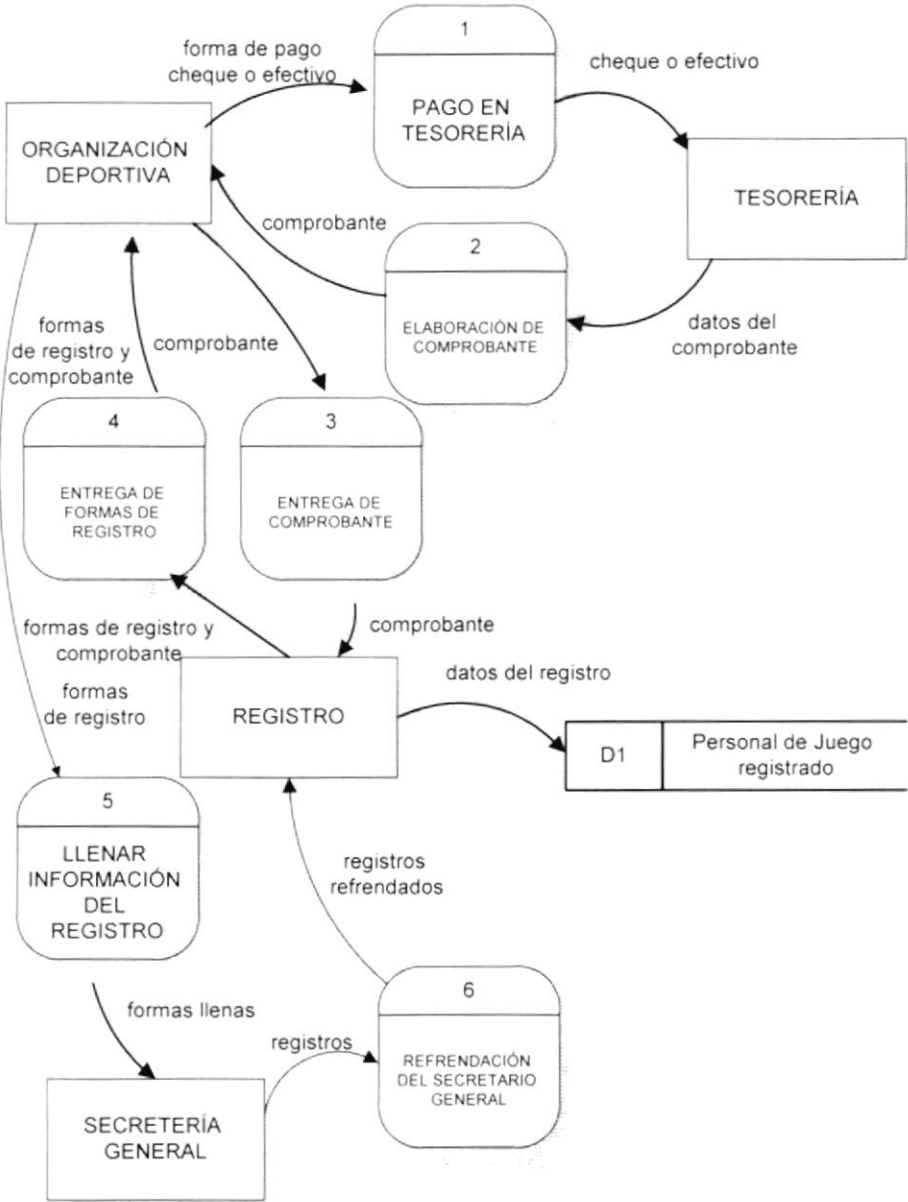


CAPÍTULO 2.

DIAGRAMAS DE FLUJO DE DATOS

2. DIAGRAMAS DE FLUJO DE DATOS

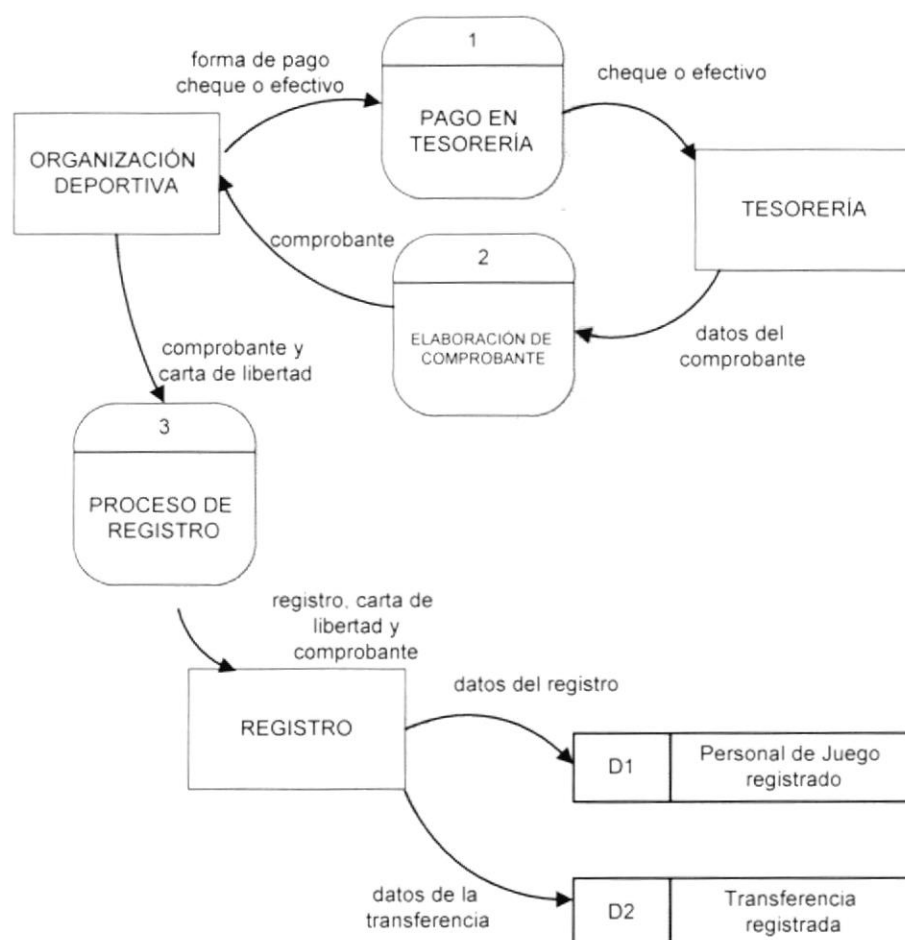
2.1. PERSONAL DE JUEGO



2.2. NARRATIVA DEL PERSONAL DE JUEGO

1. La Organización Deportiva por medio de un representante efectúa el respectivo pago a Tesorería por la compra de formas de registro vacías, este pago puede efectuarse por cheque o efectivo.
2. Tesorería le hace entrega del comprobante por dicha compra.
3. La Organización Deportiva entrega el comprobante en Registro.
4. Este departamento le entrega el comprobante con el sello de entregado junto con las formas pre-impresas de registro.
5. Una vez que la Organización Deportiva llene las formas de registro, estas son entregadas a Secretaría General donde el Secretario General se encargará de refrendar dichos registros.
6. De Secretaría General los registros pasan al Departamento de Registro donde se procede al respectivo ingreso de la información.

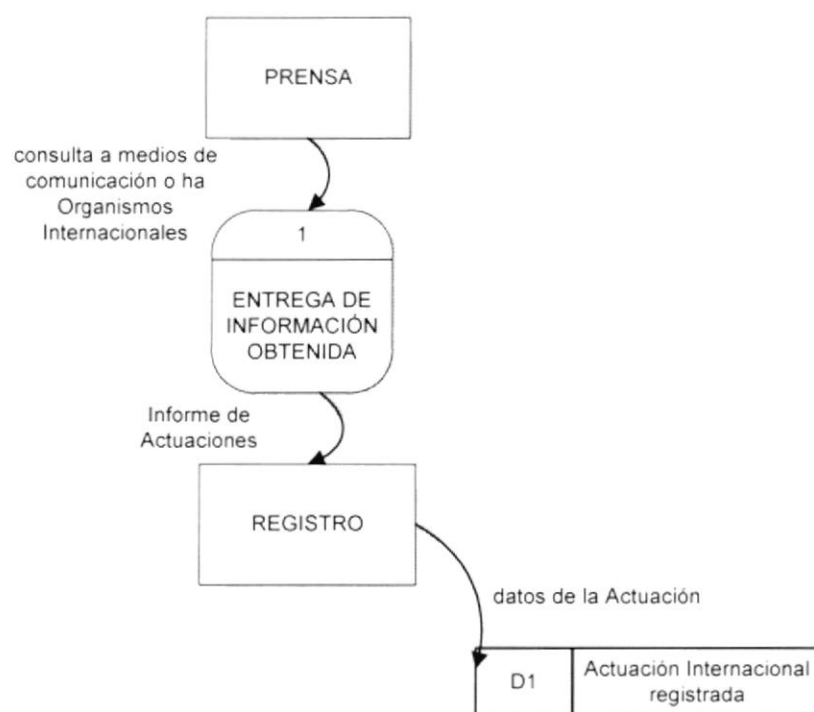
2.3. CONTROL DE TRANSFERENCIAS



2.4. NARRATIVA DEL CONTROL DE TRANSFERENCIAS

1. La Organización Deportiva por medio de un representante efectúa el respectivo pago a Tesorería por concepto de transferencia de jugadores, este pago puede efectuarse por cheque o efectivo.
2. Tesorería le hace entrega del comprobante por dicha transacción.
3. Se procede a realizar el proceso de registro.
4. Se hace entrega a registro, junto con los papeles correspondientes a dicha transferencia como es la carta de libertad.
5. Se actualiza el registro y se ingresan los datos acerca de dicha transferencia.

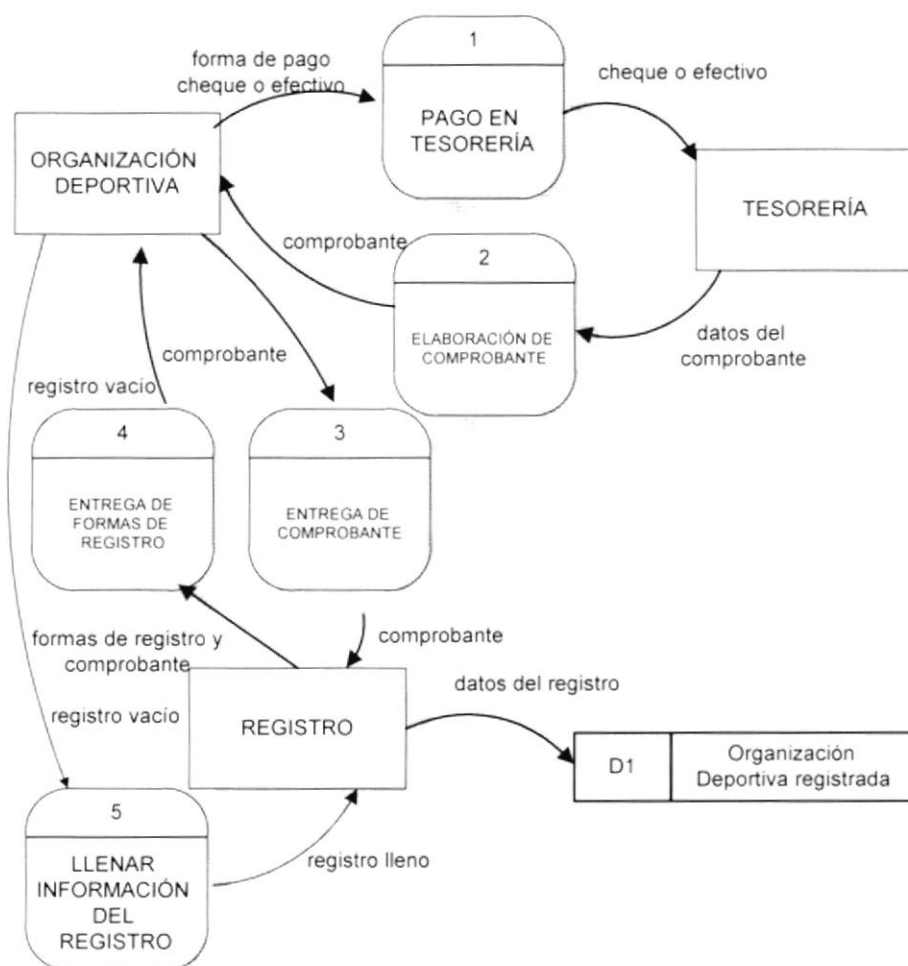
2.5. ACTUACIONES INTERNACIONALES



2.6. NARRATIVA DE ACTUACIONES INTERNACIONALES

1. Prensa se encarga de consultar a los medios de comunicación los diferentes resultados que tengan los jugadores que estén actuando en campeonatos internacionales. Este departamento elabora un informe que es entregado a Registro. A su vez estos se encargan de ingresar la información

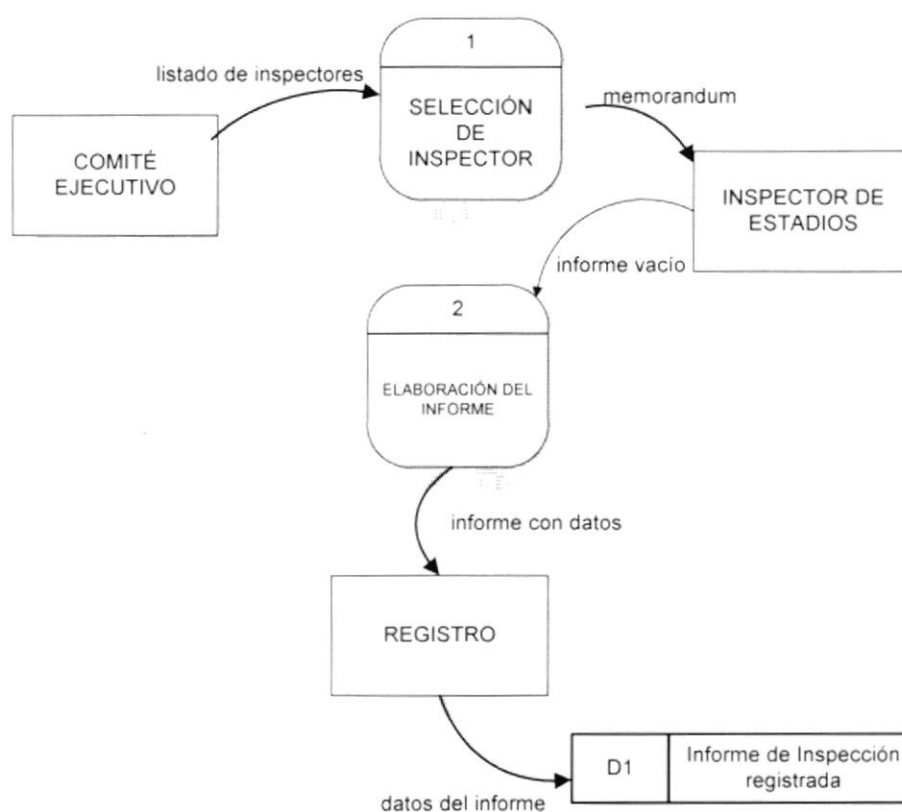
2.7. ORGANIZACIONES DEPORTIVAS



2.8. NARRATIVA DE ORGANIZACIONES DEPORTIVAS

1. La Organización Deportiva por medio de un representante efectúa el respectivo pago a Tesorería por la compra de formas de registro vacías, este pago puede efectuarse por cheque o efectivo.
2. Tesorería le hace entrega del comprobante por dicha compra.
3. La Organización Deportiva entrega el comprobante en Registro.
4. Este departamento le entrega el comprobante con el sello de entregado junto con la forma de registro pre-impresa.
5. Una vez que la Organización Deportiva llene el registro. Estas son entregadas a Registro donde se procede a ingresar de dicha información del registro.

2.9. ESTADIOS



2.10. NARRATIVA DE ESTADIOS

1. El comité ejecutivo mediante un listado de inspectores se encarga de seleccionar a los inspectores de estadios.
2. El inspector de estadios se encarga de hacer la respectiva revisión del estadio, esta revisión es ingresada al informe y es entregada al departamento de Registro.



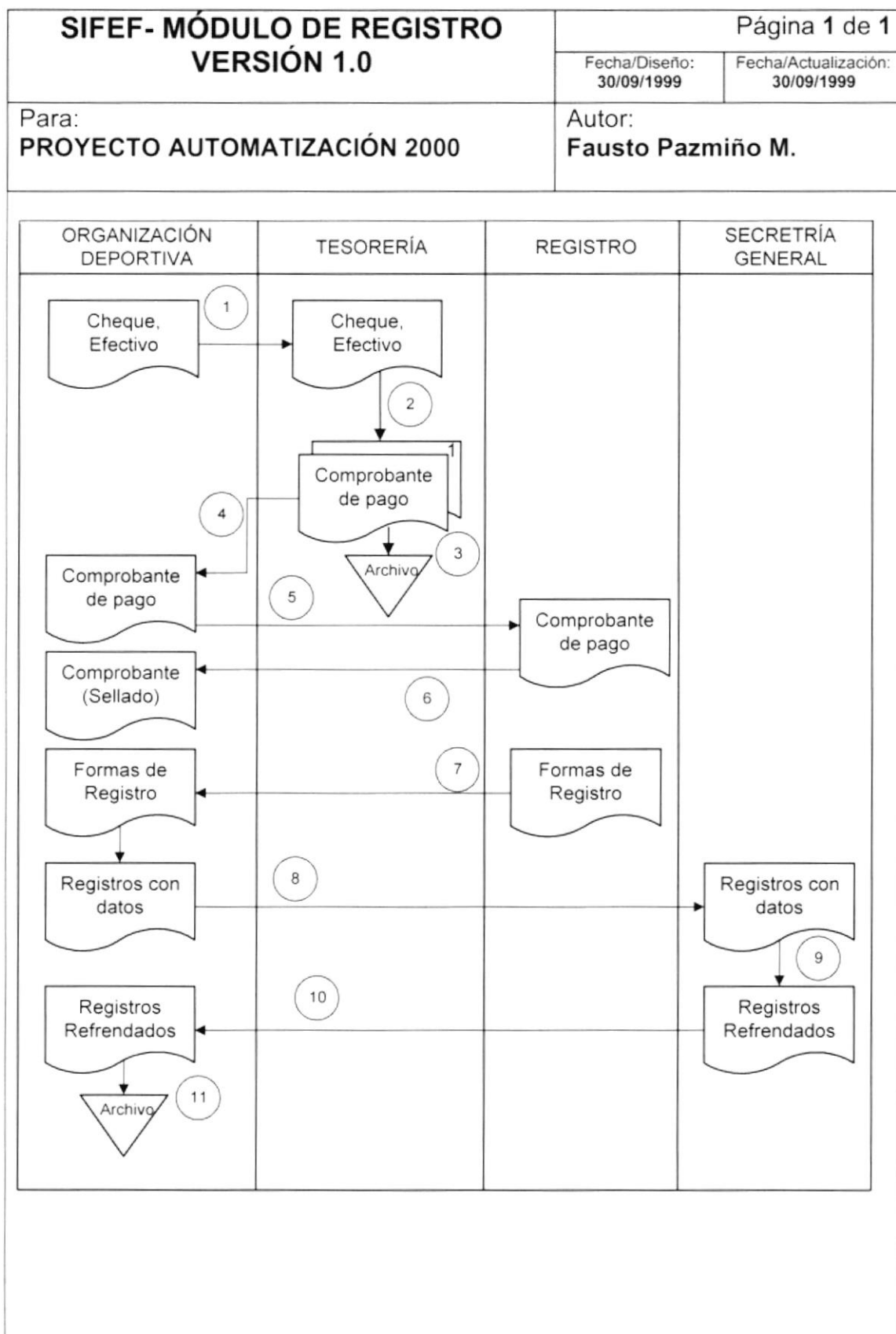
CAPÍTULO 3.

DIAGRAMAS DE FLUJO DE INFORMACIÓN



3. DIAGRAMAS DE FLUJO DE INFORMACIÓN

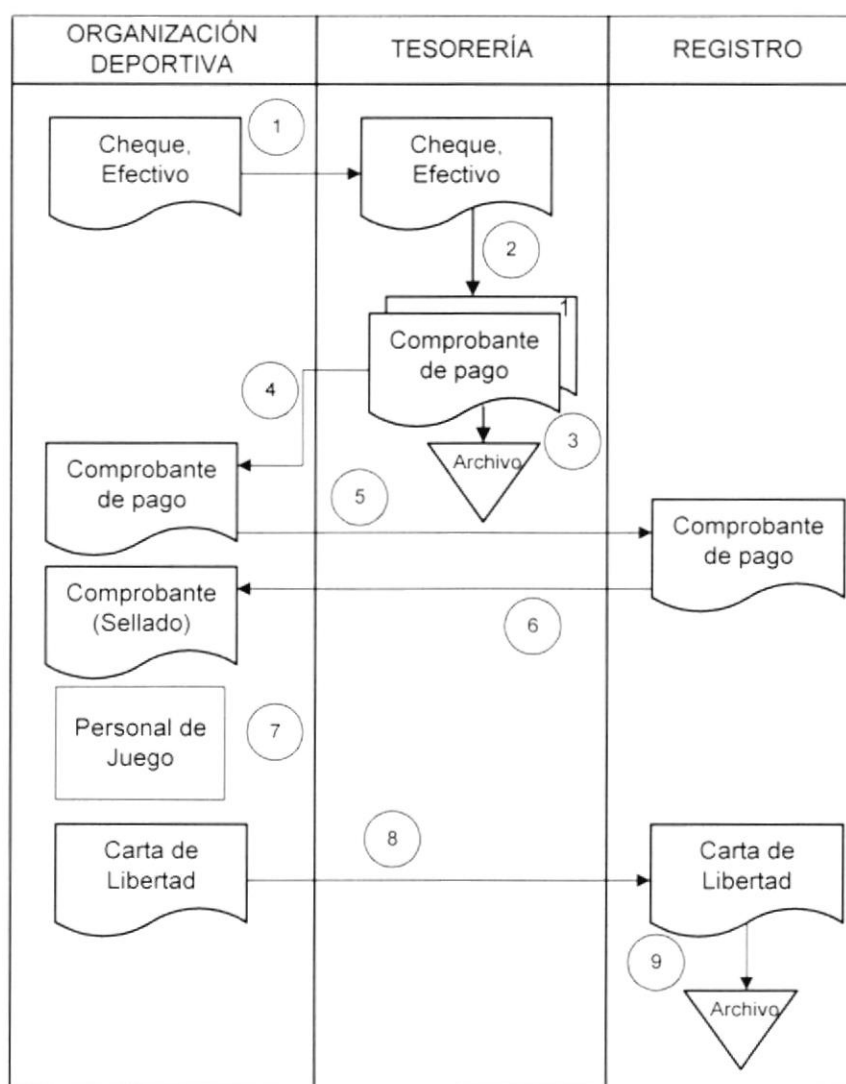
3.1. PERSONAL DE JUEGO



1. La Organización Deportiva efectúa el pago ya sea con cheque o en efectivo a Tesorería.
2. Este proceso genera un comprobante de pago.
3. La original es archivada en Tesorería.
4. La copia es entregada a la Organización Deportiva.
5. La Organización Deportiva entrega el comprobante de pago a Registro.
6. Registro le devuelve comprobante indicándole con el sello que se ha efectuado la entrega.
7. Se procede a la entrega de las formas de Registro.
8. Registros con datos son entregados a secretaría general.
9. El secretario general los refrenda dichos registros.
10. Los registros refrendados son entregados al departamento de Registro.
11. El registro original es archivado.

3.2. CONTROL DE TRANSFERENCIAS

SIFE- MÓDULO DE REGISTRO VERSIÓN 1.0	Página 1 de 1	
	Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000	Autor: Fausto Pazmiño M.	



1. La Organización Deportiva efectúa el pago ya sea con cheque o en efectivo a Tesorería.
2. Este proceso genera un comprobante de pago.
3. La original es archivada en Tesorería.
4. La copia es entregada a la Organización Deportiva.
5. La Organización Deportiva entrega el comprobante de pago a Registro.
6. Registro le devuelve comprobante indicándole con el sello que se ha efectuado la entrega.
7. Se efectúa el Proceso de Personal de Juego para actualizar la información.
8. Se adjunta la Carta de Libertad.
9. La transferencia es archivada.

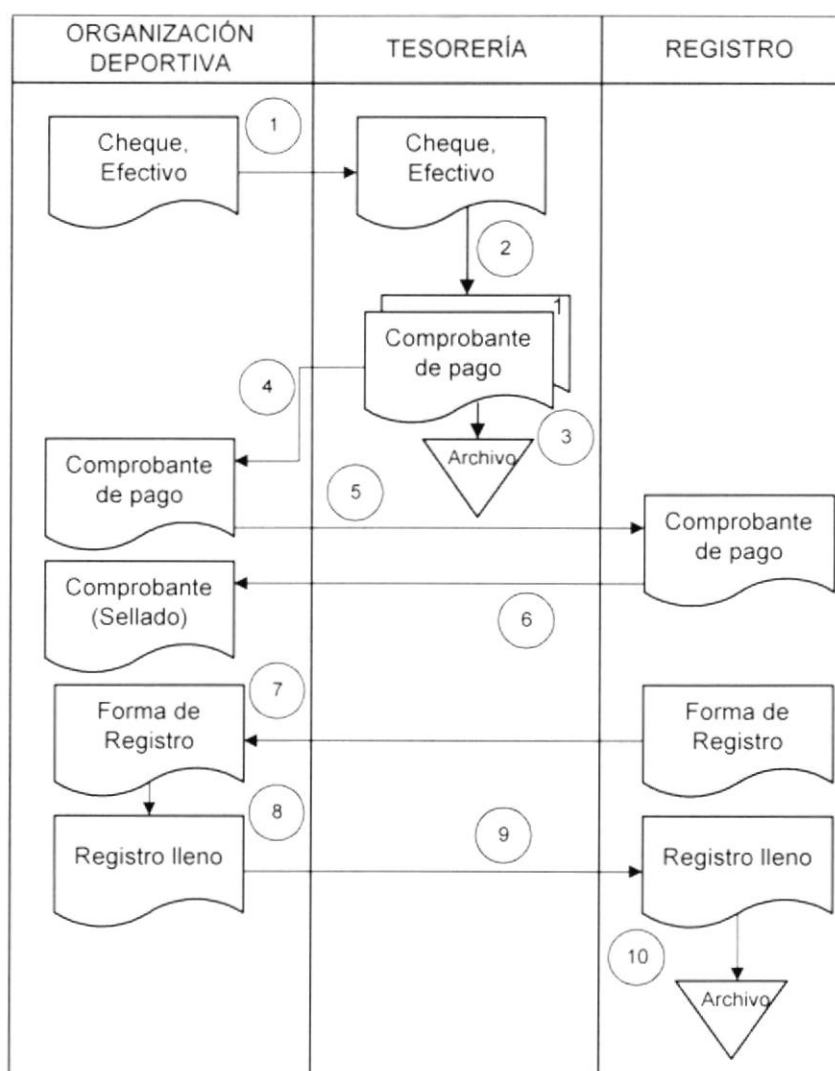
3.3. ACTUACIONES INTERNACIONALES



1. Prensa entrega al departamento de Registro un informe que indica las participaciones de los jugadores que participen en campeonatos internacionales.
2. Registro archiva el informe entregado.

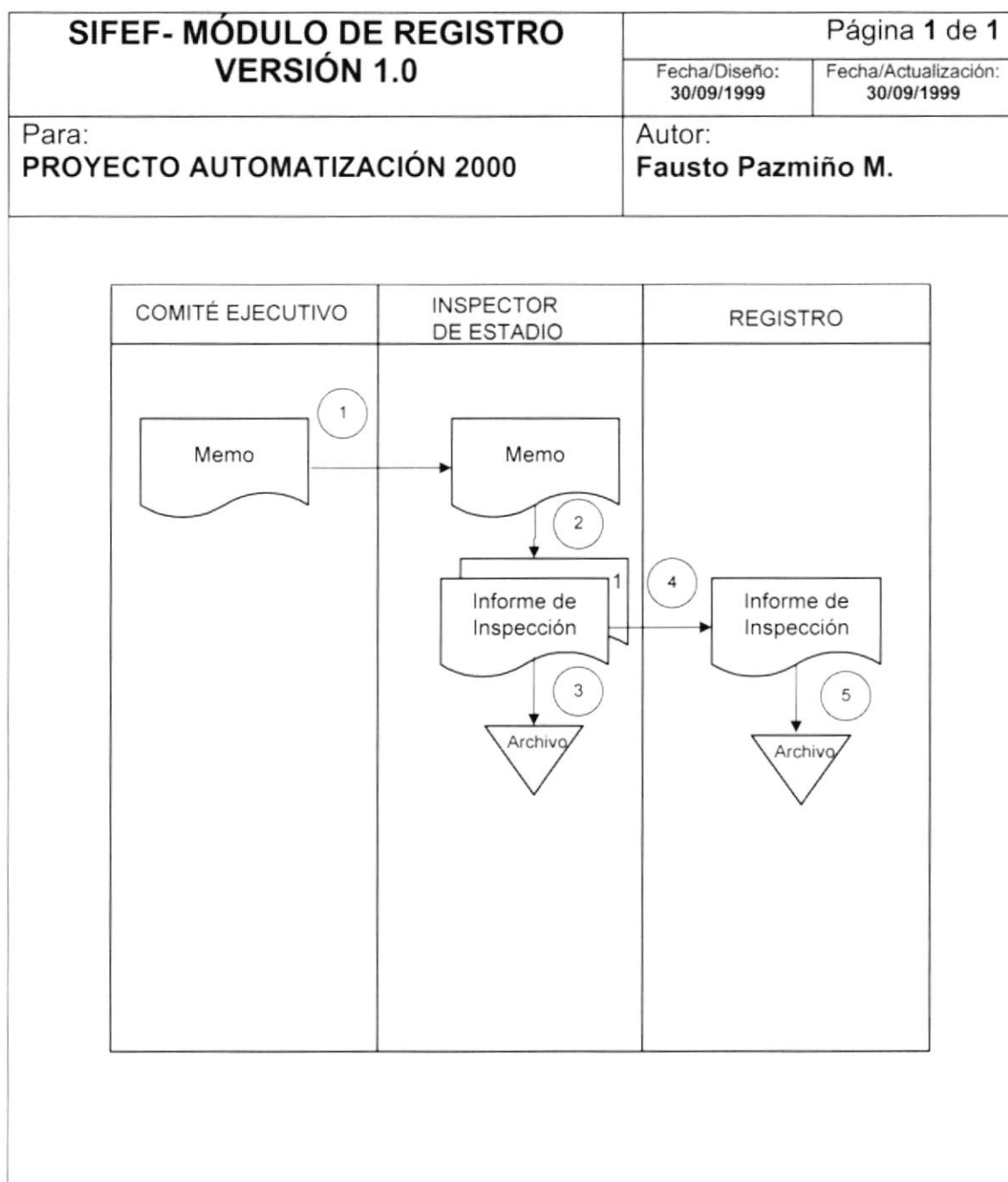
3.4. ORGANIZACIONES DEPORTIVAS

SIFEF- MÓDULO DE REGISTRO VERSIÓN 1.0	Página 1 de 1	
	Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000	Autor: Fausto Pazmiño M.	



1. La Organización Deportiva efectúa el pago ya sea con cheque o en efectivo a Tesorería.
2. Este proceso genera un comprobante de pago.
3. La original es archivada en Tesorería.
4. La copia es entregada a la Organización Deportiva.
5. La Organización Deportiva entrega el comprobante de pago a Registro.
6. Registro le devuelve comprobante indicándole con el sello que se ha efectuado la entrega.
7. Se procede a la entrega de las formas de Registro.
8. La forma de registro es llenada por la Organización Deportiva.
9. El registro es entregado al departamento de Registro.
10. Se archiva el registro.

3.5. ESTADIOS



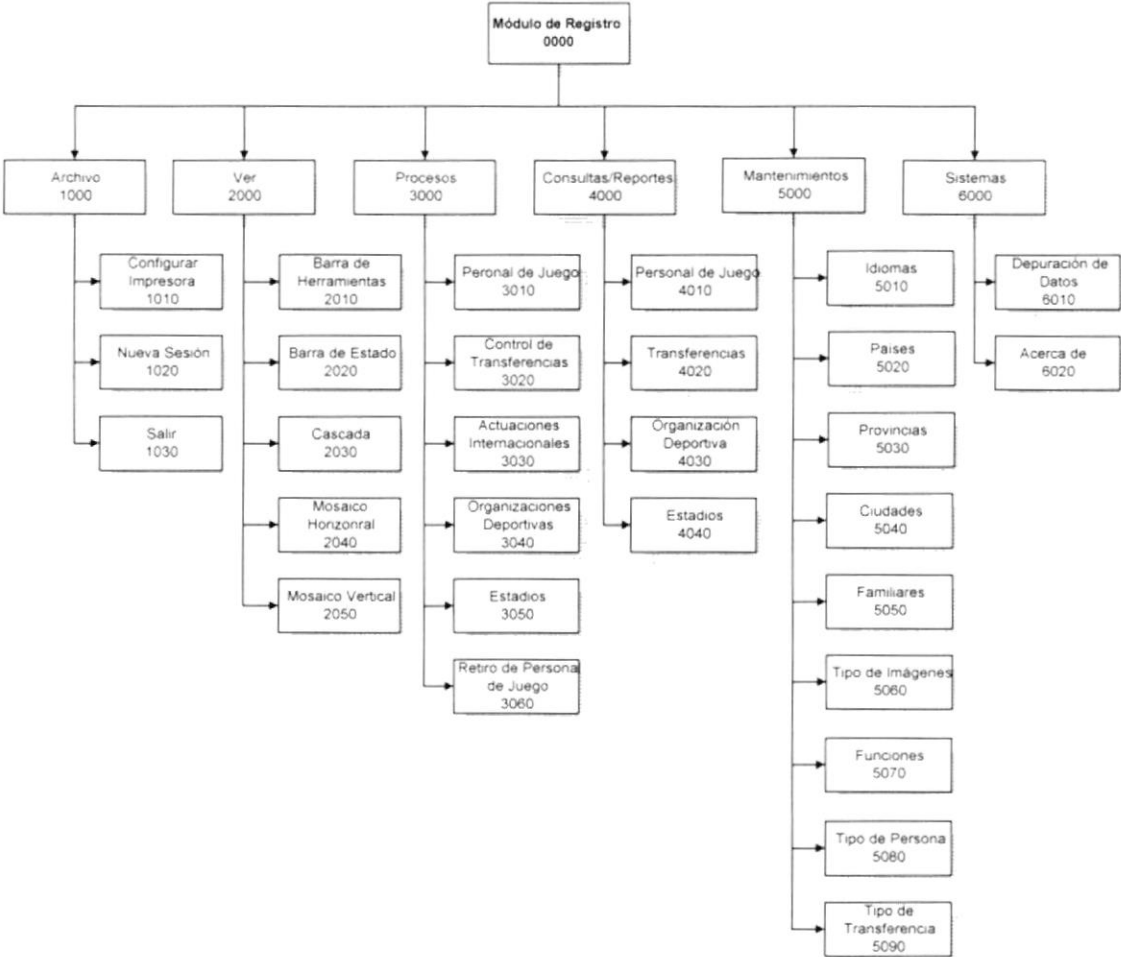
1. El Comité Ejecutivo designa a las personas que van a inspeccionar los estadios. A estas éstas personas se le envía un memorándum indicándole su designación.
2. El inspector elabora un informe sobre la revisión hecha al estadio.
3. La original es entregada a Secretaría General donde es archivada.
4. La copia pasa a Registro.
5. Registro archiva el documento.



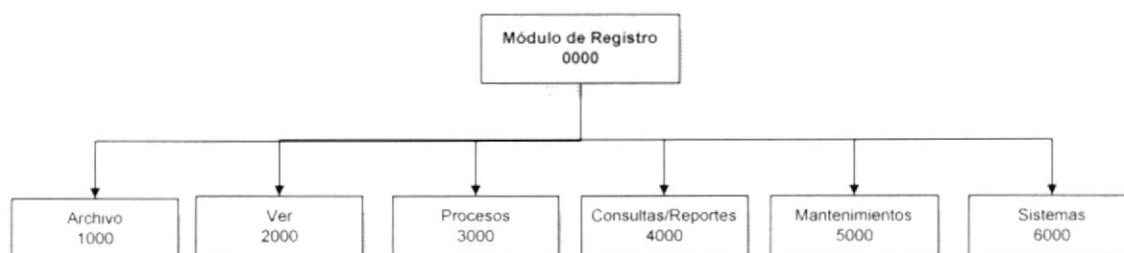
CAPÍTULO 4.

DIAGRAMA JERÁRQUICO DEL SISTEMA

4. DIAGRAMA JERÁRQUICO DEL SISTEMA



4.1. MÓDULO GENERAL DEL MÓDULO DE REGISTRO



4.1.1 Módulo de Registro (0000)

Permite enlazar todas las opciones del Módulo de Registro llevar un control de las personas y organismos que están vinculadas con la Federación Ecuatoriana de Fútbol.

4.1.2 Archivo (1000)

Permite configurar la impresora, iniciar una nueva sesión o salir del sistema.

4.1.3 Ver (2000)

Permite visualizar o no la barra de herramientas, la barra de estado. Así como también las ventanas en cascada, mosaico horizontal, mosaico vertical.

4.1.4 Proceso (3000)

Permite ingresar al Personal de Juego, llevar un Control de Transferencias, Actuaciones Internacionales, Organizaciones Deportivas, Estadios y Retiro de Personal de Juego.

4.1.5 Consultas/Reportes (4000)

Permite realizar las diferentes consultas para llevar un control de los registros que se ingresan, tales como Personal de Juego, Transferencias, etc.

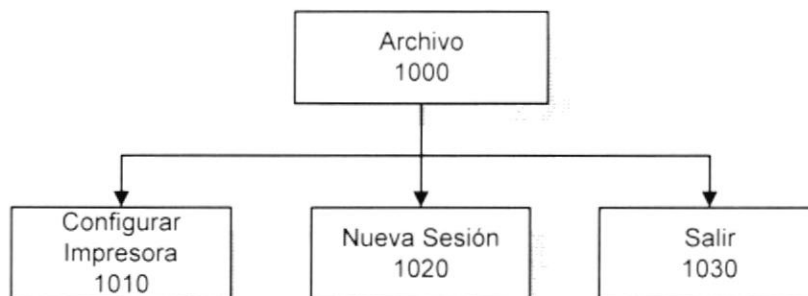
4.1.6 Mantenimientos (5000)

Permite registrar la información de las diferentes tablas maestra que maneja el módulo.

4.1.7 Sistemas (6000)

Permite visualizar información del sistema y realizar el proceso de depuración de las tablas que maneja el mismo.

4.2. MÓDULO ARCHIVO



4.2.1 Configurar Impresora (1010)

Permite configurar la impresora que tiene asociada la máquina la cual va a ser considerada como predeterminada en los reportes y las propiedades de la misma.

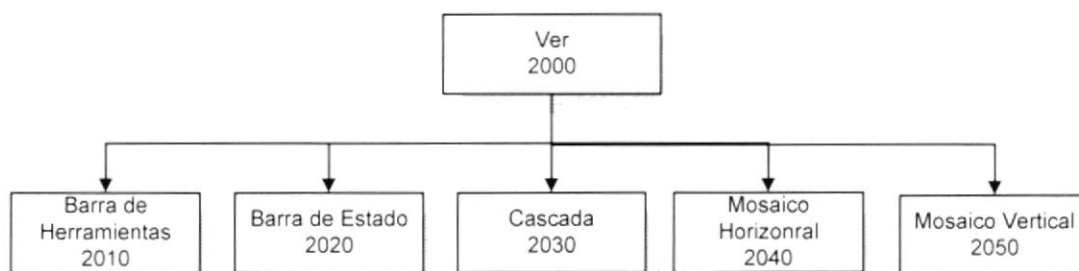
4.2.2 Nueva Sesión (1020)

Permite que el usuario inicie una nueva sesión dentro del Sistema de Presupuesto. Esta sesión puede ser iniciada por el mismo con el usuario que ingreso inicialmente o con otro usuario.

4.2.3 Salir (1030)

Permite salir del sistema.

4.3. MÓDULO VER



4.3.1 Barra de Herramientas (2010)

Permite visualizar u ocultar la barra de herramientas del Módulo de Disciplina.

4.3.2 Barra de Estado (2020)

Permite visualizar u ocultar la barra de estado del Módulo de Disciplina.

4.3.3 Cascada (2030)

Organiza las ventanas abiertas dentro del formulario en forma de cascada.

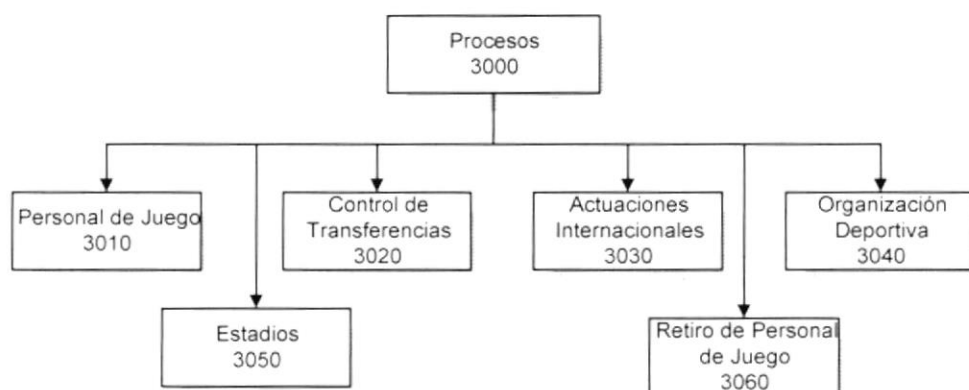
4.3.4 Mosaico Horizontal (2040)

Organiza las ventanas abiertas dentro del formulario en forma de mosaico horizontal.

4.3.5 Mosaico Vertical (2050)

Organiza las ventanas abiertas dentro del formulario en forma de mosaico vertical.

4.4. MÓDULO PROCESOS



4.4.1 Personal de Juego (3010)

Permite ingresar a las diferentes personas que intervienen en un Campeonato de Fútbol.

4.4.2 Control de Transferencias (3020)

Permite llevar un control de las transferencias que realice un jugador a lo largo de su carrera deportiva, además de llevar un control de la trayectoria del Cuerpo Técnico.

4.4.3 Actuaciones Internacionales (3030)

Permite registrar las actuaciones de los jugadores que participen en campeonatos internacionales.

4.4.4 Organización Deportiva (3040)

Permite ingresar a las diferentes entidades que participan en todo lo que el ámbito deportivo.

4.4.5 Estadios (3050)

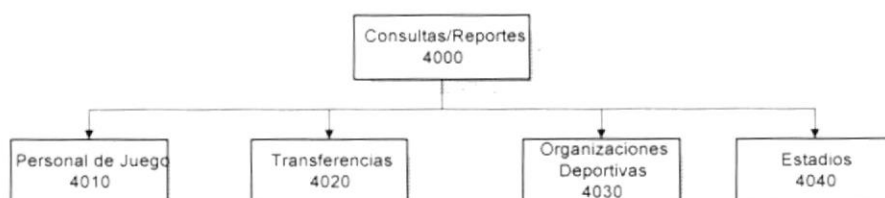
Permite ingresar a los diferentes estadios, ya sean locales o internacionales.

4.4.6 Retiro de Personal de Juego (3060)

Este proceso se encarga de retirar al Personal de Juego que no tenga actividad deportiva durante un cierto período, etc.



4.5. MÓDULO CONSULTAS/REPORTES



4.5.1 Personal de Juego (4010)

Realiza consultas de los diferentes tipos de personas que son controladas.

4.5.2 Transferencias (4020)

Realiza consultas de las Transferencias que puedan tener un Jugador o trayectoria que haya desempeñado el Cuerpo Técnico.

4.5.3 Organizaciones Deportivas (4030)

Permite emitir reportes de los Clubes a los cuales se haya seleccionado su asociación afiliada.

4.5.4 Estadios (4040)

Permite emitir reportes de los Estadios junto con sus informes a los cuales se haya seleccionado su asociación propietaria.

4.6. MÓDULO MANTENIMIENTOS



4.6.1 Idiomas (5010)

Permite tipificar la descripción de idiomas que son utilizados en los diferentes sistemas.

4.6.2 Países (5020)

Permite tipificar los países que son utilizados en los diferentes sistemas.

4.6.3 Provincias (5030)

Permite tipificar las provincias de un país específico que son utilizados en los diferentes sistemas.

4.6.4 Ciudades (5040)

Permite tipificar las ciudades de un país específico que son utilizados en los diferentes sistemas.

4.6.5 Familiares (5050)

Permite tipificar los familiares que son utilizados en el módulo deportivo.

4.6.6 Tipo de Imágenes (5060)

Permite relacionar la descripción de la imagen con los diferentes tipo de personas.

4.6.7 Funciones (5070)

Permite relacionar la descripción de la función con los diferentes tipo de personas.

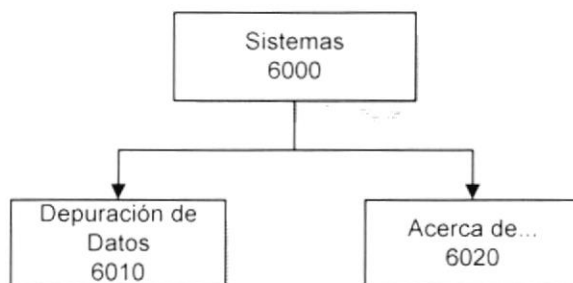
4.6.8 Tipos de Persona (5080)

Permite tipificar los tipos de persona que son utilizados en los diferentes sistemas.

4.6.9 Tipo de Transferencia (5090)

Permite tipificar los tipos de transferencias que son utilizados en el módulo deportivo.

4.7. MÓDULO SISTEMAS



4.7.1 Depuración de Datos (6010)

Permite realizar la verificación de la información de las tablas de escalafón manual, automático, etc.; así como también pasar a históricos, eliminar la información de los archivos históricos o de los transaccionales.

4.7.2 Acerca de... (6020)

Da información sobre el sistema y la penalización de los derechos del autor por su distribución no autorizada.



CAPÍTULO 5.

ESTANDARIZACIONES

5. ESTANDARIZACIONES

5.1. FORMATOS PARA ALMACENAMIENTO DE INFORMACIÓN

5.1.1. Nombre la Base de Datos

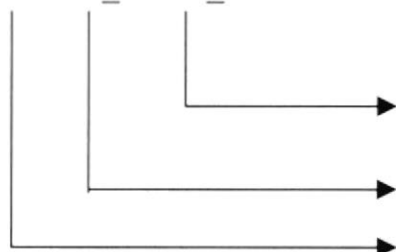
XXXXX XXXXXXXX.....



Nombre descriptivo del sistema.

5.1.2. Nombres de Tablas

XXX X_XXXX_XXXX



Identificadores Mnemónicos de 4 dígitos.

Indicador Tipo Tabla.

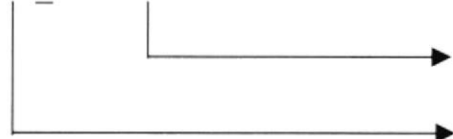
Abreviación del Nombre del Sistema.

Indicador Tipo Tabla:

T = Transacción
M = Maestra
H = Histórica
D = Detalle
P = Parámetro
E = Temporal
R = Relacionada

5.1.3. Nombre de Campos

XXX_XXXXXX

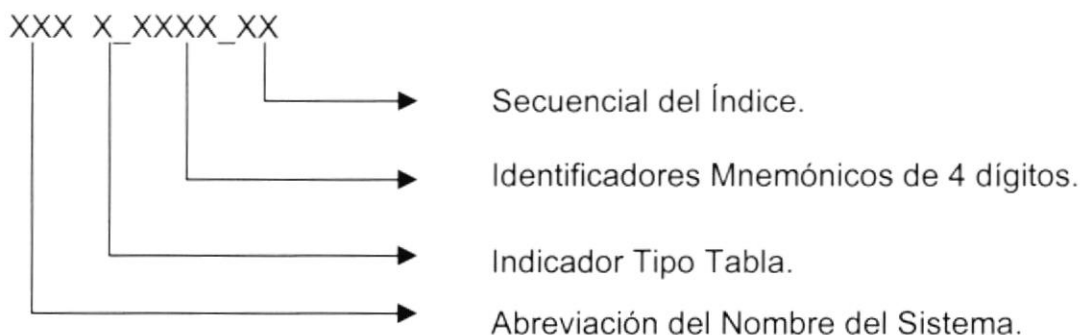


Descriptivo.

Mnemónico del campo.

Mnemónico	Significado
abr	Abreviatura
año	Año
ape	Apellido
cas	Casilla
cnd	Condición
cnt	Cantidad
cod	Código
des	Descripción
dir	Dirección
ema	E-Mail
est	Estado
fax	Faxsímil
fec	Fecha
hor	Hora
mes	Mes
niv	Nivel
nom	Nombre
num	Número
obs	Observación
pbx	PBX
por	Porcentaje
psw	Password
ref	Referencia
reg	Región
ruc	R.U.C
sdo	Saldo
sec	Secuencia
seg	Segundo
sim	Símbolo
tel	Teléfono
tip	Tipo
tot	Total
usr	Usuario
val	Valor
zon	Zona

5.1.4. Nombre de Índices



Indicador Tipo Tabla:

T = Transacción

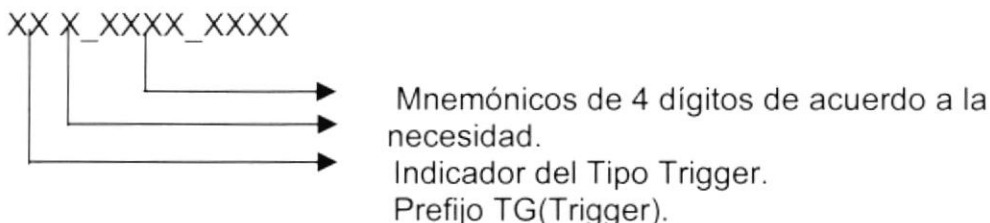
M = Maestra

H = Histórica

P = Parámetro

E = Temporal

5.1.5. Nombre de Trigger



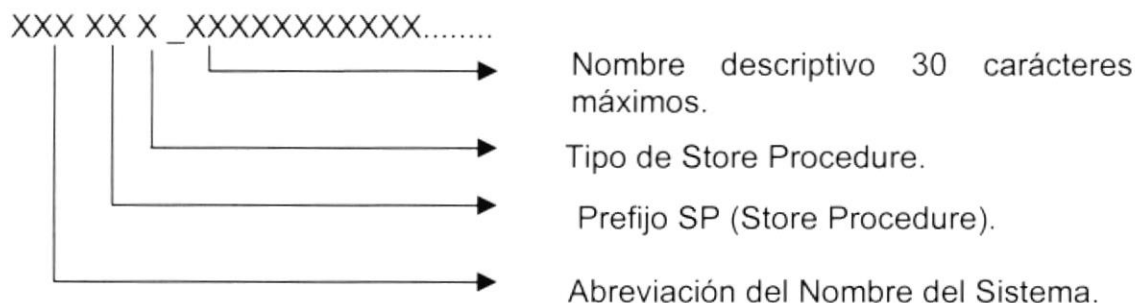
Indicador Tipo Trigger:

I = Insertar

U = Actualizar

E = Eliminar

5.1.6. Nombre de Store Procedures



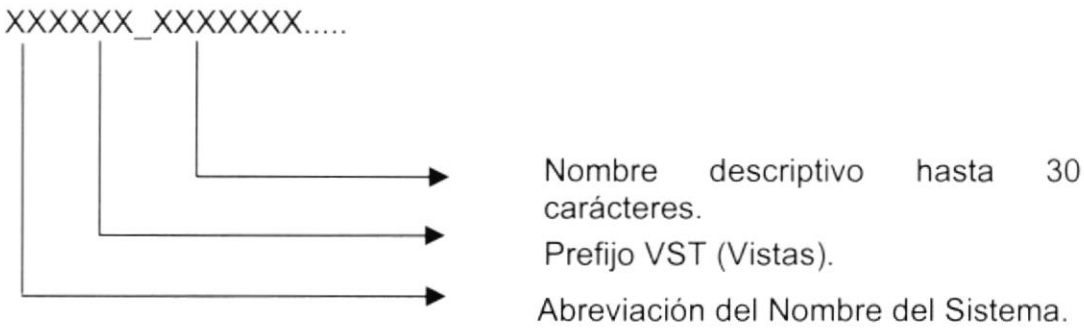
Indicador Tipo Store Procedure:

C = Consulta

P = Proceso

M = Mantenimiento

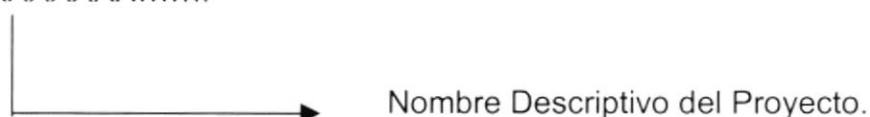
5.1.7. Nombre de Vistas



5.2. FORMATOS PARA VARIABLES DEL SISTEMA

5.2.1. Nombre del Proyecto

XXX XXXXXXXX.....



5.2.2. Nombre Lógico y Físico de Formas

XXX_XXXXXXXXXX



Indicador Tipo Formas:

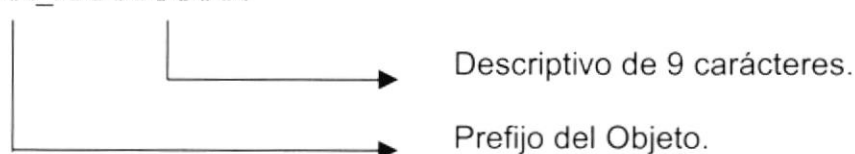
M = Mantenimiento
C = Consultas/Reportes
P = Procesos

El formato del Nombre Lógico:

El Nombre Lógico es igual nombre físico.

5.2.3. Nombre de Controles

XXX_XXXXXXXXXX

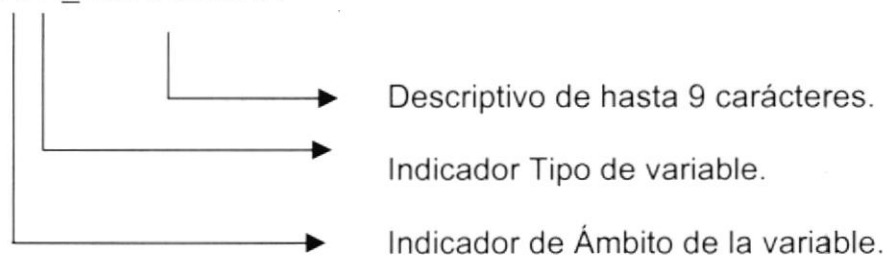


Objeto	Prefijo
ComboBox	Cbo
ListBox	Lst
Grid	Grd
OutLine	Out
Check box	Chk
SSCheck box	Sschk
Option Button	Opt
SSOption Button	Ssopt
Command Button	Cmd
SSComand Button	Sscmd
SSRibon	Rib

Objeto	Prefijo
Spin Botton	Spn
Directory List Box	Dir
Drive List Box	Drv
File List Box	Fil
Frame	Fra
SSFrame	Ssfra
Label	Lbl
Panel	Pnl
Text Box	Txt
Masked Edit	Msk
Line	Lin
Shape	Shp
Menu Bar	Mnu
Image	Img
Picture Box	Pic
OLE Client	Ole
Timer	Tmr
Horizontal Scroll Bar	Hsb
Vertical Scroll Bar	Vsb
Treeview	Trv
SSTab	Stb
UpdDown	Upd
Msflexgrid	Mfg
Animation	Anm
Imagelist	Iml
ToolBar	Tbr
CommogDialog	Cdl
Far Point Spread	Spr

5.2.4. Nombre de Variables

XX _XXXXXXXXX



Indicador de Ámbito de la variable:

G = Global

L = Local

Indicador Tipo de variable:

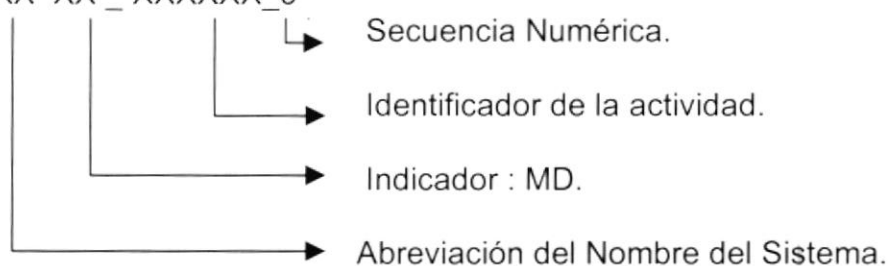
P = Proyecto

F = Forma

M = Módulo

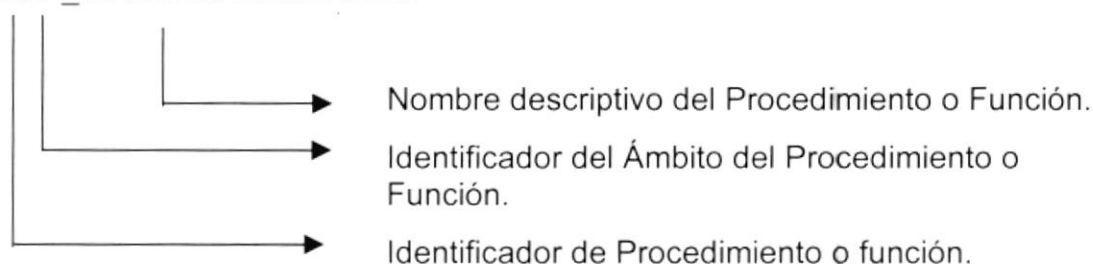
5.2.5. Nombre de Módulos

XXX XX _ XXXXXX _9



5.2.6. Nombre de Procedimientos y Funciones

XX _ XXXXXXXXXXXXXXXXX



Identificador de Procedimiento o función:

P=Procedimiento

F=Función

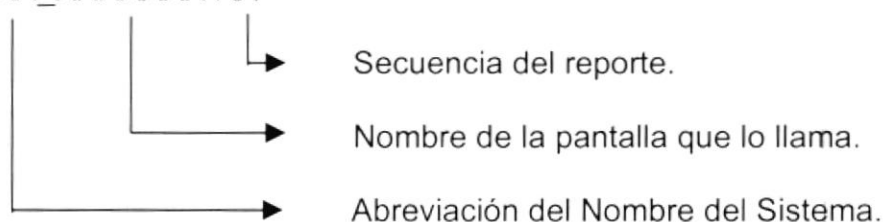
Identificador del Ámbito del Procedimiento o Función:

G=Global

L=Local

5.2.7. Nombre de Reportes

XXX _ XXXXXXXX XX



5.3. PLAN DE CÓDIGOS

5.3.1. Personal de Juego

TABLA de Personal de Juego (SDFM_PERS_JUEG)			
TIPO	CARÁCTER	NOMBRE LÓGICO	Código de Personal de Juego
LONGITUD	20	NOMBRE FÍSICO FORMATO	cod_perjue

X(20)

→ Secuencial carácter de 20 dígitos.

5.3.2. Organización Deportiva

TABLA de Organización Deportiva (SDFM_ORGA_DEPO)			
TIPO	CARÁCTER	NOMBRE LÓGICO	Código de Organización Deportiva
LONGITUD	20	NOMBRE FÍSICO FORMATO	Cod_organ

X(20)

→ Secuencial carácter de 20 dígitos.

5.3.3. Estadios

TABLA de Estadios (SDFM_ESTA_DIOS)			
TIPO	NUMÉRICO	NOMBRE LÓGICO	Código de Estadio
LONGITUD	4	NOMBRE FÍSICO	cod_estadi
		FORMATO	

9999

↓

→ Secuencial numérico de 4 dígitos.

5.3.4. Tipo de Transferencia

TABLA de Tipo de Transferencia (SDFM_TIPO_TRAN)			
TIPO	NUMÉRICO	NOMBRE LÓGICO	Código de Tipo de Transferencia
LONGITUD	2	NOMBRE FÍSICO FORMATO	cod_tiptra

99

Secuencial numérico
de 2 dígitos

5.3.5. Familiares

TABLA de Familiares (SDFM_TIPO_FAMI)			
TIPO	NUMÉRICO	NOMBRE LÓGICO	Código del tipo de familiar
LONGITUD	2	NOMBRE FÍSICO	cod_tipfam
		FORMATO	
99 └─┬─> Secuencial numérico de 2 dígitos			

5.3.6. Tipo de Persona

TABLA de Tipo de Persona (SDFM_TIPO_PERS)			
TIPO	NUMÉRICO	NOMBRE LÓGICO	Código del tipo de persona
LONGITUD	2	NOMBRE FÍSICO	cod_tipper
		FORMATO	
99 └─┬─> Secuencial numérico de 2 dígitos.			

5.3.7. Funciones

TABLA de Funciones (SDFM_FUNC_CION)			
TIPO	NUMÉRICO	NOMBRE LÓGICO	Código de Función
LONGITUD	2	NOMBRE FÍSICO	cod_funcio
		FORMATO	

99

Sequencial numérico de 2 dígitos.

5.3.8. Idioms

TABLA de Idiomas (SDFM_IDIO_MUND)			
TIPO	NUMÉRICO	NOMBRE LÓGICO	Código de Idioma
LONGITUD	2	NOMBRE FÍSICO	cod_idioma
		FORMATO	

99

Sequencial numérico de 2 dígitos.

5.3.9. Tipo de Imágenes

TABLA de Tipo de Imágenes (SDFM_IMAG_ENES)			
TIPO	NUMÉRICO	NOMBRE LÓGICO	Código de tipo de imágenes
LONGITUD	2	NOMBRE FÍSICO	cod_imagen
		FORMATO	
99 → Secuencial numérico de 2 dígitos.			

5.3.10. Estado Civil

TABLA de Estado Civil (SDFM_ESTA_CIVI)			
TIPO	NUMÉRICO	NOMBRE LÓGICO	Código de Función
LONGITUD	2	NOMBRE FÍSICO	cod_estciv
		FORMATO	
99 → Secuencial numérico de 2 dígitos.			

5.3.11. Zona Climática

TABLA de Zona Climática (SDFM_ZONA_CLIM)			
TIPO	NUMÉRICO	NOMBRE LÓGICO	Código de zona climática
LONGITUD	2	NOMBRE FÍSICO	cod_zoncli
		FORMATO	
	99		
	 Secuencial numérico de 2 dígitos.		

5.3.12. Países

TABLA de Países (SDFM_PAIS_MUND)			
TIPO	NUMÉRICO	NOMBRE LÓGICO	Código del país
LONGITUD	3	NOMBRE FÍSICO	cod_paises
		FORMATO	
	999		
	 Secuencial numérico de 3 dígitos.		

5.3.13. Provincias

TABLA de Provincias (SDFM_PROV_ESTA)			
TIPO	NUMÉRICO	NOMBRE LÓGICO	Código de la provincia
LONGITUD	2	NOMBRE FÍSICO	cod_provin
		FORMATO	
	99		
	Sequencial numérico de 2 dígitos.		

5.3.14. Ciudades

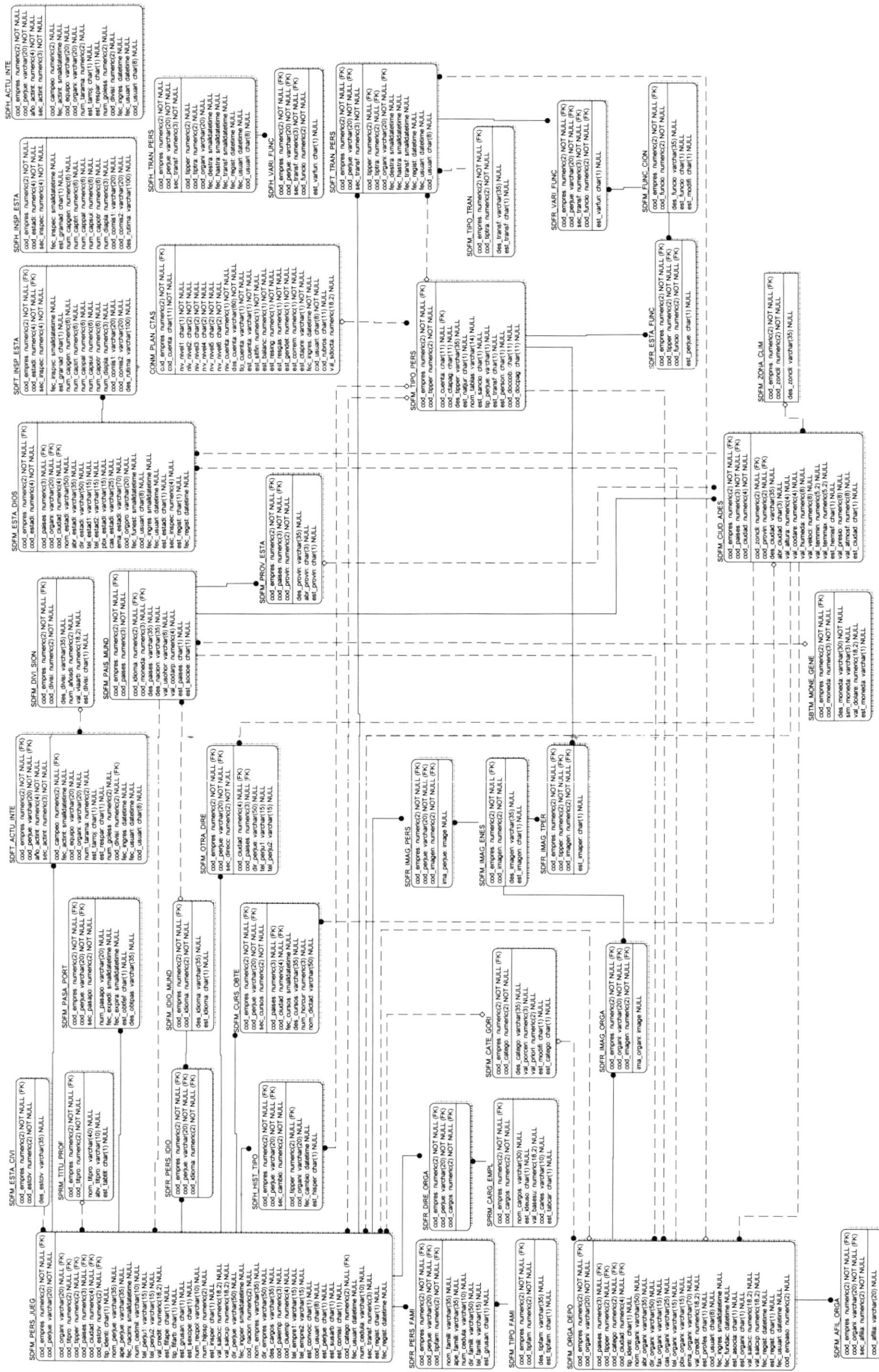
TABLA de Ciudades (SDFM_CIUDE_ADES)			
TIPO	NUMÉRICO	NOMBRE LÓGICO	Código de la ciudad
LONGITUD	4	NOMBRE FÍSICO	cod_ciudad
		FORMATO	
	9999		
	Sequencial numérico de 4 dígitos.		



CAPÍTULO 6

MODELO ENTIDAD/RELACIÓN







CAPÍTULO 7

DISEÑO DE LOS ARCHIVOS



7. DISEÑO DE LOS ARCHIVOS

7.1. TABLAS MAESTRAS

7.1.1. TABLA DE PERSONAL DE JUEGO

SIFE- F- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 3			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autor: Fausto Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFM_PERS_JUEG			Base de Datos: FEDERACION	Tipo: MAESTRA	Long. Reg: 495 Bytes		
Descripción: Personal de Juego.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	Numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_perjue	Varchar	20	Código de Personal de Juego	✓		No
3.	cod_organi	Varchar	20	Código que Identifica a la Organización Deportiva		✓	Si
4.	cod_titpro	Numeric	2	Código de Título Profesional		✓	Si
5.	cod_tipper	Numeric	2	Código de Tipo de Persona		✓	Si
6.	cod_paises	Numeric	3	Código del País		✓	Si
7.	cod_ciudad	Numeric	4	Código de la Ciudad		✓	Si
8.	cod_estciv	Numeric	2	Código de Estado Civil		✓	Si
9.	tip_identi	Char	1	Tipo de Identificación			Si
10.	nom_perjue	Varchar	35	Nombre del Personal de Juego			Si
11.	ape_perjue	Varchar	35	Apellido del Personal de Juego			Si
12.	fec_nacimi	Smalldate	8	Fecha de Nacimiento			Si
13.	num_cedmil	Varchar	10	Número de Cédula Militar			Si
14.	tel_perju1	Varchar	15	Teléfono 1 del Personal de Juego			Si
15.	tel_perju2	Varchar	15	Teléfono 2 del Personal de Juego			Si
16.	val_credit	Numeric	18,2	Valor que tiene de Crédito			Si
17.	est_fifape	Char	1	Estado Si el Personal de Juego es Fífa			Si
Observaciones:							

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0				Página 2 de 3			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autor: Fausto Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFM_PERS_JUEG			Base de Datos: FEDERACION		Tipo: MAESTRA		Long. Reg: 495 Bytes
Descripción: Personal de Juego.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
18.	tip_fifarb	Char	1	Tipo de Árbitro Fifa			Si
19.	est_grusan	Char	1	Estado de Grupo Sanguíneo			Si
20.	est_sexope	Char	1	Estado del Sexo del Personal de Juego			Si
21.	num_recpol	Varchar	10	Record Policial del Personal de Juego			Si
22.	num_hijosp	Numeric	2	Número de Hijos del Personal de Juego			Si
23.	est_insper	Char	1	Estado de Instrucción de Personal de Juego			Si
24.	val_salcx	Numeric	18,2	Valor de Saldo de la Cuenta por Cobrar			Si
25.	val_salcxp	numeric	18,2	Valor Saldo de la Cuenta por Pagar			Si
26.	dir_perjue	Varchar	50	Dirección Principal del Personal de Juego			Si
27.	fec_ingper	Smalldate	8	Fecha de Ingreso al Sistema			Si
28.	Cod_nacion	Numeric	2	Código de la Nacionalidad			Si
29.	nom_empres	Varchar	35	Nombre de la Empresa			Si
30.	dir_empres	Varchar	50	Dirección de la Empresa			Si
31.	des_cargos	Varchar	35	Descripción del Cargo			Si
32.	cod_paiemp	Numeric	3	Código del País de la Empresa			Si
33.	cod_ciuemp	Numeric	4	Código de la Ciudad de la Empresa			Si
34.	tel_empre1	Varchar	15	Teléfono 1 de la Empresa			Si
35.	tel_empre2	Varchar	15	Teléfono 2 de la Empresa			Si
36.	est_convoc	Char	1	Estado de Convocatoria			Si
37.	cod_usuari	Char	8	Código de Usuario			Si
Observaciones:							



SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0					Página 3 de 3		
					Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Autor: Fausto Pazmiño M.		
Nombre de la Tabla: SDFM_PERS_JUEG			Base de Datos: FEDERACION	Tipo: MAESTRA	Long. Reg: 495Bytes		
Descripción: Personal de Juego.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
38.	est_perjue	Char	1	Estado del Jugador			Si
39.	est_susarb	Char	1	Estado de Suspensión del Árbitro			Si
40.	est_comisi	Char	1	Estado de Comisión			Si
41.	cod_catego	Numeric	2	Código de Categoría		✓	Si
42.	fec_usuari	Datetime	8	Fecha del Usuario			Si
43.	num_cedula	Varchar	10	Número de Cédula			Si
44.	sec_transf	Numeric	3	Secuencia de Transferencia			Si
45.	est_regist	Char	1	Estado del Registro			Si
46.	fec_regist	Datetime	8	Fecha del Registro			Si
Observaciones:							

7.1.2. TABLA DE ORGANIZACIONES DEPORTIVAS

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 2		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Nombre de la Tabla: SDFM_ORGA_DEPO					Base de Datos: FEDERACION	Tipo: MAESTRA	Long. Reg: 393 Bytes
Descripción: Organizaciones Deportivas.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	Numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_organ	Varchar	20	Código que Identifica a la Organización Deportiva	✓		No
8.	cod_paises	Numeric	3	Código del País		✓	Si
9.	cod_tipper	Numeric	2	Código de Tipo de Persona		✓	Si
3.	cod_catego	Numeric	2	Código de Categoría		✓	Si
4.	cod_ciudad	Numeric	4	Código de la Ciudad		✓	Si
5.	tip_identi	Char	1	Tipo de Identificación			Si
4.	nom_organ	Varchar	50	Nombre de la Organización			Si
5.	abr_organ	Varchar	35	Siglas de la Organización Deportiva			Si
6.	dir_organ	Varchar	50	Dirección de la Organización Deportiva			Si
7.	fax_organ	Varchar	15	Telefax de la Organización Deportiva			Si
8.	cas_organ	Varchar	25	Casilla Postal de la Organización Deportiva			Si
9.	tel_organ	Varchar	15	Teléfono de la Organización			Si
10.	pbx_organ	Varchar	15	Pbx de la Organización Deportiva			Si
11.	ema_organ	Varchar	70	E-mail de la Organización			Si
12.	val_credit	Numeric	18,2	Valor de Crédito			Si
13.	est_profes	Char	1	Estado que Identifica que la Organización es Profesional			Si
14.	cod_usuari	Char	8	Código de Usuario			Si
15.	fec_ingres	Smalldate	8	Fecha de Ingreso al Sistema			Si
16.	fec_fundac	Datetime	8	Fecha de Fundación			Si
Observaciones:							

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0				Página 2 de 2			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autor: Fausto Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFM_ORGA_DEPO		Base de Datos: FEDERACION		Tipo: MAESTRA		Long. Reg: 393 Bytes	
Descripción: Organizaciones Deportivas.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
17.	est_asocia	Char	1	Estado de Asociación			Si
18.	est_organ	Char	1	Estado de la Organización Deportiva			Si
19.	val_salcx	Numeric	18,2	Valor en saldo de Cuentas por Cobrar			Si
20.	val_salcxp	Numeric	18,2	Valor en saldo en Cuentas por Pagar			Si
21.	fec_regist	Datetime	8	Fecha del Usuario			Si
22.	est_regist	Char	1	Estado del Registro			Si
23.	fec_usuari	Datetime	8	Fecha del Usuario			Si
24.	cod_empaso	Numeric	2	Código de Empresa Asociada			Si
Observaciones:							

7.1.3. TABLA DE ESTADIOS

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 2		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Nombre de la Tabla: SDFM_ESTA_DIOS					Base de Datos: FEDERACION	Tipo: MAESTRA	Long. Reg: 374 Bytes
Descripción: Estadios.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	Numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_estadi	Numeric	4	Código de Estadios	✓		No
3.	cod_paises	Numeric	3	Código del País		✓	Si
4.	cod_organi	Varchar	20	Código que Identifica a la Organización Deportiva		✓	Si
5.	cod_ciudad	Numeric	4	Código de la Ciudad		✓	Si
6.	nom_estadi	Varchar	50	Nombre del Estadio			Si
7.	abr_estadi	Varchar	35	Siglas del Estadio			Si
8.	dir_estadi	Varchar	50	Dirección del Estadio			Si
9.	tel_estad1	Varchar	15	Teléfono 1 del Estadio			Si
10.	tel_estad2	Varchar	15	Teléfono 2 del Estadio			Si
11.	pbx_estadi	Varchar	15	Pbx del Estadio			Si
12.	cas_estadi	Varchar	25	Casilla del Estadio			Si
13.	ema_estadi	Varchar	70	E-mail del Estadio			Si
14.	cod_orgpro	Varchar	20	Código de la Organización Propietaria			Si
15.	fec_funest	Smalldate	8	Fecha de Fundación del Estadio			Si
16.	cod_usuari	Char	8	Código de Usuario			Si
17.	fec_ingres	Smalldate	8	Fecha de Ingreso			Si
18.	fec_usuari	Datetime	8	Fecha del Usuario			Si
19.	est_estadi	Char	1	Estado del Estadio			Si
Observaciones:							

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0				Página 2 de 2			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autor: Fausto Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFM_ESTA_DIOS			Base de Datos: FEDERACION	Tipo: MAESTRA		Long. Reg: 374Bytes	
Descripción: Estadios.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
20.	sec_inspec	Numeric	4	Secuencia de Inspección			Si
21.	est_regist	Char	1	Estado del Registro			Si
22.	fec_regist	Datetime	8	Fecha del Registro			Si
Observaciones:							

7.1.4. TABLA DE ESTADO CIVIL

SIFE- F- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autor: Fausto Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFM_ESTA_CIVI			Base de Datos: FEDERACION	Tipo: MAESTRA	Long. Reg: 45 Bytes		
Descripción: Estado Civil.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	Numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_estciv	Numeric	2	Código de Estado Civil	✓		No
3.	des_estciv	Varchar	35	Descripción del Estado Civil			Si
Observaciones:							

7.1.5. TABLA DE PASAPORTE

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autor: Fausto Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFM_PASA_PORT			Base de Datos: FEDERACION	Tipo: MAESTRA	Long. Reg: 94 Bytes		
Descripción: Pasaporte del Personal de Juego.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	Numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_perjue	Varchar	20	Código de Personal de Juego	✓	✓	No
3.	sec_pasapo	Numeric	2	Secuencia de Pasaporte	✓		No
4.	num_pasapo	Varchar	20	Número del Pasaporte			Si
5.	fec_expedi	Smalldate	8	Fecha de Expedición del Pasaporte			Si
6.	fec_expira	Smalldate	8	Fecha de Expiración del Pasaporte			Si
7.	est_obtfef	Char	1	Estado que Indica si lo Obtuvo por la Federación			Si
8.	des_obtpas	Varchar	35	Descripción que Indica donde Obtuvo el Pasaporte			Si
Observaciones:							



7.1.6. TABLA DE TIPO DE FAMILIARES

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Nombre de la Tabla: SDFM_TIPO_FAMI					Base de Datos: FEDERACION	Tipo: MAESTRA	Long. Reg: 46 Bytes
Descripción: Tipo de Familiares.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_tipfam	numeric	2	Código de Tipo de Familiar	✓		No
3.	des_tipfam	varchar	35	Descripción de Tipo de Familiar			Si
4.	est_tipfam	char	1	Estado de Tipo de Familiar			Si
Observaciones:							

7.1.7. TABLA DE AFILIADOS

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autor: Fausto Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFM_AFIL_ORGA			Base de Datos: FEDERACION	Tipo: MAESTRA	Long. Reg: 50 Bytes		
Descripción: Afiliados.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_organi	varchar	20	Código que Identifica a la Organización Deportiva	✓	✓	No
3.	sec_afilia	numeric	2	Secuencia de Afiliaciones	✓		No
4.	cod_afilia	varchar	20	Código de Organización Afiliada			Si
Observaciones:							



7.1.8. TABLA DE IDIOMAS

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Nombre de la Tabla: SDFM_IDIO_MUND					Base de Datos: FEDERACION	Tipo: MAESTRA	Long. Reg: 46 Bytes
Descripción: Idiomas.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_idioma	numeric	2	Código de Idiomas	✓		No
3.	des_idioma	varchar	35	Descripción de Idiomas			Si
4.	est_idioma	char	1	Estado del Idioma			Si
Observaciones:							

7.1.9. TABLA DE OTRAS DIRECCIONES

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Nombre de la Tabla: SDFM_OTRA_DIRE					Base de Datos: FEDERACION	Tipo: MAESTRA	Long. Reg: 120Bytes
Descripción: Otras Direcciones.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_perjue	varchar	20	Código de Personal de Juego	✓	✓	No
3.	sec_direcc	numeric	2	Secuencia de Direcciones	✓		No
4.	cod_ciudad	numeric	4	Código de la Ciudad		✓	Si
5.	cod_paises	numeric	3	Código del País		✓	Si
6.	dir_perjue	varchar	50	Otras Direcciones del Personal de Juego			Si
7.	tel_perju1	varchar	15	Teléfono 1 de la Otra Dirección			Si
8.	tel_perju2	varchar	15	Teléfono 2 de la Otra Dirección			Si
Observaciones:							

7.1.10. TABLA DE CURSOS OBTENIDOS

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autor: Fausto Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFM_CURS_OBTE			Base de Datos: FEDERACION	Tipo: MAESTRA		Long. Reg: 134 Bytes	
Descripción: Cursos Obtenidos.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_perjue	varchar	20	Código de Personal de Juego	✓	✓	No
3.	sec_cursos	numeric	2	Secuencia de Cursos Obtenidos	✓		No
4.	cod_paises	numeric	3	Código del País		✓	Si
5.	cod_ciudad	numeric	4	Código de la Ciudad		✓	Si
6.	des_cursos	varchar	35	Descripción del Curso			Si
7.	fec_cursos	Smalldate	8	Fecha del Curso			Si
8.	num_horcur	numeric	3	Número de Horas del Curso			Si
9.	nom_dictad	varchar	50	Nombre del que Dictó el Curso			Si
Observaciones:							

7.1.11. TABLA DE CATEGORÍAS

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1			
					Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Autor: Fausto Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFM_CATE_GORI			Base de Datos: FEDERACION		Tipo: MAESTRA		Long. Reg: 57Bytes	
Descripción: Categorías.								
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO								
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO	
1.	cod_empres	Numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No	
2.	cod_catego	Numeric	2	Código de Categoría	✓		No	
3.	des_catego	Varchar	35	Descripción de la Categoría			Si	
4.	val_porcen	Numeric	3	Porcentaje a Sancionar			Si	
5.	val_priori	Numeric	2	Prioridad			Si	
6.	est_modifi	Char	1	Estado de Modificación			Si	
7.	est_catego	Char	1	Estado de la Categoría			Si	
Observaciones:								

7.1.12. TABLA DE IMÁGENES

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1				
				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autor: Fausto Pazmiño M.				
Nombre de la Tabla: SDFM_IMAG_ENES			Base de Datos: FEDERACION		Tipo: MAESTRA		Long. Reg: 46Bytes	
Descripción: Imágenes.								
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO								
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO	
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No	
2.	cod_imagen	numeric	2	Código de Imagen	✓		No	
3.	des_imagen	varchar	35	Descripción de la Imagen			Si	
4.	est_imagen	char	1	Estado de Imagen			Si	
</								

7.1.13. TABLA DE DIVISIONES

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Nombre de la Tabla: SDFM_DIVI_SION					Base de Datos: FEDERACION	Tipo: MAESTRA	Long. Reg: 60 Bytes
Descripción: Divisiones.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
1.	cod_divisi	numeric	2	Código de la División	✓		No
3.	des_divisi	varchar	35	Descripción de la División			Si
4.	num_añosdi	numeric	2	Número de Años de la División			Si
5.	val_viaarb	numeric	18,2	Valor del Viático del Árbitro			Si
6.	est_divisi	char	1	Estado de la División			Si
Observaciones:							

7.1.14. TABLA DE PAÍSES

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Nombre de la Tabla: SDFM_PAIS_MUND					Base de Datos: FEDERACION	Tipo: MAESTRA	Long. Reg: 97 Bytes
Descripción: Países.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_paises	numeric	3	Código del País	✓		No
3.	cod_idioma	numeric	2	Código de Idiomas		✓	Si
4.	cod_moneda	numeric	3	Código de Moneda		✓	Si
5.	des_paises	varchar	35	Nombre del País			Si
6.	des_nacion	varchar	35	Nacionalidad			Si
7.	val_usohor	varchar	6	Uso Horario			Si
8.	val_codarp	numeric	4	Código de Área del País			Si
9.	est_paises	char	1	Estado del País			Si
10.	est_socioe	char	1	Nivel Socioeconómico			Si
Observaciones:							

7.1.15. TABLA DE PROVINCIAS

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Nombre de la Tabla: SDFM_PROV_ESTA					Base de Datos: FEDERACION	Tipo: MAESTRA	Long. Reg: 54 Bytes
Descripción: Provincias.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_paises	numeric	3	Código del Pais	✓	✓	No
3.	cod_provin	numeric	2	Código de la Provincia	✓		No
4.	des_provin	varchar	35	Nombre de la Provincia			Si
5.	abr_provin	char	3	Abreviatura de la Provincia			Si
6.	est_provin	char	1	Estado de la Provincia			Si
Observaciones:							

7.1.16. TABLA DE CIUDADES

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Nombre de la Tabla: SDFM_CIUAD_ADES					Base de Datos: FEDERACION	Tipo: MAESTRA	Long. Reg: 105 Bytes
Descripción: Ciudades.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_paises	numeric	3	Código del País	✓	✓	No
3.	cod_ciudad	numeric	4	Código de la Ciudad	✓		No
4.	cod_zoncli	numeric	2	Código de la Zona Climática		✓	Si
5.	cod_provin	numeric	2	Código de la Provincia		✓	Si
6.	des_ciudad	varchar	35	Nombre de la Ciudad			Si
7.	abr_ciudad	char	3	Abreviatura de la Ciudad			Si
8.	val_altura	numeric	4	Altura de la Ciudad			Si
9.	val_atmosf	numeric	8	Atmósfera			Si
10.	val_codare	numeric	4	Código de Área de la Ciudad			Si
11.	val_humeda	numeric	8	Promedio de Humedad			Si
12.	val_presio	numeric	8	Presión			Si
13.	val_temmax	numeric	5,2	Valor de la Temperatura Máxima			Si
14.	est_hemisf	char	1	Hemisferio			Si
15.	val_temmin	numeric	5,2	Temperatura de la Ciudad			Si
16.	val_veloci	numeric	8	Velocidad del Viento			Si
17.	est_ciudad	char	1	Estado de la Ciudad			Si
Observaciones:							

7.1.17. TABLA DE ZONAS CLIMÁTICAS

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autor: Fausto Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFM_ZONA_CLIM			Base de Datos: FEDERACION	Tipo: MAESTRA	Long. Reg: 45 Bytes		
Descripción: Zona Climática.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_zoncli	numeric	2	Código de la Zona Climática	✓		No
3.	des_zoncli	varchar	35	Descripción de la Zona Climática			Si
Observaciones:							

7.1.18. TABLA DE TIPO DE PERSONA

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Nombre de la Tabla: SDFM_TIPO_PERS					Base de Datos: FEDERACION	Tipo: MAESTRA	Long. Reg: 108 Bytes
Descripción: Tipo de Persona.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_tipper	numeric	2	Código de Tipo de Persona		✓	Si
3.	des_tipper	varchar	35	Descripción del Tipo de Persona			Si
4.	cod_cuenta	char	11	Código de Cuenta		✓	No
5.	cod_ctapag	char	11	Código de Cuenta por pagar			Si
6.	cod_doccob	char	11	Numero de Documento Fuente			Si
7.	cod_docpag	char	11	Código del Documento de Referencia			Si
8.	nom_tablas	varchar	14	Nombre de las Tablas			Si
9.	est_natjur	varchar	1	Estado que Indica si una Persona Natural o Jurídica			Si
10.	est_transf	char	1	Estado de Transferencia			Si
11.	est_sancio	char	1	Estado que Indica si la Persona es Sancionable			Si
12.	tip_perjue	varchar	1	Estado que Indica el Tipo de Persona Estático			Si
13.	est_person	char	1	Estado de Registro			Si
Observaciones:							

7.1.19. TABLA DE TIPO DE TRANSACCIÓN

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autor: Fausto Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFM_TIPO_TRAN			Base de Datos: FEDERACION	Tipo: MAESTRA	Long. Reg: 46Bytes		
Descripción: Tipo de Transacción.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_tiptra	numeric	2	Código del tipo de transferencia	✓		No
3.	des_transf	varchar	35	Descripción del tipo de transferencia			Si
4.	est_transf	char	1	Estado del tipo de transferencia			Si
Observaciones:							

7.1.20. TABLA DE FUNCIONES

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1					
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999				
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.					
Nombre de la Tabla: SDFM_FUNC_CION	Base de Datos: FEDERACION	Tipo: MAESTRA	Long. Reg: 47 Bytes				
Descripción: Funciones.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_funcio	numeric	2	Código de la Función del Personal	✓		No
3.	des_funcio	varchar	35	Descripción de la Función del Personal			Si
4.	est_funcio	char	1	Estado de la Función			Si
5.	est_modifi	char	1	Estado de Campo no Modificable			Si
Observaciones:							

7.2. TABLAS RELACIONADAS

7.2.1. TABLA DE IDIOMAS POR PERSONAL DE JUEGO

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autor: Fausto Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFR_PERS_IDIO			Base de Datos: FEDERACION	Tipo: RELACIONADA		Long. Reg: 30 Bytes	
Descripción: Idiomas por Personal de Juego.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_idioma	numeric	2	Código de Idiomas	✓	✓	No
3.	cod_perjue	varchar	20	Código de Personal de Juego	✓	✓	No
Observaciones:							

7.2.2. TABLA DE DIRECCIÓN POR ORGANIZACIÓN DEPORTIVA

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autor: Fausto Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFR_DIRE_ORGA			Base de Datos: FEDERACION	Tipo: RELACIONADA	Long. Reg: 59 Bytes		
Descripción: Dirección Por Organización Deportiva.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_perjue	varchar	20	Código de Personal de Juego	✓	✓	No
3.	sec_cargos	numeric	2	Secuencia de Cargos	✓		No
4.	cod_organi	varchar	20	Código que Identifica a la Organización Deportiva		✓	No
5.	cod_cargos	numeric	2	Código de Cargo		✓	Si
6.	fec_cargos	Smalldate	8	Fecha del Cargo			Si
Observaciones:							

7.2.3. TABLA IMÁGENES POR TIPO DE PERSONAL DE JUEGO

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Nombre de la Tabla: SDFR_IMAG_TPER					Base de Datos: FEDERACION	Tipo: RELACIONADA	Long. Reg: 16 Bytes
Descripción: Imágenes por Tipo de Personal de Juego.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_tipper	numeric	2	Código de Tipo de Persona	✓	✓	No
3.	cod_imagen	numeric	2	Código de Imagen	✓	✓	No
4.	est_imaper	char	1	Estado de la Imagen			Si
Observaciones:							

7.2.4. TABLA DE IMÁGENES POR PERSONAL DE JUEGO

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autor: Fausto Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFR_IMAG_PERS			Base de Datos: FEDERACION	Tipo: RELACIONADA	Long. Reg: 46 Bytes		
Descripción: Imágenes por Personal de Juego.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_perjue	varchar	20	Código de Personal de Juego	✓	✓	No
3.	cod_imagen	numeric	2	Código de Imagen	✓	✓	No
4.	ima_perjue	image		Imagen del Personal de Juego			Si
Observaciones:							

7.2.5. TABLA DE ESTADO DE PERSONAL DE JUEGO POR FUNCIÓN

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Nombre de la Tabla: SDFR_ESTA_FUNC					Base de Datos: FEDERACION	Tipo: RELACIONADA	Long. Reg: 16 Bytes
Descripción: Estado de Personal de Juego por Función.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_tipper	numeric	2	Código de Tipo de Persona	✓	✓	No
3.	cod_funcio	numeric	2	Código de la Función del Personal	✓	✓	No
4.	est_perjue	char	1	Estado de la Función de la Persona de Juego			Si
Observaciones:							

7.2.6. TABLA DE CARGOS POR PERSONAL

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autor: Fausto Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFR_VARI_FUNC			Base de Datos: FEDERACION	Tipo: RELACIONADA	Long. Reg: 36 Bytes		
Descripción: Transferencias por Función.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_perjue	varchar	20	Código de Personal de Juego	✓	✓	No
3.	sec_transf	numeric	3	Número de Transferencia	✓	✓	No
4.	cod_funcio	numeric	2	Código de la Función del Personal	✓	✓	No
5.	est_varfun	char	1	Estado de tener Varias Funciones			Si
Observaciones:							

7.2.7. TABLA DE TRANSFERENCIAS POR FUNCIÓN

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autor: Fausto Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFR_DIRE_ORGA			Base de Datos: FEDERACION	Tipo: RELACIONADA	Long. Reg: 30 Bytes		
Descripción: Cargos por persona.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_perjue	varchar	20	Código de Personal de Juego	✓	✓	No
3.	cod_cargos	numeric	2	Código del Cargo del Personal	✓	✓	No
Observaciones:							



7.3. TABLAS TRANSACCIONALES

7.3.1. TABLA DE ACTUACIONES INTERNACIONALES

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Nombre de la Tabla: SDFT_ACTU_INTE					Base de Datos: FEDERACION	Tipo: TRANSACCIONAL	Long. Reg: 129 Bytes
Autor: Fausto Pazmiño M.							
Descripción: Actuaciones Internacionales.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_perjue	varchar	20	Código de Personal de Juego	✓	✓	No
3.	año_actint	numeric	4	Año de la Actuación Internacional	✓		No
4.	sec_actint	numeric	3	Secuencia de las Actuaciones Internacionales	✓		No
5.	cod_campeo	numeric	2	Código del Campeonato		✓	Si
6.	fec_actint	Smalldate	8	Fecha del Partido que Actuó			Si
7.	cod_equipo	varchar	20	Equipo al que se Enfrentó			Si
8.	cod_organi	varchar	20	Código de la Organización que Pertenece			Si
9.	num_tarama	numeric	2	Número de Tarjetas Amarillas			Si
10.	est_tarroj	char	1	Estado que Indica si se le sacó una Tarjeta Roja			Si
11.	est_respar	char	1	Estado si ganó el Partido			Si
12.	num_goless	numeric	2	Número de Goles			Si
13.	cod_divisi	numeric	2	Código de la División		✓	Si
14.	fec_ingres	datetime	8	Fecha de Ingreso al Sistema			Si
15.	fec_usuari	datetime	8	Fecha del Usuario en el Sistema			Si
16.	cod_usuari	char	8	Código del Usuario			Si
Observaciones:							

7.3.2. TABLA DE INSPECCIÓN DE ESTADIOS

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Nombre de la Tabla: SDFT_INSP_ESTA					Base de Datos: FEDERACION	Tipo: TRANSACCIONAL	Long. Reg: 190 Bytes
Descripción: Inspección de Estadios.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_estadi	numeric	4	Código de Estadios	✓	✓	No
3.	sec_inspec	numeric	4	Número de Inspección de Estadio	✓		No
4.	fec_inspec	Smalldate	8	Fecha de la Inspección			Si
5.	est_gramad	char	1	Estado que Indica si tiene Gramado			Si
6.	num_capgen	numeric	6	Capacidad en General			Si
7.	num_captri	numeric	6	Capacidad en Tribuna			Si
8.	num_cappal	numeric	6	Capacidad en Palco			Si
9.	num_capsui	numeric	6	Capacidad en Suite			Si
10.	num_capotr	numeric	6	Capacidad en otras Localidades			Si
11.	num_diapla	numeric	3	Número de días Plazos			Si
12.	cod_comis1	varchar	20	Código de la Persona de Comisión de Estadio			Si
13.	cod_comis2	varchar	20	Código de la Persona de Comisión de Estadio2			Si
14.	des_rutima	varchar	100	Ruta de acceso a la Imagen del Informe			Si
Observaciones:							

7.3.3. TABLA DE TRANSFERENCIAS DEL PERSONAL DE JUEGO

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Nombre de la Tabla: SDFT_TRAN_PERS					Base de Datos: FEDERACION	Tipo: TRANSACCIONAL	Long. Reg: 76 Bytes
Descripción: Transferencias del Personal de Juego.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_perjue	varchar	20	Código de Personal de Juego	✓	✓	No
3.	sec_transf	numeric	3	Número de Transferencia	✓		No
4.	cod_tipper	numeric	2	Código de Tipo de Persona		✓	Si
5.	cod_tiptra	numeric	2	Código del Tipo de Transferencia		✓	Si
6.	cod_organ	varchar	20	Código que Identifica a la Organización Deportiva		✓	No
7.	fec_destra	Smalldate	8	Fecha que indica desde cuando pertenece			Si
8.	fec_hastra	Smalldate	8	Fecha que indica hasta cuando pertenece			Si
9.	fec_transf	Smalldate	8	Fecha de la Transferencia			Si
10.	fec_regist	datetime	8	Estado del Registro			Si
11.	fec_usuari	datetime	8	Fecha del Usuario en el Sistema			Si
12.	cod_usuari	char	8	Código del Usuario			Si
Observaciones:							

7.4. TABLAS HISTÓRICAS

7.4.1. TABLA DE CAMBIO DE TIPO DE JUEGO

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autor: Fausto Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFH_HIST_TIPO		Base de Datos: FEDERACION		Tipo: HISTÓRICA		Long. Reg: 64 Bytes	
Descripción: Cambio de Personal de Juego.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓	✓	No
2.	cod_perjue	varchar	20	Código de Personal de Juego	✓	✓	No
3.	sec_cambio	numeric	2	Secuencia de Cambios	✓		No
4.	cod_tipper	numeric	2	Código de Tipo de Persona		✓	Si
5.	cod_organ	varchar	20	Código de la Organización			Si
6.	fec_cambio	datetime	8	Fecha del Cambio			Si
7.	est_hisper	char	1	Estado que tiene el Personal de Juego			Si
Observaciones:							



7.4.2. TABLA DE ACTUACIONES INTERNACIONALES

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Nombre de la Tabla: SDFH_ACTU_INTE					Base de Datos: FEDERACION	Tipo: HISTÓRICA	Long. Reg: 129 Bytes
Descripción: Actuaciones Internacionales.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓		No
2.	cod_perjue	varchar	20	Código de Personal de Juego	✓		No
3.	año_actint	numeric	4	Año de la Actuación Internacional	✓		No
4.	sec_actint	numeric	3	Secuencia de las Actuaciones Internacionales	✓		No
5.	cod_campeo	numeric	2	Código del Campeonato			Si
6.	fec_actint	Smalldate	8	Fecha del partido que Actuó			Si
7.	cod_equipo	varchar	20	Equipo al que se Enfrentó			Si
8.	cod_organ	varchar	20	Código de la Organización que Pertenece			Si
9.	num_tarama	numeric	2	Número de Tarjetas Amarillas			Si
10.	est_tarroj	char	1	Estado que indica si se le saco una Tarjeta Roja			Si
11.	est_respar	char	1	Estado si Ganó el Partido			Si
12.	num_goless	numeric	2	Número de Goles			Si
13.	cod_divisi	numeric	2	Código de la División			Si
14.	fec_ingres	datetime	8	Fecha de Ingreso al Sistema			Si
15.	fec_usuari	datetime	8	Fecha del Usuario en el Sistema			Si
16.	cod_usuari	char	8	Código del Usuario			Si
Observaciones:							

7.4.3. TABLA DE TRANSFERENCIAS DEL PERSONAL DE JUEGO

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Nombre de la Tabla: SDFH_TRAN_PERS					Base de Datos: FEDERACION	Tipo: HISTÓRICA	Long. Reg: 96 Bytes
Descripción: Transferencias del Personal de Juego.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de Empresa	✓		No
2.	cod_perjue	varchar	20	Código de Personal de Juego	✓		No
3.	sec_transf	numeric	3	Número de Transferencia	✓		No
4.	cod_tipper	numeric	2	Código de Tipo de Persona			Si
5.	cod_tiptra	numeric	2	Código del Tipo de Transferencia			Si
6.	cod_organ	varchar	20	Código que Identifica a la Organización Deportiva			Si
7.	fec_destra	Smalldate	8	Fecha que indica desde cuando pertenece			Si
8.	fec_hastra	Smalldate	8	Fecha que indica hasta cuando pertenece			Si
9.	fec_transf	Smalldate	8	Fecha de la Transferencia			Si
10.	fec_regist	datetime	8	Estado del Registro			Si
11.	fec_usuari	datetime	8	Fecha del Usuario			Si
12.	cod_usuari	char	8	Código del Usuario			Si
Observaciones:							



CAPÍTULO 8

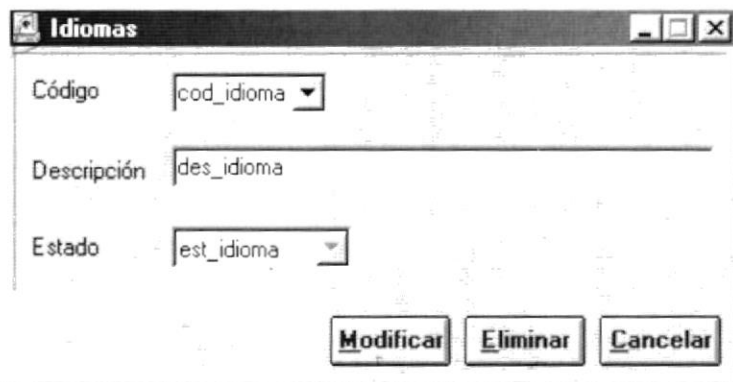
DISEÑO DE ENTRADAS Y SALIDAS



8. DISEÑO DE ENTRADAS Y SALIDAS

8.1. DISEÑO DE PANTALLAS

8.1.1. Mantenimiento de Idiomas

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_MIDIOMMUND.frm	Descripción: Mantenimiento de Idiomas.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_MIDIOMMUND.frm		Descripción: Mantenimiento de Idiomas.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_Codi	cod_idioma	Código del Idioma	9(2)
Txt_Desc	des_idioma	Descripción del Idioma	X(35)
Cbo_estado	est_idioma	Estado del Idioma	X(1)
Observaciones:			

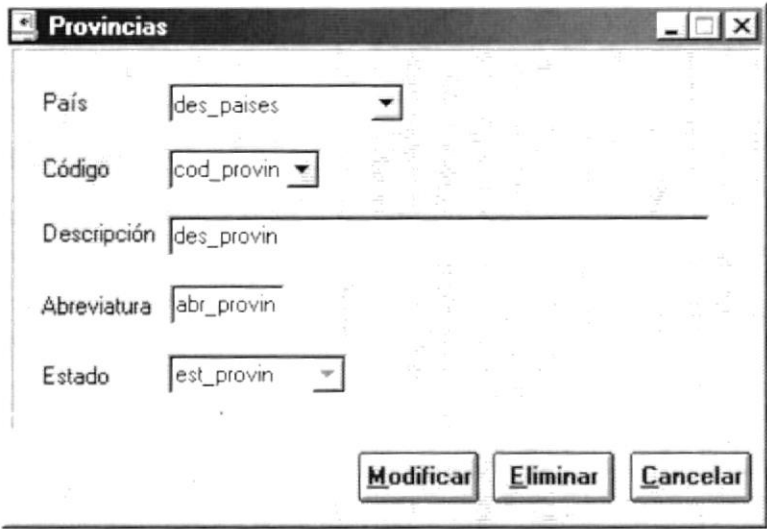
8.1.2. Mantenimiento de Países

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_MPAISMUNDO.frm	Descripción: Mantenimiento de Países.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
Países ⌵ ⌵ ⌵ Código cod_paises Descripción des_paises Estado est_paises Nacionalidad des_nacion Idiomas des_idioma Nivel Socio-Económico est_socioe Código de Area val_codarp Zona Horaria val_usohor Moneda des_moneda Modificar Eliminar Cancelar			

Observaciones:

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_MPAISMUNDO.frm		Descripción: Mantenimiento de Países.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_Codi	cod_paises	Código del País	9(3)
Txt_Desc	des_paises	Descripción del País	X(35)
Cbo_Estado	est_paises	Estado del País	X(1)
Txt_Nacion	des_nacion	Descripción de Nacionalidad	X(35)
Cbo_Idioma	des_idioma	Descripción del Idioma	X(35)
Cbo_Socio	est_socioe	Nivel Socio-Económico	X(1)
Txt_Codiarea	val_codarp	Código de Área	9(4)
Txt_Usohor	val_usohor	Zona Horaria	9(6)
Cbo_Moneda	des_moneda	Descripción de la Moneda	X(30)
Observaciones:			

8.1.3. Mantenimiento de Provincias

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_MPROVIMUND_frm	Descripción: Mantenimiento de Provincias.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

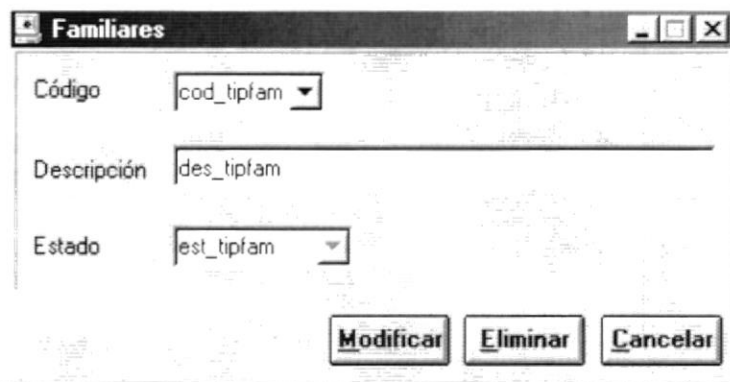
SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_MPROVIMUND.frm		Descripción: Mantenimiento de Provincias.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_Pais	des_paises	Descripción del País	X(35)
Cbo_Codi	cod_provin	Código de la Provincia	X(2)
Txt_Desc	des_provin	Descripción de la Provincia	X(35)
Txt_Abre	abr_provin	Abreviatura de la Provincia	X(3)
Cbo_Estado	est_provin	Estado de la Provincia	X(1)
Observaciones:			

8.1.4. Mantenimiento de Ciudades

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_MCIUDAMUND.frm		Descripción: Mantenimiento de Ciudades.	
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
Ciudades _ □ × País des_paises Código cod_ciudad Descripción des_ciudad Estado est_ciudad Provincia des_provin Abreviatura abr_ciudad Código de Área val_codare Datos Climáticos Hemisferio est_hemisf Zona Climática des_zoncli Altura val_altura Mts. Humedad Relativa val_humeda % Temp. Min. val_temmin °C Temp. Max. val_temmax °C Velocidad del Viento val_veloci Km/h. Presión Barométrica val_presio Bar. Presión Atmosférica val_atmosf hPa. Modificar Eliminar Cancelar			
Observaciones: 			

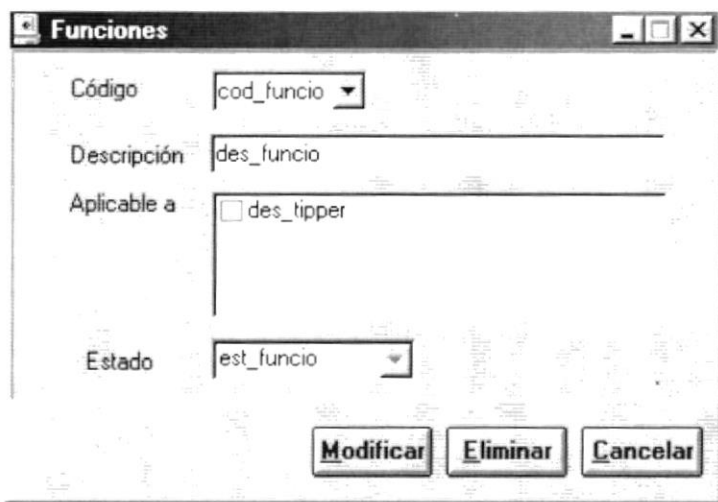
SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_MCIUDAMUND.frm		Descripción: Mantenimiento de Ciudades.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_Pais	des_paises	Descripción del País	X(35)
Cbo_Codi	cod_paises	Código del País	9(3)
Txt_Desc	des_ciudad	Descripción de la Ciudad	X(35)
Cbo_Esrtdo	est_ciudad	Estado de la Ciudad	X(1)
Cbo_Provin	des_provin	Descripción de la Provincia	X(35)
Txt_Abre	abr_ciudad	Abreviatura de la Ciudad	X(3)
Txt_Codearea	val_codare	Valor del Código de Área	9(4)
Cbo_Hemis	est_hemisf	Estado del Hemisferio	X(1)
Cbo_Zona	des_zoncli	Zona Climática	X(35)
Txt_Altura	val_altura	Altura Máxima	9(4)
Txt_Humedad	val_humeda	Valor de Humedad Relativa	9(8)
Txt_Tempe	val_temmin	Temperatura Mínima en °C	9(5,2)
Txt_Tempe2	val_temmax	Temperatura Máxima en °C	9(5,2)
Txt_Velo	val_veloci	Velocidad del Viento Km/h	9(8)
Txt_Baro	val_presio	Presión Barométrica	9(8)
Txt_Atmos	val_atmosf	Presión Atmosférica	9(8)
Observaciones:			

8.1.5. Mantenimiento de Familiares

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_MFAMILIARE.frm	Descripción: Mantenimiento de Familiares.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

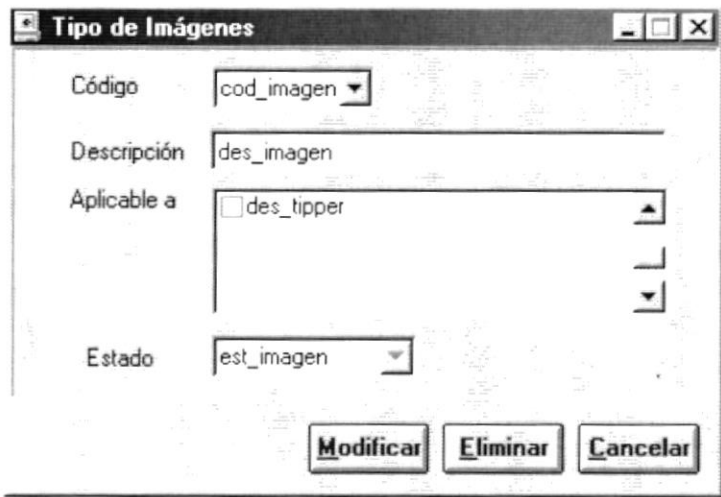
SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_MFAMILIARE.frm		Descripción: Mantenimiento de Familiares.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_Codi	cod_tipfam	Código de Tipo de Familiar	9(2)
Txt_Desc	des_tipfam	Descripción del Tipo de Familiar	X(35)
Cbo_estado	est_tipfam	Estado del Tipo de Familiar	X(1)
Observaciones:			

8.1.6. Mantenimiento de Funciones

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_MFUNCIONES.frm	Descripción: Mantenimiento de Funciones.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

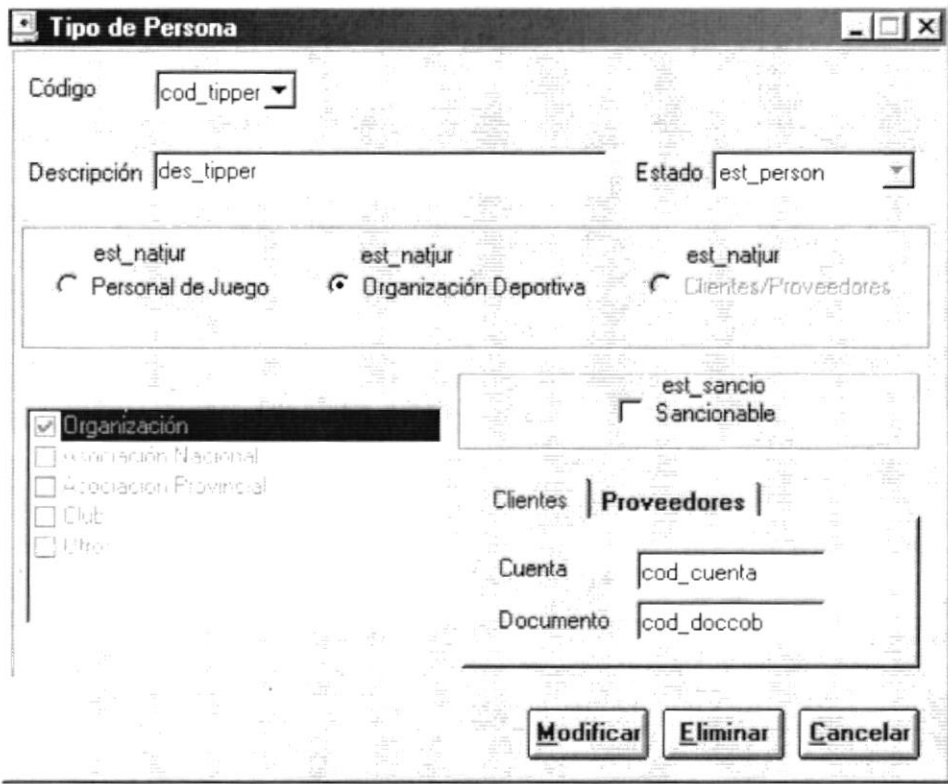
SIFE- F- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_MFUNCIONES.frm		Descripción: Mantenimiento de Funciones.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_Codigo	cod_funcio	Código de la Función	9(2)
Txt_Descrip	des_funcio	Descripción de la Función	X(35)
Lst_Entidad	des_tipper	Tipo de Persona	X(35)
Cbo_Estado	est_funcio	Estado de la Función	X(1)
Observaciones:			

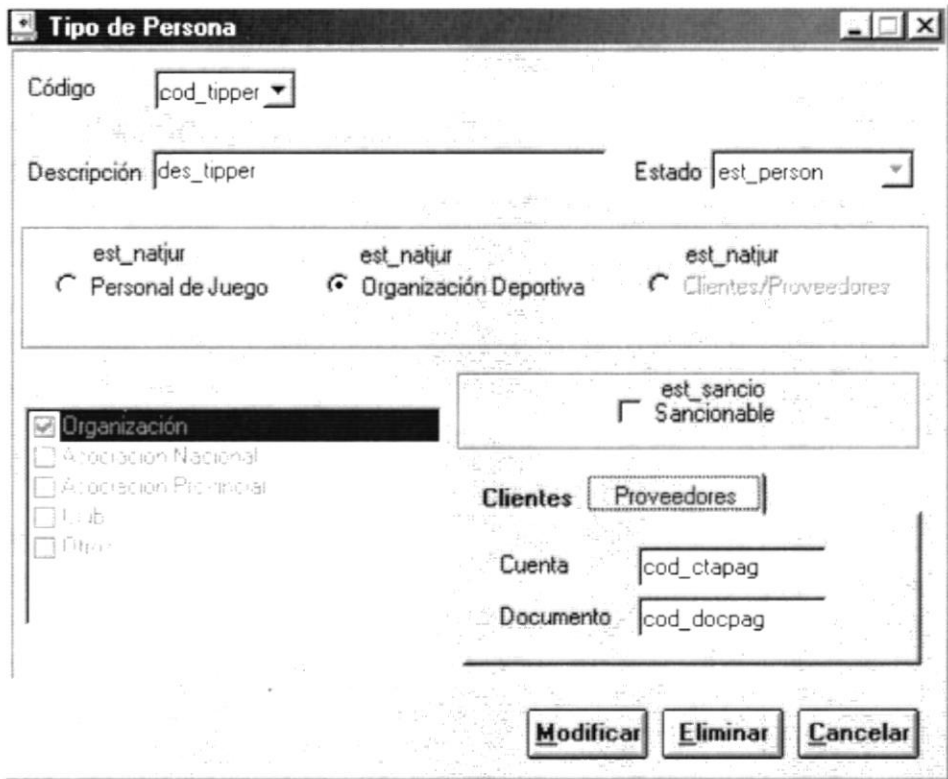
8.1.7. Mantenimiento de Tipo de Imágenes

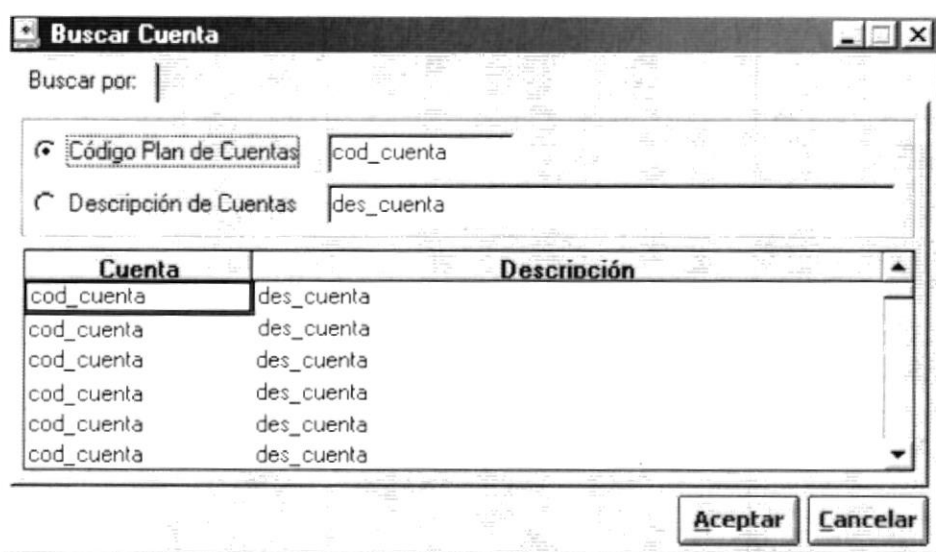
SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_MTIPOMAGEN.frm	Descripción: Mantenimiento de Tipo de Imágenes.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

SIFE- F- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_MTIPOMAGEN.frm		Descripción: Mantenimiento de Tipos de Imágenes.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_Codi	cod_imagen	Código de la Imagen	9(2)
Txt_Desc	des_imagen	Descripción de la Imagen	X(35)
Lst_Entidad	des_tipper	Tipo de Persona	X(35)
Cbo_estado	est_estado	Estado de la Imagen	X(1)
Observaciones:			

8.1.8. Mantenimiento de Tipo de Persona

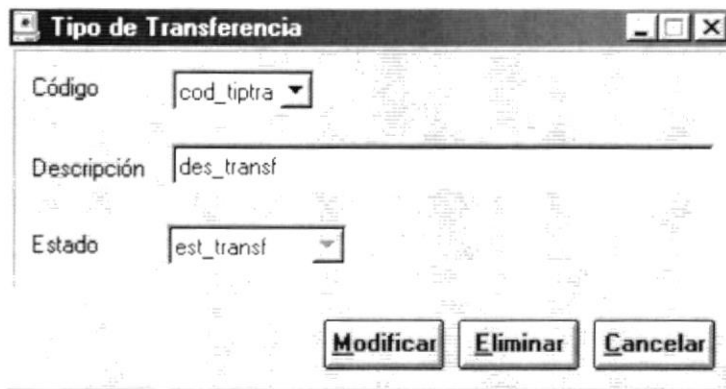
SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 4	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_MTIPOPERSO.frm	Descripción: Mantenimiento de Tipo de Persona.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 4	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_MTIPOPERSO.frm	Descripción: Mantenimiento de Tipo de Persona.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 3 de 4	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: CON_CCONSULCTA.frm	Descripción: Buscar Cuenta.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 4 de 4	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_MTIPOPERSO.frm		Descripción: Mantenimiento de Tipo de Persona.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_Codi	cod_tipper	Código del Tipo de Persona	9(2)
Txt_Desc	des_tipper	Descripción del Tipo de Persona	X(35)
Cbo_Estado	est_person	Estado del Tipo de Persona	X(1)
Opt_Pers	est_natjur	Estado Natural o Jurídico	X(1)
Opt_Orga	est_natjur	Estado Natural o Jurídico	X(1)
Opt_Cliente	est_natjur	Estado Natural o Jurídico	X(1)
Opt_Perso	est_natjur	Estado Natural o Jurídico	X(1)
Txt_Cta2	cod_cuenta	Código de Cuenta del Cliente	9(11)
Txt_Cta3	cod_doccob	Código del Documento por cobrar	X(11)
Txt_Cta4	cod_ctapag	Código de Cuenta del Proveedor	X(11)
Txt_Cta5	cod_docpag	Código del Documento por pagar	X(11)
Observaciones:			
Nombre del Archivo: CON_CCONSULCTA.frm		Descripción: Buscar Cuenta	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Txt_Cuenta	cod_cuenta	Código de Cuenta	X(11)
Txt_Desccta	des_cuenta	Descripción de Cuenta	X(60)
Observaciones:			

8.1.9. Mantenimiento de Tipo de Transferencia

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_MTIPTTRANSF.frm	Descripción: Mantenimiento de Tipo de Transferencia.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_MTIPTTRANSF.frm		Descripción: Mantenimiento de Tipo de Transferencia.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_Codi	cod_tiptra	Código del Tipo de Transferencia	9(2)
Txt_Desc	des_transf	Descripción del Tipo de Transferencia	X(35)
Cbo_estado	est_transf	Estado del Tipo de Transferencia	X(1)
Observaciones:			

8.1.10. Personal de Juego

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 13																			
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.																			
Nombre del Archivo: SDF_PREGPERJUE.frm		Descripción: Personal de Juego – Jugador.																			
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS																					
Personal de Juego _ _ _ X Céd/Pass cod_perque Tipo des_tpper Apellidos ape_perque Nombres nom_perque Dirección dir_perque Nacionalidad des_nacion Teléfono 1 tel_peru1 Teléfono 2 tel_peru2 País des_paises Estado/provincia des_provin Ciudad des_ciudad Fecha Nacimiento fec_nacim Situación est_perque Fecha Ingreso fec_ingres Cupo de Crédito val_credit ima_perque Digitaliza Imagen Estado est_regist Datos Generales Sexo est_sexope Ced. Militar num_cedmil Est. Civil des_estciv Instrucción est_inspcr Profesión nom_titpro Idiomas des_idioma Grupo Sanguíneo est_grusan Hijos num_hjosp Club Actual ☐ est_profes ☐ Profesorias: Asociación abr_organ Club abr_organ Función des_funcio Dueño abr_organ Familiares: <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th></th> <th>Apellidos</th> <th>Nombres</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Madre</td> <td> ape_famili </td> <td> nom_famili </td> </tr> </tbody> </table> Pasaporte: <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th></th> <th>Número</th> <th>Fecha de Expedición</th> <th>Fecha de Exp</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td> num_pasapo </td> <td> fec_expedi </td> <td> fec_expira </td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> ima_perque Mostrar Modificar Eliminar Cancelar					Apellidos	Nombres	Madre	ape_famili	nom_famili		Número	Fecha de Expedición	Fecha de Exp	1	num_pasapo	fec_expedi	fec_expira	2			
	Apellidos	Nombres																			
Madre	ape_famili	nom_famili																			
	Número	Fecha de Expedición	Fecha de Exp																		
1	num_pasapo	fec_expedi	fec_expira																		
2																					
Observaciones:																					

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 13																					
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.																					
Nombre del Archivo: SDF_PREGPERJUE.frm	Descripción: Personal de Juego – Jugador.																						
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS																							
Personal de Juego <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">Céd/Pass: cod_perjue </td> <td style="width: 20%;">País: des_pases </td> <td style="width: 20%;">Situación: est_perjue </td> <td style="width: 30%;"></td> </tr> <tr> <td>Tipo: des_tipper </td> <td>Estado/provincia: des_provin </td> <td>Fecha Ingreso: fec_ingres </td> <td rowspan="3" style="text-align: center; vertical-align: middle;">ima_perjue</td> </tr> <tr> <td>Apellidos: ape_perjue </td> <td>Nacionalidad: des_nacion </td> <td>Cupo de Crédito: val_credit </td> </tr> <tr> <td>Nombres: nom_perjue </td> <td>Teléfono 1: tel_perju1 </td> <td>Fecha Nacimiento: fec_nacim </td> </tr> <tr> <td>Dirección: dir_perjue </td> <td>Teléfono 2: tel_perju2 </td> <td>Edad: </td> <td></td> </tr> </table> Digitaliza Imagen Datos Generales Firmas <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top; padding: 5px;"> Jugador ima_perjue Representante ima_perjue </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top; padding: 5px;"> Presidente del Club ima_perjue Secretario de la Asociación ima_perjue </td> </tr> </table> Mostrar Modificar Eliminar Cancelar				Céd/Pass: cod_perjue	País: des_pases	Situación: est_perjue		Tipo: des_tipper	Estado/provincia: des_provin	Fecha Ingreso: fec_ingres	ima_perjue	Apellidos: ape_perjue	Nacionalidad: des_nacion	Cupo de Crédito: val_credit	Nombres: nom_perjue	Teléfono 1: tel_perju1	Fecha Nacimiento: fec_nacim	Dirección: dir_perjue	Teléfono 2: tel_perju2	Edad:		Jugador ima_perjue Representante ima_perjue	Presidente del Club ima_perjue Secretario de la Asociación ima_perjue
Céd/Pass: cod_perjue	País: des_pases	Situación: est_perjue																					
Tipo: des_tipper	Estado/provincia: des_provin	Fecha Ingreso: fec_ingres	ima_perjue																				
Apellidos: ape_perjue	Nacionalidad: des_nacion	Cupo de Crédito: val_credit																					
Nombres: nom_perjue	Teléfono 1: tel_perju1	Fecha Nacimiento: fec_nacim																					
Dirección: dir_perjue	Teléfono 2: tel_perju2	Edad:																					
Jugador ima_perjue Representante ima_perjue	Presidente del Club ima_perjue Secretario de la Asociación ima_perjue																						
Observaciones:																							



SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 3 de 13	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_PREGPERJUE.frm		Descripción: Personal de Juego - Cuerpo Técnico.	
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			

Personal de Juego
[X] [Min] [Max]

Céd/Pass

Tipo

Apellidos

Nombres

Dirección

País

Estado/provincia

Ciudad

Fecha Nacimiento

Edad

Situación

Fecha Ingreso

Cupo de Crédito

Estado

Nacionalidad

Teléfono 1

Teléfono 2

Datos Generales
Datos Adicionales

Sexo

Ced. Militar

Rec. Policial

Est. Civil

Instrucción

Profesión

Idiomas

Grupo Sanguíneo

No. de Hijos

	Número	Fecha de Expedición	Fecha de Expiración	F.E.F.	Obtuvo por
1	num_pasapo	tec_exped	tec_expra	x/est_obtfe	des_obtpas
2					

Club Actual

☐ Profesional

Asociación

Club

Función

Firma del Titular

Observaciones:

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 4 de 13																											
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.																											
Nombre del Archivo: SDF_PREGPERJUE.frm		Descripción: Personal de Juego - Cuerpo Técnico.																											
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS																													
Personal de Juego [X] [Min] [Max] Céd/Pass cod_perjue Tipo des_tiper Apellidos ape_perjue Nombres nom_perjue Dirección dir_perjue País des_paises Nacionalidad des_nacion Teléfono 1 tel_perju1 Teléfono 2 tel_perju2 Situación est_perjue Estado/provincia des_provin Ciudad des_ciudad Fecha Nacimiento tec_nacim Fecha Ingreso tec_ingper Cupo de Crédito val_credit Imagen ima_perjue Estado est_regist Digitaliza Imagen Datos Generales Datos Adicionales Cursos Obtenidos <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th></th> <th>Fecha</th> <th>Cursos Oficiales</th> <th>País</th> <th>Ciudad</th> <th>N° Horas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>tec_cursos</td> <td>des_cursos</td> <td>des_paises</td> <td>des_ciudad</td> <td>num_horcur</td> </tr> </tbody> </table> Otras Direcciones <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th></th> <th>Dirección</th> <th>País</th> <th>Ciudad</th> <th>Código</th> <th>Teléfono 1</th> <th>Teléfono 2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>dir_perjue</td> <td>des_paises</td> <td>des_ciudad</td> <td>val_coderp</td> <td>tel_perju1</td> <td>tel_perju2</td> </tr> </tbody> </table> Mostrar Aceptar Eliminar Cancelar					Fecha	Cursos Oficiales	País	Ciudad	N° Horas	1	tec_cursos	des_cursos	des_paises	des_ciudad	num_horcur		Dirección	País	Ciudad	Código	Teléfono 1	Teléfono 2	1	dir_perjue	des_paises	des_ciudad	val_coderp	tel_perju1	tel_perju2
	Fecha	Cursos Oficiales	País	Ciudad	N° Horas																								
1	tec_cursos	des_cursos	des_paises	des_ciudad	num_horcur																								
	Dirección	País	Ciudad	Código	Teléfono 1	Teléfono 2																							
1	dir_perjue	des_paises	des_ciudad	val_coderp	tel_perju1	tel_perju2																							
Observaciones:																													

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 5 de 13																																																														
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999																																																													
Nombre del Archivo: SDF_PREGPERJUE.frm		Descripción: Personal de Juego – Árbitro.																																																														
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS																																																																
Personal de Juego <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%; vertical-align: top;"> Céd/Pass cod_perje </td> <td style="width: 15%; vertical-align: top;"> País des_pases </td> <td style="width: 15%; vertical-align: top;"> Situación est_perje </td> <td rowspan="5" style="width: 10%; text-align: center; vertical-align: middle;"> </td> </tr> <tr> <td> Tipo des_tipper </td> <td> Nacionalidad des_nacion </td> <td> Estado/provincia des_provin </td> </tr> <tr> <td> Apellidos ape_perje </td> <td> Teléfono 1 tel_perju1 </td> <td> Ciudad des_ciudad </td> </tr> <tr> <td> Nombres nom_perje </td> <td> Teléfono 2 tel_perju2 </td> <td> Fecha Ingreso fec_ingper </td> </tr> <tr> <td> Dirección di_perje </td> <td> Fecha Nacimiento fec_nacimi </td> <td> Cupo de Crédito val_credit </td> </tr> </table> Digitaliza Imagen Estado est_regist				Céd/Pass cod_perje	País des_pases	Situación est_perje		Tipo des_tipper	Nacionalidad des_nacion	Estado/provincia des_provin	Apellidos ape_perje	Teléfono 1 tel_perju1	Ciudad des_ciudad	Nombres nom_perje	Teléfono 2 tel_perju2	Fecha Ingreso fec_ingper	Dirección di_perje	Fecha Nacimiento fec_nacimi	Cupo de Crédito val_credit																																													
Céd/Pass cod_perje	País des_pases	Situación est_perje																																																														
Tipo des_tipper	Nacionalidad des_nacion	Estado/provincia des_provin																																																														
Apellidos ape_perje	Teléfono 1 tel_perju1	Ciudad des_ciudad																																																														
Nombres nom_perje	Teléfono 2 tel_perju2	Fecha Ingreso fec_ingper																																																														
Dirección di_perje	Fecha Nacimiento fec_nacimi	Cupo de Crédito val_credit																																																														
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; vertical-align: top;"> Sexo est_sexope </td> <td colspan="3" style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> Pasaporte <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 20%;">Número</th> <th style="width: 20%;">Fecha de Expedición</th> <th style="width: 20%;">Fecha de Expiración</th> <th style="width: 20%;">F.E.F</th> <th style="width: 20%;">Obltuvo por</th> </tr> <tr> <td>1 num_pasapo</td> <td>fec_expedi</td> <td>fec_expra</td> <td>X/ est_obitef</td> <td>des_obtpas</td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td> Ced. Militar num_cedmil </td> <td colspan="3" style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> Datos Laborales <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">País des_pases </td> <td style="width: 30%;">Dirección di_empres </td> <td style="width: 40%;">Teléfono 1 tel_empre1 </td> </tr> <tr> <td>Ciudad des_ciudad </td> <td>Cargo des_cargos </td> <td>Teléfono 2 tel_empre2 </td> </tr> <tr> <td colspan="3">Empresa nom_empres </td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td> Rec. Policial num_recpol </td> <td colspan="3" style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> Datos Deportivos <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">Asociación abr_organ </td> <td style="width: 10%;">est_filarb ☐</td> <td style="width: 60%;">FIFA ☐</td> </tr> <tr> <td>Categoría des_catego </td> <td colspan="2">Función des_funcio </td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td> Est. Civil des_estciv </td> <td colspan="3" style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> Firma del Titular </td> </tr> <tr> <td> Instrucción est_inspe </td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td> Profesión nom_titpro </td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td> Idiomas des_idioma </td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td> Grupo Sanguíneo est_grutan </td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td> Hijos num_hijosp </td> <td colspan="3"></td> </tr> </table> Mostrar Modificar Eliminar Cancelar				Sexo est_sexope	Pasaporte <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 20%;">Número</th> <th style="width: 20%;">Fecha de Expedición</th> <th style="width: 20%;">Fecha de Expiración</th> <th style="width: 20%;">F.E.F</th> <th style="width: 20%;">Obltuvo por</th> </tr> <tr> <td>1 num_pasapo</td> <td>fec_expedi</td> <td>fec_expra</td> <td>X/ est_obitef</td> <td>des_obtpas</td> </tr> </table>			Número	Fecha de Expedición	Fecha de Expiración	F.E.F	Obltuvo por	1 num_pasapo	fec_expedi	fec_expra	X/ est_obitef	des_obtpas	Ced. Militar num_cedmil	Datos Laborales <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">País des_pases </td> <td style="width: 30%;">Dirección di_empres </td> <td style="width: 40%;">Teléfono 1 tel_empre1 </td> </tr> <tr> <td>Ciudad des_ciudad </td> <td>Cargo des_cargos </td> <td>Teléfono 2 tel_empre2 </td> </tr> <tr> <td colspan="3">Empresa nom_empres </td> </tr> </table>			País des_pases	Dirección di_empres	Teléfono 1 tel_empre1	Ciudad des_ciudad	Cargo des_cargos	Teléfono 2 tel_empre2	Empresa nom_empres			Rec. Policial num_recpol	Datos Deportivos <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">Asociación abr_organ </td> <td style="width: 10%;">est_filarb ☐</td> <td style="width: 60%;">FIFA ☐</td> </tr> <tr> <td>Categoría des_catego </td> <td colspan="2">Función des_funcio </td> </tr> </table>			Asociación abr_organ	est_filarb ☐	FIFA ☐	Categoría des_catego	Función des_funcio		Est. Civil des_estciv	Firma del Titular			Instrucción est_inspe				Profesión nom_titpro				Idiomas des_idioma				Grupo Sanguíneo est_grutan				Hijos num_hijosp			
Sexo est_sexope	Pasaporte <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 20%;">Número</th> <th style="width: 20%;">Fecha de Expedición</th> <th style="width: 20%;">Fecha de Expiración</th> <th style="width: 20%;">F.E.F</th> <th style="width: 20%;">Obltuvo por</th> </tr> <tr> <td>1 num_pasapo</td> <td>fec_expedi</td> <td>fec_expra</td> <td>X/ est_obitef</td> <td>des_obtpas</td> </tr> </table>			Número	Fecha de Expedición	Fecha de Expiración	F.E.F	Obltuvo por	1 num_pasapo	fec_expedi	fec_expra	X/ est_obitef	des_obtpas																																																			
Número	Fecha de Expedición	Fecha de Expiración	F.E.F	Obltuvo por																																																												
1 num_pasapo	fec_expedi	fec_expra	X/ est_obitef	des_obtpas																																																												
Ced. Militar num_cedmil	Datos Laborales <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">País des_pases </td> <td style="width: 30%;">Dirección di_empres </td> <td style="width: 40%;">Teléfono 1 tel_empre1 </td> </tr> <tr> <td>Ciudad des_ciudad </td> <td>Cargo des_cargos </td> <td>Teléfono 2 tel_empre2 </td> </tr> <tr> <td colspan="3">Empresa nom_empres </td> </tr> </table>			País des_pases	Dirección di_empres	Teléfono 1 tel_empre1	Ciudad des_ciudad	Cargo des_cargos	Teléfono 2 tel_empre2	Empresa nom_empres																																																						
País des_pases	Dirección di_empres	Teléfono 1 tel_empre1																																																														
Ciudad des_ciudad	Cargo des_cargos	Teléfono 2 tel_empre2																																																														
Empresa nom_empres																																																																
Rec. Policial num_recpol	Datos Deportivos <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">Asociación abr_organ </td> <td style="width: 10%;">est_filarb ☐</td> <td style="width: 60%;">FIFA ☐</td> </tr> <tr> <td>Categoría des_catego </td> <td colspan="2">Función des_funcio </td> </tr> </table>			Asociación abr_organ	est_filarb ☐	FIFA ☐	Categoría des_catego	Función des_funcio																																																								
Asociación abr_organ	est_filarb ☐	FIFA ☐																																																														
Categoría des_catego	Función des_funcio																																																															
Est. Civil des_estciv	Firma del Titular																																																															
Instrucción est_inspe																																																																
Profesión nom_titpro																																																																
Idiomas des_idioma																																																																
Grupo Sanguíneo est_grutan																																																																
Hijos num_hijosp																																																																
Observaciones:																																																																

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 6 de 13	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Nombre del Archivo: SDF_PREGPERJUE.frm		Descripción: Personal de Juego – Inspector de Juego.	
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
Personal de Juego X F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 F9 F10 Céd/Pass cod_perje Tipo des_tiper Apellidos ape_perje Nombres nom_perje Dirección dir_perje País des_paises Estado/provincia des_provin Ciudad des_ciudad Fecha Nacimiento fec_nacim Edad Situación est_perje Fecha Ingreso fec_ingper Cupo de Crédito val_credit Digitaliza Imagen ima_perje Nacionalidad des_nacion Teléfono 1 tel_perju1 Teléfono 2 tel_perju2 Estado est_regist			

Pasaporte

Número	Fecha de Expedición	Fecha de Expiración	F.E.F.	Obtuvo por
1 num_pasapo	fec_expedi	fec_expira	x/ est obtfel	des_obtpas

Datos Laborales

País

Ciudad

Empresa

Dirección

Cargo

Datos Deportivos

Asociación

Categoría

Firma del Titular

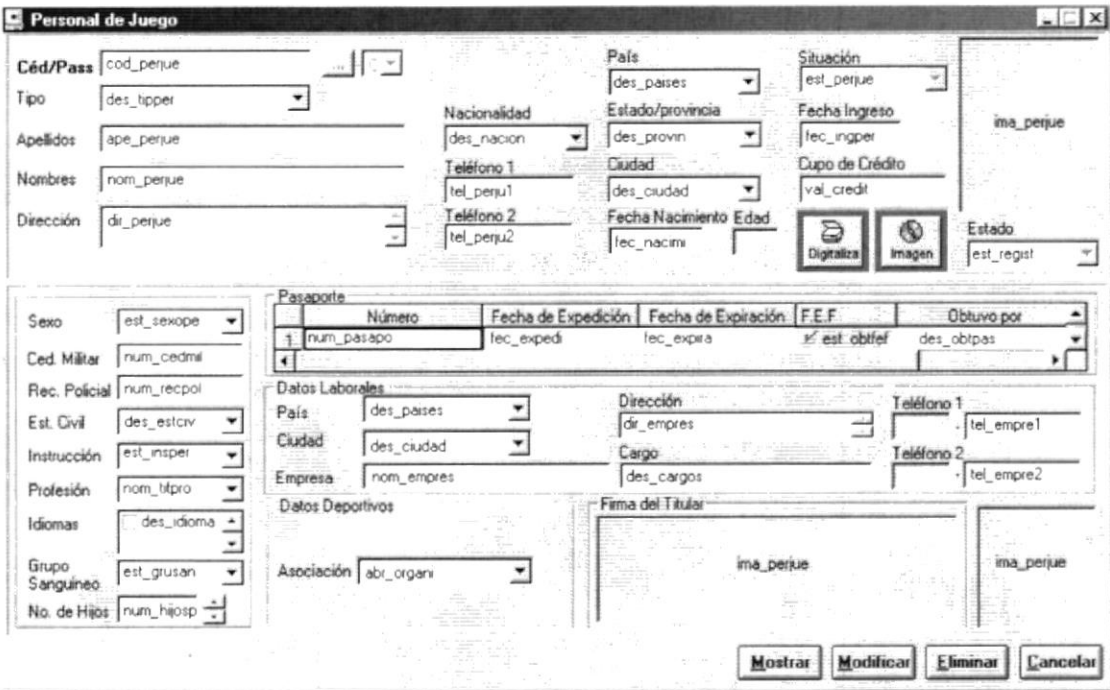
ima_perje

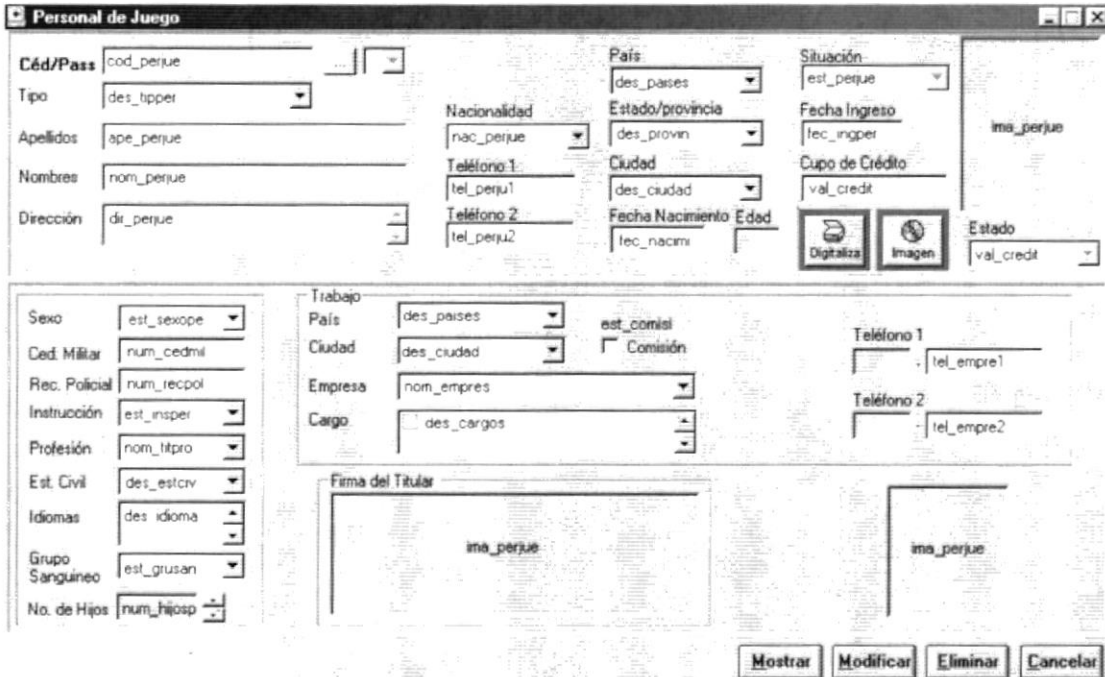
Teléfono 1

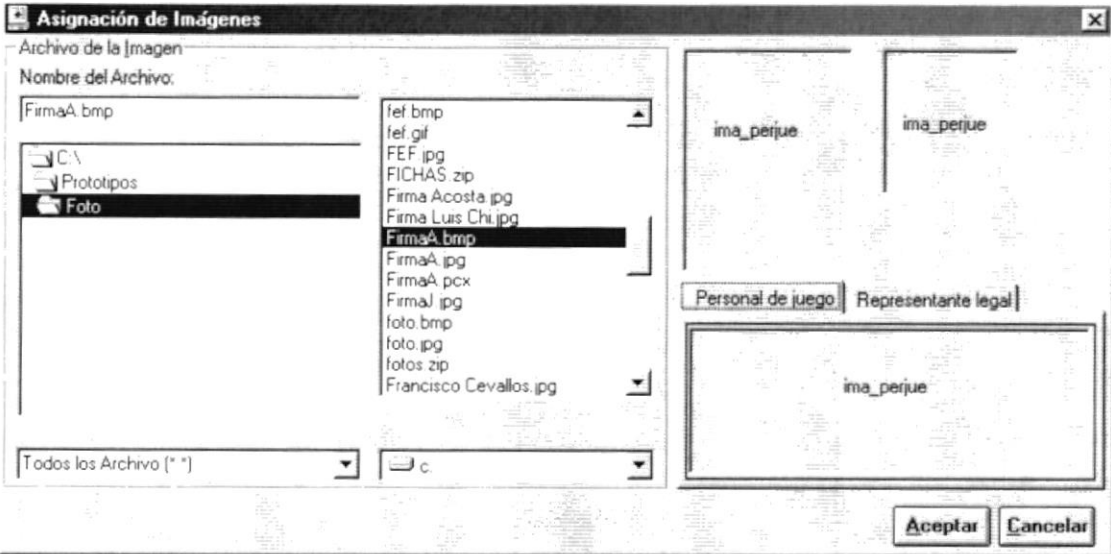
Teléfono 2

ima_perje

Observaciones:

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 7 de 13	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_PREGPERJUE.frm	Descripción: Personal de Juego – Delegado de Control.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 8 de 13	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_PREGPERJUE.frm		Descripción: Personal de Juego – Directivos.	
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

SIFE- MÓDULO REGISTRO		Página 9 de 13	
VERSIÓN 1.0		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_PIMAGENPER.frm	Descripción: Asignación de Imágenes.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 10 de 13	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_PREGPERJUE.frm		Descripción: Personal de Juego.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Txt_Codi	cod_perjue	Código del Personal de Juego	X(20)
Cbo_Tipo	des_tipper	Tipo de Personal de Juego.	X(35)
Txt_Apel	ape_perjue	Apellido del Personal de Juego	X(35)
Txt_Nomb	nom_perjue	Nombre del Personal de Juego	X(35)
Txt_Direc	dir_perjue	Dirección del Personal de Juego	X(35)
Cbo_Naci	des_nacion	Nacionalidad	X(35)
Txt_Tel1	tel_perju1	Teléfono del Personal de Juego	X(15)
Txt_Tel2	tel_perju2	Teléfono del Personal de Juego	X(15)
Cbo_Pais	des_paises	País del Personal de Juego	X(35)
Cbo_Prov	des_provin	Provincia del Personal de Juego	X(35)
Cbo_Ciudad	des_ciudad	Ciudad del Personal de Juego	X(35)
Msk_Fnac	fec_nacimi	Fecha de Nacimiento del Personal de Juego	X(10)
Cbo_Situacion	est_perjue	Situación del Personal de Juego	X(1)
Msk_Ingr	fec_ingper	Fecha de Ingreso del Personal de Juego	X(10)
Txt_Credito	val_credit	Valor del Cupo de Crédito	9(18,2)
Cbo_Estado	est_regist	Estado del Registro	X(1)
Cbo_Sexo	est_sexope	Sexo	X(1)
Txt_Mili	num_cedmil	Número de Cédula Militar	X(10)
Txt_Reco	num_recpol	Número de Record Policial	X(10)
Spr_Func	des_funcio	Función del Jugador	X(35)
Lbl_Duen	abr_organi	Dueño del Pase del Jugador	X(35)
Observaciones:			

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 11 de 13	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_PREGPERJUE.frm		Descripción: Personal de Juego.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_Estc	des_estciv	Estado Civil	X(35)
Cbo_Inst	est_inspcr	Estado de Instrucción del Personal de Juego	X(1)
Cbo_Prof	nom_titpro	Profesión del Personal de Juego	X(40)
Lst_Idio	des_idioma	Idioma del Personal de Juego	X(35)
Cbo_Grup	est_grusan	Grupo Sanguíneo del Personal de Juego	X(1)
Spr_Pasa	num_hijosp	Número de Hijos del Personal de Juego	X(2)
Spr_Pasa	num_pasapo	Número de Pasaporte	X(20)
Spr_Pasa	fec_expedi	Fecha de Expedición del Pasaporte	X(10)
Spr_Pasa	fec_expira	Fecha de Expiración del Pasaporte	X(10)
Spr_Pasa	est_obtfef	Estado	X(1)
Spr_Pasa	des_obtpas	Descripción de donde obtuvo el Pasaporte	X(35)
Cbo_PaisTra	des_paises	País	X(35)
Cbo_CiudTra	des_ciudad	Ciudad	X(35)
Txt_Empr	nom_empres	Nombre de la Empresa	X(35)
Txt_Dire	dir_empres	Dirección de la Empresa	X(50)
Txt_Carg	des_cargos	Cargo desempeñado	X(35)
Txt_Tte1	tel_empre1	Teléfono de la Empresa	X(15)
Txt_Tte2	tel_empre2	Teléfono de la Empresa	X(15)
Cbo_Aso	abr_organi	Abreviatura de la Asociación	X(35)
Cbo_Club	abr_organi	Abreviatura del Club	X(35)
Lbl_Cate	des_catego	Categoría de la Asociación	X(35)
Chk_Fifa	est_fifarb	Estado de Fifa	X(1)
Cbo_Func	des_funcio	Función del Árbitro	X(35)
Observaciones:			

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 12 de 13	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_PREGPERJUE.frm		Descripción: Personal de Juego.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Spr_Repr	des_tipfam	Descripción del Tipo de Familiar	X(35)
Spr_Repr	ape_famili	Apellido del Familiar	X(35)
Spr_Repr	nom_famili	Nombre del Familiar	X(35)
Spr_Repr	num_cedula	Número de Cédula del Familiar	X(10)
Spr_Repr	dir_famili	Dirección del Familiar	X(50)
Spr_Repr	tel_famili	Teléfono del Familiar	X(15)
Spr_Repr	est_grusan	Estado del Grupo Sanguíneo	X(1)
Img_Foto	ima_perjue	Imagen de Foto	Image
Img_Dactilar	ima_perjue	Imagen de Huella	Image
Img_Firma	ima_perjue	Imagen de Firma del Titular	Image
Img_Repr	ima_perjue	Imagen de Firma del Representante	Image
Img_Pdte	ima_perjue	Imagen de la Firma del Presidente del Club	Image
Img_Saso	ima_perjue	Imagen del Secretario de la Asociación	Image
Chk_Comisi	est_comisi	Estado que indica que pertenece a una Comisión	Image
Cbo_Otros	abr_organi	Abreviatura de la Empresa	X(35)
Spr_Cursos	fec_cursos	Fecha del Curso	X(10)
Spr_Cursos	des_cursos	Descripción del Curso	X(35)
Spr_Cursos	num_horcur	Número de horas del Curso	9(3)
Spr_Cursos	nom_dictac	Nombre de la Persona que dio el Curso	X(50)
Spr_Dire	dir_perjue	Abreviatura de la Empresa	X(35)
Spr_Dire	des_paises	Descripción del País	X(35)
Spr_Dire	des_ciudad	Descripción de la Ciudad	X(35)
Spr_Dire	val_codarp	Código del área del País	9(4)
Observaciones:			

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 13 de 13	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_PREGPERJUE.frm		Descripción: Personal de Juego.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Spr_Dire	val_codare	Código del Área de la Ciudad	9(4)
Spr_Dire	tel_perju1	Teléfono 1 de la otra Dirección	X(15)
Spr_Dire	tel_perju2	Teléfono 1 de la otra Dirección	X(15)
Observaciones:			
Nombre del Archivo: SDF_PIMAGENPER.frm		Descripción: Asignación de Imágenes.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
IMG_FOTO	ima_perjue	Imagen de la Foto	Image
Img_dactilar	ima_perjue	Imagen de la Huella dactilar	Image
Img_firma	ima_perjue	Imagen de la Firma del Titular	Image
Img_repr_legal	ima_perjue	Imagen de la Firma del Representante	Image
Observaciones:			

8.1.11. Control de Transferencias

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 3																																											
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999																																										
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.																																											
Nombre del Archivo: SDF_PCONTRANSF.frm		Descripción: Control de Transferencias.																																											
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS																																													
Control de Transferencias Céd/Pass cod_perjue ... Situación est_perjue Tipo des_tipper Nacionalidad des_nacion Apellidos ape_perjue Nombres nom_perjue <table><thead><tr><th></th><th>Tipo</th><th>Fecha Desde</th><th>Fecha Hasta</th><th>País</th><th>Profesional</th><th>Asociación</th></tr></thead><tbody><tr><td>2</td><td>des_transf</td><td>fec_destra</td><td>fec_hastra</td><td>des_paises</td><td>☒ est_profes</td><td>abr_organi</td></tr><tr><td>3</td><td>des_transf</td><td>fec_destra</td><td>fec_hastra</td><td>des_paises</td><td>☒ est_profes</td><td>abr_organi</td></tr><tr><td>4</td><td>des_transf</td><td>fec_destra</td><td>fec_hastra</td><td>des_paises</td><td>☒ est_profes</td><td>abr_organi</td></tr><tr><td>5</td><td>des_transf</td><td>fec_destra</td><td>fec_hastra</td><td>des_paises</td><td>☒ est_profes</td><td>abr_organi</td></tr><tr><td>6</td><td>des_transf</td><td>fec_destra</td><td>fec_hastra</td><td>des_paises</td><td>☒ est_profes</td><td>abr_organi</td></tr></tbody></table> est_profes ☐ Profesional Tipo de Transferencia des_transf País des_paises Asociación abr_organi Club abr_organi Refrendación fec_transf Desde fec_destra Hasta fec_hastra Función des_funcio Digitaliza Imagen Modificar Eliminar Cancelar					Tipo	Fecha Desde	Fecha Hasta	País	Profesional	Asociación	2	des_transf	fec_destra	fec_hastra	des_paises	☒ est_profes	abr_organi	3	des_transf	fec_destra	fec_hastra	des_paises	☒ est_profes	abr_organi	4	des_transf	fec_destra	fec_hastra	des_paises	☒ est_profes	abr_organi	5	des_transf	fec_destra	fec_hastra	des_paises	☒ est_profes	abr_organi	6	des_transf	fec_destra	fec_hastra	des_paises	☒ est_profes	abr_organi
	Tipo	Fecha Desde	Fecha Hasta	País	Profesional	Asociación																																							
2	des_transf	fec_destra	fec_hastra	des_paises	☒ est_profes	abr_organi																																							
3	des_transf	fec_destra	fec_hastra	des_paises	☒ est_profes	abr_organi																																							
4	des_transf	fec_destra	fec_hastra	des_paises	☒ est_profes	abr_organi																																							
5	des_transf	fec_destra	fec_hastra	des_paises	☒ est_profes	abr_organi																																							
6	des_transf	fec_destra	fec_hastra	des_paises	☒ est_profes	abr_organi																																							

Observaciones:

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 3	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_PCONTRANSF.frm		Descripción: Control de Transferencias.	
LISTA DE ELEMENTOS			
Txt_Codi	cod_perjue	Código del personal de juego	X(20)
Cbo_Tipo	des_tipper	Tipo de Personal de Juego	X(35)
Lbl_Apellido	ape_perjue	Apellido del personal de juego	X(35)
Lbl_Nombre	nom_perjue	Nombre del personal de Juego	X(35)
Cbo_Situacion	est_perjue	Estado del personal de Juego	X(1)
Lbl_Nacio	des_nacion	Descripción de nacionalidad	X(35)
Spr_Transf	des_transf	Tipo de Transferencia	X(35)
Spr_Transf	fec_destra	Fecha Inicial de Transferencia	F(4)
Spr_Transf	fec_hastra	Fecha Final de Transferencia	F(4)
Spr_Transf	des_paises	País de Transferencia	X(35)
Spr_Transf	est_profes	Estado de Profesional	X(1)
Spr_Transf	abr_organi	Abreviatura de la Asociación	X(35)
Spr_Transf	abr_organi	Abreviatura del Club	X(35)
Cbo_Transf	des_transf	Tipo de Transferencia	X(35)
Cbo_Pais	des_paises	País de Transferencia	X(35)
Chk_Prof	est_profes	Estado de Profesional	X(1)
Cbo_Aso	abr_organi	Abreviatura de la Asociación	X(35)
Cbo_Club	abr_organi	Abreviatura del Club	X(35)
Msk_Refren	fec_transf	Fecha de Refrendación	X(10)
Msk_Desde	fec_destra	Fecha Inicial de Transferencia	X(10)
Observaciones:			

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 3 de 3	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_PCONTRANSF.frm		Descripción: Control de Transferencias.	
LISTA DE ELEMENTOS			
Txt_Fech_Fina	fec_hastra	Fecha Final de Transferencia	X(10)
Spr_Func	des_funcio	Descripción de la Función	X(35)
Cbo_Func	des_funcio	Descripción de la Función	X(35)
Observaciones:			

8.1.12. Actuaciones Internacionales

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2																													
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999																												
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.																													
Nombre del Archivo: SDF_PACTUINTER.frm		Descripción: Actuaciones Internacionales.																													
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS																															
Actuaciones Internacionales Céd/Pass cod_perjue Apellidos ape_perjue Nombres nom_perjue Situación est_perjue Nacionalidad des_nacion <table><thead><tr><th></th><th>Fecha del Partido</th><th>Campeonato</th><th>División</th><th>País</th><th>Club</th><th>País</th></tr></thead><tbody><tr><td>1</td><td>fec_actin</td><td>nom_campeo</td><td>des_catego</td><td>des_paises</td><td>abr_organ</td><td>des_paises</td></tr><tr><td>2</td><td>fec_actin</td><td>nom_campeo</td><td>des_catego</td><td>des_paises</td><td>abr_organ</td><td>des_paises</td></tr><tr><td>3</td><td>fec_actin</td><td>nom_campeo</td><td>des_catego</td><td>des_paises</td><td>abr_organ</td><td>des_paises</td></tr></tbody></table> Aceptar Cancelar					Fecha del Partido	Campeonato	División	País	Club	País	1	fec_actin	nom_campeo	des_catego	des_paises	abr_organ	des_paises	2	fec_actin	nom_campeo	des_catego	des_paises	abr_organ	des_paises	3	fec_actin	nom_campeo	des_catego	des_paises	abr_organ	des_paises
	Fecha del Partido	Campeonato	División	País	Club	País																									
1	fec_actin	nom_campeo	des_catego	des_paises	abr_organ	des_paises																									
2	fec_actin	nom_campeo	des_catego	des_paises	abr_organ	des_paises																									
3	fec_actin	nom_campeo	des_catego	des_paises	abr_organ	des_paises																									

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_PACTUINTER.frm		Descripción: Actuaciones Internacionales.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_Codi	cod_perjue	Código del Personal de Juego	X(20)
Lbl_Apellido	ape_perjue	Apellido del Personal de Juego	X(35)
Lbl_Nombre	nom_perjue	Nombre del Personal de Juego	X(35)
Cbo_Situacion	est_perjue	Situación del Personal de Juego	X(1)
Lbl_Nacio	des_nacion	Descripción de Nacionalidad	X(35)
Spr_Actu	fec_actint	Fecha del Partido	X(10)
Spr_Actu	nom_campeo	Nombre del Campeonato	X(35)
Spr_Actu	des_catego	Categoría del Campeonato	X(35)
Spr_Actu	des_paises	País del Club	X(35)
Spr_Actu	abr_organi	Abreviatura del Club	X(35)
Spr_Actu	des_paises	País del Partido	X(35)
Observaciones:			

8.1.13. Organización Deportiva

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_PORGANIZAC.frm		Descripción: Organización Deportiva.	
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
Observaciones:			

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_PORGADEPOR.frm		Descripción: Organización Deportiva.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Txt_Codi	cod_organ	Código de la Organización	X(20)
Cbo_Tipo	des_tipper	Tipo de Organización	X(35)
Txt_Nomb	nom_organ	Nombre de la Organización	X(50)
Txt_Alia	abr_organ	Siglas de la Organización	X(35)
Cbo_Cate	des_catego	Categoría de la Organización	X(35)
Chk_Prof	est_profes	Estado de Profesional	X(1)
Cbo_Pais	des_paises	País de la Organización	X(35)
Cbo_Prov	des_provin	Provincia de la Organización	X(35)
Cbo_Ciudad	des_ciudad	Ciudad de la Organización	X(35)
Msk_Fundac	fec_fundac	Fecha de Fundación de la Organización	X(10)
Cbo_Situacion	est_organ	Situación de la Organización	X(1)
Cbo_Estado	est_regist	Estado del Registro	X(1)
Msk_Ingr	fec_ingres	Fecha de Ingreso	X(10)
Txt_Credito	val_credit	Valor del Cupo de Crédito	9(18,2)
Txt_Dire	dir_estadi	Dirección del Estadio	X(35)
Txt_mail	ema_estadi	Dirección Electrónica	X(70)
Txt_Casi	cas_estadi	Casilla del Estadio	X(25)
Txt_Tel1	tel_estad1	Número de Teléfono	X(15)
Txt_Pbx	pbx_estadi	Número de PBX	X(15)
Txt_Tel2	tel_estad2	Número de Teléfono	X(15)
Lst_Afil	abr_organ	Descripción de la Organización a la que está afiliada	X(35)
Observaciones:			

8.1.14. Estadios

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 4	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Nombre del Archivo: SDF_PRESTADIOS.frm		Descripción: Estadios.	
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			

Estadios
_[]X

Código

Nombre

Siglas

Asociación

Propiedad

País

Estado/provincia

Ciudad

Situación

Fecha Ingreso

Fecha de Fundación

Años

Dirección

E-Mail

Casilla

Teléfono

PBX

TeleFax

Informes de Inspección de Estadio

	Fecha	Gramado	Capac. General	Capac. Tribuna	Capac. Palco	Capac. Suite	Otras Localidades	Cap
1	fec_inspec	☒ est_gramad	num_capgen	num_captri	num_cappal	num_capsui	num_capotr	

Modificar
Eliminar
Cancelar

Observaciones:

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 4	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_PRESTADIOS.frm		Descripción: Estadios.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Txt_Codi	cod_estadi	Código del Estadio	9(4)
Txt_Nomb	nom_estadi	Nombre del Estadio	X(50)
Txt_Alia	abr_estadi	Abreviatura del Estadio	X(35)
Cbo_Asoc	abr_organi	Abreviatura de la Asociación	X(35)
Cbo_Prop	abr_organi	Abreviatura de la Propiedad	X(35)
Cbo_Pais	des_paises	Descripción del País	X(35)
Cbo_Prov	des_provin	Descripción de la Provincia	X(35)
Cbo_Ciudad	des_ciudad	Descripción de la Ciudad	X(35)
Cbo_Situacion	est_estadi	Situación del Estadio	X(1)
Msk_Ingr	fec_ingres	Fecha de Ingreso	X(10)
Msk_Fnac	fec_funest	Fecha de Fundación	F(4)
Cbo_Estado	est_regist	Estado del Registro	X(1)
Txt_Dire	dir_estadi	Dirección del Estadio	X(35)
Txt_mail	ema_estadi	Dirección Electrónica	X(70)
Txt_Casi	cas_estadi	Casilla del Estadio	X(25)
Txt_Tel1	tel_estad1	Número de Teléfono	X(15)
Txt_Pbx	pbx_estadi	Número de PBX	X(15)
Txt_Tel2	tel_estad2	Número de Teléfono	X(15)
Spr_Infor	fec_inspec	Fecha de Inspección	F(4)
Spr_Infor	est_gramad	Estado de Gramado	X(1)
Spr_Infor	num_capgen	Capacidad en General	9(6)
Spr_Infor	num_captri	Capacidad en Tribuna	9(6)
Spr_Infor	num_cappal	Capacidad en Palco	9(6)
Spr_Infor	num_capsui	Capacidad en Suite	9(6)
Spr_Infor	num_capotr	Capacidad en Otras Localidades	9(6)
Observaciones:			

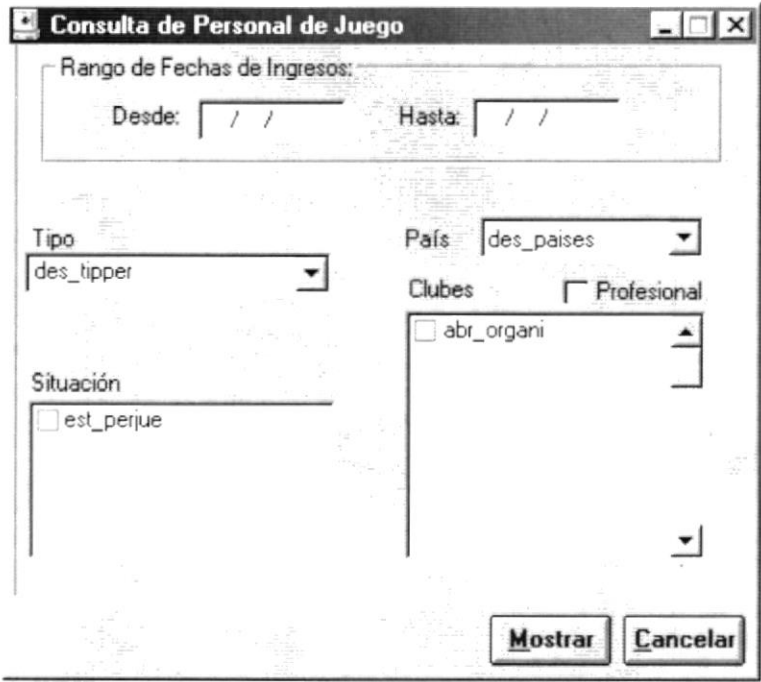
SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 3 de 4	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_PRESTADIOS.frm		Descripción: Estadios.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Txt_Codi	cod_estadi	Código del Estadio	9(4)
Txt_Nomb	nom_estadi	Nombre del Estadio	X(50)
Txt_Alia	abr_estadi	Abreviatura del Estadio	X(35)
Cbo_Asoc	abr_organi	Abreviatura de la Asociación	X(35)
Cbo_Prop	abr_organi	Abreviatura de la Propiedad	X(35)
Cbo_Pais	des_paises	Descripción del País	X(35)
Cbo_Prov	des_provin	Descripción de la Provincia	X(35)
Cbo_Ciudad	des_ciudad	Descripción de la Ciudad	X(35)
Cbo_Situacion	est_estadi	Situación del estadio	X(1)
Msk_Ingr	fec_ingres	Fecha de Ingreso	X(10)
Msk_Fnac	fec_funest	Fecha de Fundación	X(10)
Cbo_Estado	est_regist	Estado del Registro	X(1)
Txt_Dire	dir_estadi	Dirección del Estadio	X(35)
Txt_mail	ema_estadi	Dirección Electrónica	X(70)
Txt_Casi	cas_estadi	Casilla del Estadio	X(25)
Txt_Tel1	tel_estad1	Número de Teléfono	X(15)
Txt_Pbx	pbx_estadi	Número de PBX	X(15)
Txt_Tel2	tel_estad2	Número de Teléfono	X(15)
Spr_Infor	fec_inspec	Fecha de Inspección	X(10)
Spr_Infor	est_gramad	Estado de Gramado	X(1)
Spr_Infor	num_capgen	Capacidad en General	9(6)
Spr_Infor	num_captri	Capacidad en Tribuna	9(6)
Spr_Infor	num_cappal	Capacidad en Palco	9(6)
Spr_Infor	num_capsui	Capacidad en Suite	9(6)
Spr_Infor	num_capotr	Capacidad en Otras Localidades	9(6)
Observaciones:			

SIFEF- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 4 de 4	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_PRESTADIOS.frm		Descripción: Estadios.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Spr_Infor	num_diapla	Número de días Plazos	9(3)
Spr_Infor	ape_perjue	Apellido del Primer Inspector	X(35)
Spr_Infor	nom_perjue	Nombre del Primer Inspector	X(35)
Spr_Infor	ape_perjue	Nombre del Segundo Inspector	X(35)
Spr_Infor	nom_perjue	Nombre del Segundo Inspector	X(35)
Observaciones:			

8.1.15. Retiro del Personal de Juego

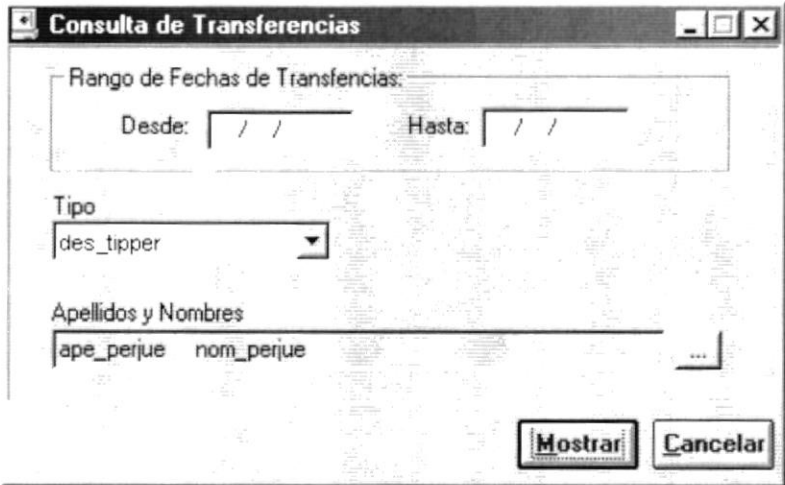
SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_PRETIRADOS.frm	Descripción: Retiro del Personal de Juego.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
 Retiro de Personal de Juego Años: 10  ESTE PROCESO RETIRARÁ AL PERSONAL DE JUEGO QUE NO HALLAN TENIDO ACTIVIDAD DEPORTIVA EN LOS AÑOS ESPECIFICADOS. Iniciar Cancelar			
Observaciones: Este proceso se explica en el capítulo de Diagramas IPO y Narrativas de Programas.			

8.1.16. Consulta de Personal de Juego

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_CREGPERJUE.frm	Descripción: Consulta de Personal de Juego.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_CPERSONAL.frm		Descripción: Consulta de Personal de Juego.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_Tipo	des_tipper	Tipo de Personal de Juego	X(35)
Cbo_Pais	des_paises	País del Personal de Juego	X(35)
Chk_Prof	est_profes	Estado de Profesional	X(1)
Lst_Afil	abr_organi	Club del Personal de Juego	X(35)
Lst_Situacion	est_perjue	Situación del Personal de Juego	X(1)
Observaciones:			

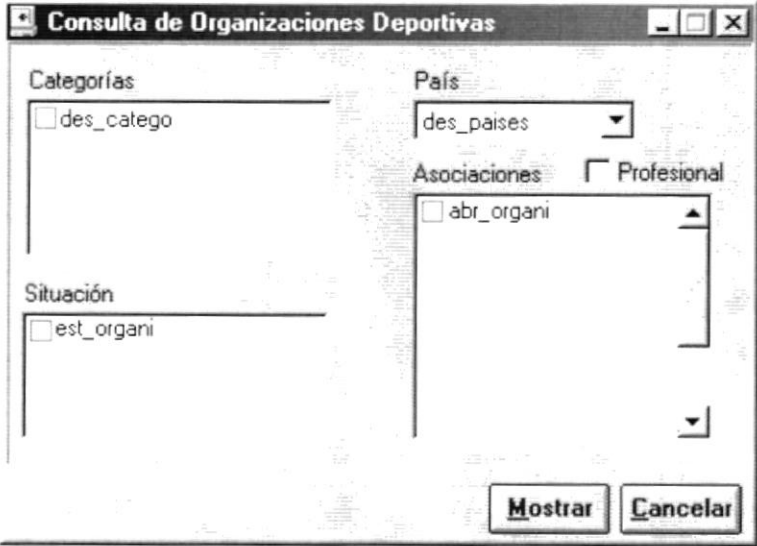
8.1.17. Consulta de Transferencias

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_CTRANSFERE.frm	Descripción: Consulta de Transferencias.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_CTRANSFERE.frm		Descripción: Consulta de Transferencias.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_Tipo	des_tipper	Descripción del tipo de persona	X(35)
Lbl_Apellido	ape_perjue	Apellido del Personal de Juego	X(35)
Lbl_Apellido	nom_perjue	Nombre del Personal de Juego	X(35)
Observaciones:			

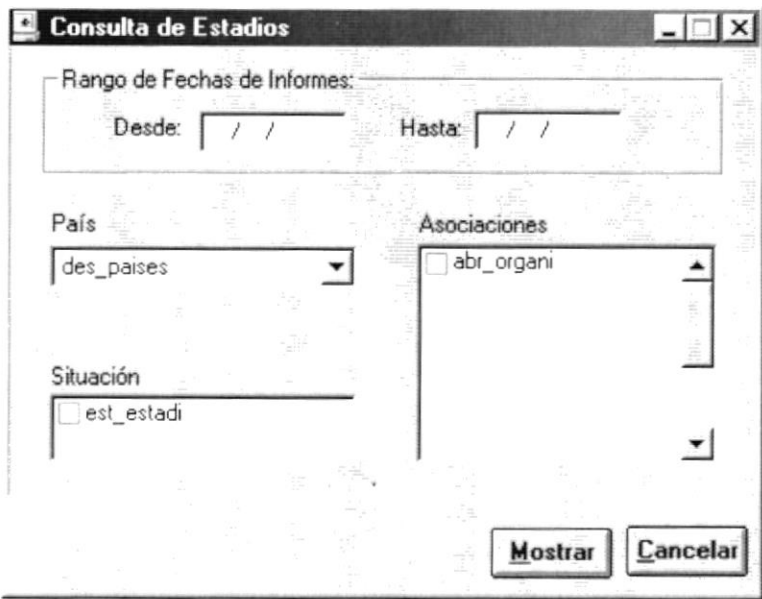


8.1.18. Consulta de Organizaciones Deportivas

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_CORGANIZAC.frm	Descripción: Consulta de Organizaciones Deportivas.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_CORGANIZAC.frm		Descripción: Consulta de Organizaciones Deportivas.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Lst_Categoria	des_catego	Categoría de Organización Deportiva	X(35)
Cbo_Pais	des_paises	País de la Organización Deportiva	X(35)
Chk_Prof	est_profes	Estado de Profesional	X(1)
Lst_Afil	abr_organi	Abreviatura de la Asociación	X(35)
Lst_Situacion	est_estadi	Situación del Estadio	X(1)
Observaciones:			

8.1.19. Consulta de Estadios

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_CINSPESTAD.frm	Descripción: Consulta de Estadios.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

SIFE- MÓDULO REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_CINSPESTAD.frm		Descripción: Consulta de Estadios.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_Pais	des_paises	País del Estadio	X(35)
Lst_Afil	abr_organi	Abreviatura de la Asociación	X(35)
Lst_Situacion	est_estadi	Situación del Estadio	X(1)
Observaciones:			

8.2. DISEÑO DE REPORTES

8.2.1. Reporte de Personal de Juego

SIFE- MÓDULO DE REGISTRO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1	
Fecha/Diseño: 30/09/1999				Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Reporte: sdf_cpersonal01.rpt			Descripción: Reporte de Personal de Juego.		
DISEÑO DE REPORTES					
Emp_logo			Fecha emisión: -@Fecha_Sistema-- Usuario : -@Aux_Usuario-- Página : 999		
 -----X(45) @Aux_Nomempresa----- -----X(13) @Aux_Rucempresa----- --- X(11) @Persona --- --- X(20) @Profesional --- País: --- X(35) @Pais--- 					
Ced/Pass	Fecha de Ingreso	Apellidos	Nombres	Fecha de nacimiento	Nacionalidad
X(50) Nom_Organi					
X(12) @Total_Estado					
X(20) Cod_perjue	X(11) @Fec_Ingreso	X(35) Ape_perjue	X(35) Nom_perjue	X(11) Fec_Nacimi	X(35) Des_nacion
h ↓	h ↓	h ↓	h ↓	h ↓	h ↓
sdf_cpersonal01					
Observaciones:					

8.2.2. Reporte de Transferencias del Jugador

SIFE- MÓDULO DE REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1				
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.				
Nombre del Reporte: sdf_ctransfere01.rpt	Descripción: Reporte de Transferencias del Jugador.					
DISEÑO DE REPORTES						
Emp_logo		Fecha emisión: ~@Fecha_Sistema~ Usuario : ~@Aux_Usuario~ Página : 999				
 -----X(45) @Aux_Nomempresa----- -----X(13) @Aux_Rucempresa----- 						
TRANSFERENCIA DEL JUGADOR						
Ced/Pass: X(20) cod_perjue Nombre : X(35) @Persona Situación: X(12) @Situacion						
Tipo	Desde	Hasta	País	Prof.	Asociación	Club
X(35) Des_transf	X(11) Fec_destra	X(11) Fec_hastra	X(35) Des_paises	X(2) @Profesional	X(35) Afiliacion	X(35) Abr_organ
						
Total de Transferencias:				9(4) Recuento(sec_transf)		
sdf_ctransfere01						
Observaciones:						

8.2.3. Reporte de Transferencias del Cuerpo Técnico

SIFE- MÓDULO DE REGISTRO		Página 1 de 1				
VERSIÓN 1.0		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999			
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.				
Nombre del Reporte: sdf_ctransfere02.rpt	Descripción: Reporte de Transferencias del Cuerpo Técnico.					
DISEÑO DE REPORTES						
Emp_logo		Fecha emisión: -@Fecha_Sistema-- Usuario : -@Aux_Usuario-- Página : 999				
-----X(45) @Aux_Nomempresa----- -----X(13) @Aux_Rucempresa-----						
TRANSFERENCIA DEL CUERPO TÉCNICO						
Ced/Pass: X(20) cod_perjue Nombre: X(35) @Persona Situación: X(12) @Situacion						
Tipo	Desde	Hasta	País	Prof.	Asociación	Club
X(35) Des_transf	X(11) Fec_destra	X(11) Fec_hastra	X(35) Des_paises	X(2) @Profesional	X(35) Afiliacion	X(35) Abr_organ
						
Total de Transferencias:		9(4) Recuento(sec_transf)				
sdf_ctransfere02						
Observaciones:						

8.2.4. Reporte de Organizaciones Deportivas

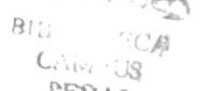
SIFE- MÓDULO DE REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1															
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999														
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.															
Nombre del Reporte: sdf_corganiza01.rpt	Descripción: Reporte de Organizaciones Deportivas.																
DISEÑO DE REPORTES																	
Emp_logo Fecha emisión: -@Fecha_Sistema-- Usuario : -@Aux_Usuario-- Página : 999 ----X(45) @Aux_Nomempresa---- ----X(13) @Aux_Rucempresa---- ORGANIZACIONES --- X(20) @Profesional --- País: --- X(35) @Pais--- <table border="0" style="width: 100%; margin-top: 20px;"> <tr> <td style="width: 40%;">Ruc/Ext</td> <td style="width: 60%;">Organización</td> </tr> <tr> <td>X(10) Cod_afilia</td> <td>X(50) Asociación</td> </tr> <tr> <td>Categoría :</td> <td>X(35) Des_catego</td> </tr> <tr> <td>X(11) @Total_estado</td> <td></td> </tr> <tr> <td>X(20) Cod_organ</td> <td>X(50) Club</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">  </td> <td style="text-align: center;">  </td> </tr> <tr> <td>Total_clubes:</td> <td>9(4) Recuento(Cod_organ)</td> </tr> </table>				Ruc/Ext	Organización	X(10) Cod_afilia	X(50) Asociación	Categoría :	X(35) Des_catego	X(11) @Total_estado		X(20) Cod_organ	X(50) Club			Total_clubes:	9(4) Recuento(Cod_organ)
Ruc/Ext	Organización																
X(10) Cod_afilia	X(50) Asociación																
Categoría :	X(35) Des_catego																
X(11) @Total_estado																	
X(20) Cod_organ	X(50) Club																
																	
Total_clubes:	9(4) Recuento(Cod_organ)																
sdf_corganiza01.rpt																	
Observaciones:																	

8.2.5. Reporte de Estadios

SIFE- MÓDULO DE REGISTRO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1					
Fecha/Diseño: 30/09/1999					Fecha/Actualización: 30/09/1999					
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Autor: Fausto Pazmiño M.					
Nombre del Reporte: sdf_cinfoestad01.rpt			Descripción: Reporte de Estadios.							
DISEÑO DE REPORTES										
Emp_logo					Fecha emisión: -@Fecha_Sistema-- Usuario : -@Aux_Usuario-- Página : 999					
-----X(45) @Aux_Nomempresa----- -----X(13) @Aux_Rucempresa-----										
ESTADIOS										
País: --- X(35) @Pais---										
Capacidad										
Fecha	Gramado	General	Tribuna	Palco	Suite	Otras	Total	Dias Plazo	Primer Inspector	Segundo Inspector
X(50) Aso_estadio										
X(11) @estado										
X(50) Nom_estadi										
Propiedad : X(50) Pro_estadio										
X(11) fec_inspec	9(6) num_capgen	9(6) num_cappai	9(6) num_capotr	9(6) num_diapla	X(71) Comisi2					
X(1) @Gramado	9(6) num_captrn	9(6) num_cappai	9(8) @Total	X(71) Comisi1						
										
Total de Estadios		9(4) Cod_estadi								
sdf_cinfoestad01										
Observaciones:										

8.2.6. Reporte de Registro del Jugador

SIFE- MÓDULO DE REGISTRO		Página 1 de 1	
VERSIÓN 1.0		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Reporte: sdf_cpersjuego01.rpt		Descripción: Reporte de Registro del Jugador.	
DISEÑO DE REPORTES			
REGISTRO DEL JUGADOR			
Emp_logo		Nombres: X(70) @Nombres Céd/Pass: X(20) @Numero Foto	
Fecha de Registro X(11) @Reg			
País X(35) @País	Provincia/Estado X(35) @Provincia	Ciudad X(35) @Ciudad	Nacionalidad X(35) @Nacionalidad
Dirección X(50) @Direccion		Teléfono 1 X(15) @Telefono1	Teléfono 2 X(15) @Telefono2
Fecha Nacimiento X(11) @Naci	Sexo X(9) @Sexo	Estado Civil X(7) @EstadoCivil	Nº Hijos 9(2) @Hijos
Instrucción X(35) @ Instrucción		Tipo de Sangre X(10) @ Grupo	Cédula Militar X(10) @ Militar
Profesión X(35) @ Profesion		Idiomas X(35) @ Idiomas	
Pasaportes			
Número X(20) Numero	Fecha de Expedición X(11) Expedicion	Fecha de Expiración X(11) Expiracion	Como Obtuvo el Pasaporte X(35) Obtuvo
Familiares			
Padre	Apellidos X(35) Apellidos	Nombres X(35) Nombres	Cédula de Identidad X(10) CI
	Dirección X(50) Direccion	Teléfono X(15) Telefono	Tipo de Sangre X(10) Sangre
Datos Deportivos			
Profesional X(2) @ Prof	Asociación X(35) @ Asociacion	Club X(35) @ Club	
Función Principal X(35) @ Funcion1			
Funciones Secundarias X(35) @ Funcion2			
Firma del Representante		Firma del Jugador	Huella Digital
Firma del Presidente del Club		Firma del Secretario de la Asociación	Firma del Secretario de la Federación
Nota Certificamos que los datos anotados fueron tomados de los documentos que se indican, que el jugador declaró no estar inscrito y firmó en presencia de los suscritos, de todo lo cual se hace responsable el club que representamos en la medida y con alcances establecidos en el reglamento de la [-----X(45) @Aux_Nomempresa-----] sdf_cpersjuego01.rpt			
Observaciones:			



8.2.7. Reporte de Registro del Cuerpo Técnico

SIFE- MÓDULO DE REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Reporte: sdf_cpersjuego04.rpt	Descripción: Reporte de Registro del Cuerpo Técnico.		
DISEÑO DE REPORTES			
REGISTRO DEL CUERPO TÉCNICO			
Emp_logo	Nombres: X(70) @Nombres Céd/Pass: X(20) @Numero		Foto
Fecha de Registro			
X(11) @Reg			
País	Provincia/Estado	Ciudad	Nacionalidad
X(35) @País	X(35) @Provincia	X(35) @Ciudad	X(35) @Nacionalidad
Dirección		Teléfono 1	Teléfono 2
X(50) @Direccion		X(15) @Telefono1	X(15) @Telefono2
Fecha Nac.	Sexo	Estado Civil	N° Hijos
X(11) @Naci	X(9) @Sexo	X(7) @EstadoCivil	9(2) @Hijos
Instrucción		Profesión	Idiomas
X(35) @ Instrucción		X(35) @ Profesion	X(35) @ Idiomas
Pasaportes			
Número	Fecha de Expedición	Fecha de Expiración	Como Obtuvo el Pasaporte
X(20) Numero	X(11) Expedicion	X(11) Expiracion	X(35) Obtuvo
Otras Direcciones			
Dirección	País	Ciudad	Teléfono 1
X(50) Direccion	X(35) Pais	X(35) Ciudad	X(15) Telefono1
Cursos Obtenidos			
Fecha	Cursos Oficiales	País	Ciudad
X(11) @ fec6	X(35) Descripcion	X(35) Pais	X(35) Ciudad
N° Horas	Dictado por		
9(2) Horas	X(50) Dictado		
Datos Deportivos			
Profesional	Asociación	Club	Función
X(2) @ Prof	X(35) @ Asociacion	X(35) @ Club	X(35) @ Funcion1
Firma del Secretario General		Firma del Titular	Huella Digital
sdf_cpersjuego04.rpt			
Observaciones:			

8.2.8. Reporte de Registro del Árbitro

SIFE- MÓDULO DE REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Nombre del Reporte: sdf_cpersjuego02.rpt		Descripción: Reporte de Registro del Árbitro.	
DISEÑO DE REPORTES			
REGISTRO DEL ÁRBITRO			
Emp_logo	Nombres: X(70) @Nombres Céd/Pass: X(20) @Numero		Foto
Fecha de Registro X(11) @Reg			
País	Provincia/Estado	Ciudad	Nacionalidad
X(35) @País	X(35) @Provincia	X(35) @Ciudad	X(35) @Nacionalidad
Dirección		Teléfono 1	Teléfono 2
X(50) @Direccion		X(15) @Telefono1	X(15) @Telefono2
Fecha Nac.	Sexo	Estado Civil	N° Hijos
X(11) @Naci	X(9) @Sexo	X(7) @EstadoCivil	9(2) @Hijos
Grupo Sanguíneo		Cédula Militar	Record Policial
X(10) @ Grupo		X(10) @ Militar	X(10) @ Record
Instrucción	Profesión	Idiomas	
X(35) @ Instrucción	X(35) @ Profesion	X(35) @ Idiomas	
Datos Laborales			
País	Ciudad	Empresa	
X(35) @ Pais2	X(35) @ Ciudad2	X(35) @ Empresa	
Dirección		Cargos	Teléfono 1
X(50) @ Direccion2		X(35) @ Cargo	X(15) @ Tel1
Teléfono 2			
X(15) @ Tel2			
Pasaportes			
Número	Fecha de Expedición	Fecha de Expiración	Como Obtuvo el Pasaporte
X(20) Numero	X(11) Expedicion	X(11) Expiracion	X(35) Obtuvo
Datos Deportivos			
Asociación		Función	
X(35) @ Club		X(35) @ Funcion1	
Firma del Pdte. De la Comisión de Arbitraje		Firma del Titular	Huella Digital
sdf_cpersjuego02.rpt			
Observaciones:			

8.2.9. Reporte de Registro del Inspector de Juego

SIFE- MÓDULO DE REGISTRO		Página 1 de 1				
VERSIÓN 1.0		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999			
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.				
Nombre del Reporte: sdf_cpersjuego03.rpt	Descripción: Reporte de Registro del Inspector de Juego.					
DISEÑO DE REPORTES						
REGISTRO DEL INSPECTOR DE JUEGO						
Emp_logo	Nombres: <u>X(70) @Nombres</u> Céd/Pass: <u>X(20) @Numero</u>		Foto			
Fecha de Registro						
X(11) @Reg						
País	Provincia/Estado	Ciudad	Nacionalidad			
X(35) @País	X(35) @Provincia	X(35) @Ciudad	X(35) @Nacionalidad			
Dirección		Teléfono 1	Teléfono 2			
X(50) @Direccion		X(15) @Telefono1	X(15) @Telefono2			
Fecha Nacimiento	Sexo	Estado Civil	N° Hijos	Grupo Sanguíneo	Cédula Militar	Record Policial
X(11) @Naci	X(9) @Sexo	X(7) @EstadoCivil	9(2) @Hijos	X(10) @ Grupo	X(10) @ Militar	X(10) @ Record
Instrucción		Profesión		Idiomas		
X(35) @ Instrucción		X(35) @ Profesion		X(35) @ Idiomas		
Datos Laborales						
País		Ciudad	Empresa			
X(35) @ País2		X(35) @ Ciudad2	X(35) @ Empresa			
Dirección			Cargos	Teléfono 1	Teléfono 2	
X(50) @ Direccion2			X(35) @ Cargo	X(15) @ Tel1	X(15) @ Tel2	
Pasaportes						
Número	Fecha de Expedición	Fecha de Expiración	Como Obtuvo el Pasaporte			
X(20) Numero	X(11) Expedicion	X(11) Expiracion	X(35) Obtuvo			
Datos Deportivos						
Asociación						
X(35) @ Club						
Firma del Secretario General		Firma del Titular		Huella Digital		
sdf_cpersjuego03.rpt						
Observaciones:						

8.2.10. Reporte de Registro del Delegado de Control

SIFE- MÓDULO DE REGISTRO		Página 1 de 1				
VERSIÓN 1.0		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999			
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.				
Nombre del Reporte: sdf_cpersjuego06.rpt	Descripción: Reporte de Registro del Delegado de Control.					
DISEÑO DE REPORTES						
REGISTRO DEL DELEGADO DE CONTROL						
Emp_logo	Nombres: <u>X(70) @Nombres</u> Céd/Pass: <u>X(20) @Numero</u>		Foto			
Fecha de Registro						
X(11) @Reg						
País	Provincia/Estado	Ciudad	Nacionalidad			
X(35) @País	X(35) @Provincia	X(35) @Ciudad	X(35) @Nacionalidad			
Dirección		Teléfono 1	Teléfono 2			
X(50) @Direccion		X(15) @Telefono1	X(15) @Telefono2			
Fecha Nac.	Sexo	Estado Civil	N° Hijos	Grupo Sanguíneo	Cédula Militar	Record Policial
X(11) @Naci	X(9) @Sexo	X(7) @EstadoCivil	9(2) @Hijos	X(10) @ Grupo	X(10) @ Militar	X(10) @ Record
Instrucción		Profesión		Idiomas		
X(35) @ Instrucción		X(35) @ Profesion		X(35) @ Idiomas		
Datos Laborales						
País		Ciudad	Empresa			
X(35) @ País2		X(35) @ Ciudad2	X(35) @ Empresa			
Dirección			Cargos	Teléfono 1	Teléfono 2	
X(50) @ Direccion2			X(35) @ Cargo	X(15) @ Tel1	X(15) @ Tel2	
Pasaportes						
Número	Fecha de Expedición	Fecha de Expiración	Como Obtuvo el Pasaporte			
X(20) Numero	X(11) Expedicion	X(11) Expiracion	X(35) Obtuvo			
Datos Deportivos						
Asociación						
X(35) @ Club						
Firma del Secretario General		Firma del Titular		Huella Digital		
sdf_cpersjuego06.rpt						
Observaciones:						

8.2.11. Reporte de Registro de Directivos

SIFE- MÓDULO DE REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Reporte: sdf_cpersjuego05.rpt	Descripción: Reporte de Registro de Directivos.		
DISEÑO DE REPORTES			
REGISTRO DE DIRECTIVOS			
Emp_logo	Nombres: <u>X(70) @Nombres</u> Céd/Pass: <u>X(20) @Numero</u>		Foto
Fecha de Registro			
X(11) @Reg			
País	Provincia/Estado	Ciudad	Nacionalidad
X(35) @Pais	X(35) @Provincia	X(35) @Ciudad	X(35) @Nacionalidad
Dirección		Teléfono 1	Teléfono 2
X(50) @Direccion		X(15) @Telefono1	X(15) @Telefono2
Fecha Nac.	Sexo	Estado Civil	N° Hijos
X(11) @Naci	X(9) @Sexo	X(7) @EstadoCivil	9(2) @Hijos
Grupo Sanguíneo		Cédula Militar	Record Policial
X(10) @ Grupo		X(10) @ Militar	X(10) @ Record
Instrucción		Profesión	
X(35) @ Instrucción		X(35) @ Profesion	
Idiomas			
X(35) @ Idiomas			
Datos Laborales			
País	Ciudad	Empresa	
X(35) @ Pais2	X(35) @ Ciudad2	X(35) @ Empresa	
Dirección		Cargos	Teléfono 1
X(50) @ Direccion2		X(35) @ Cargo	X(15) @ Tel1
			X(15) @ Tel2
Firma del Secretario General		Firma del Titular	Huella Digital
_____		_____	
sdf_cpersjuego05.rpt			
Observaciones:			



CAPÍTULO 9

DIAGRAMAS IPO Y NARRATIVAS DE PROGRAMA



9. DIAGRAMAS IPO Y NARRATIVAS DE PROGRAMA

9.1. MANTENIMIENTO DE IDIOMAS

9.1.1. IPO de Idiomas

SIFE- F- MÓDULO DE REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1							
		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización: 01/01/1999						
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.							
Nombre del Archivo: SDF_MIDIOMMUND.frm		Menú: Mnu_Tipo_Idio							
El mantenimiento de idiomas consiste en registrar todos los idiomas con los que el sistema vaya a trabajar.									
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS									
<table border="1"><thead><tr><th>ENTRADA</th><th>PROCESO</th><th>SALIDA</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>				ENTRADA	PROCESO	SALIDA			
ENTRADA	PROCESO	SALIDA							
									
Observaciones:									

9.1.2. Narrativas de Idiomas

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_MIDIOMMUND.frm	Secuencia: Página 1 de 2
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Se llena el campo de código usando el store procedure SDFSPC_CONSULTAIDIOMAS enviando los parámetros tipo=G y activo =O que extrae la información existente en la tabla SDFM_IDIO_MUND el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 65. 2. Ingreso de Registro 1. Se presiona <enter> en el campo del código estando el combo vacío, se ejecuta el store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO que consulta en la tabla SEGP_PARA_METR el parámetro "sec_idioma", que contiene la secuencia con que se grabará el registro. 2. Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOIDIOMAS enviando el parámetro bandera =I grabando el registro en la tabla SDFM_IDIO_MUND. Ver sección "Explicación de stores" página 64. 3. Modificación de Registro 1. Al consultar el registro que va a modificarse, se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_CONSULTAIDIOMAS enviando los parámetros tipo=D y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_IDIO_MUND el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 65. 2. Al momento de modificar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOIDIOMAS enviando el parámetro bandera =M grabando el registro en la tabla SDFM_IDIO_MUND. Ver sección "Explicación de stores" página 64. Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_MIDIOMMUND.frm	Secuencia: Página 2 de 2
4. Eliminación de Registro 1. Al consultar el registro que va a eliminarse, se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_CONSULTAIDIOMAS enviando los parámetros tipo=D y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_IDIO_MUND el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 65. 2. Al momento de eliminar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOIDIOMAS enviando el parámetro bandera =E cambiando el estado del registro de "activo" a "eliminado" en la tabla SDFM_IDIO_MUND. Ver sección "Explicación de stores" página 64.	
Observaciones:	

9.2. MANTENIMIENTO DE PAÍSES

9.2.1. IPO de Países

SIFE- MÓDULO DE REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1							
		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización: 01/01/1999						
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.							
Nombre del Archivo: SDF_MPAISMUNDO.frm		Menú: Mnu_Pais_Mund							
El mantenimiento de países consiste en registrar todos los países con los que el sistema trabajará.									
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS									
<table><tr><th>ENTRADA</th><th>PROCESO</th><th>SALIDA</th></tr><tr><td> Información digitada SBTM_MONE_GENE SDFM_IDIO_MUND </td><td> SDF_MPAISMUNDO </td><td> SDFM_PAIS_MUND </td></tr></table>				ENTRADA	PROCESO	SALIDA	Información digitada SBTM_MONE_GENE SDFM_IDIO_MUND	SDF_MPAISMUNDO	SDFM_PAIS_MUND
ENTRADA	PROCESO	SALIDA							
Información digitada SBTM_MONE_GENE SDFM_IDIO_MUND	SDF_MPAISMUNDO	SDFM_PAIS_MUND							
Observaciones:									

9.2.2. Narrativas de Países

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_MPAISMUNDO.frm	Secuencia: Página 1 de 2
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Se llena el campo de código usando el store procedure SDFSPC_CONSULTAPAISES enviando los parámetros tipo=G y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_PAIS_MUND el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 74. 2. Se llena el campo de idiomas usando el store procedure SDFSPC_CONSULTAIDIOMAS enviando los parámetros tipo=G y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_IDIO_MUND el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 65. 3. Se llena el campo de monedas usando el store procedure SBTSPC_MONEDA enviando los parámetros tipo=G y activo =O que extrae la información existente en la tabla SBTM_MONE_GENE el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. 2. Ingreso de Registro 1. Se presiona <enter> en el campo del código estando el combo vacío, se ejecuta el store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO que consulta en la tabla SEGP_PARA_METR el parámetro "sec_paises", que contiene la secuencia con que se grabará el registro. 2. Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOPAISES enviando el parámetro bandera =I grabando el registro en la tabla SDFM_PAIS_MUND. Ver sección "Explicación de stores" página 64.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_MPAISMUNDO.frm	Secuencia: Página 2 de 2
3. Modificación de Registro 1. Al consultar el registro que va ha modificarse, se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_CONSULTAPAISES enviando los parámetros tipo=D y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_PAIS_MUND el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido Ver sección "Explicación de stores" página 74. 2. Al momento de modificar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOPAISES enviando el parámetro bandera =M grabando el registro en la tabla SDFM_PAIS_MUND. Ver sección "Explicación de stores" página 64. 4. Eliminación de Registro 1. Al consultar el registro que va ha eliminarse, se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_CONSULTAPAISES enviando los parámetros tipo=D y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_PAIS_MUND el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 74. 2. Al momento de eliminar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOPAISES enviando el parámetro bandera =E cambiando el estado del registro de "activo" a "eliminado" en la tabla SDFM_PAIS_MUND. Ver sección "Explicación de stores" página 64.	
Observaciones:	



9.3. MANTENIMIENTO DE PROVINCIAS

9.3.1. IPO de Provincias

SIFE- F- MÓDULO DE REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1							
		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización: 01/01/1999						
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.							
Nombre del Archivo: SDF_MPROVIMUND.frm		Menú: Mnu_Prov_Esta							
El mantenimiento de provincias consiste en registrar todas las provincias que pertenecen a un determinado país.									
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS									
<table border="1"><thead><tr><th>ENTRADA</th><th>PROCESO</th><th>SALIDA</th></tr></thead><tbody><tr><td> SDFM_PAIS_MUND Información digitada </td><td> SDF_MPROVIMUND </td><td> SDFM_PROV_ESTA </td></tr></tbody></table>				ENTRADA	PROCESO	SALIDA	SDFM_PAIS_MUND Información digitada	SDF_MPROVIMUND	SDFM_PROV_ESTA
ENTRADA	PROCESO	SALIDA							
SDFM_PAIS_MUND Información digitada	SDF_MPROVIMUND	SDFM_PROV_ESTA							
Observaciones:									

9.3.2. Narrativas de Provincias

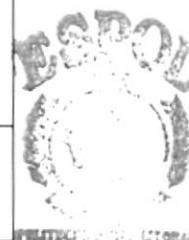
NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_MPROVIMUND.frm	Secuencia: Página 1 de 2
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Se llena el campo de código usando el store procedure SDFSPC_CONSULTAPAISES enviando los parámetros tipo=G y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_PAIS_MUND el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 74. 2. Ingreso de Registro 1. Se presiona <enter> en el campo del código de sanción estando el combo vacío, se ejecuta el store procedure SDFSPM_SECUENCIAL enviando el parámetro "P" que consulta en la tabla SDFM_PROV_ESTA que extrae el número secuencial siguiente a la provincia de un país específico al último ingresado. Ver sección "Explicación de stores" página 75. 2. Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOPROVIN enviando el parámetro bandera =I grabando el registro en la tabla SDFM_PROV_ESTA. Ver sección "Explicación de stores" página 64. 3. Modificación de Registro 1. Al consultar el registro que va a modificarse, se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_CONSULTAPROVINCIA enviando los parámetros tipo=D y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_PROV_ESTA el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 75. 2. Al momento de modificar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOPROVIN enviando el parámetro bandera =M grabando el registro en la tabla SDFM_PROV_ESTA. Ver sección "Explicación de stores" página 64.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_MPROVIMUND.frm	Secuencia: Página 2 de 2
4. Eliminación de Registro 1. Al consultar el registro que va a eliminarse, se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_CONSULTAPROVINCIA enviando los parámetros tipo=D y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_PROV_ESTA el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección “Explicación de stores” página 75. 2. Al momento de eliminar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOPROVIN enviando el parámetro bandera =E cambiando el estado del registro de “activo” a “eliminado” en la tabla SDFM_PROV_ESTA. Ver sección “Explicación de stores” página 64.	
Observaciones:	

9.4. MANTENIMIENTO DE CIUDADES

9.4.1. IPO de Ciudades

SIFE- MÓDULO DE REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1	
		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización: 01/01/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_MCIUDAMUND.frm		Menú: Mnu_Ciud_Ades	
El mantenimiento de ciudades consiste en registrar todas las ciudades que pertenecen a un determinado país.			
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS			
ENTRADA	PROCESO	SALIDA	
Observaciones:			



9.4.2. Narrativas de Provincias

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_MCIUDAMUND.frm	Secuencia: Página 1 de 2
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Se llena el campo de código usando el store procedure SDFSPC_CONSULTAPAISES enviando los parámetros tipo=G y activo=A que extrae la información existente en la tabla SDFM_PAIS_MUND el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 74. 2. Se llena el campo de código usando el store procedure SDFSPC_CONSULTAZONAS enviando el parámetro tipo=G que extrae la información existente en la tabla SDFM_ZONA_CLIM el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 70. 2. Ingreso de Registro 1. Se presiona <enter> en el campo del código de sanción estando el combo vacío, se ejecuta el store procedure SDFSPM_SECUENCIAL enviando el parámetro "C" que consulta en la tabla SDFM_CIUD_ADES que extrae el número secuencial siguiente a la ciudades de un país específico al último ingresado. Ver sección "Explicación de stores" página 75. 2. Se llena el campo de código usando el store procedure SDFSPC_CONSULTAPROVINCIA enviando los parámetros tipo=G y activo=T que extrae la información existente de un país específico de la tabla SDFM_PROV_ESTA el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 75. 3. Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOCIUDAD enviando el parámetro bandera =I grabando el registro en la tabla SDFM_CIUD_ADES. Ver sección "Explicación de stores" página 65.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA

Nombre del Archivo:
SDF MCIUDAMUND.frm

Secuencia: Página 2 de 2

3. Modificación de Registro

1. Al consultar el registro que va a modificarse, se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_CONSULTACIUDAD enviando los parámetros tipo=D, activo =T y quiebre =P que extrae la información existente en la tabla SDFM_CIUD_ADES el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección “Explicación de stores” página 68.
2. Al momento de modificar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOCIUDAD enviando el parámetro bandera =M grabando el registro en la tabla SDFM_CIUD_ADES. Ver sección “Explicación de stores” página 65.

4. Eliminación de Registro

1. Al consultar el registro que va a eliminarse, se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_CONSULTACIUDAD enviando los parámetros tipo =D, activo =T y quiebre =P que extrae la información existente en la tabla SDFM_CIUD_ADES el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección “Explicación de stores” página 68.
2. Al momento de eliminar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOCIUDAD enviando el parámetro bandera =E cambiando el estado del registro de “activo” a “eliminado” en la tabla SDFM_CIUD_ADES. Ver sección “Explicación de stores” página 65.

Observaciones:

9.5. MANTENIMIENTO DE FAMILIARES

9.5.1. IPO de Familiares

SIFE- F- MÓDULO DE REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1							
		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización: 01/01/1999						
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.							
Nombre del Archivo: SDF_MFAMILIARE.frm		Menú: Mnu_Tipo_Fami							
El mantenimiento de familiares consiste en registrar todos los familiares con los que el sistema trabajará.									
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS									
<table border="1"><thead><tr><th>ENTRADA</th><th>PROCESO</th><th>SALIDA</th></tr></thead><tbody><tr><td> Información digitada </td><td> SDF_MFAMILIARE </td><td> SDFM_TIPO_FAMI </td></tr></tbody></table>				ENTRADA	PROCESO	SALIDA	Información digitada	SDF_MFAMILIARE	SDFM_TIPO_FAMI
ENTRADA	PROCESO	SALIDA							
Información digitada	SDF_MFAMILIARE	SDFM_TIPO_FAMI							
Observaciones:									

9.5.2. Narrativas de Familiares

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_MFAMILIARE.frm	Secuencia: Página 1 de 2
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Se llena el campo de código usando el store procedure SDFSPC_CONSULTAFAMILIARES enviando los parámetros tipo=G y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_TIPO_FAMI el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 70. 2. Ingreso de Registro 1. Se presiona <enter> en el campo del código estando el combo vacío, se ejecuta el store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO que consulta en la tabla SEGP_PARA_METR el parámetro "sec_tipfam", que contiene la secuencia con que se grabará el registro. 2. Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOOFAMILIARES enviando el parámetro bandera =I grabando el registro en la tabla SDFM_TIPO_FAMI. Ver sección "Explicación de stores" página 69. 3. Modificación de Registro 1. Al consultar el registro que va a modificarse, se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_CONSULTAFAMILIARES enviando los parámetros tipo=D y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_TIPO_FAMI el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 70. 2. Al momento de modificar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOOFAMILIARES enviando el parámetro bandera =M grabando el registro en la tabla SDFM_TIPO_FAMI. Ver sección "Explicación de stores" página 69. Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA

Nombre del Archivo:
SDF_MIDIOMMUND.frm

Secuencia: Página 2 de 2

4. Eliminación de Registro

1. Al consultar el registro que va a eliminarse, se ejecuta el siguiente store procedure `SDFS_PC_CONSULTA_FAMILIARES` enviando los parámetros `tipo=D` y `activo=T` que extrae la información existente en la tabla `SDFM_TIPO_FAMI` el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección “Explicación de stores” página 70.
2. Al momento de eliminar el registro se usa el siguiente store procedure `SDFS_PM_MANTENIMIENTO_FAMILIARES` enviando el parámetro `bandera=E` cambiando el estado del registro de “activo” a “eliminado” en la tabla `SDFM_TIPO_FAMI`. Ver sección “Explicación de stores” página 69.

Observaciones:

9.6. MANTENIMIENTO DE TIPO DE IMÁGENES

9.6.1. IPO de Tipo de Imágenes

SIFE- F- MÓDULO DE REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2							
		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización: 01/01/1999						
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.							
Nombre del Archivo: SDF_MTIPOMAGEN.frm		Menú: Mnu_Tipo_Imag							
El mantenimiento de Tipo de Imágenes consiste en tener registrados los tipos de imágenes que el sistema va a manipular.									
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS									
<table border="1"><thead><tr><th>ENTRADA</th><th>PROCESO</th><th>SALIDA</th></tr></thead><tbody><tr><td> SDFM_TIPO_PERS Información digitada </td><td> SDF_MTIPOMAGEN </td><td> SDFM_IMAG_ENES SDFR_IMAG_TPER </td></tr></tbody></table>				ENTRADA	PROCESO	SALIDA	SDFM_TIPO_PERS Información digitada	SDF_MTIPOMAGEN	SDFM_IMAG_ENES SDFR_IMAG_TPER
ENTRADA	PROCESO	SALIDA							
SDFM_TIPO_PERS Información digitada	SDF_MTIPOMAGEN	SDFM_IMAG_ENES SDFR_IMAG_TPER							
Observaciones:									

9.6.2. Narrativas de Tipo de Imágenes

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_MTIPOMAGEN.frm	Secuencia: Página 1 de 2
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Se llena el campo de código usando el store procedure SDFSPC_CONSULTAIMAGEN enviando el parámetro opción =C que extrae la información existente en la tabla SDFM_IMAG_ENES el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 73. 2. Se llena la lista de Tipo de Personas usando el store procedure SDFSPC_TIPOPERSONAS enviando el parámetro tip_cons =L que extrae la información existente en la tabla SDFM_TIPO_PERS el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 76. 2. Ingreso de Registro 1. Se presiona <enter> en el campo del código de sanción estando el combo vacío, se ejecuta el store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO que consulta en la tabla SEGP_PARA_METR el parámetro "sec_imagen", que contiene la secuencia con que se grabará el registro. 2. Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOIMAGEN enviando el parámetro bandera =I grabando el registro en la tabla SDFM_IMAG_ENES. Ver sección "Explicación de stores" página 72. 3. Así mismo se usa el siguiente store procedure SDFSPM_IMAGENTIPOPERSONA enviando el parámetro bandera =I grabando el registro en la tabla SDFR_IMAG_TPER. Ver sección "Explicación de stores" página 72.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_MTIPOMAGEN.frm	Secuencia: Página 1 de 2
3. Modificación de Registro 1. Al consultar el registro que va a modificarse, se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_CONSULTAIMAGEN enviando los parámetros opción =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_IMAG_ENES el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido Ver sección "Explicación de stores" página 73. 2. Enseguida, se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_CONSULTAIMAGEN que extrae la información existente en la tabla SDFR_IMAG_TPER el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido Ver sección "Explicación de stores" página 73. 3. Al momento de modificar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOIMAGEN enviando el parámetro bandera =M grabando el registro en la tabla SDFM_IMAG_ENES. Ver sección "Explicación de stores" página 72. 4. Se procede a efectuar la eliminación de los registros relacionados con el store procedure SDFSPM_IMAGENTIOPERSONA enviando el parámetro opción =X y procedo a ejecutar el mismo store pero con la opción =I. Ver sección "Explicación de stores" página 72. 4. Eliminación de Registro 1. Se realiza los Pasos 1 y 2 de la Modificación. 2. Al momento de eliminar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOIMAGEN enviando el parámetro bandera =E cambiando el estado del registro de "activo" a "eliminado" en la tabla SDFM_IMAG_ENES. Ver sección "Explicación de stores" página 72.	
Observaciones:	

9.7. MANTENIMIENTO DE FUNCIONES

9.7.1. IPO de Funciones

SIFE- MÓDULO DE REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización: 01/01/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_MFUNCIONES.frm		Menú: Mnu_Tipo_Func	
El mantenimiento de Funciones consiste en tener registrados las Funciones con las que el Personal de Juego se identifica.			
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS			
ENTRADA	PROCESO	SALIDA	
<pre> graph LR A[SDFM_TIPO_PERS] --> C[SDF_MFUNCIONES] B[Información digitada] --> C </pre>	<pre> graph LR C[SDF_MFUNCIONES] </pre>	<pre> graph LR C[SDF_MFUNCIONES] --> D[SDFM_FUNC_CION] C --> E[SDFR_ESTA_FUNC] </pre>	
Observaciones:			

9.7.2. Narrativas de Funciones

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_MFUNCIONES.frm	Secuencia: Página 1 de 2
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Se llena el campo de código usando el store procedure SDFSPC_CONSULTAFUNCION enviando el parámetro opción =C que extrae la información existente en la tabla SDFM_ESTA_FUNC el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 71. 2. Se llena la lista de Tipo de Personas usando el store procedure SDFSPC_TIPOPERSONAS enviando el parámetro tip_cons =F que extrae la información existente en la tabla SDFM_TIPO_PERS el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 76. 2. Ingreso de Registro 1. Se presiona <enter> en el campo del código de sanción estando el combo vacío, se ejecuta el store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO que consulta en la tabla SEGP_PARA_METR el parámetro "sec_funcio", que contiene la secuencia con que se grabará el registro. 2. Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOFUNCION enviando el parámetro bandera =I grabando el registro en la tabla SDFM_FUNC_CION. Ver sección "Explicación de stores" página 71. 3. Así mismo se usa el siguiente store procedure SDFSPM_FUNCIONTIPOPERSONA enviando el parámetro bandera =I grabando el registro en la tabla SDFR_ESTA_FUNC. Ver sección "Explicación de stores" página 70.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_MFUNCIONES.frm	Secuencia: Página 2 de 2
3. Modificación de Registro 1. Al consultar el registro que va a modificarse, se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_CONSULTAFUNCION enviando los parámetros opción =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_FUNC_CION el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido Ver sección "Explicación de stores" página 71. 2. Enseguida, se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_CONSULTAFUNCION que extrae la información existente en la tabla SDFM_FUNC_CION el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido Ver sección "Explicación de stores" página 71. 3. Al momento de modificar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOFUNCION enviando el parámetro bandera =M grabando el registro en la tabla SDFM_FUNC_CION. Ver sección "Explicación de stores" página 71. 4. Se procede a efectuar la eliminación de los registros relacionados con el store procedure SDFSPM_FUNCIONTIPOPERSONA enviando el parámetro opción =X y procedo a ejecutar el mismo store pero con la opción =I. Ver sección "Explicación de stores" página 70. 4. Eliminación de Registro 1. Se realiza los Pasos 1 y 2 de la Modificación. 2. Al momento de eliminar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOFUNCION enviando el parámetro bandera =E cambiando el estado del registro de "activo" a "eliminado" en la tabla SDFM_FUNC_CION. Ver sección "Explicación de stores" página 71. Observaciones:	

9.8. MANTENIMIENTO DE TIPO DE PERSONA

9.8.1. IPO de Tipo de Persona

SIFEF- MÓDULO DE REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1	
		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización: 01/01/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_MTIPOPERSONO.frm		Menú: Mnu_Tipo_Pers	
El mantenimiento de tipo de persona consiste en registrar todos los tipos de persona que intervienen en el ámbito deportivo.			
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS			
ENTRADA	PROCESO	SALIDA	
Observaciones:			

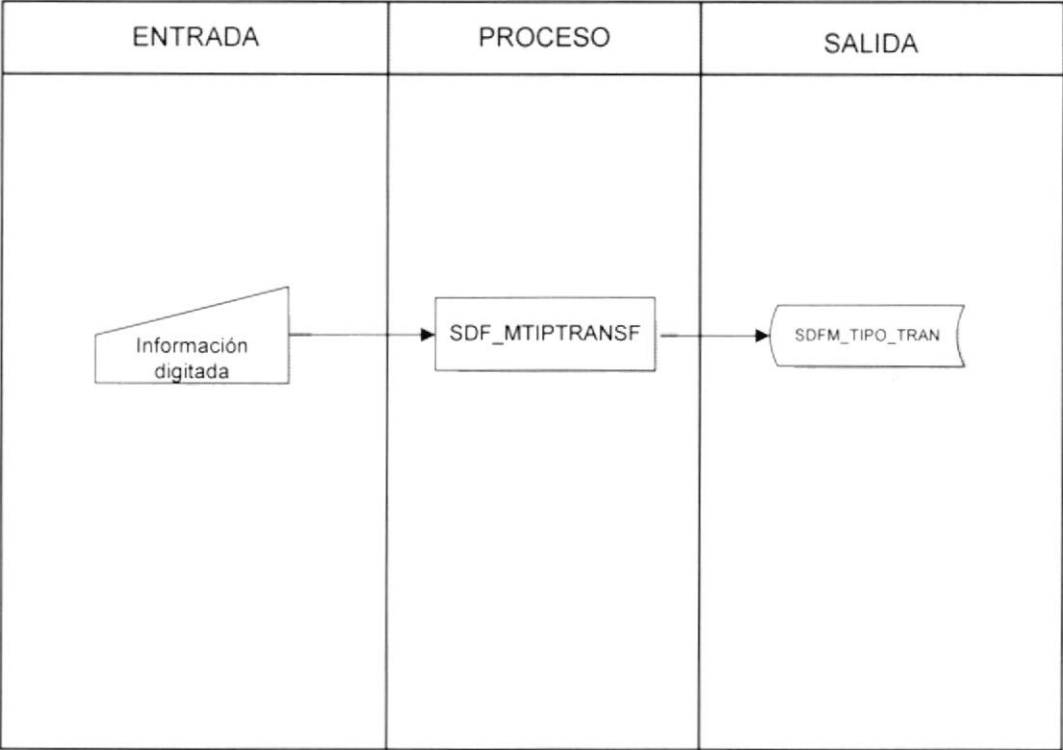
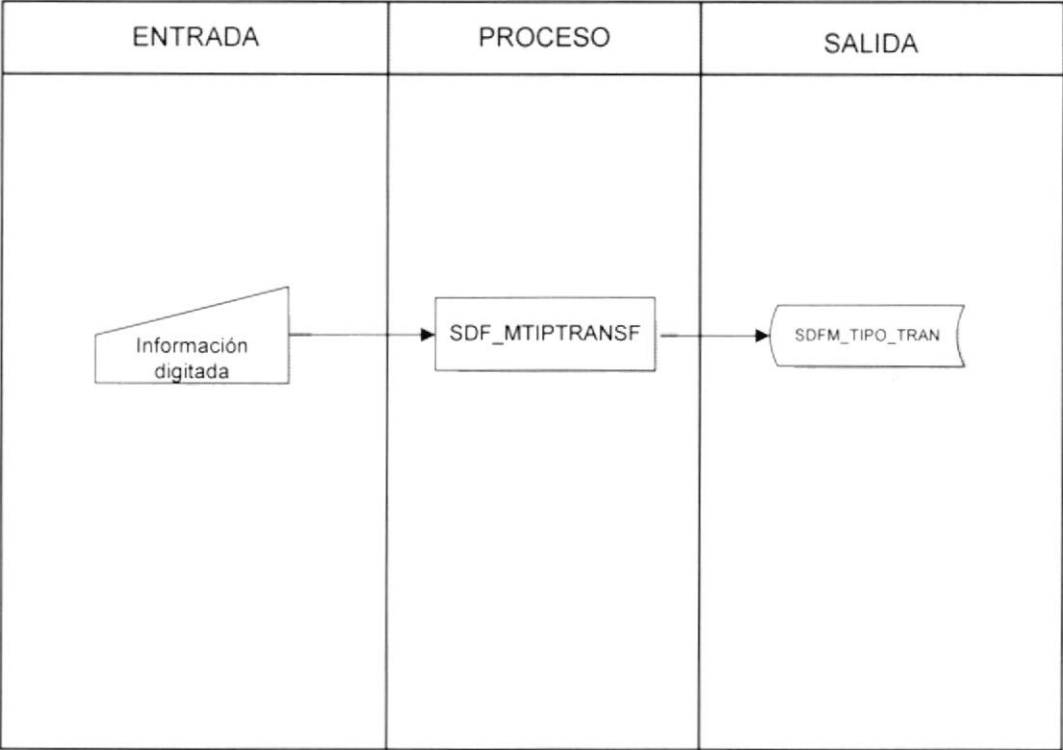
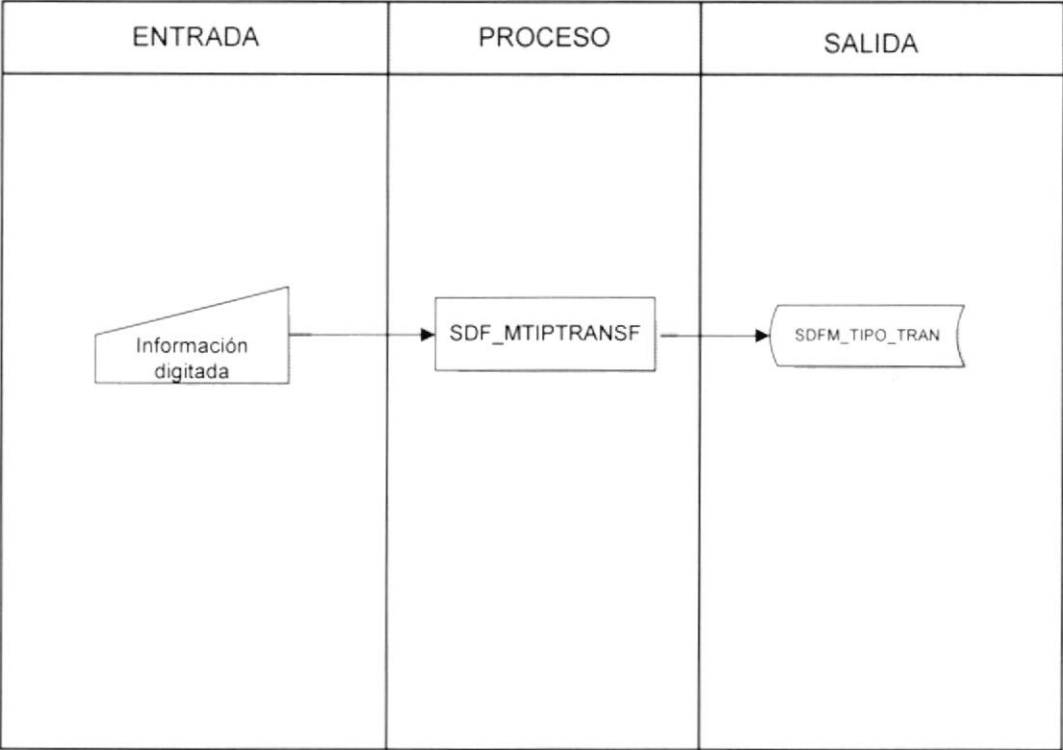
9.8.2. Narrativas de Tipo de Persona

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_MTIPOPERSONO.frm	Secuencia: Página 1 de 2
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Se llena el campo de código usando el store procedure SDFSPC_TIPOPERSONAS enviando el parámetro tip_cons =G que extrae la información existente en la tabla SDFM_TIPO_PERS el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 76. 2. Ingreso de Registro 1. Se presiona <enter> en el campo del código estando el combo vacío, se ejecuta el store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO que consulta en la tabla SEGP_PARA_METR el parámetro "sec_tipper", que contiene la secuencia con que se grabará el registro. 2. Antes de grabar se verifica que existan las cuentas ingresadas en el plan de cuentas por medio del store procedure CONSPC_PLANCTAS enviando el parámetro cod_tareas =E. 3. Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOTIPOPERSONAL enviando el parámetro bandera =I grabando el registro en la tabla SDFM_TIPO_PERS. Ver sección "Explicación de stores" página 75. 3. Modificación de Registro 1. Al consultar el registro que va a modificarse, se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_TIPOPERSONAS enviando el parámetro tip_cons =D que extrae la información existente en la tabla SDFM_TIPO_PERS el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 76.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_MTIPOPERSONO.frm	Secuencia: Página 2 de 2
2. Al momento de modificar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOTIPOPERSONAL enviando el parámetro bandera =M grabando el registro en la tabla SDFM_TIPO_PERS. Ver sección "Explicación de stores" página 75. 4. Eliminación de Registro 1. Al consultar el registro que va ha eliminarse, se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_TIPOPERSONAS enviando los parámetros tipo=D y tip_cons =D que extrae la información existente en la tabla SDFM_TIPO_PERS el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 76. 2. Al momento de eliminar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOTIPOPERSONAL enviando el parámetro bandera =E cambiando el estado del registro de "activo" a "eliminado" en la tabla SDFM_TIPO_PERS. Ver sección "Explicación de stores" página 75.	
Observaciones:	

9.9. MANTENIMIENTO DE TIPO DE TRANSFERENCIA

9.9.1. IPO de Tipo de Transferencia

SIFE- MÓDULO DE REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1					
Fecha/Diseño: 01/01/1999		Fecha/Actualización: 01/01/1999					
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.					
Nombre del Archivo: SDF_MTIPTTRANSF.frm		Menú: Mnu_Tipo_Tran					
El mantenimiento de tipo de transferencias consiste en registrar todos las clases de transferencias que se puedan manejar en el ámbito deportivo.							
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS							
<table border="1"><thead><tr><th>ENTRADA</th><th>PROCESO</th><th>SALIDA</th></tr></thead><tbody><tr><td><pre>graph LR; A[Información digitada] --> B[SDF_MTIPTTRANSF]; B --> C[SDFM_TIPO_TRAN];</pre></td></tr></tbody></table>				ENTRADA	PROCESO	SALIDA	 <pre>graph LR; A[Información digitada] --> B[SDF_MTIPTTRANSF]; B --> C[SDFM_TIPO_TRAN];</pre>
ENTRADA	PROCESO	SALIDA					
 <pre>graph LR; A[Información digitada] --> B[SDF_MTIPTTRANSF]; B --> C[SDFM_TIPO_TRAN];</pre>							
Observaciones:							

9.9.2. Narrativas de Tipo de Transferencias

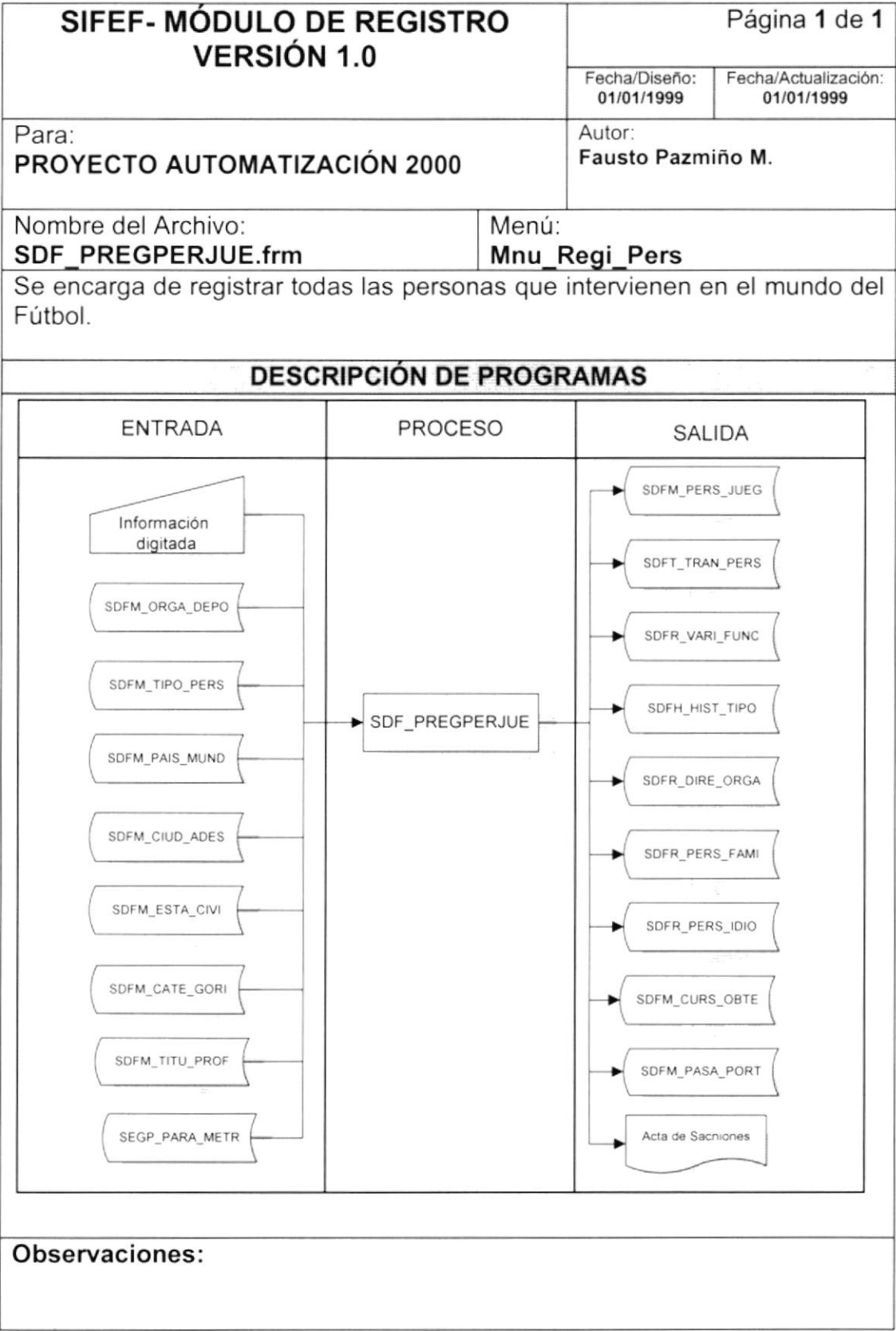
NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_MTIPTTRANSF.frm	Secuencia: Página 1 de 2
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Se llena el campo de código usando el store procedure SDFSPC_CONSULTATIPOTRANSFERENCIA enviando los parámetros tipo=G y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_TIPO_TRAN el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 77. 2. Ingreso de Registro 1. Se presiona <enter> en el campo del código estando el combo vacío, se ejecuta el store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO que consulta en la tabla SEGP_PARA_METR el parámetro "sec_tiptra", que contiene la secuencia con que se grabará el registro. 2. Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTO_TIPOTRANSF enviando el parámetro bandera =I grabando el registro en la tabla SDFM_TIPO_TRAN. Ver sección "Explicación de stores" página 77. 3. Modificación de Registro 1. Al consultar el registro que va a modificarse, se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_CONSULTATIPOTRANSFERENCIA enviando los parámetros tipo=D y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_TIPO_TRAN el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 77. 2. Al momento de modificar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTO_TIPOTRANSF enviando el parámetro bandera =M grabando el registro en la tabla SDFM_TIPO_TRAN. Ver sección "Explicación de stores" página 77.	
Observaciones:	



NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_MTIPTTRANSF.frm	Secuencia: Página 2 de 2
4. Eliminación de Registro 1. Al consultar el registro que va a eliminarse, se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_CONSULTATIPOTRANSFERENCIA enviando los parámetros tipo=D y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_TIPO_TRAN el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 77. 2. Al momento de eliminar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOTIPOTRANSF enviando el parámetro bandera =E cambiando el estado del registro de "activo" a "eliminado" en la tabla SDFM_TIPO_TRAN. Ver sección "Explicación de stores" página 77.	
Observaciones:	

9.10. PERSONAL DE JUEGO

9.10.1. IPO de Personal de Juego



9.10.2. Narrativas de Personal de Juego

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PREGPERJUE.frm	Secuencia: Página 1 de 8
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Se extrae el país donde está localizado el sistema, por medio del store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO enviando el parámetro tip_parame =N. 2. Se llena el campo de tipo usando el store procedure SDFSPC_TIOPERSONAS enviando el parámetro tip_cons =R que extrae la información existente en la tabla SDFM_TIPO_PERS el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 76. 3. Se llena el campo de países usando el store procedure SDFSPC_CONSULTAPAISES enviando los parámetros tipo =G y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_PAIS_MUND el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 74. 4. Se llena el campo de provincia usando el store procedure SDFSPC_CONSULTAPROVINCIA enviando los parámetros tipo =G y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_PROV_ESTA el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 75. 5. Se llena el campo de ciudad usando el store procedure SDFSPC_CONSULTACIUDAD enviando los parámetros tipo =G, activo =T y quiebre =P que extrae la información existente en la tabla SDFM_CIUD_ADES el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 68. 6. Se llena el campo de fecha de ingreso usando el store procedure SDFSPC_FECHA enviando el parámetro opción =A, el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido.	
Observaciones:	



NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PREGPERJUE.frm	Secuencia: Página 2 de 8
7. Se llena el campo de ciudad usando el store procedure SDFSPC_CONSULTACIUDAD enviando los parámetros tipo =G, activo =T y quiebre =P que extrae la información existente en la tabla SDFM_CIUD_ADES el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 68. 8. Se llena el campo de banco usando el store procedure SDFSPC_CONSULTAINSTRUCCION enviando el parámetro tipo=G que extrae la información existente en la tabla SDFM_ESTA_CIVI el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 84. 9. Se llena el campo de idiomas usando el store procedure SDFSPC_CONSULTAIDIOMAS enviando los parámetros tipo =G y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_IDIO_MUND el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 65. 10. Se llena el campo de profesiones usando el store procedure SPRSPC_TITUPROF enviando el parámetro tip_consulta =G que extrae la información existente en la tabla SPRM_TITU_PROF el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. 11. Dependiendo del tipo de persona que se escoja se ejecutan diferentes stores procedures: • En caso de Jugador: 12. Se llena el campo de función usando el store procedure SDFSPC_FUNCIONPERSONAL que extrae la información existente en las tablas SDFM_FUNC_CION y SDFR_ESTA_FUNC el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 84. 13. Se llena el campo de la asociación usando el store procedure SDFSPC_ORGANIZACIONES enviando los parámetros tip_cons =G, tip_organi =A y est_asocia =F que extrae la información existente en la tabla SDFM_ORGA_DEPO el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 78.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PREGPERJUE.frm	Secuencia: Página 3 de 8
14. Se llena el campo de los clubes usando el store procedure SDFSPC_ORGANIZACIONES enviando los parámetros tip_cons =A y tip_organi =C que extrae la información existente en la tabla SDFM_ORGA_DEPO el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 78. 15. Se llena la lista de familiares usando el store procedure SDFSPC_FAMILIARPERSONAS que extrae la información existente en la tabla SDFM_TIPO_FAMI el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 85. • En caso de Cuerpo Técnico: 16. Se ejecutan los Pasos del 12 al 15. • En caso de Árbitro: 17. Se ejecuta el Paso 12. 18. Se llena el campo de la asociación usando el store procedure SDFSPC_ORGANIZACIONES enviando los parámetros tip_cons =G, tip_organi =A y est_asocia =A que extrae la información existente en la tabla SDFM_ORGA_DEPO el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 78. 19. Se llena el campo de la categoría usando el store procedure SDFSPC_CATEGORIA enviando el parámetro opción =P que extrae la información existente en la tabla SDFM_CATE_GORI el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. • En caso de Inspector de Juego: 20. Se ejecutan los Pasos 13 y 19. • En caso de Delegado de Control: 21. Se ejecutan los Pasos 13.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PREGPERJUE.frm	Secuencia: Página 4 de 8
- En caso de Directivos: - Se llena el campo del cargo usando el store procedure SPRSPC_CARGOS enviando el parámetro tipo_consulta =GD que extrae la información existente en la tabla SPRM_CARG_EMPL el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. - Se llena el campo de la asociación usando el store procedure SDFSPC_ORGANIZACIONESPAISES enviando los parámetros tip_opción =P y tip_cons =Z que extrae la información existente en la tabla SDFM_ORGA_DEPO el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 84. - En caso de un nuevo: - Se llena el campo de la asociación usando el store procedure SDFSPC_ORGANIZACIONESPAISES enviando los parámetros tip_opción =P y tip_cons =U que extrae la información existente en la tabla SDFM_ORGA_DEPO el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 84. 2. Ingreso de Registro - En caso de que se escoja como tipo de documento P, se procederá presionar <enter> en el campo del código estando el combo vacío, se ejecuta el store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO que consulta en la tabla SEGP_PARA_METR el parámetro "sec_perjue", que contiene la secuencia con que se grabará el registro. - Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOPERSONALJUEGO enviando el parámetro bandera =I grabando el registro en la tabla SDFM_PERS_JUEG. Ver sección "Explicación de stores" página 81.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PREGPERJUE.frm	Secuencia: Página 5 de 8
3. Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_IDIOMAPERSONA enviando el parámetro opción =X, se lo ejecuta nuevamente pero con la opción =I grabando el registro en la tabla SDFR_PERS_IDIO. Ver sección "Explicación de stores" página 91. 4. Dependiendo del tipo de persona que se escoja se ejecutan diferentes stores procedures: • En caso de Jugador: 5. Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_TRANSFERENCIA enviando los parámetros bandera = I y prestamo=P grabando el registro en la tabla SDFT_TRAN_PERS. Ver sección "Explicación de stores" página 91. 6. Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_FUNCIONPERSONA enviando el siguiente parámetro opción = I grabando el registro en la tabla SDFR_VARI_FUNC. Ver sección "Explicación de stores" página 85. 7. Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_PASAPORTES enviando el parámetro opción =X, se lo ejecuta nuevamente pero con la opción =I grabando el registro en la tabla SDFM_PASA_PORT. Ver sección "Explicación de stores" página 92. 8. Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_FAMILIARES enviando el parámetro opción =X, se lo ejecuta nuevamente pero con la opción =I grabando el registro en la tabla SDFM_PERS_FAMI. Ver sección "Explicación de stores" página 87. • En caso de un Cuerpo Técnico: 9. Se ejecutan los Pasos del 5 al 7. 10. Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_CURSOSOBTENIDOS enviando el parámetro opción =X, se lo ejecuta nuevamente pero con la opción =I grabando el registro en la tabla SDFM_CURS_OBTE. Ver sección "Explicación de stores" página 86.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PREGPERJUE.frm	Secuencia: Página 6 de 8
11. Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_DIRECCIONES enviando el parámetro opción =X, se lo ejecuta nuevamente pero con la opción =I grabando el registro en la tabla SDFM_OTRA_DIRE. Ver sección "Explicación de stores" página 86. • En caso de Árbitro: 12. Se ejecutan los Pasos del 5 al 7. • En caso de Inspector de Juego y Delegado de Control: 13. Se ejecuta el Paso 7. • En caso de Directivos: 14. Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_CARGOSPERSONA grabando el registro en la tabla SDFR_DIRE_ORGA. Ver sección "Explicación de stores" página 89. 3. Modificación de Registro 1. Al momento de modificar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPC_PERSONALJUEGO enviando el parámetro tip_cons =D que extrae la información existente en la tabla SDFM_PERS_JUEG el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 82. 2. En caso de que se cambie de tipo de persona se usa el siguiente store procedure SDFSPM_HISTORIATIPO que registra el cambio de tipo de persona en la tabla SDFH_HIST_TIPO. Ver sección "Explicación de stores" página 89. 3. Al momento de modificar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOPERSONALJUEGO enviando el parámetro bandera =M grabando el registro en la tabla SDFM_PERS_JUEG. Ver sección "Explicación de stores" página 81. 4. Se ejecutarán los stores procedures de Ingreso de los pasos 7, 8, 10, 11 y 14 según el tipo de persona que se escoja. Ver sección "Explicación de stores" página 89.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PREGPERJUE.frm	Secuencia: Página 7 de 8
4. Eliminación de Registro 1. Al momento de eliminar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPC_PERSONALJUEGO enviando el parámetro tip_cons =D que extrae la información existente en la tabla SDFM_PERS_JUEG el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 82. 2. Antes de eliminar el registro se verifica que no tenga ninguna transferencia esto ocurre al ejecutar el store procedure SDFSPC_TRANSFERENCIAS enviando el parámetro bandera =E el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 90. 3. Al momento de eliminar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTO PERSONALJUEGO enviando el parámetro bandera =E cambiando el estado del registro de "activo" a "eliminado" en la tabla SDFM_PERS_JUEG. Ver sección "Explicación de stores" página 81 5. Mostrar Registro 1. Al momento de mostrar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPC_CABECERA que extrae la información existente en la tabla SDFM_PERS_JUEG el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 82. 2. Para sacar a la asociación a la que está afiliada un club se debe ejecutar el siguiente el store procedure SDFSPC_ORGANIZACIONES enviando el parámetro tip_cons =L el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 78. 3. Para sacar al tipo de transferencia que indica que el jugador es dueño de su pase para esto se debe ejecutar el siguiente el store procedure SDFSPC_CONSULTATIPOTRANSFERENCIA enviando los parámetros tipo =D y activo =T el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 77. 4. Para sacar al cargo que indica del directivo se debe ejecutar el siguiente el store procedure SDFSPC_CARGOSPERSONAL. Ver sección "Explicación de stores" página 85. Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PREGPERJUE.frm	Secuencia: Página 8 de 8
5. Para sacar el idioma del personal de juego se debe ejecutar el siguiente el store procedure SDFSPC_IDIOMASPERSONAL. Ver sección "Explicación de stores" página 85. 6. Para sacar la función del personal de juego se debe ejecutar el siguiente el store procedure SDFSPC_FUNCIONPERSONAL. Ver sección "Explicación de stores" página 84. 7. En caso que se encuentre en histórico se ejecuta la siguiente store procedure SDFSPC_FUNCIONHISTORICA. Ver sección "Explicación de stores" página 85. 8. Para sacar al tipo de transferencia que indica que el jugador es dueño de su pase para esto se debe ejecutar el siguiente el store procedure SDFSPC_CONSULTAFAMILIARES enviando los parámetros tipo =G y activo =A, el cual actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 70.	
Observaciones:	

9.11. CONTROL DE TRANSFERENCIAS

9.11.1. IPO de Control de Transferencias

SIFEf- MÓDULO DE REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1	
		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización: 01/01/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_PCONTRANSF.frm		Menú: Mnu_Cont_Tran	
Se encarga de registrar las transferencias de los jugadores y trayectorias que tenga el cuerpo técnico.			
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS			
ENTRADA	PROCESO	SALIDA	
<pre>graph LR; subgraph ENTRADA; direction TB; I1[Información digitada]; I2[(SDFM_PERS_JUEG)]; I3[(SDFM_TIPO_TRAN)]; I4[(SDFM_TIPO_PERS)]; I5[(SDFM_PAIS_MUND)]; I6[(SDFM_ORGA_DEPO)]; end; subgraph PROCESO; direction TB; P[SDF_PCONTRANSF]; end; subgraph SALIDA; direction TB; O1[(SDFT_TRAN_PERS)]; O2[(SDFR_VARI_FUNC)]; end; I1 --> P; I2 --> P; I3 --> P; I4 --> P; I5 --> P; I6 --> P; P --> O1; P --> O2;</pre>			
Observaciones:			

9.11.2. Narrativas de Control de Transferencias

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PCONTRANSF.frm	Secuencia: Página 1 de 4
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Se llena el campo de fecha de ingreso usando el store procedure SDFSPC_FECHA enviando el parámetro opción =A, el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. 2. Se extrae el país donde está localizado el sistema, por medio del store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO enviando el parámetro tip_parame =N. 3. Se llena el campo de tipo usando el store procedure SDFSPC_TIPOPERSONAS enviando el parámetro tip_cons =C que extrae la información existente en la tabla SDFM_TIPO_PERS el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 76. 4. Se llena el campo de países usando el store procedure SDFSPC_CONSULTAPAISES enviando los parámetros tipo =G y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_PAIS_MUND el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 74. 5. Se llena el campo de asociaciones usando el store procedure SDFSPC_PAISAFILIACION enviando el parámetro tip_cons =A que extrae la información existente en la tabla SDFM_ORGA_DEPO el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 80. 6. Se llena el campo de clubes usando el store procedure SDFSPC_PAISAFILIACION enviando el parámetro tip_cons =P que extrae la información existente en la tabla SDFM_ORGA_DEPO el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 80.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PCONTRANSF.frm	Secuencia: Página 2 de 4
7. Se llena el campo de función usando el store procedure SDFSPC_FUNCIONPERSONAL que extrae la información existente en las tablas SDFM_FUNC_CION y SDFR_ESTA_FUNC el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 84.	
2. Ingreso de Registro	
1. En caso de que se escoja como tipo de transferencia préstamo a selección se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_PAISAFILIACION para llenar el campo de asociación respectiva a la federación nacional enviando el parámetro tip_cons =N que extrae la información existente en la tabla SDFM_ORGA_DEPO el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 80.	
2. Así mismo en caso de que se escoja como tipo de transferencia préstamo a selección se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_PAISAFILIACION para llenar el campo de club respectivo a la selección nacional enviando el parámetro tip_cons =L que extrae la información existente en la tabla SDFM_ORGA_DEPO el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 80.	
3. Al momento de grabar el registro se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_GRUPOSCAMPEONATO enviando el parámetro opción =J grabando el registro en la tabla SDFM_PERS_JUEG el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 66.	
4. Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_TRANSFERENCIA enviando el parámetro bandera =I grabando el registro en la tabla SDFM_TRAN_PERS. Ver sección "Explicación de stores" página 91.	
5. En caso de que se ejecute el store procedure de Paso 3 y extraiga una participación en el campeonato se procederá a ejecutar el siguiente store procedure sdfspm_jugadoresregistrados enviando el parámetro tip_operacion =O.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PCONTRANSF.frm	Secuencia: Página 3 de 4
6. Así mismo se usa el siguiente store procedure SDFSPM_FUNCIONPERSONA enviando el siguiente parámetro opción = X eliminando el o los registros y seguidamente se ejecuta nuevamente pero con la opción =I grabando el registro en la tabla SDFR_VARI_FUNC. Ver sección "Explicación de stores" página 85. 2. Modificación de Registro 1. Al momento de modificar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPC_PERSONALJUEGO enviando el parámetro tip_cons =M que extrae la información existente en la tabla SDFM_PERS_JUEG el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 82. 2. Se procede a consultar las transferencias por medio del store procedure, enviando el parámetro bandera =T que extrae la información existente en la tabla SDFT_TRAN_PERS el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 90. 3. Si el registro que se piensa modificar es de préstamo de selecciones se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_ORGANIZACIONES enviando el parámetro tip_cons =L que extrae la información existente en la tabla SDFM_ORGA_DEPO el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 78. 4. Se llena el campo de función usando el store procedure SDFSPC_FUNCIONPERSONAL que extrae la información existente en las tablas SDFM_FUNC_CION y SDFR_ESTA_FUNC el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 84. 5. Al momento de consultar una fila específica de transferencia se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_TRANSFERENCIAS enviando el parámetro bandera =D que extrae la información existente en la tabla SDFT_TRAN_PERS el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 90.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PCONTRANSF.frm	Secuencia: Página 4 de 4
6. Al momento de modificar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_TRANSFERENCIA enviando el parámetro bandera =M grabando el registro en la tabla SDFT_TRAN_PERS. Ver sección "Explicación de stores" página 91. 7. Así mismo se usa el siguiente store procedure SDFSPM_FUNCIONPERSONA enviando el siguiente parámetro opción = X eliminando el o los registros y seguidamente se ejecuta nuevamente pero con la opción =I grabando el registro en la tabla SDFR_VARI_FUNC. Ver sección "Explicación de stores" página 85. 3. Eliminación de Registro 1. Se ejecutan los Pasos del 1 al 5 de Modificación de Registro. 2. Al momento de eliminar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_FUNCIONPERSONA enviando el parámetro bandera =X realizando una eliminación física de la tabla de SDFR_VARI_FUNC. Ver sección "Explicación de stores" página 85. 3. Después de ejecutar el Paso 2 se usa el siguiente store procedure SDFSPM_TRANSFERENCIA enviando el parámetro bandera =X realizando una eliminación física de la tabla de SDFT_TRAN_PERS. Ver sección "Explicación de stores" página 91.	
Observaciones:	

9.12. ACTUACIONES INTERNACIONALES

9.12.1. IPO de Actuaciones Internacionales

SIFE- MÓDULO DE REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1	
		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización: 01/01/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_PACTUINTER.frm		Menú: Mnu_Actu_Inte	
Se encarga de registrar las actuaciones internacionales de los jugadores.			
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS			
ENTRADA	PROCESO	SALIDA	
	SDF_PACTUINTER	SDFT_ACTU_INTE	
Observaciones:			

9.12.2. Narrativas de Actuaciones Internacionales

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PACTUINTER.frm	Secuencia: Página 1 de 2
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Se llena el campo de fecha de ingreso usando el store procedure SDFSPC_FECHA enviando el parámetro opción =A, el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. 2. Se extrae el país donde está localizado el sistema, por medio del store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO enviando el parámetro tip_parame =N. 2. Ingreso de Registro 1. Primero se procede a consultar a un personal de juego para esto se usa el siguiente store procedure SDFSPC_PERSONALJUEGO enviando el parámetro tip_cons =M que extrae la información existente en la tabla SDFM_PERS_JUEG el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 82. 2. Se llena el campo de países usando el store procedure SDFSPC_CONSULTAPAISES enviando los parámetros tipo =G y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_PAIS_MUND el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 74. 3. Se llena el campo de división usando el store procedure SDFSPC_TRAER_DIVISION enviando el parámetro opción =B que extrae la información existente en la tabla SDFM_DIVISION el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. 4. Se llena la lista de datos actuales deportivos usando el store procedure SDFSPC_CABECERAORGANIZACION enviando el parámetro tip_cons =E que extrae la información existente en la tabla SDFM_PERS_JUEG el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 79.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PACTUINTER.frm	Secuencia: Página 2 de 2
5. Se llena la lista de las actuaciones usando el store procedure SDFSPC_ACTUACIONESINTERNACIONALES enviando el parámetro bandera =T que extrae la información existente en la tabla SDFT_ACTU_INTE el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 66. 6. Se procede con el ingreso de las actuaciones usando el store procedure SDFSPM_ACTU_INTE enviando el parámetro opción =I que extrae la información existente en la tabla SDFT_ACTU_INTE el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 92. 3. Modificación de Registro 1. Se ejecutan los Pasos del 1 al 5 de Ingreso de Registro. 2. Al momento de modificar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_ACTUINTE enviando el parámetro tip_cons =M que extrae la información existente en la tabla SDFT_ACTU_INTE el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 92. 4. Eliminación de Registro 1. Se ejecutan los Pasos del 1 al 5 de Modificación de Registro. 2. Al momento de eliminar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_ACTUINTE enviando el parámetro bandera =X realizando una eliminación física de la tabla de SDFT_ACTU_INTE. Ver sección "Explicación de stores" página 92.	
Observaciones:	

9.13. ORGANIZACIONES DEPORTIVAS

9.13.1. IPO de Organizaciones Deportivas

SIFE- F- MÓDULO DE REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1	
Fecha/Diseño: 01/01/1999		Fecha/Actualización: 01/01/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_PORGADEPOR.frm		Menú: Mnu_Orga_Depo	
Se encarga de registrar las organizaciones deportivas que maneja el sistema deportivo.			
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS			
ENTRADA	PROCESO	SALIDA	
Información digitada SDFM_PAIS_MUND SDFM_TIPO_PERS SDFM_CATE_GORI SDFM_CIUD_ADES SDFM_ORGA_DEPO	SDF_PORGADEPOR	SDFM_ORGA_DEPO SDFM_AFIL_ORGA	
Observaciones:			

9.13.2. Narrativas de Organizaciones Deportivas

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PORGADEPOR.frm	Secuencia: Página 1 de 4
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Se extrae el país donde está localizado el sistema, por medio del store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO enviando el parámetro tip_parame =N. 2. Se llena el campo de tipo usando el store procedure SDFSPC_TIOPERSONAS enviando el parámetro tip_cons =O que extrae la información existente en la tabla SDFM_TIPO_PERS el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 76. 3. Se llena el campo de países usando el store procedure SDFSPC_CONSULTAPAISES enviando los parámetros tipo =G y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_PAIS_MUND el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 74. 4. Se llena el campo de provincia usando el store procedure SDFSPC_CONSULTAPROVINCIA enviando los parámetros tipo =G y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_PROV_ESTA el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 75. 5. Se llena el campo de ciudad usando el store procedure SDFSPC_CONSULTACIUDAD enviando los parámetros tipo =G, activo =T y quiebre =P que extrae la información existente en la tabla SDFM_CIUD_ADES el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 68. 6. Se llena el campo de fecha de ingreso usando el store procedure SDFSPC_FECHA enviando el parámetro opción =A, el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PORGADEPOR.frm	Secuencia: Página 2 de 4
7. Dependiendo del tipo de persona que se escoja se ejecutan diferentes stores procedures: • En caso de Asociación Nacional: 8. Se llena la lista de afiliados usando el store procedure SDFSPC_ORGANIZACIONES enviando el parámetro tip_cons =O que extrae la información existente en la tabla SDFM_ORGA_DEPO el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 78. • En caso de Asociación Provincial: 9. Se llena la lista de afiliados usando el store procedure SDFSPC_PAISAFILIACION enviando el parámetro tip_cons =P que extrae la información existente en la tabla SDFM_ORGA_DEPO el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 80. • En caso de Clubes: 10. Se llena la lista de afiliados usando el store procedure SDFSPC_PAISAFILIACION enviando el parámetro tip_cons =A que extrae la información existente en la tabla SDFM_ORGA_DEPO el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 80. 11. Se procede con el ingreso de la organización deportiva usando el store procedure SDFSPM_ORGANIZACIONES enviando el parámetro opción =I que extrae la información existente en la tabla SDFM_ORGA_DEPO el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 78. 2. Ingreso de Registro 1. En caso de que se escoja como tipo de documento R, se procederá presionar <enter> en el campo del código estando el combo vacío, se ejecuta el store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO que consulta en la tabla SEGP_PARA_METR el parámetro "sec_organ", que contiene la secuencia con que se grabará el registro.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PORGADEPOR.frm	Secuencia: Página 3 de 4
2. Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_ORGANIZACIONES enviando el parámetro bandera =I grabando el registro en la tabla SDFM_ORGA_DEPO. Ver sección "Explicación de stores" página 78. 3. Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_ORGANIZACIONES enviando el parámetro bandera =I grabando el registro en la tabla SDFM_AFIL_ORGA. Ver sección "Explicación de stores" página 78. • En caso de Asociación Nacional: 4. Se llena la lista de afiliados usando el store procedure SDFSPC_ORGANIZACIONES enviando el parámetro tip_cons =O que extrae la información existente en la tabla SDFM_ORGA_DEPO el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 78. • En caso de Asociación Provincial: 5. Se llena la lista de afiliados usando el store procedure SDFSPC_PAISAFILIACION enviando el parámetro tip_cons =P que extrae la información existente en la tabla SDFM_ORGA_DEPO el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 80. 6. Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_ORGANIZACIONES enviando el parámetro bandera =I grabando el registro en la tabla SDFM_ORGA_DEPO. Ver sección "Explicación de stores" página 78. 7. Así mismo se usa el siguiente store procedure para grabar las afiliaciones SDFSPM_ORGANIZACIONES enviando el parámetro bandera =I grabando el registro en la tabla SDFM_ORGA_DEPO. Ver sección "Explicación de stores" página 78. 8. Así mismo para grabar las afiliaciones se usa el siguiente store procedure SDFSPM_AFILIACIONES enviando el parámetro opción =X, se lo ejecuta nuevamente pero con la opción =I grabando el registro en la tabla SDFM_AFIL_ORGA. Ver sección "Explicación de stores" página 79.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PORGADEPOR.frm	Secuencia: Página 4 de 4
3. Modificación de Registro 1. Al momento de modificar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPC_CABECERAORGANIZACION enviando el parámetro tip_cons =E que extrae la información existente en la tabla SDFM_ORGA_DEPO el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 79. 2. Así mismo se usa el siguiente store procedure para obtener las afiliaciones SDFSPC_ORGANIZACIONES enviando el parámetro tip_cons =L que extrae la información existente en la tabla SDFM_AFIL_ORGA el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 78. 3. Así mismo para grabar las afiliaciones se usa el siguiente store procedure SDFSPM_AFILIACIONES enviando el parámetro opción =X, se lo ejecuta nuevamente pero con la opción =I grabando el registro en la tabla SDFM_AFIL_ORGA. Ver sección "Explicación de stores" página 79. 4. Eliminación de Registro 1. Se ejecutan los Pasos 1 y 2 de la modificación de registros. 2. Antes de eliminar el registro se verifica que no tenga organizaciones deportivas afiliadas a esta, esto ocurre al ejecutar el store procedure SDFSPC_CABECERAORGANIZACION enviando el parámetro tip_cons =A, el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 79. 3. Al momento de eliminar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_ORGANIZACIONES enviando el parámetro bandera =E cambiando el estado del registro de "activo" a "eliminado" en la tabla SDFM_ORGA_DEPO. Ver sección "Explicación de stores" página 78.	
Observaciones:	

9.14. ESTADIOS

9.14.1. IPO de Estadios

SIFE- F- MÓDULO DE REGISTRO		Página 1 de 1	
VERSIÓN 1.0		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización: 01/01/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_PRESTADIOS.frm		Menú: Mnu_Esta_Dios	
Se encarga de registrar los estadios que maneja el sistema deportivo.			
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS			
ENTRADA	PROCESO	SALIDA	
Información digitada SDFM_PAIS_MUND SDFM_CIUDE_ADES SDFM_ORGA_DEPO	SDF_PRESTADIOS	SDFM_ESTA_DIOS SDFT_INSP_ESTA	
Observaciones:			

9.14.2. Narrativas de Estadíos

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PRESTADIOS.frm	Secuencia: Página 1 de 3
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Se extrae el país donde está localizado el sistema, por medio del store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO enviando el parámetro tip_parame =N. 2. Se llena el campo de países usando el store procedure SDFSPC_CONSULTAPAISES enviando los parámetros tipo =G y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_PAIS_MUND el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 74. 3. Se llena el campo de provincia usando el store procedure SDFSPC_CONSULTAPROVINCIA enviando los parámetros tipo =G y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_PROV_ESTA el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 75. 4. Se llena el campo de ciudad usando el store procedure SDFSPC_CONSULTACIUDAD enviando los parámetros tipo =G, activo =T y quiebre =P que extrae la información existente en la tabla SDFM_CIUD_ADES el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 68. 5. Se llena el campo de fecha de ingreso usando el store procedure SDFSPC_FECHA enviando el parámetro opción =A, el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. 6. Se llena la lista de asociaciones usando el store procedure SDFSPC_PAISAFILIACION enviando el parámetro tip_cons =A que extrae la información existente en la tabla SDFM_ORGA_DEPO el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 80.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PRESTADIOS.frm	Secuencia: Página 2 de 3
7. Se llena la lista de asociaciones usando el store procedure SDFSPC_PAISAFILIACION enviando el parámetro tip_cons =S o tip_cons =T cuando no corresponde al país de la localidad, que extrae la información existente en la tabla SDFM_ORGA_DEPO el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 80. 2. Ingreso de Registro 1. Al presionar <enter> en el campo del código estando el combo vacío, se ejecuta el store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO que consulta en la tabla SEGP_PARA_METR el parámetro "sec_estadi", que contiene la secuencia con que se grabará el registro. 2. Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_ESTADIOS enviando el parámetro bandera =I grabando el registro en la tabla SDFM_ESTA_DIOS. Ver sección "Explicación de stores" página 67. 3. Así mismo para grabar las afiliaciones se usa el siguiente store procedure SDFSPM_INFORMES enviando el parámetro opción =X, se lo ejecuta nuevamente pero con la opción =I grabando el registro en la tabla SDFM_INSP_ESTA. Ver sección "Explicación de stores" página 68. 3. Modificación de Registro 1. Al momento de modificar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPC_ESTADIOS enviando el parámetro tip_cons =S que extrae la información existente en la tabla SDFM_ESTA_DIOS el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. 2. Así mismo se usa el siguiente store procedure para obtener los informes SDFSPC_ESTADIOS enviando el parámetro tip_cons =I que extrae la información existente en la tabla SDFT_INFO_ESTA el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PRESTADIOS.frm	Secuencia: Página 3 de 3
3. Al momento de modificar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_ESTADIOS enviando el parámetro bandera =M grabando el registro en la tabla SDFM_ESTA_DIOS. Ver sección "Explicación de stores" página 77. 4. Así mismo para modificar las afiliaciones se usa el siguiente store procedure SDFSPM_INFORMES enviando el parámetro opción =X, se lo ejecuta nuevamente pero con la opción =I grabando el registro en la tabla SDFM_INSP_ESTA. Ver sección "Explicación de stores" página 77. 4. Eliminación de Registro 1. Se ejecutan los Pasos 1 y 2 de la modificación de registros. 2. Al momento de eliminar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_ESTADIOS enviando el parámetro bandera =E cambiando el estado del registro de "activo" a "eliminado" en la tabla SDFM_ESTA_DIOS. Ver sección "Explicación de stores" página 77.	
Observaciones:	

9.15. RETIRO DE PERSONAL DE JUEGO

9.15.1. IPO de Retiro de Personal de Juego

SIFEF- MÓDULO DE REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1							
Fecha/Diseño: 01/01/1999		Fecha/Actualización: 01/01/1999							
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.							
Nombre del Archivo: SDF_PRETIRADOS.frm		Menú: Mnu_Reti_Juga							
Este proceso efectúa el Retiro Automático del Personal de Juego que no haya tenido actividad.									
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS									
<table border="1"><thead><tr><th>ENTRADA</th><th>PROCESO</th><th>SALIDA</th></tr></thead><tbody><tr><td> Información digitada SDFT_JUGA_INSC SDFT_ACTU_INTE SDFT_INFO_ARBI SDFT_INFO_INS1 SDFT_ACTA_JUEG </td><td> SDF_PRETIRADOS </td><td> SDFM_PERS_JUEG </td></tr></tbody></table>				ENTRADA	PROCESO	SALIDA	Información digitada SDFT_JUGA_INSC SDFT_ACTU_INTE SDFT_INFO_ARBI SDFT_INFO_INS1 SDFT_ACTA_JUEG	SDF_PRETIRADOS	SDFM_PERS_JUEG
ENTRADA	PROCESO	SALIDA							
Información digitada SDFT_JUGA_INSC SDFT_ACTU_INTE SDFT_INFO_ARBI SDFT_INFO_INS1 SDFT_ACTA_JUEG	SDF_PRETIRADOS	SDFM_PERS_JUEG							
Observaciones:									

9.15.2. Narrativas de Retiro de Personal de Juego

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PRETIRADOS.frm	Secuencia: Página 1 de 1
1. Carga del Formulario 1. Se extrae la fecha y la hora usando el store procedure SEGSPM_FECHAHORA. 2. Iniciar Proceso 1. Para iniciar el proceso se usa el siguiente store procedure SDFSPC_PERSONPROCESO enviando el parámetro tip_consul =A grabando el registro en la tabla SDFM_PERS_JUEG. Ver sección "Explicación de stores" página 81. 2. Luego lo ejecuto con los siguientes parámetro tip_consul =B, C, D y E. 3. Enseguida se usa el siguiente store procedure SDFSPM_MANTENIMIENTOPERSONALJUEGO enviando el parámetro bandera =S cambiando el estado del registro de "activo" a "eliminado" en la tabla SDFM_PERS_JUEG.	
Observaciones:	

9.16. CONSULTA DE PERSONAL DE JUEGO

9.16.1. IPO de Consulta de Personal de Juego

SIFEF- MÓDULO DE REGISTRO		Página 1 de 1							
VERSIÓN 1.0		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización: 01/01/1999						
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.							
Nombre del Archivo: SDF_CREGPERJUE.frm		Menú: Mnu Repo_Pers							
Esta consulta extrae información acerca de los tipos de persona que son registrados en el sistema.									
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS									
<table border="1"><thead><tr><th>ENTRADA</th><th>PROCESO</th><th>SALIDA</th></tr></thead><tbody><tr><td> Información digitada SDFM_TIPO_PERS SDFM_ORGA_DEPO SDFM_PAIS_MUND SDFM_PERS_JUEG </td><td> SDF_CREGPERJUE </td><td> Personal de Juego </td></tr></tbody></table>				ENTRADA	PROCESO	SALIDA	Información digitada SDFM_TIPO_PERS SDFM_ORGA_DEPO SDFM_PAIS_MUND SDFM_PERS_JUEG	SDF_CREGPERJUE	Personal de Juego
ENTRADA	PROCESO	SALIDA							
Información digitada SDFM_TIPO_PERS SDFM_ORGA_DEPO SDFM_PAIS_MUND SDFM_PERS_JUEG	SDF_CREGPERJUE	Personal de Juego							
Observaciones:									

9.16.2. Narrativas de Consulta de Personal de Juego

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_CREGPERJUE.frm	Secuencia: Página 1 de 1
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Se extrae la fecha y la hora usando el store procedure SEGSPM_FECHAHORA. 2. Se llena la lista de Tipo de Personas usando el store procedure SDFSPC_TIPOPERSONAS enviando el parámetro tip_cons =R que extrae la información existente en la tabla SDFM_TIPO_PERS el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 76. 3. Se llena la lista de clubes, de asociaciones o empresas utilizando el store SDFSPC_ORGANIZACIONES usando el parámetro tip_cons =O ó por el store SDFSPC_PAISAFILIACION ya sea por el parámetro tenga tip_cons =P, B, D, A ó O. 4. Se llena el campo de países usando el store procedure SDFSPC_CONSULTAPAISES enviando los parámetros tipo =G y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_PAIS_MUND el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 74. 2. Ejecución de la Consulta 1. Al momento de dar clic en el botón mostrar (cmd_mostrar) se visualizará el reporte (sdf_cpersonal01) donde se muestra todos los personales de juego que estuvieron de acuerdo a la selección que se le haya establecido. 2. Antes de presentar el reporte se llama al procedimiento "PG_RegisterDataSource" que permite registrar el ODBC a trabajar.	
Observaciones:	

9.17. CONSULTA DE TRANSFERENCIAS

9.17.1. IPO de Consulta de Transferencias

SIFE- F- MÓDULO DE REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1							
Fecha/Diseño: 01/01/1999		Fecha/Actualización: 01/01/1999							
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.							
Nombre del Archivo: SDF_CTRANSFERE.frm		Menú: Mnu_Repo_Tran							
Esta consulta extrae información sobre transferencias que tenga el personal de juego.									
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS									
<table border="1"><thead><tr><th>ENTRADA</th><th>PROCESO</th><th>SALIDA</th></tr></thead><tbody><tr><td> Información digitada SDFM_TIPO_PERS SDFM_TRAN_PERS SDFM_ORGA_DEPO SDFM_AFIL_ORGA SDFM_PERS_JUEG </td><td> SDF_CTRANSFERE </td><td> Transferencias </td></tr></tbody></table>				ENTRADA	PROCESO	SALIDA	Información digitada SDFM_TIPO_PERS SDFM_TRAN_PERS SDFM_ORGA_DEPO SDFM_AFIL_ORGA SDFM_PERS_JUEG	SDF_CTRANSFERE	Transferencias
ENTRADA	PROCESO	SALIDA							
Información digitada SDFM_TIPO_PERS SDFM_TRAN_PERS SDFM_ORGA_DEPO SDFM_AFIL_ORGA SDFM_PERS_JUEG	SDF_CTRANSFERE	Transferencias							
Observaciones:									

9.17.2. Narrativas de Consulta de Transferencias

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_CTRANSFERE.frm	Secuencia: Página 1 de 1
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Se extrae la fecha y la hora usando el store procedure SEGSPM_FECHAHORA. 2. Se llena la lista de Tipo de Personas usando el store procedure SDFSPC_TIPOPERSONAS enviando el parámetro tip_cons =C que extrae la información existente en la tabla SDFM_TIPO_PERS el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 76. 2. Ejecución de la Consulta 1. Al momento de dar clic en el botón mostrar (cmd_mostrar) se visualizará el reporte (sdf_ctransfere01) o (sdf_ctransfere02) dependiendo el tipo escogido donde se muestra todas las transferencias que estuvieron de acuerdo a la selección que se le haya establecido. 2. Antes de presentar el reporte se llama al procedimiento "PG_RegisterDataSource" que permite registrar el ODBC a trabajar.	
Observaciones:	

9.18. CONSULTA DE ORGANIZACIONES DEPORTIVAS

9.18.1. IPO de Consulta de Organizaciones Deportivas

SIFE- F- MÓDULO DE REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1							
		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización: 01/01/1999						
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.							
Nombre del Archivo: SDF_CORGANIZAC.frm		Menú: Mnu Repo_Orga							
Esta consulta extrae información sobre los clubes afiliados a asociaciones seleccionadas.									
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS									
<table border="1"><thead><tr><th>ENTRADA</th><th>PROCESO</th><th>SALIDA</th></tr></thead><tbody><tr><td> Información digitada SDFM_CATE_GORI SDFM_PAIS_MUND SDFM_ORGA_DEPO </td><td> SDF_CORGANIZAC </td><td> Organizaciones Deportivas </td></tr></tbody></table>				ENTRADA	PROCESO	SALIDA	Información digitada SDFM_CATE_GORI SDFM_PAIS_MUND SDFM_ORGA_DEPO	SDF_CORGANIZAC	Organizaciones Deportivas
ENTRADA	PROCESO	SALIDA							
Información digitada SDFM_CATE_GORI SDFM_PAIS_MUND SDFM_ORGA_DEPO	SDF_CORGANIZAC	Organizaciones Deportivas							
Observaciones:									

9.18.2. Narrativas de Consulta de Organizaciones Deportivas

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_CORGANIZAC.frm	Secuencia: Página 1 de 1
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Se extrae la fecha y la hora usando el store procedure SEGSPM_FECHAHORA. 2. Se llena la lista de categoría usando el store procedure SDFSPC_CATEGORIA enviando el parámetro opción =W que extrae la información existente en la tabla SDFM_CATE_GORI el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. 3. Se llena el campo de países usando el store procedure SDFSPC_CONSULTAPAISES enviando los parámetros tipo =G y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_PAIS_MUND el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 74. 4. Se llena la lista de asociaciones utilizando el store SDFSPC_PAISAFILIACION ya sea por el parámetro tenga tip_cons =A. 3. Ejecución de la Consulta 1. Al momento de dar clic en el botón mostrar (cmd_mostrar) se visualizará el reporte (sdf_corganizac01) que muestra todos los clubes que estuvieron de acuerdo a la selección que se le haya establecido. 2. Antes de presentar el reporte se llama al procedimiento "PG_RegisterDataSource" que permite registrar el ODBC a trabajar.	
Observaciones:	

9.19. CONSULTA DE ESTADIOS

9.19.1. IPO de Consulta de Estadios

SIFE- F- MÓDULO DE REGISTRO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1							
		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización: 01/01/1999						
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autor: Fausto Pazmiño M.							
Nombre del Archivo: SDF_CINSPESTAD.frm		Menú: Mnu Repo Esta							
Esta consulta extrae la información sobre los estadios junto con los informes que son registrados en el sistema.									
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS									
<table border="1"><thead><tr><th>ENTRADA</th><th>PROCESO</th><th>SALIDA</th></tr></thead><tbody><tr><td> Información digitada SDFM_ESTA_DIOS SDFM_INSP_ESTA SDFM_ORGA_DEPO SDFM_PAIS_MUND </td><td> SDF_CINSPESTAD </td><td> Estadios </td></tr></tbody></table>				ENTRADA	PROCESO	SALIDA	Información digitada SDFM_ESTA_DIOS SDFM_INSP_ESTA SDFM_ORGA_DEPO SDFM_PAIS_MUND	SDF_CINSPESTAD	Estadios
ENTRADA	PROCESO	SALIDA							
Información digitada SDFM_ESTA_DIOS SDFM_INSP_ESTA SDFM_ORGA_DEPO SDFM_PAIS_MUND	SDF_CINSPESTAD	Estadios							
Observaciones:									

9.19.2. Narrativas de Consulta de Estadios

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_CINSPESTAD.frm	Secuencia: Página 1 de 1
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Se extrae la fecha y la hora usando el store procedure SEGSPM_FECHAHORA. 2. Se llena el campo de países usando el store procedure SDFSPC_CONSULTAPAISES enviando los parámetros tipo =G y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_PAIS_MUND el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 74. 3. Se llena la lista de asociaciones utilizando el store SDFSPC_PAISAFILIACION ya sea por el parámetro tenga tip_cons =A. 4. Ejecución de la Consulta 1. Al momento de dar clic en el botón mostrar (cmd_mostrar) se visualizará el reporte (sdf_cinfoestad01) los estadios con sus informes que estuvieron de acuerdo a la selección que se le haya establecido. 2. Antes de presentar el reporte se llama al procedimiento "PG_RegisterDataSource" que permite registrar el ODBC a trabajar.	
Observaciones:	

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES**SDFSPM_MANTENIMIENTOIDIOMAS**

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFM_IDIO_MUND, por determinada tarea. Si la tarea es:

- **"I"** se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra "S" y si ocurrió algún error manda "N".
- **"M"** se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra "S" y si ocurrió algún error manda "N".
- **"E"** se especifica que se quiere eliminar un registro, después de efectuar la eliminación, si todo está correcto da la letra "W" y si ocurrió algún error manda "T".

SDFSPM_MANTENIMIENTOPAISES

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFM_PAIS_MUND, por determinada tarea. Si la tarea es:

- **"I"** se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra "S" y si ocurrió algún error manda "N".
- **"M"** se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra "S" y si ocurrió algún error manda "N".
- **"E"** se especifica que se quiere eliminar un registro, después de efectuar la eliminación, si todo está correcto da la letra "S" y si ocurrió algún error manda "N".

SDFSPM_MANTENIMIENTOPROVIN

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFM_PROV_ESTA, por determinada tarea. Si la tarea es:

- **"I"** se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra "S" y si ocurrió algún error manda "N".

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

- **“M”** se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- **“E”** se especifica que se quiere eliminar un registro, después de efectuar la eliminación, si todo está correcto da la letra “W” y si ocurrió algún error manda “T”.

SDFSPC_CONSULTAIDIOMAS

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_IDIO_MUND por determinada tarea. Si el parámetro tipo y activo tienen el siguiente criterio:

- **“G”, “T”** permite consultar todos los idiomas ordenados por la descripción.
- **“G”, “O”** permite consultar todos los idiomas ordenados por el idioma.
- **“G”, “A”** permite consultar todos los idiomas activos ordenados por el idioma.
- **“D”, “T”** permite una consulta de un idioma específico.
- **“D”, “A”** permite una consulta de un idioma activo específico.

SDFSPM_MANTENIMIENTOCIUDAD

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFM_CIUD_MUND, por determinada tarea. Si la tarea es:

- **“I”** se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- **“M”** se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- **“E”** se especifica que se quiere eliminar un registro, después de efectuar la eliminación, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES**SDFSPC_ACTUACIONESINTERNACIONALES**

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFT_CAMB_CATE y SDFT_ACTU_INTE, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “L” permite consultar todas los cambios de categorías pertenecientes a un club específico.
- “W” permite consultar todas las actuaciones internacionales pertenecientes a un personal de juego específico.

SDFSPC_CLUBES

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFT_EQUI_INSC, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “C” permite consultar los equipos inscritos a un campeonato específico.

SDFSPC_GRUPOSCAMPEONATO

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFT_CAMP_ETAP, SDFT_EQUI_INSC, SDFR_GRUP_EQUI, SDFT_CAMP_GRUP, SDFT_CAMP_FECH y SDFT_CAMP_PART, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “G” permite consultar todos los equipos que están designados a grupos.
- “F” permite consultar todos los equipos que están designados a un grupo específico.
- “P” permite consultar todos los partidos correspondientes a una fecha del campeonato.
- “V” permite consultar todos los partidos en caso de que se desee ingresar los registros, la consulta es correspondiente a una fecha del campeonato con la variedad que extrae el código del club visitante más el código del equipo local para verificar que no se repita el partido en la etapa pero si en caso de que sea de ida y vuelta.
- “Y” permite consultar todos los partidos en caso de que se desee modificar los registros, la consulta es correspondiente a una fecha del campeonato con la variedad que extrae el código del club visitante más el código del equipo local para verificar que no se repita el partido en la etapa pero si en caso de que sea de ida y vuelta.

Observaciones:



DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES**SDFSPM_ACTUINTE**

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFT_ACTU_INTE, por determinada tarea. Si la tarea es:

- **"I"** se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra "S" y si ocurrió algún error manda "N".
- **"M"** se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra "S" y si ocurrió algún error manda "N".
- **"X"** se especifica que se quiere eliminar físicamente un registro, después de efectuar la eliminación, si todo está correcto da la letra "S" y si ocurrió algún error manda "N".

SDFSPM_CAMBIO

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFT_CAMB_CATE, por determinada tarea. Si la tarea es:

- **"I"** se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra "S" y si ocurrió algún error manda "N".
- **"M"** se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra "S" y si ocurrió algún error manda "N".
- **"X"** se especifica que se quiere eliminar físicamente un registro, después de efectuar la eliminación, si todo está correcto da la letra "W" y si ocurrió algún error manda "T".

SDFSPM_ESTADIOS

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFM_ESTA_DIOS, por determinada tarea. Si la tarea es:

- **"I"** se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra "S" y si ocurrió algún error manda "N".

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

- **“M”** se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- **“E”** se especifica que se quiere eliminar un registro, después de efectuar la eliminación, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.

SDFSPM_INFORMES

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFT_INSP_ESTA, por determinada tarea. Si la tarea es:

- **“I”** se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- **“M”** se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- **“X”** se especifica que se quiere eliminar físicamente un registro, después de efectuar la eliminación, si todo está correcto da la letra “W” y si ocurrió algún error manda “T”.

SDFSPC_REPORTESTADIO

Este Store Procedure consulta los registros de las tablas SDFM_ESTA_DIOS, SDFM_ORGA_DEPO, SDFM_PERS_JUEG y SDFT_INSP_ESTA, por determinada tarea. Si la tarea es:

- **“A”** permite consultar la información de los estadios dependiendo los criterios ingresados.

SDFSPC_CONSULTACIUDAD

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_CIUD_DADES por determinada tarea. Si el parámetro tipo, activo y quiebre tienen el siguiente criterio:

- **“G”, “A”, “P”** permite consultar todas las ciudades activas de un país específico.
- **“G”, “T”, “P”** permite consultar todas las ciudades de un país específico ordenados por el código de la ciudad.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

- “G”, “T”, “O” permite consultar todas las ciudades de un país específico ordenados por la descripción.
- “D”, “A”, “P” permite consultar una ciudad específica activa.
- “D”, “T”, “P” permite consultar una ciudad específica.
- “G”, “A”, “E” permite consultar las ciudades de una provincia específica activa.
- “G”, “T”, “E” permite consultar las ciudades de una provincia específica.
- “G”, “T”, “E” permite consultar las ciudades de una provincia específica.
- “D”, “A”, “E” permite consultar una ciudad de una provincia específica activa.
- “D”, “T”, “E” permite consultar una ciudad de una provincia específica.

SDFSPM_MANTENIMIENTO FAMILIARES

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFM_TIPO_FAMI, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “M” se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “E” se especifica que se quiere eliminar un registro, después de efectuar la eliminación, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.

Observaciones:



DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

SDFSPC_CONSULTAFAMILIARES

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_TIPO_FAMI por determinada tarea. Si el parámetro tipo y activo tienen el siguiente criterio:

- “G”, “T” permite consultar todos los tipos de familiares.
- “G”, “A” permite consultar todos los tipos de familiares que se encuentren activas.
- “D”, “T” permite consultar un tipo de familiar que se encuentre activo.
- “D”, “A” permite consultar un tipo de familiar que se encuentre activo.

SDFSPM_FUNCIONTIPOPERSONA

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFR_ESTA_FUNC, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “M” se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “E” se especifica que se quiere eliminar un registro, después de efectuar la eliminación, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “X” se especifica que se quiere eliminar físicamente un registro.

SDFSPC_CONSULTAZONAS

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_ZONA_CLIM, por determinada tarea. Si el parámetro tipo tiene los siguientes criterios:

- “G” consulta a todos las zonas climáticas.
- “D” consulta a una zona climática específica.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES**SDFSPPM_MANTENIMIENTOFUNCION**

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFM_FUNC_CION, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “M” se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “E” se especifica que se quiere eliminar un registro, después de efectuar la eliminación, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.

SDFSPPC_CONSULTAFUNCION

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_FUNC_CION por determinada tarea. Si el parámetro opción tiene el siguiente criterio:

- “C” permite consultar todas las funciones.
- “T” permite consultar una función específica.
- “P” permite consultar las funciones que están asignadas a un tipo de persona.

SDFSPPC_CONSULTAFUNCIONTIPOPERS

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_TIPO_PERS a los que se le pueda asignar una función

SDFSPPM_PROCESORETORNO

Este Store Procedure permite efectuar el retorno automático de un jugador SDFT_TRAN_PERS y por determinada tarea. Si se ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “W” y si ocurrió algún error manda “N”.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES
SDFSPM_IMAGENTIPOPERSONA Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFR_IMAG_TPER, por determinada tarea. Si la tarea es: ▪ “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”. ▪ “M” se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”. ▪ “E” se especifica que se quiere eliminar un registro, después de efectuar la eliminación, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”. ▪ “X” se especifica que se quiere eliminar físicamente un registro. SDFSPM_MANTENIMIENTOIMAGEN Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFM_IMAG_ENES, por determinada tarea. Si la tarea es: ▪ “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”. ▪ “M” se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”. ▪ “E” se especifica que se quiere eliminar un registro, después de efectuar la eliminación, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”. SDFSPC_CONSULTAIMAGENTIPOPERS Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_TIPO_PERS a los que se les pueda asignar una imagen.
Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES**SDFSPM_MANTENIMIENTOIMAGEN**

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFM_IMAG_ENES, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “M” se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “E” se especifica que se quiere eliminar un registro, después de efectuar la eliminación, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.

SDFSPC_CONSULTAIMAGENTIOPERS

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_TIPO_PERS a los que se le pueda asignar una función.

SDFSPC_CONSULTAIMAGEN

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_IMAG_ENES por determinada tarea. Si el parámetro opción tiene el siguiente criterio:

- “C” permite consultar todos los tipos de imágenes.
- “T” permite consultar un tipo de imagen específico.
- “P” permite consultar las funciones que están asignadas a un tipo de persona.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

SDFSPM_MANTENIMIENTOIMAGEN

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFM_IMAG_ENES, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “M” se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “E” se especifica que se quiere eliminar un registro, después de efectuar la eliminación, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.

SDFSPC_CONSULTAIMAGENTIOPERS

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_TIPO_PERS a los que se le pueda asignar una función.

SDFSPC_CONSULTAIMAGEN

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_IMAG_ENES por determinada tarea. Si el parámetro opción tiene el siguiente criterio:

- “C” permite consultar todos los tipos de imágenes.
- “T” permite consultar un tipo de imagen específico.
- “P” permite consultar las funciones que están asignadas a un tipo de persona.

SDFSPC_CONSULTAPAISES

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_PAIS_MUND por determinada tarea. Si el parámetro tipo y activo tienen el siguiente criterio:

- “G”, “A” permite consultar todos los países que se encuentren activos.
- “G”, “T” permite consultar todos los países.
- “G”, “P” permite consultar todos los países ordenados por la descripción.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

- “D”, “A” permite consultar un país específico que se encuentre activo.
- “D”, “T” permite consultar un país específico.

SDFSPM_SECUENCIAL

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_PROV_ESTA por determinada tarea. Si el parámetro bandera tiene el siguiente criterio:

- “P” extrae el número secuencial siguiente asignado a una provincia.
- “C” extrae el número secuencial siguiente asignado a una ciudad.
- “T” extrae el número secuencial siguiente asignado a una persona para una transferencia.

SDFSPC_CONSULTAPROVINCIA

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_IDIO_MUND por determinada tarea. Si el parámetro tipo y activo tienen el siguiente criterio:

- “G”, “A” permite consultar todas las provincias activas de un país específico.
- “G”, “T” permite consultar todas las provincias de un país específico.
- “G”, “Z” permite consultar todas las provincias de un país específico ordenados por la abreviatura de la provincia.
- “D”, “A” permite consultar una provincia activa específica.
- “D”, “T” permite consultar una provincia específica.

SDFSPM_MANTENIMIENTOTIPOPERSOAL

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFM_TIPO_PERS, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

- **"M"** se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra "S" y si ocurrió algún error manda "N".
- **"E"** se especifica que se quiere eliminar un registro, después de efectuar la eliminación, si todo está correcto da la letra "S" y si ocurrió algún error manda "N".

SDFSPC_TIPOPERSONAS

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_TIPO_PERS por determinada tarea. Si el parámetro tip_cons tiene el siguiente criterio:

- **"G"** permite consultar todas los tipos de persona ordenados por el código
- **"T"** permite consultar todas los tipos de persona que sean activos.
- **"L"** permite consultar todas los tipos de persona que sean del área deportiva ordenados por la descripción.
- **"A"** permite consultar un tipo de persona especifica que este activo.
- **"D"** permite consultar un tipo de persona especifica.
- **"S"** permite consultar un tipo de persona especifica que este activo y que sean sancionables.
- **"F"** permite consultar a los tipos de persona que tengan asignado el Marco de Jugador, Árbitro y Cuerpo Técnico.
- **"I"** permite consultar a los tipos de persona que pertenezcan a personal de juego y generados por el sistema.
- **"R"** permite consultar a los tipos de persona que pertenezcan a personal de juego.
- **"O"** permite consultar a los tipos de persona que pertenezcan a organizaciones deportivas.
- **"C"** permite consultar a los tipos de persona que puedan ser transferibles.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES**SDFSPC_ENCONTRARFRAME**

Este Store Procedure consulta el registro de la tabla SDFM_TIPO_PERS que determina que panel se le asigna al tipo de persona.

SDFSPM_MANTENIMIENTOTIPOTRANSF

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFM_IMAG_ENES, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “M” se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “E” se especifica que se quiere eliminar un registro, después de efectuar la eliminación, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.

SDFSPC_CONSULTATIPOTRANSFERENCIA

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_TIPO_TRAN por determinada tarea. Si el parámetro tipo y activo tiene los siguientes criterios:

- “G”, “T” permite consultar todas los diferentes tipos de transferencias.
- “G”, “A” permite consultar todas los diferentes tipos de transferencias que sean activos.
- “D”, “T” permite realizar una consulta especifica de un tipo de transferencia.
- “D” “A” permite realizar una consulta especifica de un tipo de transferencia activo.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES**SDFSPM_ORGANIZACIONES**

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFM_ORGA_DEPO, por determinada tarea. Si la tarea es:

- **"I"** se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra "S" y si ocurrió algún error manda "N".
- **"M"** se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra "S" y si ocurrió algún error manda "N".
- **"E"** se especifica que se quiere eliminar un registro, después de efectuar la eliminación, si todo está correcto da la letra "S" y si ocurrió algún error manda "N".

SDFSPC_ORGANIZACIONES

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_ORGA_DEPO por determinada tarea. Si el parámetro tip_cons y tip_organización tiene los siguientes criterios:

- **"G", "C" o "P"** permite consultar las asociaciones provinciales de fútbol y clubes dependiendo el estado de profesional.
- **"T", "C"** permite consultar todos los clubes dependiendo del estado de profesional que se escoja.
- **"A", "C"** permite consultar todos los clubes.
- **"A", "A"** permite consultar las asociaciones nacionales y profesionales dependiendo el estado de asociación.
- **"G", "A"** permite consultar las asociaciones nacionales y profesionales dependiendo el estado de asociación y profesional.
- **"L"** permite consultar la organización a la que está afiliada una entidad.
- **"E", "P"** permite consultar la organización a la que está afiliada una entidad dependiendo el estado de profesional.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

- “E” “C” permite consultar la organización a la que está afiliada a clubes dependiendo el estado de profesional.
- “W” permite consultar las organizaciones, asociaciones nacionales, provinciales y clubes, profesionales de fútbol.
- “C” permite consultar clubes.
- “F” permite consultar los clubes, profesionales.
- “Q” permite consultar la organización dependiendo el código de persona que se escoja que tengan estado activo.
- “D” permite consultar una organización devolviendo el valor de prioridad de la categoría.
- “T” permite consultar las asociaciones nacionales y provinciales, dependiendo el estado de asociación y profesional que se escoja.
- “O” permite consultar todas las organizaciones.
- “*” permite consultar todas las organizaciones, asociaciones nacionales y provinciales.

SDFSPC_CABECERAORGANIZACION

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_ORGA_DEPO o de SDFM_AFIL_ORGA por determinada tarea. Si el parámetro tip_cons tiene el siguiente criterio:

- “E” permite devolver todos los datos referentes a una organización deportiva.
- “A” devuelve el número de afiliaciones que tenga una organización deportiva.

SDFS PM_AFILIACIONES

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFM_AFIL_ORGA, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “X”.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

- “X” se especifica que se quiere eliminar físicamente un registro.

SDFSPC_PAISAFILIACION

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_ORGA_DEPO y SDFM_PAIS_MUND por determinada tarea. Si el parámetro tip_cons tiene el siguiente criterio:

- “P” permite consultar las organizaciones deportivas de fútbol de un país y el tipo de persona específico.
- “A” permite consultar las asociaciones nacionales y provinciales de fútbol de un país específico.
- “T” permite consultar las asociaciones nacionales, provinciales y clubes de fútbol de un país específico y que sean profesionales.
- “S” permite consultar las asociaciones nacionales, provinciales y clubes de fútbol de un país específico y que sean profesionales, excepto la selección nacional.
- “N” permite consultar la asociación nacional de fútbol de un país específico.
- “L” permite consultar selección nacional de un país específico.
- “I” consulta el número de asociaciones nacionales de un país.
- “M” consulta el número de asociaciones nacionales de un país, excepto el que es consultado.
- “B” consulta las asociaciones nacionales, junto con las asociaciones provinciales de árbitros.
- “O” consulta todas las entidades diferentes a organizaciones deportivas de un país específico que estén activos.
- “D” consulta todas asociaciones nacionales, provinciales y clubes de un país específico que estén activos dependiendo el estado de profesional.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES
SDFSPC_PERSONPROCESO Este Store Procedure consulta los registros de las tablas SDFM_PERS_JUEG, SDFT_JUGA_INSC, SDFT_ACTU_INTE, SDFT_INFO_ARBI y SDFT_INFO_INS1 por determinada tarea. Si la tarea es: ▪ “A” Consulta a todo el Personal de Juego al que se le va aplicar el Retiro Automático. ▪ “B” Consulta los Jugadores, Cuerpo Técnico y Directivos a los que se le aplica el Retiro Automático. ▪ “C” Consulta a los Árbitros a los que se le aplica el Retiro Automático. ▪ “D” Consulta a los Inspectores de Juego a los que se le aplica el Retiro Automático. ▪ “E” Consulta a los Delegados de Control a los que se le aplica el Retiro Automático. SDFSPM_MANTENIMIENTO PERSONAL JUEGO Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFM_PERS_JUEG, por determinada tarea. Si la tarea es: ▪ “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”. ▪ “M” se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”. ▪ “E” se especifica que se quiere eliminar un registro, después de efectuar la eliminación, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”. ▪ “S” se especifica que se quiere el estado de situación del personal de juego, después de efectuar la modificación, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

- **“A”** se especifica que se quiere el estado de suspensión para el árbitro, después de efectuar la modificación, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.

SDFSPC_PERSONALJUEGO

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_PERS_JUEG por determinada tarea. Si el parámetro tip_cons tiene el siguiente criterio:

- **“W”** permite consultar al personal de juego dependiendo del tipo de persona.
- **“Y”** permite consultar al personal de juego que tengan estado de situación Federado dependiendo del tipo de persona.
- **“X”** permite consultar a los árbitros con sus respectivos datos, que tengan como estado activo.
- **“A”** permite consultar a los directivos que pertenezcan a una comisión y que tengan con estado activo.
- **“S”** permite consultar las asociaciones nacionales, provinciales y clubes de fútbol de un país específico y que sean profesionales, excepto la selección nacional.
- **“G”** permite consultar a los jugadores, cuerpo técnico o directivos con sus respectivos datos que estén habilitados.
- **“T”** permite consultar a todos los tipos de personas.
- **“D”** permite una consulta específica del personal de juego.
- **“H”** permite una consulta específica del directivo, con sus respectivos datos.
- **“Q”** permite una consulta específica del personal de juego, para saber el porcentaje de sanción.
- **“P”** trae a todo el personal de juego que tenga como código un pasaporte.
- **“C”** trae a todo el personal de juego que tenga como código una cédula.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

- “E” permite consultar por medio del nombre de la tabla y del código saber a que tipo de persona pertenece.
- “Z” consulta un personal de juego específico.
- “J” permite consultar a los directivos que pertenezcan a una comisión ordenados por el apellido y el nombre.
- “N” nos indica si la cédula está repetida por medio de un contador.
- “M” permite consultar las asociaciones nacionales, provinciales y clubes de fútbol de un país específico y que sean profesionales, excepto la selección nacional.
- “G” permite consultar a los jugadores, cuerpo técnico o directivos con sus respectivos datos que estén habilitadas.
- “T” permite consultar a todos los tipos de personas.
- “D” permite una consulta específica del personal de juego.
- “H” permite una consulta específica del directivo, con sus respectivos datos.
- “Q” permite una consulta específica del personal de juego, para saber el porcentaje de sanción.
- “P” trae a todo el personal de juego que tenga como código un pasaporte.
- “C” trae a todo el personal de juego que tenga como código una cédula.

SDFS_PC_REPORTPERSONAL

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_PERS_JUEG, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “A” permite consultar la información del personal de juego dependiendo los criterios ingresados.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES**SDFSPC_CIUADAPERTENECE**

Permite consultar el código de área de ciudad y del país a la que pertenece una organización deportiva.

SDFSPC_ORGANIZACIONESPAISES

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_PERS_JUEG, por determinada tarea. Si el parámetro tip_opción y tip_cons tienen los siguientes criterios:

- “G”, “U” permite consultar a las organizaciones deportivas que sean ingresadas como estilo otros.
- “G” consulta a todas las organizaciones, asociaciones nacionales, asociaciones provinciales y clubes.
- “P”, “U” permite consultar a las organizaciones deportivas que sean ingresadas como estilo otros, de un país específico.
- “P”, “Z” permite consultar a las organizaciones deportivas de fútbol que sean ingresadas como estilo otros, de un país específico.
- “C”, “U” permite consultar a las organizaciones deportivas que sean ingresadas como estilo otros, de un país específico, ordenadas por el tipo de persona y por la abreviatura.
- “C”, “Z” permite consultar a las organizaciones asociaciones nacionales, provinciales y clubes profesionales, de un país específico, ordenadas por el tipo de persona y por la abreviatura.

SDFSPC_CONSULTAINSTRUCCION

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_ESTA_CIVI, por determinada tarea. Si el parámetro tipo tiene los siguientes criterios:

- “G” consulta a todos los estados civiles.
- “D” consulta a un estado civil específico.

SDFSPC_FUNCIONPERSONAL

Este Store Procedure consulta el registro de la tabla SDFR_VARI_FUNC que extrae las funciones que puede tener la persona indicando cuales posee.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES**SDFS_PC_FUNCIONPERSONAL4**

Este Store Procedure consulta el registro de la tabla SDFR_VARI_FUNC que extrae las funciones que puede tener la persona indicando cuales posee dependiendo un tipo de persona.

SDFS_PC_FUNCIONPERSONAL3

Este Store Procedure consulta el registro de la tabla SDFR_VARI_FUNC que extrae las funciones que puede tener la persona de una transferencia específica.

SDFS_PC_FUNCIONHISTORICA

Este Store Procedure consulta el registro de la tabla SDFH_VARI_FUNC que extrae las funciones que puede tener la persona en caso que se haya mandado a de duración toda la información del módulo.

SDFS_PC_IDIOMASPERSONAL

Este Store Procedure consulta el registro de la tabla SDFR_PERS_IDIO que indica los idiomas relacionados a la persona.

SDFS_PC_CARGOSPERSONAL

Este Store Procedure consulta el registro de la tabla SDFR_DIRE_ORGA que indica los el último cargo que ocupa como directivo.

SDFS_PC_FAMILIARPERSONAS

Este Store Procedure consulta el registro de la tabla SDFR_PERS_FAMI que extrae los familiares que puede tener la persona indicando cuales posee.

SDFS_PC_CURSOSPERSONAS

Este Store Procedure consulta el registro de la tabla SDFM_CURS_OBTE que extrae los cursos que puede tener la persona indicando cuales posee.

SDFS_PC_DIRECCIONES

Este Store Procedure consulta el registro de la tabla SDFM_OTRA_DIRE que extrae las direcciones que puede tener la persona indicando cuales posee.

SDFS_PM_FUNCIONPERSONA

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFR_VARI_FUNC, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

- “X” se especifica que se quiere eliminar físicamente un registro. Si todo está correcto da la letra “S”.

SDFSPM_FUNCIONPERSONA

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFR_VARI_FUNC, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “M” se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “X” se especifica que se quiere eliminar físicamente un registro. Si todo está correcto da la letra “S”.

SDFSPM_DIRECCIONES

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFM_OTRA_DIRE, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “M” se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “X” se especifica que se quiere eliminar físicamente un registro. Si todo está correcto da la letra “S”.

SDFSPC_PASAPORTES

Este Store Procedure consulta el registro de la tabla SDFM_PASA_PORT indica los pasaportes que posee la persona.

SDFSPM_CURSOSOBTENIDOS

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFM_CURS_OBTE, por determinada tarea. Si la tarea es:

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

- “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “M” se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “X” se especifica que se quiere eliminar físicamente un registro. Si todo está correcto da la letra “S”.

SDFSPM_FAMILIARES

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFR_PERS_FAMI, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “M” se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “X” se especifica que se quiere eliminar físicamente un registro. Si todo está correcto da la letra “S”.

SDFSPM_FAMILIARES

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFR_PERS_IDIO, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “X” se especifica que se quiere eliminar físicamente un registro. Si todo está correcto da la letra “S”.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES
▪ “X” se especifica que se quiere eliminar físicamente un registro. Si todo está correcto da la letra “S”. SDFSPM_FUNCIONPERSONA Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFR_VARI_FUNC, por determinada tarea. Si la tarea es: ▪ “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”. ▪ “M” se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”. ▪ “X” se especifica que se quiere eliminar físicamente un registro. Si todo está correcto da la letra “S”. SDFSPM_DIRECCIONES Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFM_OTRA_DIRE, por determinada tarea. Si la tarea es: ▪ “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”. ▪ “M” se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”. ▪ “X” se especifica que se quiere eliminar físicamente un registro. Si todo está correcto da la letra “S”. SDFSPC_PASAPORTES Este Store Procedure consulta el registro de la tabla SDFM_PASA_PORT indica los pasaportes que posee la persona. SDFSPM_CURSOSOBTENIDOS Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFM_CURS_OBTE, por determinada tarea. Si la tarea es:
Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES**SDFSPM_IMAGENPERSONA**

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFR_IMAG_PERS, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “M” se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.

SDFSPM_HISTORIATIPO

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFH_HIST_TIPO, se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.

SDFSPM_CARGOSPERSONA

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFR_DIRE_ORGA, se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N” o “Y”.

SDFSPC_CABECERA

Este Store Procedure consulta el registro de la tabla SDFM_PERS_JUEG, presentando la información con respecto al personal de juego.

SDFSPC_CLUBDUEÑO

Este Store Procedure consulta los registros de las tablas SDFT_TRAN_PERS y SDFM_ORGA_DEPO por determinada tarea. Si el parámetro tip_cons tiene el siguiente criterio:

- “D” permite saber cual es dueño del pase del jugador.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES**SDFSPC_TRANSFERENCIAS**

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFT_TRAN_PERS y por determinada tarea. Si el parámetro bandera tiene el siguiente criterio:

- “T” permite consultar las transferencias pertenecientes a un jugador.
- “D” permite realizar una consulta específica de una transferencia.
- “E” indica si el personal de juego posee más de una transferencia.
- “P” trae las transferencias de los jugadores que tengan como última transferencia un préstamo a selección.
- “R” trae las transferencias de los jugadores que tengan como última transferencia un préstamo.
- “C” cuenta el número de transferencias cuyo código de transferencias sea mayor a 3.
- “F” Trae la última transferencia del personal de juego que sea diferente del préstamo a selección y retorno a Selección.
- “G” Trae la última transferencia del personal de juego que sea diferente del préstamo a selección y retorno a Selección, pero anteriormente hubo un préstamo.
- “H” Trae la última transferencia del personal de juego que sea diferente del préstamo a selección y retorno a Selección, pero anteriormente hubo un definitivo o similar.
- “I” Trae la última transferencia del personal de juego que sea préstamo a selección y retorno a Selección.

SDFSPC_REPORTTRANSFERENCIA

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_PERS_JUEG, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “A” permite consultar la información de las transferencias de un personal de juego dependiendo los criterios ingresados.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES**SDFSPM_TRANSFERENCIA**

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFM_OTRA_DIRE, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “M” se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “X” se especifica que se quiere eliminar físicamente un registro. Si todo está correcto da la letra “W”. En caso que sea la primera transferencia no permitirá efectuar la eliminación mostrando la letra “T”.

SDFSPM_IDIOMAPERSONA

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFR_PERS_IDIO, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “X”.
- “X” se especifica que se quiere eliminar físicamente un registro. Si todo está correcto da la letra “S”.

SDFSPM_PASAPORTES

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFM_PASA_PORT, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “M” se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “X” se especifica que se quiere eliminar físicamente un registro. Si todo está correcto da la letra “S”.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES**SDFSPM_ACTU_INTE**

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFT_ACTU_INTE, por determinada tarea. Si la tarea es:

- **"I"** se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra "S" y si ocurrió algún error manda "N".
- **"M"** se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo está correcto da la letra "S" y si ocurrió algún error manda "N".
- **"X"** se especifica que se quiere eliminar físicamente un registro, después de efectuar la eliminación, si todo está correcto da la letra "S" y si ocurrió algún error manda "N".

Observaciones:



CAPÍTULO 10

SEGURIDADES DEL SISTEMA



10. SEGURIDADES DEL SISTEMA

10.1. NIVELES DE SEGURIDAD DE ACCESO Y USO

La entrada a SIFEFE se realizará mediante una barra donde los Sistemas que han sido instalados en el Cliente, al momento de elegir el Sistema Deportivo se pedirá un Usuario y un Password (Clave de Acceso), también se elegirá con que Empresa va a trabajar.

Además, una vez dentro del Sistema según el Perfil de Usuario, tendrá acceso a todas o determinadas opciones del Sistema y se controlará todas las acciones hechas por el Usuario a través de una bitácora electrónica, dentro del mismo.

Los Perfiles de Usuario serán asignados según las funciones del mismo dentro de la Institución.

Nivel	Niveles de seguridad	Acceso o funciones
1	Administrador	Acceso total a las operaciones del Sistema, incluyendo: • Respaldo de datos. • Restauración de datos. • Creación de niveles de acceso. • Creación de Usuarios. • Actualización de parámetros del Sistema. • Depuración de Datos.
2	Secretaria y Auxiliares.	Los mantenimientos, ciertos procesos básicos de su trabajo diario y todas las Consultas/Reportes de la información que maneja el Sistema.

El administrador de la base de datos se encargará de realizar la depuración de los datos del Sistema Deportivo cada de tres años. La información existente en el período de tiempo indicado es esencial para el correcto desempeño de las transacciones diarias.

10.2. SEGURIDADES DE DATOS

Para asegurar los datos se hará con el Respaldo de toda la Base de Datos que será controlado por el DBMS.

10.1.1. Respaldo de la Base de Datos

Item a Evaluar	Explicación
Período en que se realiza el Respaldo	Todos los días.
Período en que se borran los Respaldos	No se borran.
Persona que lo realiza	Administrador de la Base de Datos.
Tipo de Respaldo	Toda la Base de Datos.
Tipo de Dispositivo	Tape Backup (Cintas de Respaldo).
Ubicación del Respaldo	Habitación segura a prueba de fuego.

10.3. RESTAURACIÓN

Este proceso se da cuando se ha perdido información y se desea recuperar la información respaldada. El Administrador de la Base de datos es la única persona autorizada para realizar este proceso.



CAPÍTULO 11

CARACTERÍSTICAS DE OPERACIÓN



11. CARACTERÍSTICAS DE OPERACIÓN

No.	Frecuencia	Operación	Empleado
1	Cuando es necesario.	Registros de los Mantenimientos según lo que indique el reglamento de la Federación Ecuatoriana de Fútbol.	Secretaria.
2	Cuando es necesario.	Retiro de Personal de Juego.	Secretaria.
3	Cada semana.	Registro de la Actuaciones Internacionales de los Jugadores.	Secretaria.