

T
654.
MUNIC
V.2.

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN

TESIS DE GRADO

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
ANALISTA DE SISTEMAS**

TEMA:

**SISTEMA CONTABLE DE NEGOCIOS - SICONE
MANUAL DE USUARIO**

AUTOR:

MARÍA LUISA MUNIZAGA SORIA

DIRECTOR:

ANL. JORGE LOMBEIDA CHÁVEZ

AÑO

2000

AGRADECIMIENTO

Primeramente agradezco a Dios Todopoderoso por todas las bendiciones que en cada momento de mi vida me brinda encendiendo siempre en mí una luz de fe y esperanza, dándome fuerzas para alcanzar mis metas.

Agradezco además a todo el personal de **Comercial León S.A.** quienes nos dieron su colaboración y apoyo, dándonos así la oportunidad para la realización de este proyecto; así como al **Anl. Jorge Lombeida** quien con su valiosa colaboración como Directo de Tesis ayudó intensamente para la elaboración del mismo.

María Luisa Munizaga Soria

DEDICATORIA

Este éxito alcanzado lo dedico a mis padres **Beatriz Soria** y **José Munizaga** impulsores de mis logros y metas, a mis hermanos por todo el apoyo brindado durante los años de estudio que cursé en ésta Facultad.

A todos los amigos que me brindaron su amistad en el transcurso de mis preparación como profesional y muy en especial a aquellos que desinteresadamente aportaron con un granito de arena para la elaboración del presente trabajo.

María Luisa Munizaga Soria

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestos en ésta Tesis de Grado me corresponden exclusivamente, y el patrimonio intelectual de la misma al ***PROTCOM (Programa de Tecnología en Computación)*** de la ***ESPOL (Escuela Superior Politécnica del Litoral)***

FIRMA DEL DIRECTOR DE TESIS

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized initial 'J' followed by a series of loops and a horizontal line extending to the right.

ANL. Jorge Lombeida Chávez

FIRMA DEL AUTOR



María Luisa Munizaga Soria



TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN.....	1-1
1.1. Objetivos.....	1-1
1.1.1. Del Sistema.....	1-1
1.1.2. Del Manual.....	1-1
1.2. Dirigido A.....	1-3
1.3. Organización del Manual.....	1-4
1.4. ¿Cómo utilizar el Manual?	1-6
1.4.1. Convenciones Tipográficas.....	1-6
1.4.1.1. Convenciones de Formatos de Texto.....	1-6
1.4.1.2. Convenciones del Mouse.....	1-7
1.4.1.3. Convenciones del Teclado.....	1-7
1.4.1.4. Soporte Técnico.....	1-8
1.4.2. Información Impresa Relacionada.....	1-8

CAPÍTULO 2

2. EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA.....	2-1
2.1. Interfaz de Windows.....	2-1
2.1.1. Pantalla de Windows 95 - 98.....	2-2
2.1.2. El Botón Inicio y la Barra de Tareas.....	2-3
2.1.3. Iniciar el Trabajo con el Menú Inicio.....	2-4
2.1.4. Formatos del Cursor.....	2-5
2.1.5. Elementos Principales de una Ventana Windows.....	2-6
2.1.6. Título de la Ventana.....	2-6
2.1.7. Cambiando el tamaño de las ventanas.....	2-6
2.2. Uso de Cuadros de Diálogo.....	2-9
2.2.1. Mensajes de Windows.....	2-11
2.3. Buscar rápidamente un Archivo o Carpeta.....	2-12
2.4. Examinar con el explorador de Windows.....	2-12
2.5. Mantenimiento de su PC.....	2-13
2.5.1. Copia de Seguridad de Archivos.....	2-13

2.5.2. Detectando y Reparando errores en disco.....	2-14
2.5.3. Acelerando el disco duro.....	2-15

CAPÍTULO 3

3. CARACTERÍSTICAS DEL MÓDULO DE CUENTAS POR PAGAR..	3-1
3.1. Descripción del Módulo.....	3-2
3.1.1. Menú de Mantenimiento.....	3-2
3.1.2. Menú de Procesos.....	3-2
3.1.3. Menú de Reportes.....	3-3
3.2. Requerimientos del Sistema.....	3-5
3.2.1. Descripción del Hardware.....	3-5
3.2.2. Descripción del Software.....	3-5

CAPÍTULO 4

4. INSTALACIÓN DEL SISTEMA.....	4-1
4.1. Requerimientos previos a la instalación.....	4-1
4.2. Proceso de Instalación.....	4-1

CAPÍTULO 5

5. ARRANQUE DEL SISTEMA CONTABLE DE NEGOCIOS - SICONE	5-1
5.1. Encender el Computador.....	5-1

CAPÍTULO 6

6. ARRANQUE DEL SISTEMA SICONE.....	6-1
6.1. Pantalla Principal del Sistema SICONE.....	6-1
6.1.1. Barra de Menú.....	6-1
6.1.2. Barra de Estado.....	6-2
6.2. Pantallas Secundarias del Sistema.....	6-3
6.2.1. Botones de las Pantallas.....	6-3
6.3. ¿Cómo buscar un Registro?.....	6-5
6.3.1. Búsqueda por Código.....	6-5
6.3.2. Búsqueda por Nombre o Descripción.....	6-5

6.4. Estándares del Sistema.....	6-6
6.4.1. ¿Cómo se ingresa una fecha?	6-6
6.4.2. Otros controles del Sistema.....	6-6

CAPÍTULO 7

7. MÓDULO DE CUENTAS POR PAGAR.....	7-1
7.1. Menú de Mantenimiento.....	7-1
7.1.1. Artículos.....	7-1
7.1.2. Proveedores.....	7-4
7.1.3. Definición de Transacciones.....	7-7
7.2. Menú de Procesos.....	7-11
7.2.1. Compras.....	7-11
7.2.2. Procesar.....	7-14
7.2.3. Reprocesar.....	7-15
7.2.4 Transferencia de Saldos.....	7-16
7.2.5. Recáldulo de Saldos.....	7-17
7.2.6. Fin del Ejecicio.....	7-18
7.3. Menú de Reportes.....	7-20
7.3.1. Catálogo de Proveedores.....	7-20
7.3.2. Diario General.....	7-20
7.3.3. Consulta.....	7-21
7.3.4 Estado de Cuenta.....	7-22
7.3.5. Producto.....	7-23
7.3.6. Saldo por Cuenta.....	7-23
7.3.7. Vencimientos.....	7-24
7.3.8. Saldos Mensuales.....	7-25

ANEXO A

A. Reconocimiento de las Partes del Hardware.....	A-1
A.1. Conociendo la Computadora.....	A-1
A.2. Unidades de Entrada.....	A-2
A.2.1. El Teclado.....	A-2
A.2.2. Uso del Mouse.....	A-5

A.3. Unidad de Proceso.....	A-7
A.3.1. Unidad de Memoria Auxiliar.....	A-7
A.4. Unidad de Salida.....	A-8

ANEXO B

B. Reportes Reales.....

ANEXO C

C. Glosario de Términos Técnicos..... C-1

Letra A.....	C-1
Letra B.....	C-3
Letra C.....	C-5
Letra D.....	C-7
Letra E.....	C-8
Letra F.....	C-9
Letra G.....	C-9
Letra H.....	C-9
Letra I.....	C-10
Letra K.....	C-10
Letra L.....	C-10
Letra M.....	C-11
Letra P.....	C-11
Letra R.....	C-12
Letra S.....	C-12
Letra T.....	C-13
Letra U.....	C-13
Letra W.....	C-13

INDICE DE TABLAS

CAPÍTULO 1

Tabla 1.1. Convenciones de Formato de Texto.....	6
Tabla 1.2. Convenciones del Mouse.....	7
Tabla 1.3. Convenciones del Teclado.....	7

CAPITULO 2

Tabla 2.1. Iconos principales del escritorio de Windows.....	3
Tabla 2.2. Iniciar el trabajo con el menú Inicio.....	4
Tabla 2.3. Formatos del Cursor.....	5
Tabla 2.4. Cambiar el tamaño de una ventana.....	7
Tabla 2.5. Cursores para cambio de tamaño.....	8
Tabla 2.6. Cuadro de Diálogo.....	10
Tabla 2.7. Teclas de acceso directo del Explorador de Windows.....	13

CAPITULO 6

Tabla 6.1. Elementos de la Barra de Menú.....	2
Tabla 6.2. Elementos de la Barra de Estado.....	2
Tabla 6.3. Botones de las Pantallas Secundarias del Sistema.....	4
Tabla 6.4. Búsqueda de un Registro. Por código.....	5
Tabla 6.5. Búsqueda por Nombre o Descripción.....	5
Tabla 6.6. Otros controles del Sistema.....	6

ANEXO A

Tabla A.1. Componentes de una Computadora.....	1
Tabla A.2. Teclas de Movimiento.....	3
Tabla A.3. Teclas Especiales.....	4
Tabla A.4. Acciones del Mouse.....	5
Tabla A.5. Punteros del Mouse.....	6
Tabla A.6. Unidades de Almacenamiento.....	7
Tabla A.7. Unidades de Salida.....	8

INDICE DE FIGURAS

CAPITULO 2

Figura 2.1. Pantalla del Escritorio de Windows.....	1
Figura 2.2. Pantalla de Ayuda de Windows.....	2
Figura 2.3. Botón de Inicio y barra de tareas.....	3
Figura 2.4. Elementos principales de una ventana Windows.....	6
Figura 2.5. Cambiar el tamaño de una ventana. Otra forma.....	7
Figura 2.6. Cuadro de Texto.....	9
Figura 2.7. Cuadrícula.....	9
Figura 2.8. Botón de Texto.....	9
Figura 2.9. Botón de Gráfico.....	9
Figura 2.10. Pines.....	9
Figura 2.11. Cuadro Combinado.....	9
Figura 2.12. Cuadro de Edición.....	10
Figura 2.13. Cuadro de Selección.....	10
Figura 2.14. Cuadro de Verificación.....	10
Figura 2.15. Cuadro de Lista.....	10
Figura 2.16. Mensaje de Error.....	11
Figura 2.17. Mensaje de Confirmación.....	11
Figura 2.18. Mensaje de Advertencia.....	11
Figura 2.19. Mensaje de Información.....	11
Figura 2.20. Buscando archivos o carpetas.....	12
Figura 2.21. Explorador de Windows.....	13
Figura 2.22. Copia de Seguridad.....	14
Figura 2.23. Respaldo de Archivos.....	14
Figura 2.24. Verificando errores del disco.....	15
Figura 2.25. Defragmentador de Disco.....	15

CAPITULO 4

Figura 4.1. Instalación del Sistema SICONE. Paso 1.....	2
Figura 4.2. Elementos de la Barra de Estado.....	2
Figura 4.3. Botones de las Pantallas Secundarias del Sistema.....	4

Figura 4.4. Búsqueda de un Registro. Por código.....	5
Figura 4.5. Búsqueda por Nombre o Descripción.....	5
Figura 4.6. Otros controles del Sistema.....	6

CAPITULO 6

Figura 6.1. Menú Principal de Cuentas por Pagar.....	1
Figura 6.2. Barra de Menú.....	1
Figura 6.3. Barra de Estado.....	2
Figura 6.4. Caja de Texto.....	6
Figura 6.5. Cuadrícula.....	6
Figura 6.6. Cuadro de Lista.....	6

CAPITULO 7

Figura 7.1. Pantalla de Adición de Artículos.....	1
Figura 7.2. Pantalla de Modificación de Artículos.....	2
Figura 7.3. Pantalla de Eliminación de Artículos.....	2
Figura 7.4. Pantalla de Impresión de Artículos.....	3
Figura 7.5. Mensaje de Error Producto Existente.....	3
Figura 7.6. Mensaje de Error por Cuenta Contable.....	3
Figura 7.7. Mensaje de Error por Cuenta de Mayor.....	3
Figura 7.8. Mensaje de Confirmación de Eliminación.....	4
Figura 7.9. Pantalla de Adición de Proveedor.....	5
Figura 7.10. Pantalla de Modificación de Proveedor.....	5
Figura 7.11. Pantalla de Eliminación de Proveedor.....	6
Figura 7.12. Pantalla de Impresión de Proveedor.....	6
Figura 7.13. Mensaje de Error Proveedor Existente.....	7
Figura 7.14. Mensaje de Error de Cuenta Contable.....	7
Figura 7.15. Mensaje de Error por Cuenta de Mayor.....	7
Figura 7.16. Mensaje de Confirmación de Eliminación.....	7
Figura 7.17. Pantalla de Adición de Transacciones.....	8
Figura 7.18. Pantalla de Modificación de Transacción.....	9
Figura 7.19. Pantalla de Eliminación de Transacción.....	9

Figura 7.20. Pantalla de Impresión de Transacción.....	10
Figura 7.21. Pantalla de Adición de Compras (Factura o Devolución).....	12
Figura 7.22. Pantalla de Modificación de Compras (Factura o Devolución).....	12
Figura 7.23. Pantalla de Eliminación de Compras (Factura o Devolución).....	13
Figura 7.24. Pantalla de Impresión de Compras (Factura o Devolución).....	13
Figura 7.25. Mensaje de Error por Producto Inexistente.....	14
Figura 7.26. Mensaje de Error por Proveedor Inexistente.....	14
Figura 7.27. Mensaje de Error por Tipo de Transacción.....	14
Figura 7.28. Mensaje de Confirmación de Eliminación.....	14
Figura 7.29. Procesar.....	15
Figura 7.30. Mensaje de Proceso OK.....	15
Figura 7.31. Mensaje de Error de Datos Inexistentes.....	15
Figura 7.32. Reprocesar.....	16
Figura 7.33. Mensaje de Error de Diario Inexistente.....	16
Figura 7.34. Mensaje de Proceso OK.....	16
Figura 7.35. Pantalla de Transferencia de Saldos.....	17
Figura 7.36. Mensaje de Error de Mes erróneo.....	17
Figura 7.37. Mensaje de Proceso OK.....	17
Figura 7.38. Pantalla de Recálculo de Saldos.....	18
Figura 7.39. Mensaje de Avance.....	18
Figura 7.40. Mensaje de Registros Procesados.....	18
Figura 7.41. Pantalla de fin del Ejercicio.....	19
Figura 7.42. Mensaje de Error de Transacciones Pendientes.....	19
Figura 7.43. Mensaje de Proceso OK.....	19
Figura 7.44. Pantalla de Catálogo de Proveedores.....	20
Figura 7.45. Pantalla de Diario General.....	21
Figura 7.46. Pantalla de Consulta.....	22
Figura 7.47. Pantalla de Estado de Cuenta.....	22
Figura 7.48. Pantalla de Productos.....	23
Figura 7.49. Saldo por Cuenta.....	24
Figura 7.50. Vencimientos.....	25
Figura 7.51. Saldos Mensuales.....	25



APÉNDICE A

Figura A.1. Componentes de una Computadora.....	1
Figura A.2. Teclado.....	2
Figura A.3. Procesador.....	7
Figura A.4. Memoria RAM.....	7

Capítulo 1

Introducción



En este capítulo se detallan los objetivos del Sistema Contable de Negocios SICONE, la Organización de éste Manual y las personas a quien va dirigido.

1 INTRODUCCIÓN

1.1. Objetivos

1.1.1. Del Sistema

Los principales beneficios del Sistema Contable de Negocios son:

✓ **Completa Integración**

Posee una integración completa con el Módulo de Contabilidad y de Caja – Bancos, lo cual posee información confiable y actualizada en cualquier momento que se desee.

✓ **Eliminar pasos innecesarios en el control de los saldos de proveedores**

La información se encuentra en tiempo real, lo cual significa que al momento de realizar una consulta sobre los saldos de los proveedores estos estarán actualizados y de esta manera poder dar mayor agilidad a los procesos respectivos.

✓ **Cumple con las siguientes características:**

1. Es amigable al Usuario.
2. Es multiusuario
3. Es parametrizado (en caso de cambios del sistemas)
4. Mantenimiento, Consistencia e Integridad de los datos.
5. Reportes de movimientos actuales e históricos. Realización automática de asientos contables.

1.1.2. Del Manual

- ✓ Indica a que tipo de usuario se dirige el manual
- ✓ Familiariza al usuario con el equipo de computación a utilizarse
- ✓ Familiariza al usuario con el Sistema Operativo a utilizarse.
- ✓ Determina los requerimientos de instalación para el Sistema Contable de Negocios – SICONE.



- ✓ Familiariza al usuario con los formatos de menús, pantallas, íconos y reportes utilizados a través del Sistema.
- ✓ Entrena a las personas involucradas en las operaciones a ser desarrolladas en cada módulo del Sistema.
- ✓ Ayuda a la resolución de problemas que se presenten durante la operación del Sistema
- ✓ Soporte en operaciones críticas que deban efectuarse.
- ✓ Además, sirve de soporte para que el o los usuarios cumplan con sus funciones en forma rápida y eficiente.

1.2. Dirigido A

Este manual está dirigido a quienes directa o indirectamente están relacionadas con el Sistema Contable de Negocios – SICONE.

Las personas que manejarán el Sistema SICONE deberán contar con los siguientes conocimientos básicos para una mejor adaptación al Sistema:





- ✓ Conocimientos de los movimientos realizados en las Compras.
- ✓ Conocimientos de los movimientos realizados en las Cuentas por Pagar.
- ✓ Conocimientos básicos de Windows.






1.3. Organización del Manual

La descripción de cada capítulo es dependiente uno del otro; esto quiere decir que le aconsejamos sea leída siguiendo la secuencia en que se encuentran escritos los capítulos.

Por lo tanto el orden en que se realicen los procesos, será de suma importancia para el correcto funcionamiento del mismo, y en caso de cualquier equivocación o duda debería primero consultar este manual.

Este manual de usuario se encuentra organizado en 7 capítulos, que son los siguientes:

<p>Capítulo 1</p> 	<p>Generalidades, explica los aspectos generales acerca del Manual y el Sistema SICONE. Da una breve introducción del Sistema, los objetivos del Sistema y los que cumple el Manual.</p>
<p>Capítulo 2</p> 	<p>Explicación de la Interfaz Gráfica, enseña los conocimientos básicos acerca del computador y prepara al usuario para el uso del mismo; da una explicación sobre el ambiente Windows del entorno y forma de trabajar en él.</p>
<p>Capítulo 3</p> 	<p>Características del Módulo de Cuentas por Pagar, da una breve descripción de lo que contiene el Sistema SICONE, y el alcance de las opciones que posee. Describe cada parte del Sistema. Indica al usuario que requerimientos de Hardware y Software necesita el Sistema para trabajar correctamente.</p>
<p>Capítulo 4</p> 	<p>Instalación del Sistema SICONE, muestra al usuario el proceso de instalación, los pasos a seguir para instalar correctamente la aplicación.</p>

<p>Capítulo 5</p> 	<p><i>Arranque del Sistema SICONE</i>, instruye al usuario sobre cómo iniciar una sesión en el Sistema Contable de Negocios – SICONE.</p>
<p>Capítulo 6 y 7</p> 	<p><i>Iniciando la Operación del Sistema SICONE</i>, instruye al usuario sobre cómo utilizar el Sistema Contable de Negocios – SICONE uso de las pantallas de mantenimiento, procesos y reportes.</p>
<p>Anexo A</p> 	<p><i>Reconocimiento de las Partes del Hardware.</i></p>
<p>Anexo B</p> 	<p><i>Reportes Reales del Sistema SICONE.</i></p>
<p>Anexo C</p> 	<p><i>Glosario de Términos Técnicos.</i></p>

1.4. ¿Cómo Utilizar el Manual?

Con el fin de ofrecerle una referencia directa y comprensible al usuario sobre la forma como debe utilizarse el manual; se han establecido ciertas normas al realizarlo, que serán tratadas en el siguiente tópico del capítulo.

1.4.1. Convenciones Tipográficas

Antes de comenzar a utilizar el Manual del Sistema Contable de Negocios – SICONE, es importante que entienda las convenciones tipográficas y los términos utilizados en el mismo.

1.4.1.1. Convenciones de Formatos de Texto

FORMATO	TIPO DE INFORMACIÓN
Negrilla	Nombres de Menús, Comandos y Ventanas. Términos a resaltar por su importancia.
Viñetas Numéricas 1. 2.	Enumera paso a paso los Procedimientos.
Carácter Subrayado	Si está ubicado bajo una letra, significa que el Usuario puede utilizar la combinación de teclas: ALT + letra subrayada, o presionar la opción en el Menú o un Botón con el <i>Mouse</i> .
Cursiva y minúscula	Términos especializados que el Usuario los podrá encontrar en el Glosario

Tabla 1.1. Convenciones de Formato del Texto

1.4.1.2. Convenciones del Mouse

FORMATO	TIPO DE INFORMACIÓN
“Hacer doble clic”	Debe presionar rápidamente el botón principal del <i>Mouse</i> (generalmente el botón izquierdo) dos veces seguidas.
“Señalar”	Debemos colocar el extremo superior del <i>Mouse</i> sobre el elemento que desee señalar.
“Hacer clic”	Debe presionar el botón principal del <i>Mouse</i> (generalmente el botón izquierdo) y soltarlo inmediatamente. Se especificará de ser necesario el botón a presionar.
“Arrastrar”	Señalar el elemento y luego mantener presionado el <i>Mouse</i> mientras se mueve al lugar donde quiere ubicar el elemento.

Tabla 1.2. Convenciones del Mouse

1.4.1.3. Convenciones del Teclado


FORMATO	TIPO DE INFORMACIÓN
Teclas de movimiento ← A la izquierda → A la derecha ↑ Hacia arriba ↓ Hacia abajo	Puede utilizar las teclas de movimiento para moverse en los diferentes elementos de un <i>control</i> de la pantalla, un elemento a la vez. Otras teclas son: (Avance de Pagina, Inicio, Fin, Retroceder Página).
Teclado abreviado	Teclas que se utilizan como método abreviado para ejecutar un proceso. Por ejemplo las telas Funcionales (F1 – F10).
Tecla ENTER (Entrar) 	Tecla utilizada para ejecutar un proceso. Si en el manual dice “Presionar ENTER”

Tabla 1.3. Convenciones del Teclado

1.4.1.4. Soporte Técnico

Si tiene alguna duda acerca del funcionamiento del Sistema SICONE, revise el Manual de Usuario o si desea una consulta más exhaustiva sobre el Sistema, puede ponerse en contacto con la oficina del Programa de Tecnología en Computación (PROTCOM), empresa que desarrolló el Sistema

1.4.2. Información Impresa Relacionada

Si desea más información acerca de cómo fue desarrollado el Sistema SICONE, debe consultar el Manual de Diseño, en el cual viene incluido con el Software del Sistema.

Capítulo 2



Explicación de la Interfaz Gráfica

En este capítulo se detalla el ambiente Windows y sus utilidades. El usuario podrá instruirse acerca de los componentes para que su PC funcione de manera más eficiente.

2 EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA

2.1. Interfaz de Windows

Esta sección le presenta el ambiente Windows y le permitirá poner manos a la obra rápidamente. Aquí aprenderá como realizar las tareas más comunes que incluye Windows.

Para iniciar la ayuda haga clic en el botón de **Inicio**, de la barra de menú en el Escritorio, y luego clic en la opción de **Ayuda**; tal como se muestra a continuación:

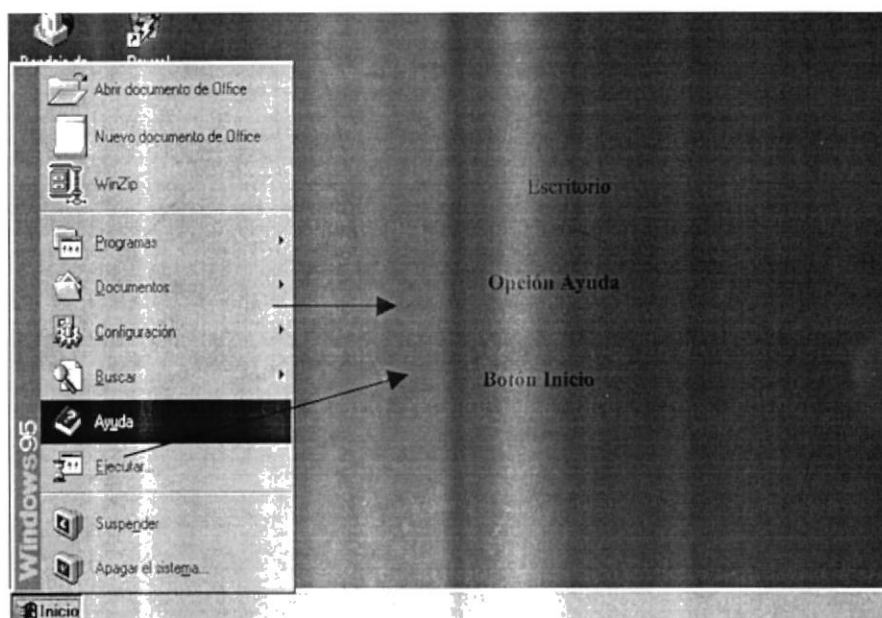


Figura 2.1. Pantalla del Escritorio de Windows

Luego aparecerá la ventana de Ayuda de Windows

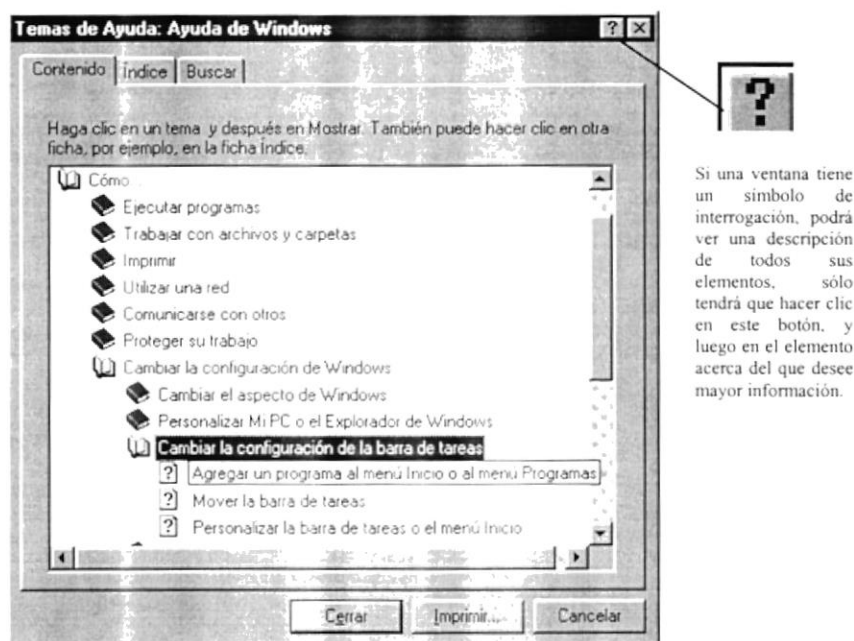





Figura 2.2. Pantalla de Ayuda de Windows

2.1.1. Pantalla de Windows 95 - 98

Si la versión de Windows que se encuentran instalada en su PC es en español; entonces al iniciar éste, aparecerán determinados íconos en su escritorio tal como se ilustra a continuación.

ÍCONO	DESCRIPCIÓN
	Mi PC , haga doble clic en éste ícono para ver el contenido de su PC y administrar sus archivos.
	Entorno de Red , haga doble clic en éste ícono para ver los recursos disponibles en la red si su PC tiene acceso, o puede conectarse a ésta.
	Papelera de Reciclaje , es un lugar de almacenamiento temporal de los archivos eliminados. Puede utilizarse para recuperar archivos eliminados por error.

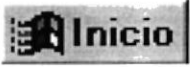

	<p>Si hace clic en el botón “Inicio”, de la barra de tareas, podrá iniciar programas, abrir documentos, cambiar la configuración del Sistema, obtener ayuda, buscar elementos en su PC y mucho más.</p>
	<p>SICONE, este es un acceso directo que no forma parte de Windows '95 y '98, y sirve para ejecutar el Sistema Contable de Negocios – SICONE haciendo doble clic o seleccionándolo y presionando ENTER.</p>

Tabla 2.1. Iconos principales del escritorio de Windows

2.1.2. El Botón Inicio y la Barra de Tareas

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



Figura 2.3. Botón Inicio y barra de tareas

2.1.3. Iniciar el Trabajo con el Menú Inicio

Al hacer clic en el botón inicio, visualizará el menú que se muestra en la parte posterior que contiene todo lo necesario para comenzar a utilizar windows.










Menú	Descripción
 Programas	Presenta una lista de programas que se encuentran instalados en su PC y que podrá iniciar.
 Documentos	Presenta una lista de documentos que abrió previamente.
 Configuración	Presenta una lista de la configuración de Windows.
 Buscar	Permite buscar archivo o carpeta, un equipo compartido o un mensaje de correo electrónico.
 Ayuda	Inicia la ayuda para saber como realizar una tarea en Windows.
 Ejecutar...	Inicia un programa o abre una carpeta al escribir un comando en MS-DOS.
 Suspender	Suspende, cierra o reinicia su PC.
 Apagar el sistema...	Dependiendo de su equipo y de las opciones que tenga instalada, es posible que encuentre elementos adicionales en el menú.
 Inicio	

Tabla 2.2. Iniciar el trabajo con el menú inicio.

2.1.4. Formatos del Cursor

Windows comunica al usuario del Sistema Operativo el estado del sistema por medio del Puntero del mouse, los siguientes gráficos son los predeterminados de Windows para las siguientes opciones:

CURSOR	DESCRIPCIÓN
	Cursor Apuntador
	Cursor de Ayuda
	Cursor de Espera
	Proceso en Segundo Plano
	Selección de Texto

Tabla 2.3. Formatos del Cursor

Si el sistema está realizando algún proceso que requiere tiempo, se cambiará el cursor de apuntador a cursor de espera. De este modo el usuario sabrá que tiene que esperar porque se está ejecutando una acción y no pensará que el sistema no responde.

Si el sistema está realizando un proceso que permite que se realice otro al mismo tiempo, cambiará a Cursor de Espera de Flecha con Reloj. En estos casos el usuario puede realizar otra operación, por ejemplo: Abrir las aplicaciones Excel y Power Point al mismo tiempo.

2.1.5. Elementos Principales de una Ventana Windows

La ventana de Windows esta formada por varios elementos que facilitarán las tareas que va a realizar.

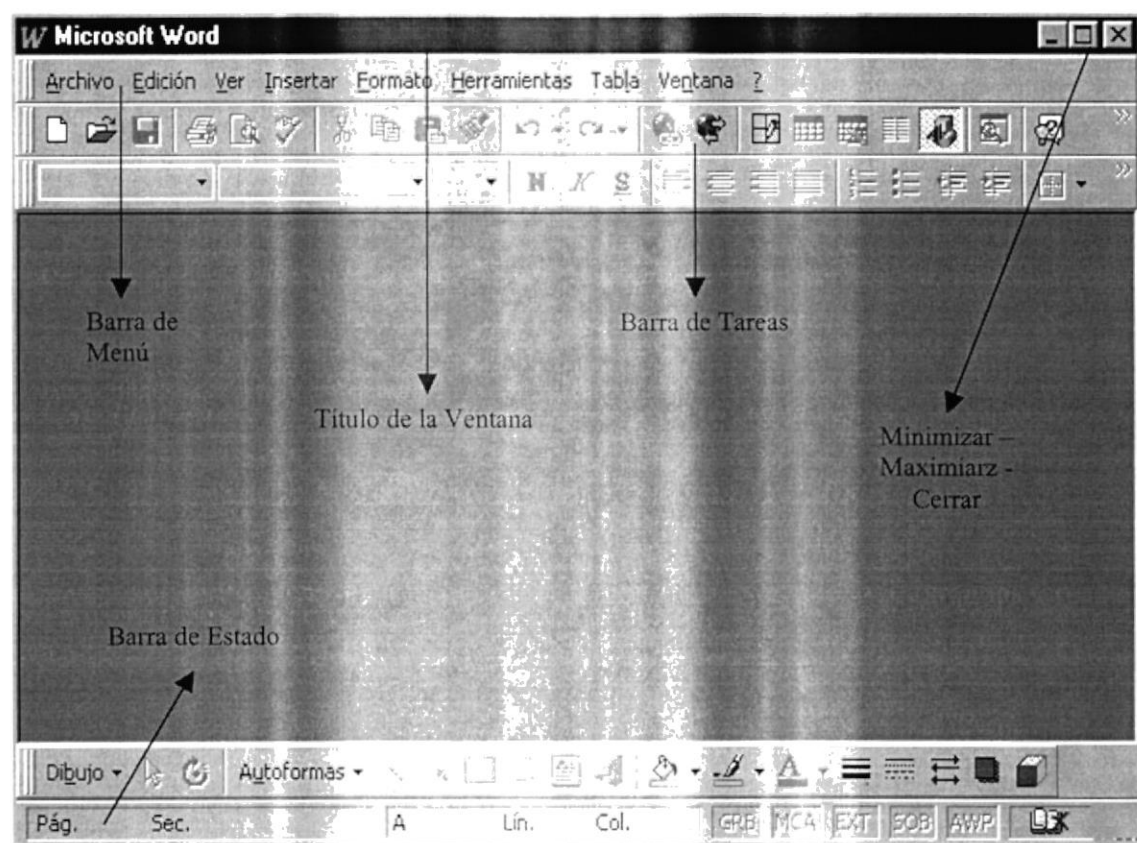


Figura 2.4. Elementos principales de una ventana Windows

2.1.6. Título de la Ventana

El título de la ventana, es una breve descripción de lo que hace esta pantalla; éste título lo tendrá cada ventana o pantalla del Sistema Contable de Negocios - SICONE.

2.1.7. Cambiando el tamaño de las ventanas

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

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





Haga clic en	Para hacer esto
	Minimizar , reduce la ventana el tamaño de un botón de la barra de tareas.
	Maximizar , amplía la ventana ocupando toda la pantalla.
	Restaurar , vuelve al tamaño anterior de la ventana. Este botón aparecerá cuando se amplíe la ventana.
	Cerrar , termina la venta activa y sale del programa.

Tabla 2.4. Cambiar el tamaño de una ventana

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

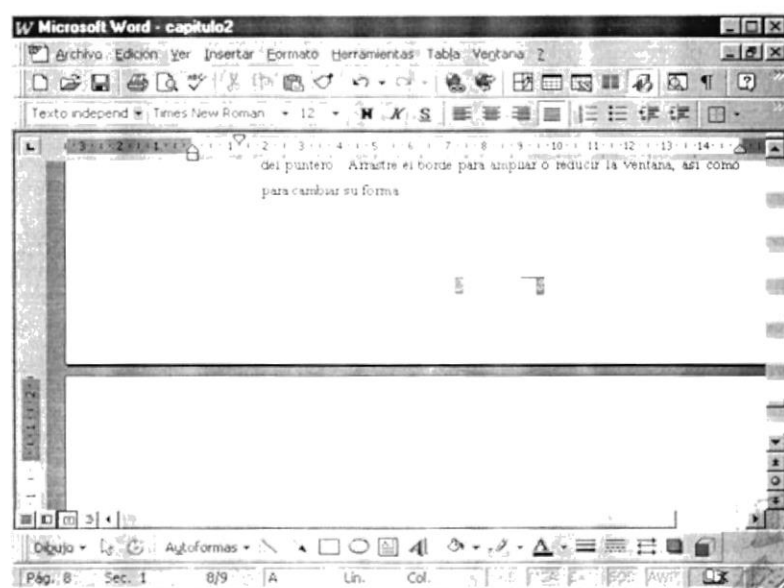


Figura 2.5. Cambiar el tamaño de una ventana. Otra forma.

Los cursores para cambio del tamaño son los siguientes:





Cursor	Descripción
	Ajuste Vertical
	Ajuste Horizontal
	Ajuste Diagonal Derecho
	Ajuste Diagonal Izquierdo


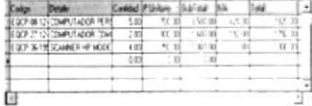




Tabla 2.5. Cursores para cambio de tamaño



2.2. Uso de Cuadros de Diálogo

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

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

CUADRO DE DIÁLOGO	DESCRIPCIÓN
 <p>Figura 2.6. Cuadro de Texto</p>	<p>Cuadro de Texto, sirve para escribir o visualizar un texto dependiendo de la aplicación que se esté usando.</p>
 <p>Figura 2.7. Cuadrícula</p>	<p>Cuadrícula, es parecido a una hoja de cálculo de Excel, donde muestra filas y columnas. Se utiliza en la pantalla de compras.</p>
 <p>Figura 2.8. Botón de Texto</p>	<p>Botón de Texto, sirve para ejecutar una acción. Esta acción se ejecutará cuando haga clic sobre el botón.</p>
 <p>Figura 2.9. Botón de Gráfico</p>	<p>Botón de Gráfico, sirve para ejecutar una acción pero relacionada a una cuadrícula. Esta acción se ejecutará cuando haga clic sobre el botón.</p>
 <p>Figura 2.10. Pines</p>	<p>Pines, sirve para dar avance numéricos desde negativos hasta positivos; estos facilitan la digitación de los números. Utilizado en la pantalla de vencimientos.</p>
 <p>Figura 2.11. Cuadro Combinado</p>	<p>Cuadro Combinado, éste permite seleccionar un elemento de información.</p>





CUADRO DE DIÁLOGO	DESCRIPCIÓN
 <p>Figura 2.12. Cuadro de Edición</p>	<p>Cuadro de Edición, permite ingresar múltiples líneas de texto; éste administra automáticamente el ajuste de texto.</p>
 <p>Figura 2.13. Cuadro de Selección</p>	<p>Cuadro de Selección, permite seleccionar una u otra opción per no ambas a la vez para según eso poder realizar una acción determinada.</p>
 <p>Figura 2.14. Cuadro de Verificación</p>	<p>Cuadro de Verificación, se utiliza para marcar una opción. De esta manera se pueden seleccionar varios opciones de grupo.</p>
 <p>Figura 2.15. Cuadro de Lista</p>	<p>Cuadro de Lista, permite mostrar una lista de elementos entre los cuales puede seleccionar uno o más.</p>

Tabla 2.6. Cuadro de Diálogo

2.2.1. Mensajes de Windows

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

MENSAJES DE WINDOWS

La figura indica que se trata de un error crítico. Por ejemplo el siguiente mensajes se presentará cuando no se pueda tener acceso a la unidad de diskette.

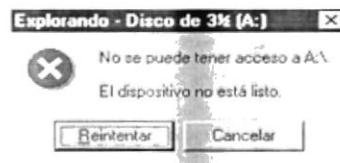


Figura 2.16. Mensaje de Error

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

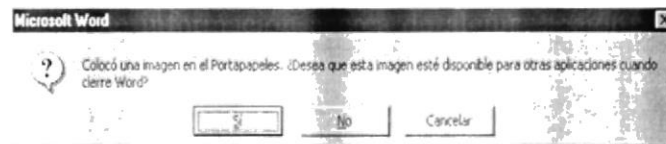


Figura 2.17. Mensaje de Confirmación

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

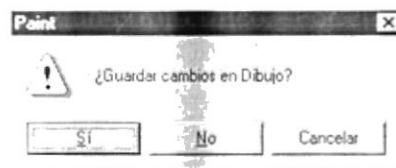


Figura 2.18. Mensaje de Advertencia

La figura indica que se trata de un mensaje informativo. Por ejemplo este mensaje notifica que el cierre se realizó correctamente.



Figura 2.19. Mensaje de Información

2.3. Buscar rápidamente un Archivo o Carpeta

Muchas veces resulta difícil localizar un archivo o carpeta en su PC, así que por medio de la búsqueda rápida resultará muy fácil, pues puede utilizar el comando Buscar del Menú Inicio.

En el cuadro de diálogo Buscar, sólo tiene que escribir el nombre del archivo o de la carpeta que desea buscar, y después, haga clic en “**Buscar ahora**”.

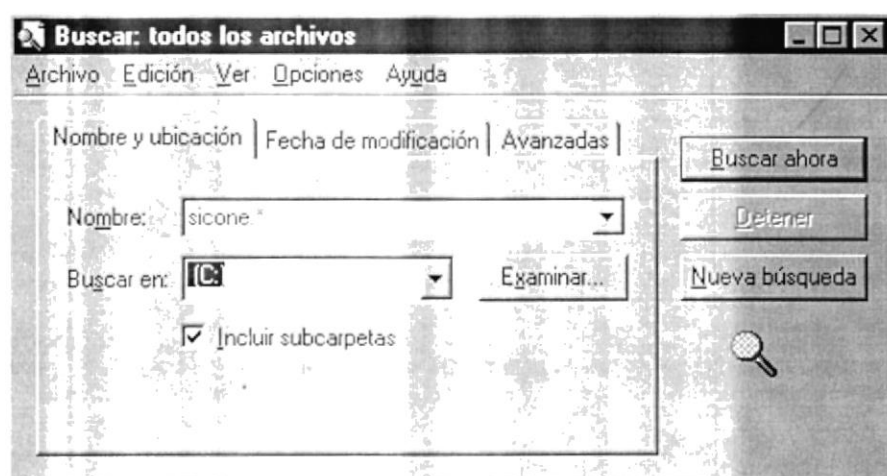


Figura 2.20. Buscando archivos o carpetas

Si no recuerda la extensión del archivo podrá utilizar “.*”, para que busque todos los archivos que tengan ese nombre y cualquier extensión.

2.4. Examinar con el explorador de Windows

Se utiliza el Explorador de Windows para visualizar todos los archivos y carpetas que existen en su PC. Para activar el explorador deberá hacer clic en Programas del Menú Inicio y luego clic en la opción de Explorador de Windows; aparecerá la siguiente pantalla.

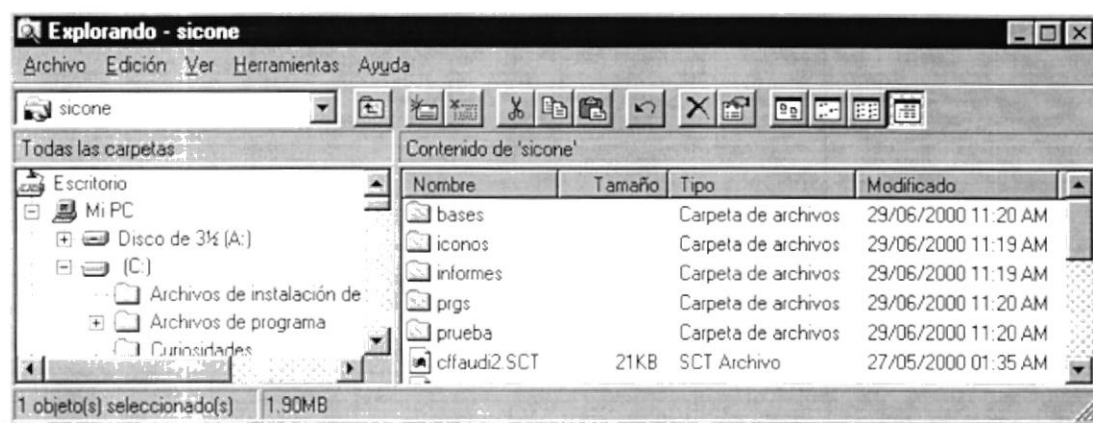


Figura 2.21. Explorador de Windows

A continuación presentamos ciertas opciones para acceso directo dentro del Explorador de Windows.

PRESIONE	PARA
Ctrl + G	Ir a una determinada ruta de un archivo.
F6	Cambiar entre los paneles derecho e izquierdo.
BloqNum + *	Expandir todas las subcarpetas bajo la carpeta seleccionada.
BloqNum + +	Expandir la carpeta seleccionada.
BloqNum + -	Expandir la selección actual si está contraída.

Tabla 2.7. Teclas de acceso directo del Explorador de Windows

2.5. Mantenimiento de su PC

2.5.1. Copia de Seguridad de Archivos

Para realizar copia de Seguridad de los Archivos de su PC, puede utilizar el Backup que protege sus archivos contra pérdidas en caso del fallo de su disco duro, de sobrescritura o eliminación accidental de datos.

Se puede realizar copias de seguridad en discos, en una unidad de cinta o en otro medio de almacenamiento. Las copias de seguridad pueden utilizarse par restaurar los archivos originales, cuando éstos se dañen o se pierdan.

Haga clic en Programas del Menú Inicio, luego en Accesorios , luego en Herramientas del Sistema y por último en Copia de Seguridad; donde aparecerá la siguiente pantalla.

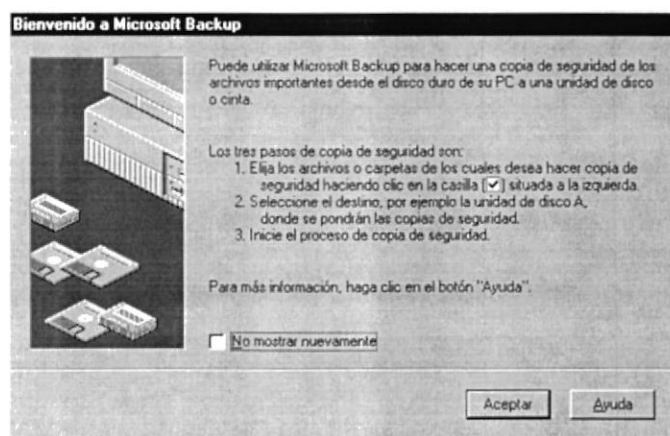


Figura 2.22. Copia de Seguridad

Se dá clic en la opción de **Aceptar**, y se presentará una pantalla con opciones para la Copia de Seguridad.

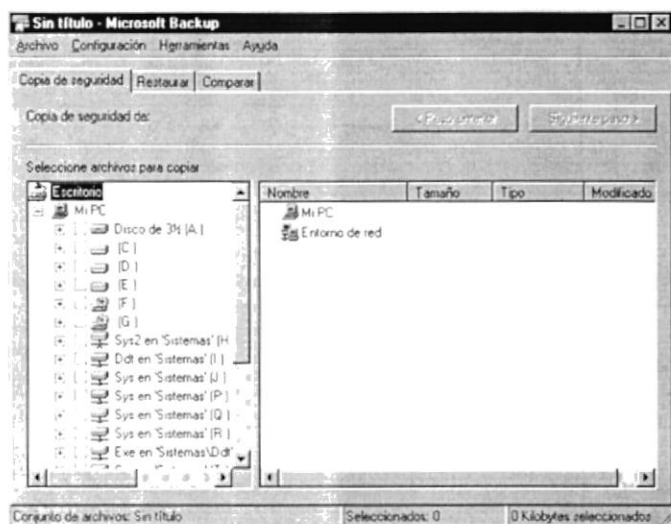


Figura 2.23. Respaldo de Archivos

2.5.2. Detectando y Reparando errores en disco

Para detectar errores lógicos y físicos, y reparar las áreas dañadas en el disco se utiliza el ScanDisk.

De clic en la opción de Programas del Menú Inicio, luego en Accesorios, luego en Herramientas del Sistema y por último en **ScanDisk**; donde visualizará la siguiente pantalla.

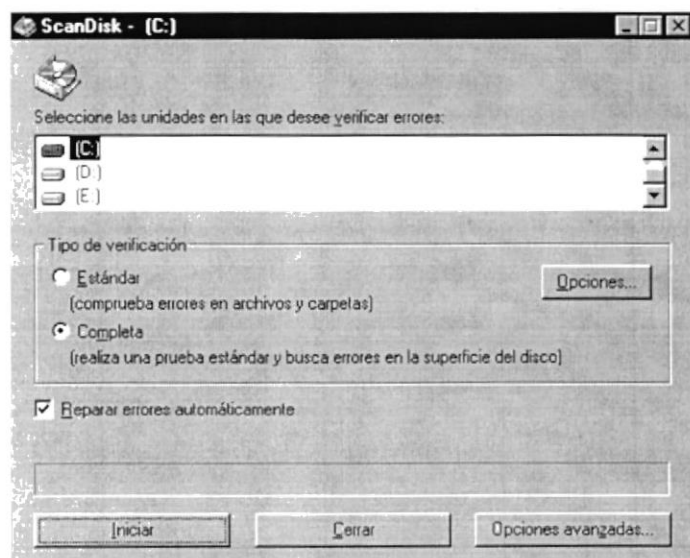


Figura 2.24. Verificando errores del disco

2.5.3. Acelerando el disco duro

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

De clic en la opción de Programas del Menú Inicio, luego en Accesorios, luego en Herramientas del Sistema y por último en **Defragmentador de Disco**; donde visualizará la siguiente pantalla.

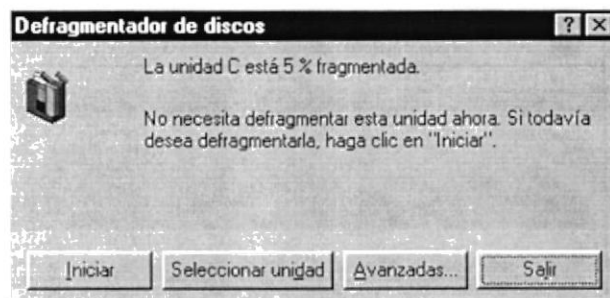


Figura 2.25. Defragmentador de Disco

Si tiene varias unidades de disco, le preguntará que unidad quiere fragmentar.

Puede ejecutar el Defragmentador de Discos con el fin de que los programas se ejecuten más rápidamente.

Capítulo 3



Características del Módulo de Cuentas por Pagar

En este capítulo se detalla los beneficios que el Módulo de Cuentas por Pagar del Sistema SICONE, brinda al Comercial León S.A.; la descripción del módulo y los requerimientos del Sistema y del Software.

ALCALDIA MUNICIPAL
SISTEMA DE LA CIUDAD
COMERCIAL LEÓN S.A.

3 CARACTERÍSTICAS DEL MÓDULO DE CUENTAS POR PAGAR

El Módulo de Cuentas por Pagar del Sistema SICONE brinda a sus usuarios una mayor facilidad en el control de Saldo de los Proveedores, información actualizada, veraz y consistente.

Beneficios

- ✓ Saldos de los Proveedores actualizados.
- ✓ Control en la compra y devolución de artículos, actualizando así los saldos de los proveedores en línea.
- ✓ Los asientos contables se generan automáticamente, proporcionando una información consistente.
- ✓ Reporte y consultas para la toma de decisiones en forma oportuna y eficiente.
- ✓ Guarda información histórica de todos los movimientos realizados.

3.1. Descripción del Módulo

3.1.1. Menú de Mantenimiento

Artículos

Permite realizar el ingreso de datos de nuevos Artículos que Comercial León posea, los cuales se encuentran zonificados.

Proveedores

Permite realizar el ingreso de datos de nuevos Proveedores de Comercial León, estos pueden ser personas naturales o jurídicas.

Definición de Transacciones

Permite realizar el ingreso de las diversos tipos de transacciones que se generen dentro de las cuentas por pagar, tales como: facturas y devoluciones.

3.1.2. Menú de Procesos

Compras

Permite registrar las compras y las devoluciones que el Comercial realice dentro de él, para así poder llevar el control de los saldos de los proveedores por los artículos comprados o devueltos.

Procesar

Permite generar la mayorización y la integración con Contabilidad. Automáticamente genera los diarios contables dependiendo del tipo de documento y de la fecha.

Reprocesar

Permite generar una reversión de un determinado diario contable y que se encuentre como pendiente en Contabilidad.

Transferencia de SalDOS

Ésta transferencia permite enviar los saldos de los proveedores de un mes a otro; específico siempre y cuando, el mes del cual se transfieren los saldos sea menor al cual se van a transferir.

Recálculo de Saldos

Permite poder hacer actualizar los saldos de los proveedores, pero basado en los movimientos históricos.

Fin del Ejercicio

Permite realizar el cierre del Período; esto se lo realizará siempre y cuando no existan transacciones pendientes del período que se está cerrando.

3.1.3. Menú de Reportes

Catálogo de Proveedores

Permitirá realizar consultas y reportes de los proveedores, ésta puede ser de manera Resumida o Detallada.

Diario General

Permite realizar consultas y reportes de los Diarios generados por las Cuentas por Pagar para Contabilidad, de un mes determinado.

Consultas

Permite realizar consultas y reportes de todas las transacciones que se hayan generado por las compras o devoluciones de los artículos o productos.

Estados de Cuentas

Permite realizar consultas y reportes de los Estados de Cuentas de los proveedores, ya sean éstos actuales o históricos, o en un rango determinado de fechas.

Producto

Permite realizar consultas y reportes del maestro de artículos que posee Comercial León, éste puede ser de manera Detallada o Resumida.

Saldos por Cuenta

Permite realizar consultas y reportes de los saldos por cada una de las cuentas de los proveedores, ya sea actual o histórica o entre rango de fechas.

Vencimiento

Permite realizar consultas y reportes de los documentos vencidos de un determinado período de fechas.



Saldos Mensuales

Permite realizar consultas y reportes de saldos por proveedor mensualmente.

3.2. Requerimientos del Sistema

Esta sección permitirá identificar los recursos mínimos del Hardware y del Software, necesarios para el correcto funcionamiento del Sistema SICONE, sin desistir de la idea de adquirir más hardware si este fuese necesario.

3.2.1. Descripción del Hardware

EQUIPO	CARACTERISTICAS	DESCRIPCIÓN
Estación de Trabajo 	Microprocesador	Pentium Pro
	Velocidad	133 MHZ
	Arquitectura del BUS	PCI 32 bits
	Memoria RAM	32 MB
	Memoria Caché	512 KB
	Memoria de Vídeo	2 MB
	Disco duro	2.1 GB
	Tipo de monitor	SVGA 14"
	Unidad de disquete	3 ½" de 1.44
	Unidad de CD	8X
	Teclado	101 Teclas
Impresora 	HP Deskjet 680C	

3.2.2. Descripción del Software

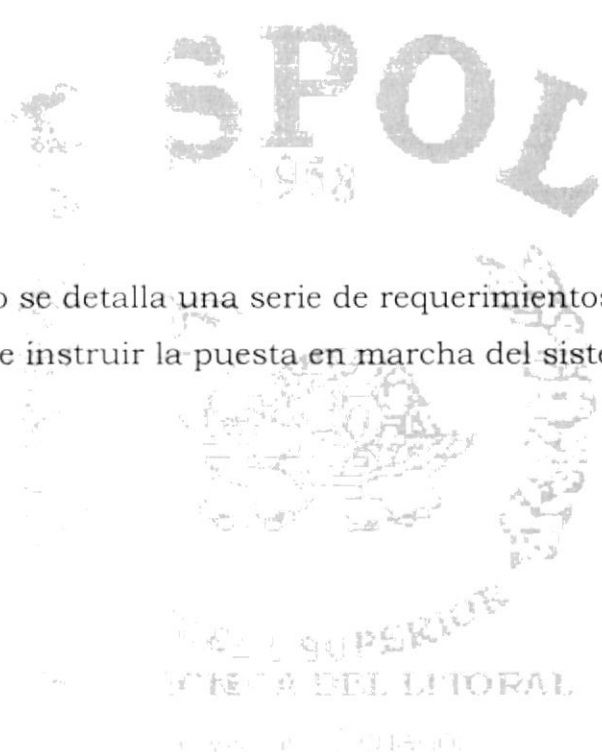
SOFTWARE	DESCRIPCION DEL PROGRAMA
<i>Microsoft Visual FoxPro 6.0</i>	En español, éste es el lenguaje en el cual está desarrollado el Sistema.
<i>Microsoft Windows'98</i>	En español. Es el sistema operativo con el cual el computador trabaja.
<i>Microsoft Office 97</i>	En español

Capítulo 4



Instalación del Sistema

En este capítulo se detalla una serie de requerimientos que le ayudarán a preparar e instruir la puesta en marcha del sistema SICONE.



4 INSTALACIÓN DEL SISTEMA

El proceso de instalación consiste en almacenar en su disco duro, los programas necesarios para que el Sistema SICONE pueda funcionar. Las siguientes especificaciones le ayudarán a prepararse e instruirse acerca de la puesta en marcha del Sistema.

4.1. Requerimientos previos a la instalación

Antes de iniciar el proceso de instalación debe cumplir con los siguientes requisitos:

1. Debe tener los disquetes de instalación del Sistema SICONE numerados y en orden.
2. Ejecutar el Defragmentador de disco, para poder defragmentar el disco y hacer más rápido las operaciones de lectura y escritura de los archivos.
3. Ejecutar el ScanDisk, para que repare los errores que existan en el disco.
4. Debe eliminar todos los archivos temporales de su computadora.
5. Cerrar todas las aplicaciones que actualmente tenga activas.

4.2. Proceso de Instalación

Para iniciar el proceso de Instalación del Sistema SICONE en su PC, una vez cumplido con los requerimientos anteriores; los pasos para instalar son los siguientes:

1. Dé clic en la Opción Ejecutar del Menú Inicio, y luego escriba **a:\Setup** en el cuadro de diálogo.

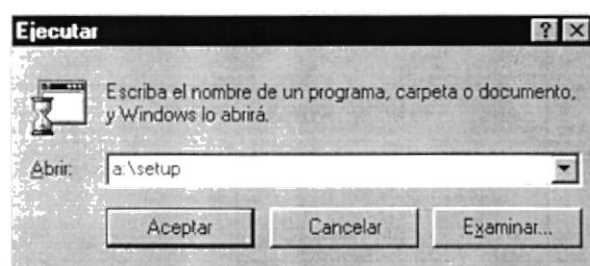


Figura 4.1. Instalación del Sistema SICONE. Paso 1

2. Inmediatamente aparecerá la siguiente pantalla de Inicialización del Sistema.



Figura 4.2. Inicialización del Sistema. Paso 2

3. Espere un momento mientras se preparan los archivos de instalación. Después una pantalla Informativa en donde Usted puede continuar o salir de la instalación del Sistema SICONE.

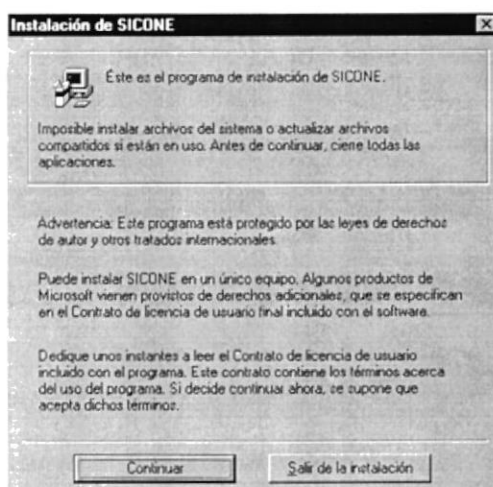


Figura 4.3. Informativo SICONE. Paso 3

4. Si desea cancelar la instalación del Sistema SICONE de un clic en el botón **Salir de la instalación**. Enseguida el programa de instalación emitirá un mensaje de confirmación

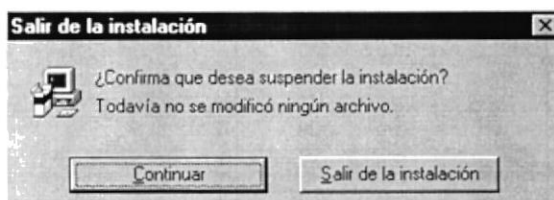


Figura 4.4. Instalación del Sistema de Ahorros. Paso 4.

A continuación presentará el siguiente mensaje indicando que la Instalación se canceló y que podrá realizar más tarde.

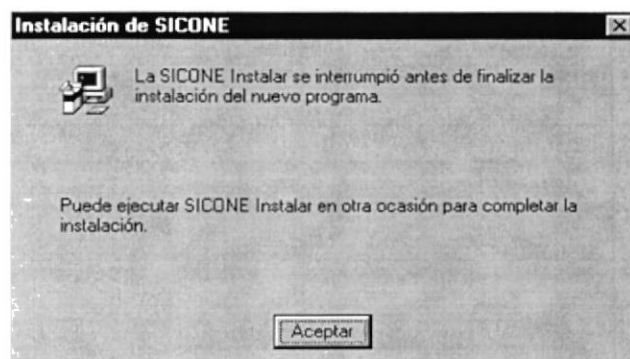


Figura 4.5. Mensaje de Instalación Cancelada

5. Si Usted eligió **Continuar** con la instalación del Sistema SICONE, se mostrará la siguiente pantalla en donde debe ingresar los datos de Nombre y Organización.

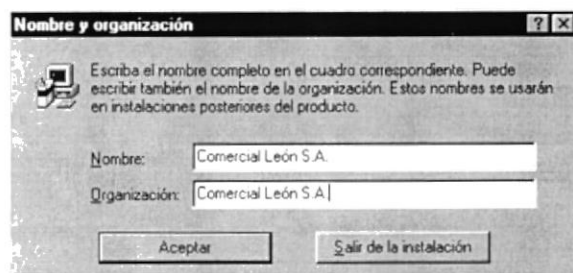


Figura 4.6. Nombre y Organización. Paso 5.

Al dar clic en **Aceptar**, pedirá la confirmación de los datos ingresados en el Cuadro de Diálogo.

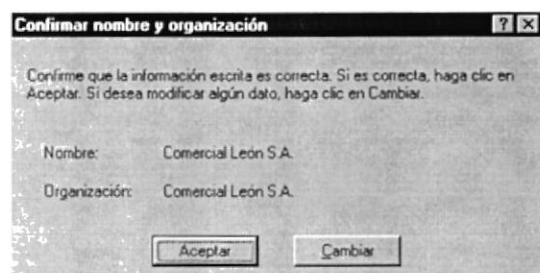


Figura 4.7. Confirmación de nombre y organización

Si selecciona **Cambiar**, retornará a la pantalla del paso 5; para que pueda corregir los Datos que desee.

6. Si Usted seleccionó **Aceptar**, se mostrará la siguiente pantalla en donde puede elegir el directorio en donde se va a instalar la aplicación. El programa de instalación mostrará un directorio por omisión. A continuación de un Clic en **Aceptar**.

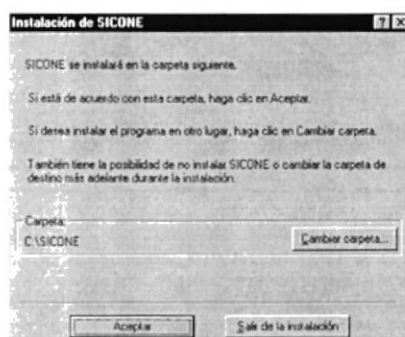


Figura 4.8. Pantalla de Instalacion. Paso 6.

Si selecciona **Cambiar carpeta**, aparecerá la siguiente pantalla donde podrá escoger el directorio que Usted guste.

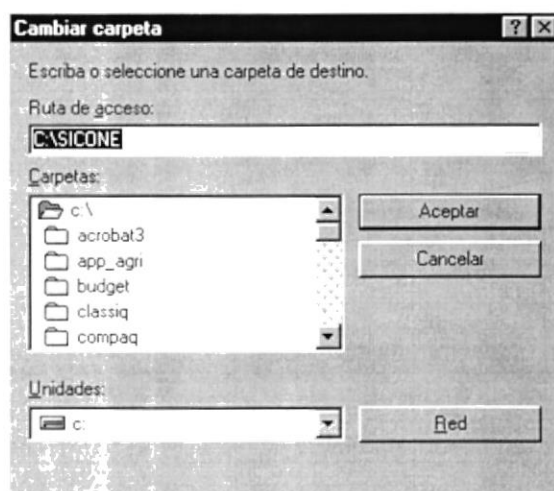



Figura 4.9. Cambiar carpeta

Si seleccionó **Aceptar**, deberá hacer Clic en el ícono . A continuación se mostrará un mensaje indicando que el programa de Instalación está comprobando si existen componentes instalados, para ver si es necesario o no volverlos a instalar.

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

- Si todas las comprobaciones están correctas, la instalación del Sistema SICONE se iniciará, presentado una pantalla en donde se informa el número de disco y el avance de la instalación.

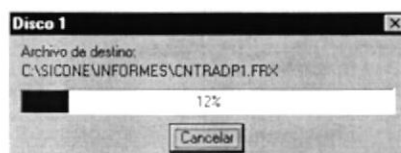


Figura 4.10. Instalación disco 1. Paso 7.

Luego continuará pidiéndole el disco con etiqueta 2 y luego deberá presionar el botón **Aceptar**.

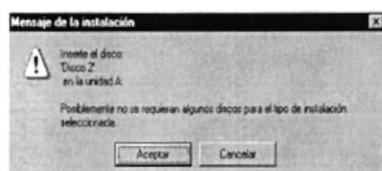


Figura 4.11. Petición de discos etiquetados

Al dar clic en el botón Aceptar, le presentará la pantalla del Disco 2 con el porcentaje de avance.

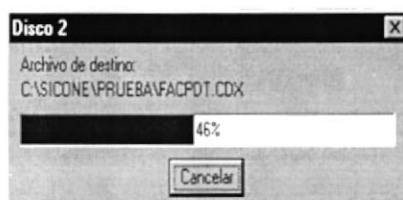


Figura 4.12. Instalación disco 2.

Luego continuará pidiéndole el disco con etiqueta 3,4 y 5; luego deberá presionar el botón **Aceptar** y esperar hasta que llegue el porcentaje de avance al 100%.

- Al finalizar presentará un mensaje donde informará si hubo problemas en la instalación o si se ha realizado correctamente.

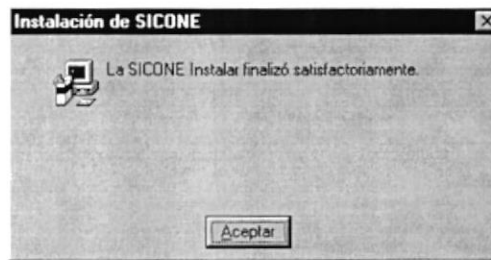


Figura 4.13. Finalización de la Instalación

Si hubo problemas con la instalación, vuelve a intentarlo.

9. Luego deberá crear un acceso directo del Sistema SICONE

- ✓ Dar clic con el botón derecho del Mouse sobre el escritorio de Windows'98
- ✓ Aparecerá un menú donde deberá hacer Clic en la opción **Nuevo** y luego en el menú desplegable en **Acceso Directo**.

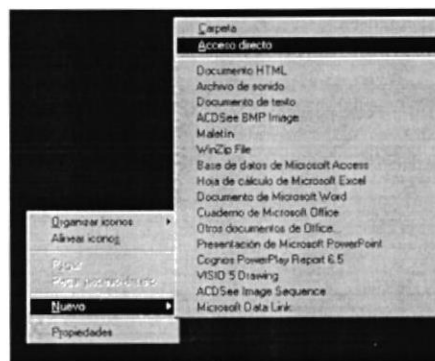


Figura 4.14. Creación de Acceso Directo

- ✓ Aparecerá una ventana de dialogo, donde deberá ingresar la ruta en donde se encuentra el archivo ejecutable de SICONE y dar clic en **Aceptar**.

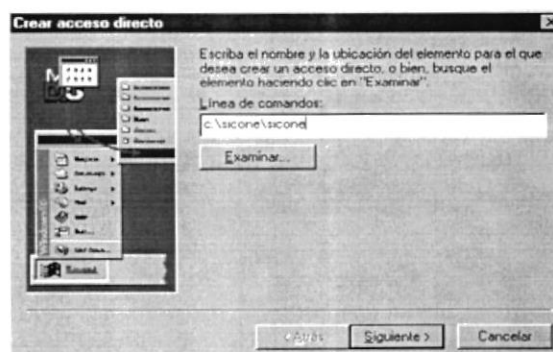


Figura 4.15. Cuadro de Diálogo del Acceso Directo

- ✓ Deberá ingresar el Nombre del Acceso directo y dar clic en el botón **Finalizar**.

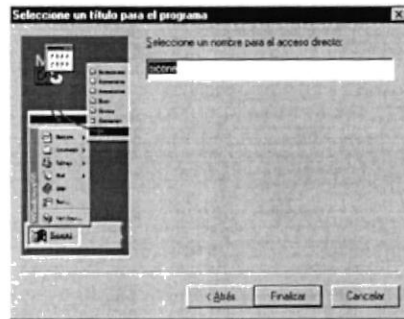


Figura 4.16. Nombre del Acceso Directo

Capítulo 5



Arranque del Sistema Contable de Negocios - SICONE

En este capítulo se detalla un instructivo para ingresar al Sistema Contable de Negocios SICONE.

UNIVERSIDAD SUPERIOR
DE COLOMBIA
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y ADMINISTRATIVAS
ESCUELA DE CONTABILIDAD Y FINANZAS

5 ARRANQUE DEL SISTEMA CONTABLE DE NEGOCIOS - SICONE

5.1. Encender el Computador.

1. Encienda el Swicht de potencia del CPU (Power a ON).
2. Encienda el Swicht de potencia del Monitor (Power a ON).
3. El Sistema Operativo de Windows'98 empezará a cargarse. Aparecerá una pantalla como la que se muestra a continuación.

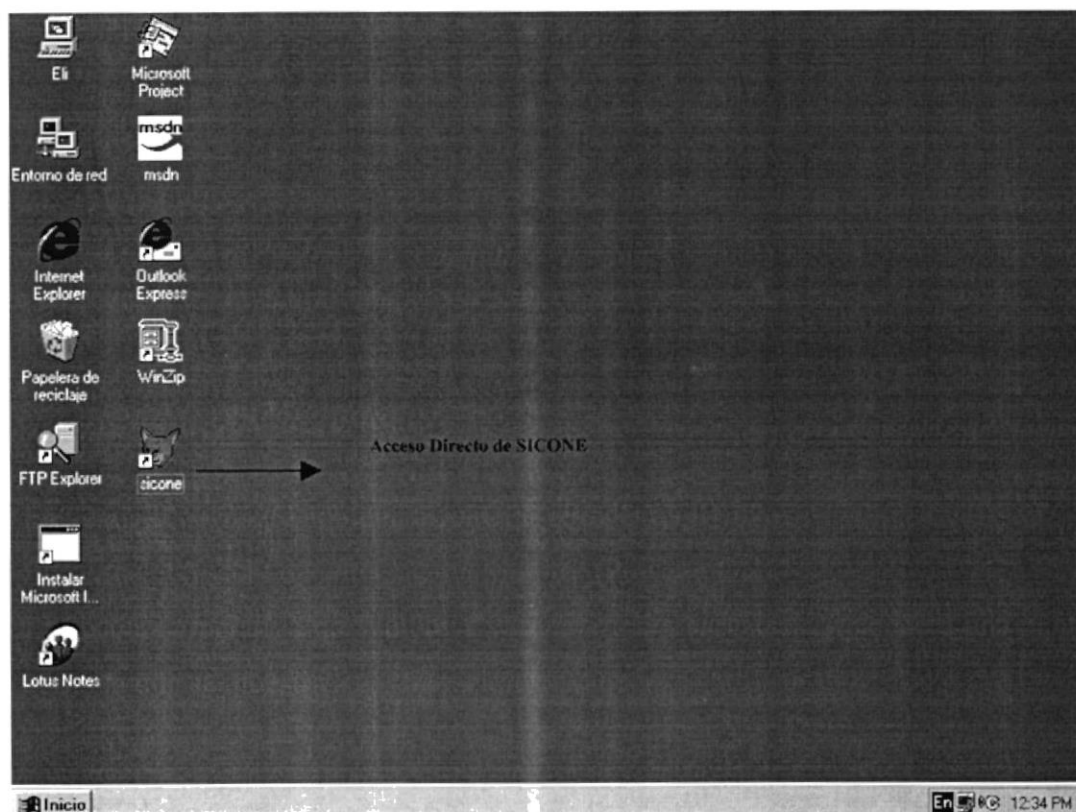
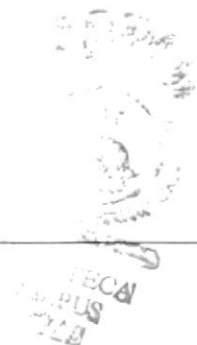


Figura 5.1. Ejecutando el Sistema SICONE

4. Luego debe buscarse en el escritorio el ícono del Sistema SICONE para ejecutarlo, dándole clic sobre éste.
5. A continuación se muestra la pantalla de Conexión al Sistema Contable de Negocios SICONE, donde deberá ingresar su usuario y su clave de acceso al Sistema.



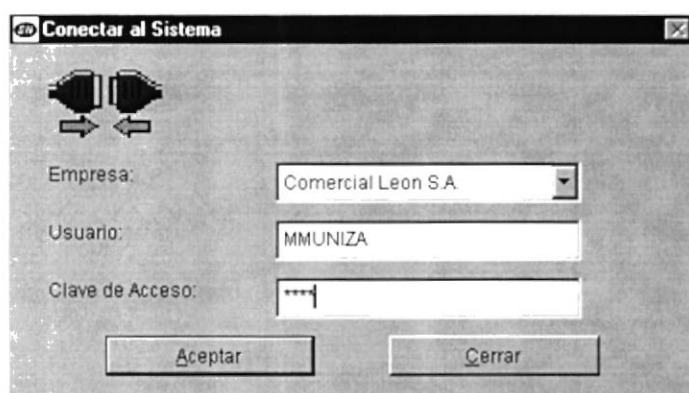
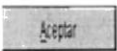



Figura 5.2. Pantalla de Acceso al Sistema

6. Una vez ingresado su usuario y su clave, presionar ENTER o de un clic en el botón **Aceptar** . Si Usted desea salir del Sistema SICONE dé un clic en el botón **Cerrar** .
7. Aparecerá con los módulos que posee el Sistema SICONE.

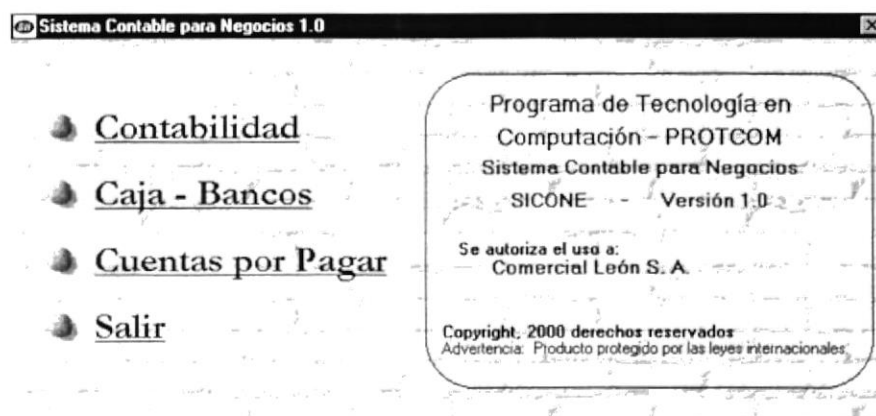


Figura 5.3. Módulos del Sistema

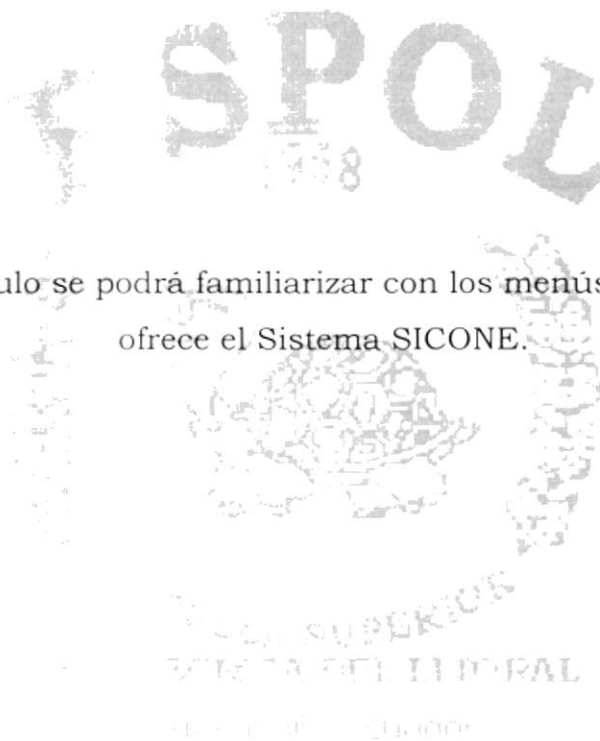
Capítulo 6

Arranque del

Sistema SICONE



En este capítulo se podrá familiarizar con los menús y pantallas que ofrece el Sistema SICONE.



6 ARRANQUE DEL SISTEMA SICONE

6.1. Pantalla Principal del Sistema SICONE

El Sistema Contable de Negocios SICONE cuenta con un Menú Principal que permite acceder a las pantallas secundarias.

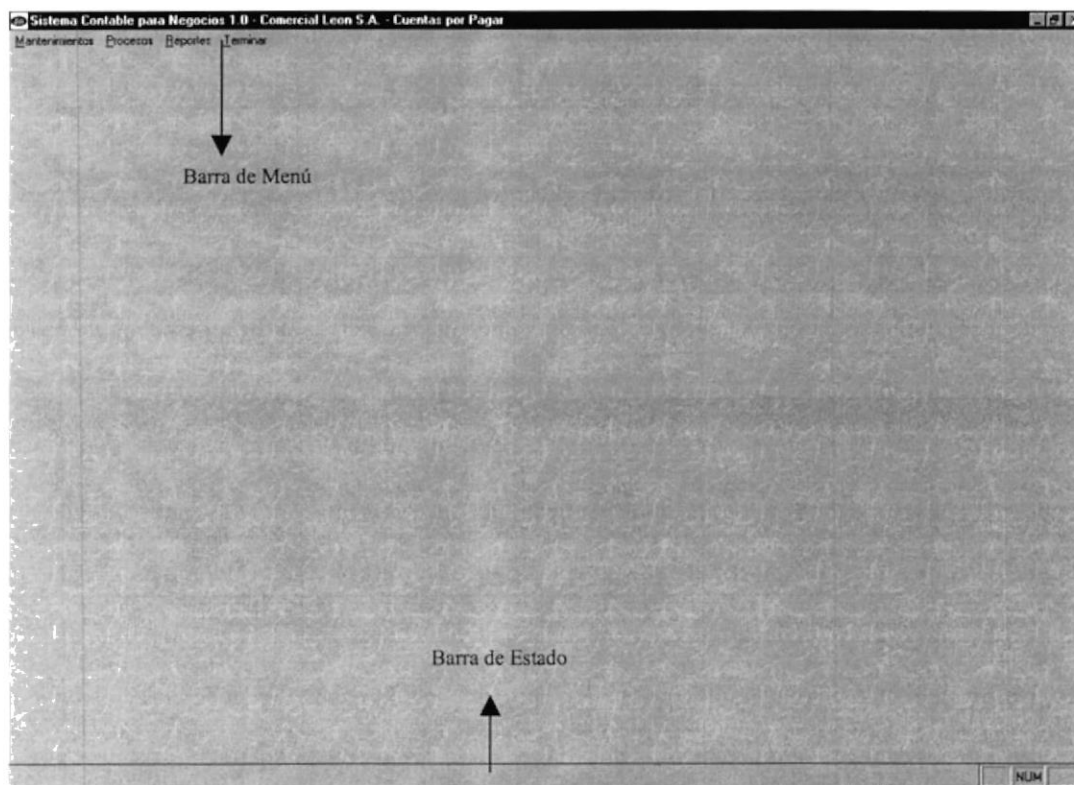


Figura 6.1. Menú Principal de Cuentas por Pagar

6.1.1. Barra de Menú

La barra de Menú presenta las diversas opciones que poseen los Módulos con que cuenta el Sistema SICONE, tal como:

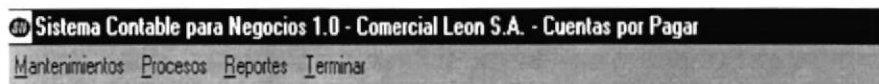


Figura 6.2. Barra de Menú

Menú	Descripción
<i>Mantenimiento</i>	Permite realizar todas las operaciones de ingreso, modificación, eliminación.
<i>Procesos</i>	Permite realizar las operaciones de cálculos, cierres y todas aquellas que incurran en un proceso.
<i>Reportes</i>	Permite generar las consultas ya sea de manera visual, impresa o a un archivo.
<i>Terminar</i>	Permite retornar al Menú Principal del Sistema.

Tabla 6.1. Elementos de la Barra de Menú

6.1.2. Barra de Estado

La barra de Estado es la que se muestra en la parte inferior del Menú Principal del Sistema SICONE, y está formada por:

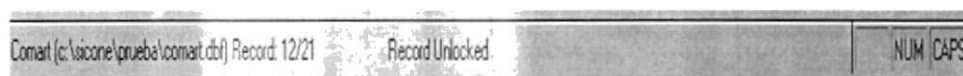


Figura 6.3. Barra de Estado

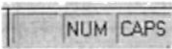
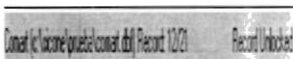
	Panel de Información , permite conocer el estado del teclado de las teclas Núm, Mayús y de la tecla Insert.
	Mensajes del Sistema , permite poder visualizar los mensajes que el Sistema posee.

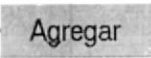
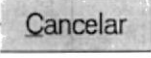
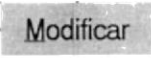
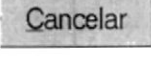
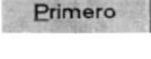
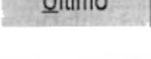
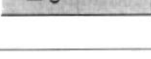
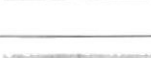

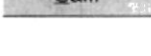
Tabla 6.2. Elementos de la Barra de Estado

6.2. Pantallas Secundarias del Sistema

Se detallan a continuación los elementos que forman parte de una ventana de trabajo y formas de realizar algunas de las acciones comunes dentro del Sistema.

6.2.1. Botones de las Pantallas

Los botones son los que permiten realizar acciones dentro del Sistema, son los que le permiten al usuario realizar los cambios o mostrar los datos que se requieran. Los siguientes son los botones que maneja el Sistema.

Descripción de controles dentro de las pantallas	
	Botón Agregar , permite abrir un área de trabajo para poder añadir un registro dentro de mis datos.
	Botón Cancelar , permite concluir una acción sin salir de la pantalla activa y sin alterar los datos.
	Botón Modificar , permite editar el área de trabajo actual, para poder realizar arreglos a los datos que se deseen.
	Botón Grabar , permite agregar o actualizar un registro dentro del área actual utilizada.
	Botón Primero , permite poder trasladarse al primer registro que se encuentre en la tabla.
	Botón Último , permite poder trasladarse al último registro que se encuentre en la tabla.
	Botón Siguiente , permite poder avanzar un registro dentro de la tabla.
	Botón Anterior , permite poder retroceder un registro dentro de la tabla.
	Botón Imprimir , permite poder hacer una visualización del registro actual; ya sea esta por medio visual o medio impreso.
	Botón Salir , permite poder regresar al menú principal del módulo




	Botón Añadir Producto , permite poder crear un producto línea.
	Botón Añadir Detalle , permite poder añadir registros al detalle.
	Botón Eliminar Detalle , permite poder eliminar registros del detalle
	Botón Cancelar Detalle , permite deshacer el ingreso de registros en el detalle

Tabla 6.3. Botones de las Pantallas Secundarias del Sistema

6.3. ¿Cómo buscar un Registro?

El Módulo de Cuentas por Pagar del Sistema SICONE ofrece varias formas de buscar los datos de los proveedores o de los artículos.

6.3.1. Búsqueda por Código

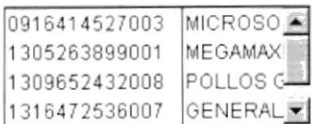
 <p>0916414527003 MICROSO 1305263899001 MEGAMAX 1309652432008 POLLOS G 1316472536007 GENERAL</p>	<p>Seleccionar el código (clave del proveedor, cuenta contable del proveedor) que se desea buscar con ayuda del ratón desplazándose a lo largo de la lista y haciendo clic sobre el código buscado en ese momento se muestran los datos que le corresponden a ese código en pantalla.</p>
---	---

Tabla 6.4. Búsqueda de un Registro. Por código

6.3.2. Búsqueda por Nombre o Descripción


 <p>MICROSOFT DEL ECUADOR MEGAMAX CIA. LTDA POLLOS GUS S.A. GENERAL MOTORS S.A. COMERCIAL NO. 1</p>	<p>Seleccionar el nombre o la descripción que se desea buscar con ayuda del ratón desplazándose a lo largo de la lista y haciendo clic sobre el nombre buscado en ese momento se muestran los datos que le corresponden a ese nombre en pantalla.</p>
--	---

Tabla 6.5. Búsqueda de un Registro. Por nombre

6.4. Estándares del Sistema

En esta sección se explicará como hacer uso de los controles y herramientas más comunes del Módulo de Cuentas por Pagar del Sistema SICONE para una mayor familiarización con el mismo. En éste capítulo se mostrarán los más comunes.

6.4.1. ¿Cómo se ingresa una fecha?

En las cajas de texto donde debe ingresarse una fecha, se lo debe hacer en el formato [dd/mm/aaaa]. Si la fecha no fue ingresada correctamente aparecerá un mensaje que indica que el formato no es válido.

Fecha:

Figura 6.4. Caja de Texto

6.4.2. Otros controles del Sistema

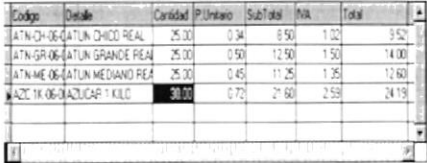


Control	Acción
 <p>Figura 6.5. Cuadrícula</p>	<p>Cuadrícula.- Control que se utiliza para las consultas e ingresos que retornan varias líneas, como por ejemplo: Los artículos de una factura o devolución</p>
 <p>Figura 6.6. Cuadro de Lista</p>	<p>Cuadro de Lista.- Control que permite mostrar una lista de elementos entre los cuales puede seleccionar uno.</p>
 <p>Figura 6.7. Cuadro de Selección</p>	<p>Cuadro de Selección.- Control que permite seleccionar una u otra opción, pero no ambas a la vez para según eso poder realizar una acción.</p>

Tabla 6.6. Otros controles del Sistema.

Capítulo 7

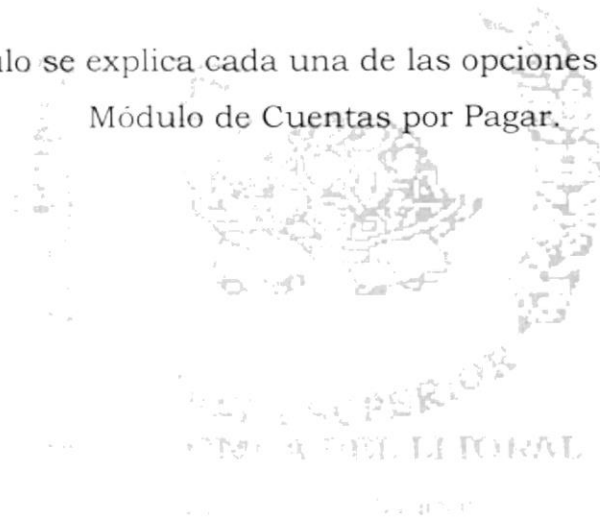
Módulo de

Cuentas por Pagar



En este capítulo se explica cada una de las opciones que existen en el Módulo de Cuentas por Pagar.

SPOL
1958



7 MÓDULO DE CUENTAS POR PAGAR

7.1. Menú de Mantenimiento

7.1.1. Artículos

¿Cómo acceder a esta Pantalla?

Del Menú de Mantenimiento dé clic en la Opción Artículos.

¿Cómo añadir un Artículo?

1. Dé clic en el botón Agregar.
2. Ingrese el código del Artículo.
3. Ingrese la cuenta contable a la que éste artículo está asignado. Para visualizar el plan de cuentas deberá hacer doble clic sobre el cuadro de texto de **Código**.
4. Ingrese la fecha en que está creando el producto.
5. Ingrese la descripción del producto.
6. Ingrese el nombre de quien le provee ese artículo.
7. Indique a que bodega pertenece el producto.
8. Ingrese la ubicación del artículo.
9. Ingrese la marca del artículo.
10. Ingrese la unidad de medida del producto.
11. Indique si el producto paga IVA o nó.
12. Presione el botón Grabar para almacenar los datos de la pantalla.

La imagen muestra una ventana de software titulada "Mantenimiento - Artículos". El formulario contiene los siguientes campos:

- Clave: ESB-01-06-00-001
- Código: 1 01 04 03
- Fecha: 05/07/2000
- Descripción: ESCOBA CERDA GRUESA ROJA 15% 25
- Proveedor: MI COMISARIATO S A
- Bodega: 01
- Ubicación: GUAYAQUIL
- Marca: BRUJITA ROJA
- Unidad: UND
- IVA: Sí No

En la parte inferior del formulario hay una barra de botones con las siguientes opciones: Primero, Anterior, Siguiente, Último, Imprimir, Agregar, Modificar, Eliminar y Salir.

Figura 7.1. Pantalla de Adición de Artículos

¿Cómo modificar un Artículo?

1. Seleccione el Artículo que desea eliminar con las teclas primera, anterior, siguiente o último.
2. Dé clic en el botón Modificar.
3. Se activarán los cuadro de textos de: Descripción, Proveedor, Bodega, Ubicación, Marca, Unidad e IVA.
4. Realice las modificaciones pertinentes y luego haga clic en el botón **Grabar**, para actualizar los datos de la pantalla.

Mantenimiento - Artículos

Clave: ESB-01-06-00-001 Código: 1 01 04 03 Fecha: 01/07/2000

Descripción: ESCOBA CERDA GRUESA ROJA 15 X 25

Proveedor: MI COMISARIATO S.A.

Bodega: 03 Ubicación: GUAYAQUIL

Marca: BRUJITA ROJITA Unidad: UND IVA: Si No

Primero Anterior Siguiente Último Imprimir Grabar Cancelar Eliminar Salir

Figura 7.2. Pantalla de Modificación de Artículos.

¿Cómo eliminar un Artículo?

1. Seleccione el Artículo que desea modificar con las teclas primera, anterior, siguiente o último.
2. Dé clic en el botón **Eliminar**, y luego le pedirá una confirmación de la acción ha realizar.
3. Dé clic en el botón **Si**, para confirmar la eliminación

Mantenimiento - Artículos

Clave: ESB-01-06-00-001 Código: 1 01 04 03 Fecha: 01/07/2000

Descripción: ESCOBA CERDA GRUESA ROJA 15 X 25

Proveedor: MI COMISARIATO S.A.

Bodega: 03 Ubicación: GUAYAQUIL

Marca: BRUJITA ROJITA Unidad: UND IVA: Si No

Primero Anterior Siguiente Último Imprimir Agregar Modificar Eliminar Salir


Sistema Contable para Negocios 1.0

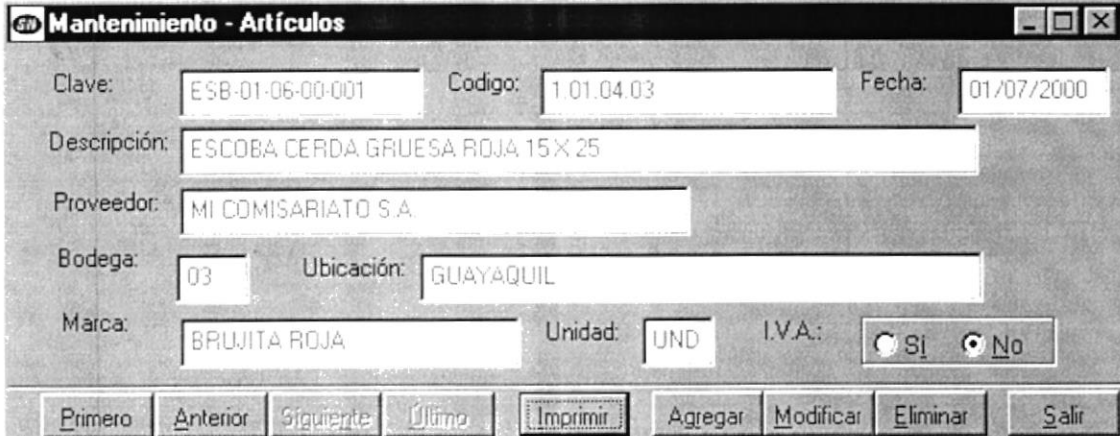
Desea Eliminar el Registro

Si No

Figura 7.3. Pantalla de Eliminación de Artículos

¿Cómo imprimir un Artículo?

1. Seleccione el Artículo que desea imprimir con las teclas primera, anterior, siguiente o último.
2. Dé clic en el botón **Imprimir**, y luego generará el reporte de manera visual.
3. Si desea el reporte de manera impresa, deberá hacer clic en el ícono de 



Mantenimiento - Artículos

Clave: ESB-01-06-00-001 Código: 1 01.04.03 Fecha: 01/07/2000

Descripción: ESCOBA CERDA GRUESA ROJA 15 X 25

Proveedor: MI COMISARIATO S.A.

Bodega: 03 Ubicación: GUAYAQUIL

Marca: BRUJITA ROJA Unidad: UND I.V.A.: Sí No

Primero Anterior Siguiente Último Imprimir Agregar Modificar Eliminar Salir

Figura 7.4. Pantalla de Impresión de Artículo

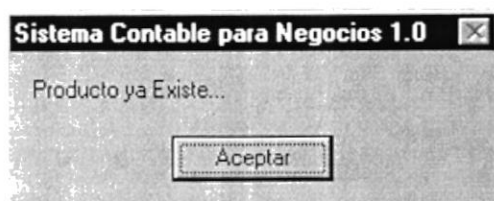


Figura 7.5. Mensaje de Error Producto Existente

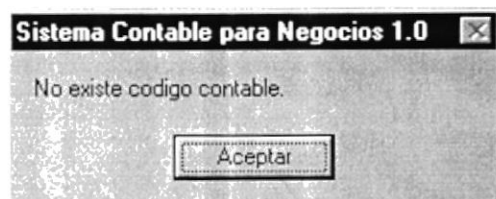


Figura 7.6. Mensaje de Error de Cuenta Contable

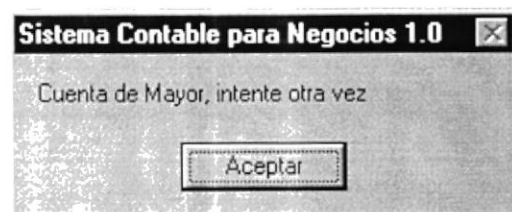


Figura 7.7. Mensaje de Error por Cuenta de Mayor



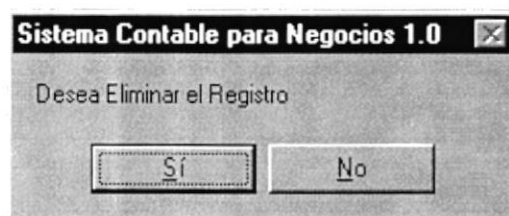


Figura 7.8. Mensaje de Confirmación de Eliminación

7.1.2. Proveedores

¿Cómo acceder a esta Pantalla?

Del Menú de Mantenimiento dé clic en la Opción Proveedores.

¿Cómo añadir un Proveedor?

1. Dé clic en el botón Agregar.
2. Ingrese el código del Proveedor.
3. Ingrese la cuenta contable a la que éste proveedor está asignado. Para visualizar el plan de cuentas deberá hacer doble clic sobre el cuadro de texto de **Código**.
4. Ingrese el nombre del proveedor.
5. Ingrese la fecha en que está creando el proveedor.
6. Ingrese el RUC del proveedor.
7. Ingrese el país del proveedor.
8. Ingrese la zona a la pertenece el proveedor.
9. Ingrese la ciudad del proveedor.
10. Ingrese la dirección del proveedor.
11. Ingrese el teléfono del proveedor.
12. Ingrese el fax del proveedor.
13. Ingrese el nombre del representante del proveedor.
14. Ingrese alguna observación que tenga el proveedor.

15. Dé clic en el botón **Grabar**, para actualizar los datos de la pantalla.

Mantenimiento - Proveedor

Clave: 1308445632001 Código: 1.01.05.06.003

Nombre: MI COMISARIATO S.A. Fecha: 05/07/2000

Ruc: 1308445632001 País: ECUADOR Zona: 01

Ciudad: GUAYAQUIL

Dirección: 9 DE OCTUBRE 623 Y BOYACA Teléfono: 259632

Fax: 259633 Representante: ING. BERNER WANSAUER

Observaciones: Saldo:

Primero Anterior Siguiente Último Imprimir **Agregar** Modificar Eliminar Salir

Figura 7.9. Pantalla de Adición de Proveedor.

¿Cómo modificar un Proveedor?

1. Seleccione el proveedor que desea modificar con las teclas primera, anterior, siguiente o último.
2. Dé clic en el botón Modificar.
3. Se activarán los cuadro de textos de: Nombre, Fecha, RUC, País, Zona, Ciudad, Dirección, Teléfono, Fax, Representante y Observaciones.
4. Realice las modificaciones pertinentes y luego haga clic en el botón **Grabar**, para actualizar los datos de la pantalla.

Mantenimiento - Proveedor

Clave: 1308445632001 Código: 1.01.05.06.003

Nombre: MI COMISARIATO S.A. Fecha: 05/07/2000

Ruc: 1308445632001 País: ECUADOR Zona: 01

Ciudad: GUAYAQUIL

Dirección: 9 DE OCTUBRE 623 Y BOYACA Teléfono: 263698

Fax: 259633 Representante: ING. BERNER WANSAUER

Observaciones: CANCELA CON CHEQUE POSFECHADO Saldo:

Primero Anterior Siguiente Último Imprimir **Grabar** Cancelar Eliminar Salir

Figura 7.10. Pantalla de Modificación de Proveedor

¿Cómo eliminar un Proveedor?

1. Seleccione el Proveedor que desea eliminar con las teclas primero, anterior, siguiente o último.
2. Dé clic en el botón **Eliminar**, y luego le pedirá una confirmación de la acción ha realizar.
3. De clic en el botón **Si**, para confirmar la eliminación del proveedor.

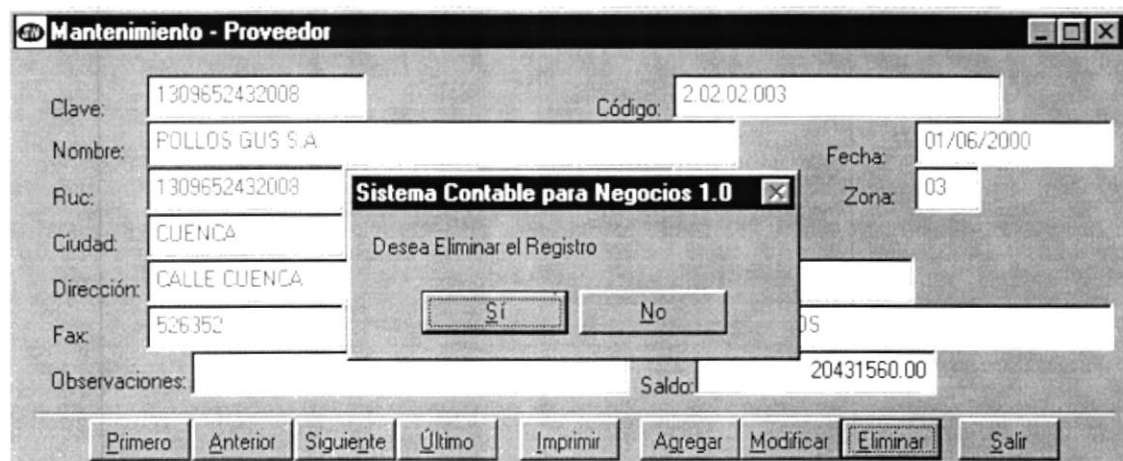



Figura 7.11. Pantalla de Eliminación de Proveedor

¿Cómo imprimir un Proveedor?

1. Seleccione el Proveedor que desea imprimir con las teclas primera, anterior, siguiente o último.
2. Dé clic en el botón **Imprimir**, y luego generará el reporte de manera visual.
3. Si desea el reporte de manera impresa, deberá hacer clic en el ícono de 

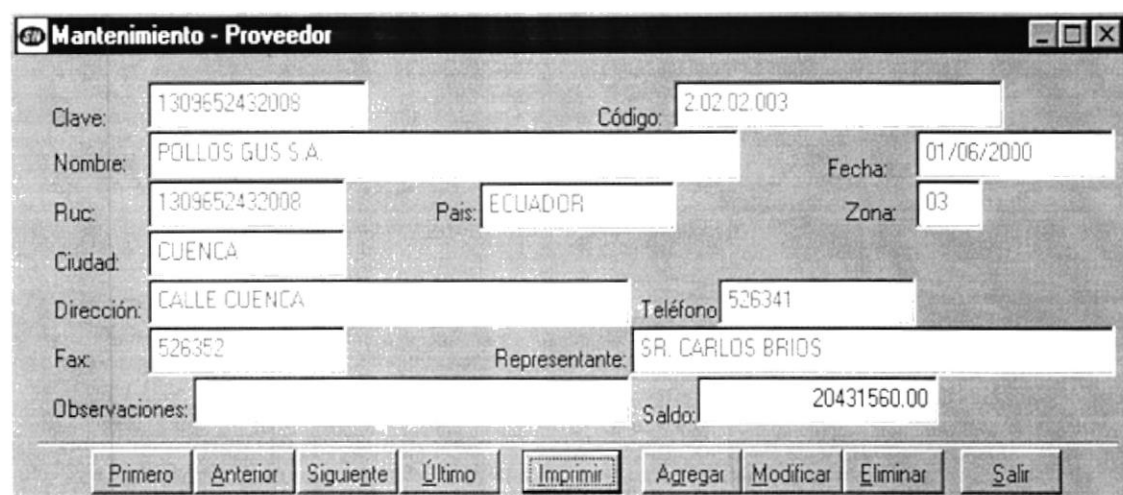


Figura 7.12. Pantalla de Impresión de Proveedor.

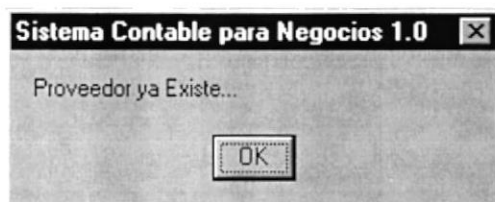


Figura 7.13. Mensaje de Error Proveedor Existente

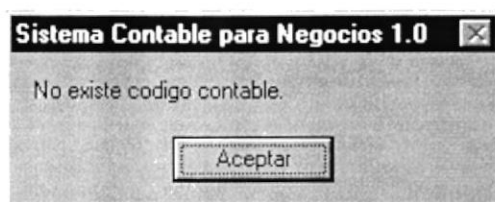


Figura 7.14. Mensaje de Error de Cuenta Contable

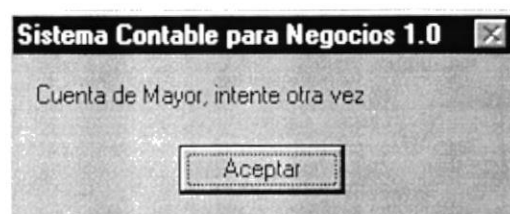


Figura 7.15. Mensaje de Error por Cuenta de Mayor

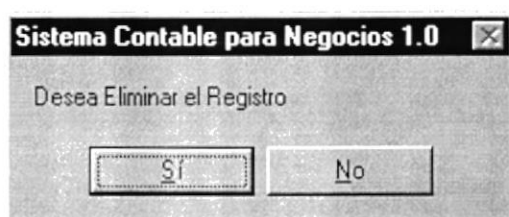


Figura 7.16. Mensaje de Confirmación de Eliminación

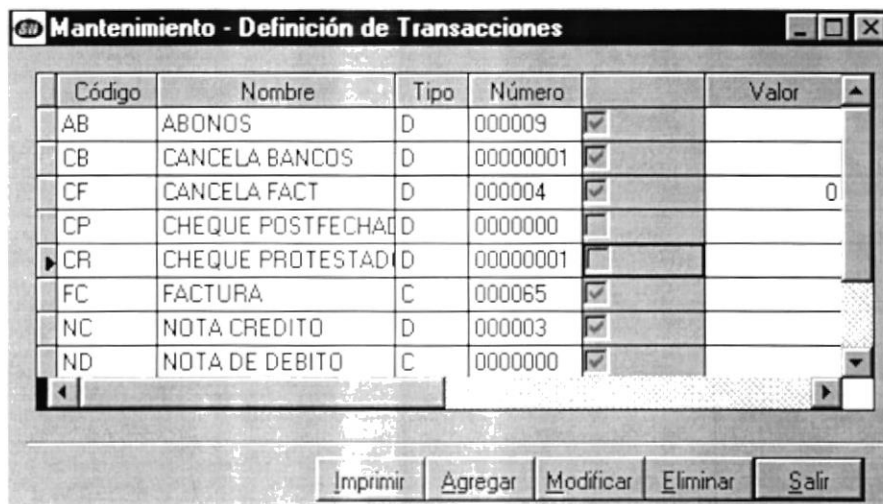
7.1.3. Definición de Transacciones

¿Cómo acceder a esta Pantalla?

Del Menú de Mantenimiento dé clic en la Opción Def. Transacciones.

¿Cómo añadir una Transacción?

1. Dé clic en el botón Agregar.
2. Ingrese el código de la Transacción.
3. Ingrese el nombre de la Transacción
4. El tipo de la transacción. Si es **D** (Débito) o **C** (Crédito)
5. Ingrese el número de la transacción.
6. Indique si es de mayorización.
7. Dé clic en el botón **Grabar**, para actualizar los datos de la pantalla.



Código	Nombre	Tipo	Número		Valor
AB	ABONOS	D	000009	<input checked="" type="checkbox"/>	
CB	CANCELA BANCOS	D	00000001	<input checked="" type="checkbox"/>	
CF	CANCELA FACT	D	000004	<input checked="" type="checkbox"/>	0
CP	CHEQUE POSTFECHA	D	0000000	<input type="checkbox"/>	
CR	CHEQUE PROTESTAD	D	00000001	<input type="checkbox"/>	
FC	FACTURA	C	000065	<input checked="" type="checkbox"/>	
NC	NOTA CREDITO	D	000003	<input checked="" type="checkbox"/>	
ND	NOTA DE DEBITO	C	0000000	<input checked="" type="checkbox"/>	

Figura 7.17. Pantalla de Adición de Transacciones

¿Cómo modificar una Transacción?

1. Seleccione la Transacción que desea modificar, posionándose sobre ella y haciendo clic.
2. Dé clic en el botón Modificar.
3. Se activarán las celdas, permitiendo así que realice las modificaciones respectivas.
4. Dé clic en el botón **Grabar** para actualizar los datos de la pantalla.

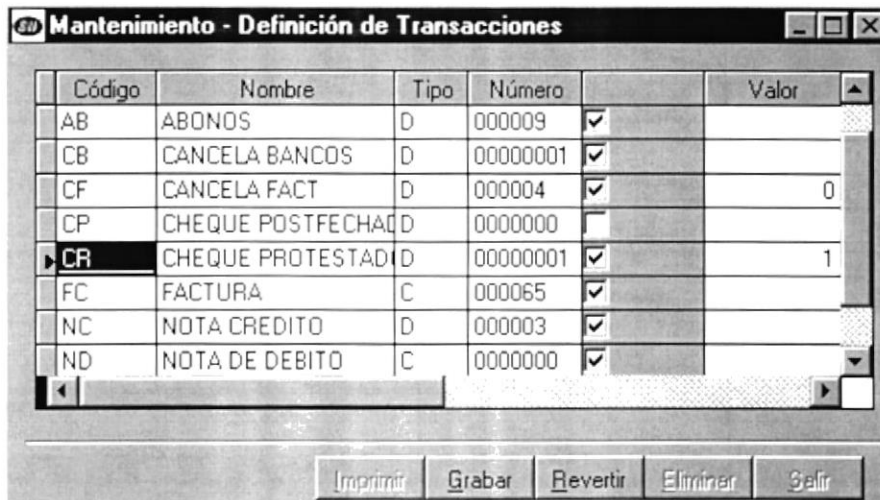


Figura 7.18. Pantalla de Modificación de Transacción

¿Cómo eliminar una Transacción?

1. Seleccione la Transacción que desea eliminar.
2. Dé clic en el botón **Eliminar**
3. De clic en el botón **Si**, para confirmar la eliminación de la transacción.

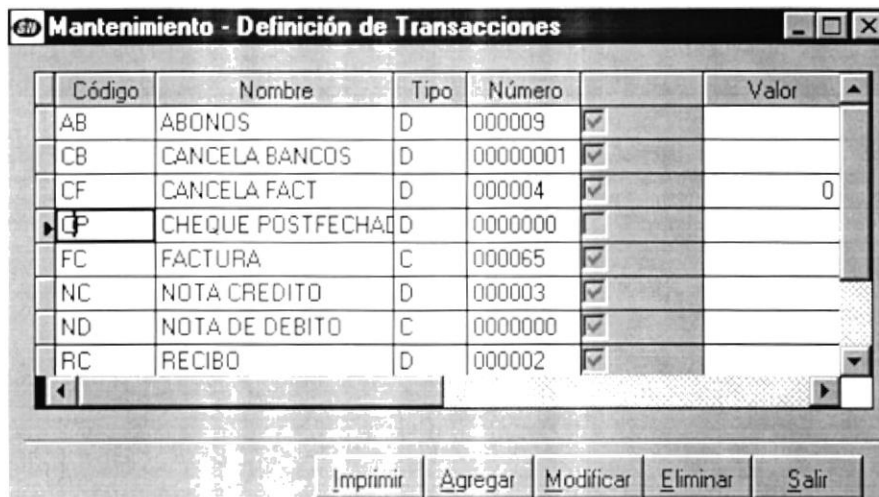

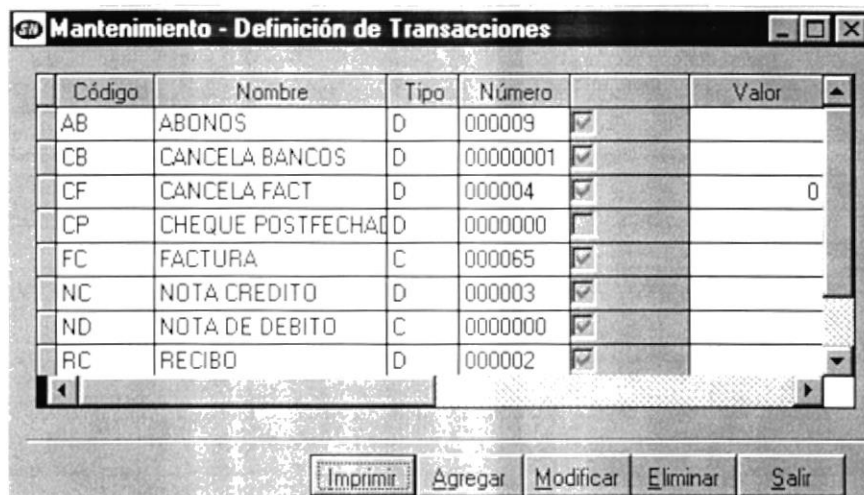


Figura 7.19. Pantalla de Eliminación de Transacción

¿Cómo imprimir una Transacción?

1. Seleccione la Transacción que desea imprimir.
2. Dé clic en el botón **Imprimir**, y luego generará el reporte de manera visual.
3. Si desea el reporte de manera impresa, deberá hacer clic en el ícono de 



Código	Nombre	Tipo	Número		Valor
AB	ABONOS	D	000009	<input checked="" type="checkbox"/>	
CB	CANCELA BANCOS	D	00000001	<input checked="" type="checkbox"/>	
CF	CANCELA FACT	D	000004	<input checked="" type="checkbox"/>	0
CP	CHEQUE POSTFECHA	D	0000000	<input type="checkbox"/>	
FC	FACTURA	C	000065	<input checked="" type="checkbox"/>	
NC	NOTA CREDITO	D	000003	<input checked="" type="checkbox"/>	
ND	NOTA DE DEBITO	C	0000000	<input checked="" type="checkbox"/>	
RC	RECIBO	D	000002	<input checked="" type="checkbox"/>	

Imprimir Agregar Modificar Eliminar Salir

Figura 7.20. Pantalla de Impresión de Transacción

7.2. Menú de Procesos

7.2.1. Compras

¿Cómo acceder a esta Pantalla?

Del Menú de Procesos dé clic en la Opción Compras.

¿Cómo añadir una Compra?

Cabecera

1. Dé clic en el botón Agregar.
2. Ingrese el código del proveedor. Para visualizar los proveedores deberá hacer doble clic sobre el cuadro de texto de **Clave**, aparecerá el Nombre del Proveedor y la cuenta contable asignada.
3. Ingrese la fecha emisión del Documento.
4. Ingrese el tipo **FC** (Factura) o **DV** (Devolución). Para visualizar los tipos deberá hacer doble clic sobre el cuadro de texto de **Tipo**.
5. Ingrese la fecha de vencimiento del Documento.
6. Ingrese el Número de Documento.
7. Ingrese el detalle o concepto del documento.

Detalle

8. Dé clic en el botón Añadir Registro al Detalle .
9. Ingrese el código del producto en el Detalle. Para visualizar los artículos de doble clic sobre la celda de Producto.
10. Ingrese la cantidad.
11. Ingrese el precio unitario.
12. Al finalizar el ingreso, dé clic en el botón **Grabar** para actualizar los datos de la pantalla.

Mantenimiento - Transacción

Clave: 1305263899001 MEGAMAXI CIA. LTDA.

Codigo: 1 01 05 06.004 Fecha: 05/07/2000

Emission: 05/07/2000 Tipo: FC Vence: 06/08/2000

Documento: FC000008 Detalle: Adquisición de Artículos por el mes de mayo

Monto: 45

T.Cambio: 1 I.V.A.: 12.00 %

Codigo	Detalle	Cantidad	P.Unitario	SubTotal	IVA	Total
ARZ-01-06-0	ARROZ FLOR	2.00	0.18	0.36	0.04	0.40
ATN-CH-06-0	ATUN CHICO REAL	10.00	0.60	6.00	0.72	6.72
AZC-1K-06-0	AZUCAR 1 KILO	25.00	1.28	32.00	3.84	35.84
CLR-AJ-06-0	CLORO AJAX	10.00	0.08	0.80	0.10	0.90
CLR-LE-06-0	CLORE LEON	12.00	0.12	1.44	0.17	1.61

Primero Anterior Siguiente Último Imprimir Grabar Cancelar Eliminar Salir

Figura 7.21. Pantalla de Adición de Compras (Facturas o Devoluciones)

¿Cómo modificar una Compra?

1. Seleccione el Artículo que desea eliminar con las teclas primera, anterior, siguiente o último.
2. Dé clic en el botón Modificar.
3. Se activarán los cuadro de textos de: Fecha de emisión , Fecha de vencimiento, Detalle del documento y Detalle del documento.
4. Realice las modificaciones pertinentes y luego haga clic en el botón **Grabar**, para actualizar los datos de la pantalla.

Mantenimiento - Transacción

Clave: 1305263899001 MEGAMAXI CIA. LTDA.

Codigo: 1 01 05 06.004 Fecha: 05/07/2000

Emission: 05/08/2000 Tipo: FC Vence: 06/08/2000

Documento: FC000008 Detalle: Adquisición de Artículos por el mes de mayo -junio

Monto: 8

T.Cambio: 1.00 I.V.A.: 12.00 %

Codigo	Detalle	Cantidad	P.Unitario	SubTotal	IVA	Total
CLR-FU-06-0	CLORO FUERTE	3.00	0.15	0.45	0.05	0.50
CLR-LE-06-0	CLORE LEON	12.00	0.12	0.36	0.04	0.40
CLR-AJ-06-0	CLORO AJAX	10.00	0.08	0.24	0.03	0.27
AZC-1K-06-0	AZUCAR 1 KILO	25.00	1.28	3.84	0.46	4.30
ATN-CH-06-0	ATUN CHICO REAL	10.00	0.60	1.80	0.22	2.02
ARZ-01-06-0	ARROZ FLOR	2.00	0.18	0.54	0.06	0.60

Primero Anterior Siguiente Último Imprimir Agregar Modificar Eliminar Salir

Figura 7.22. Pantalla de Modificación de Compras (Factura - Devolución)

¿Cómo eliminar una Compra?

1. Seleccione la compra que desea eliminar.
2. Dé clic en el botón **Eliminar**
3. De clic en el botón **Si**, para confirmar la eliminación de la compra.

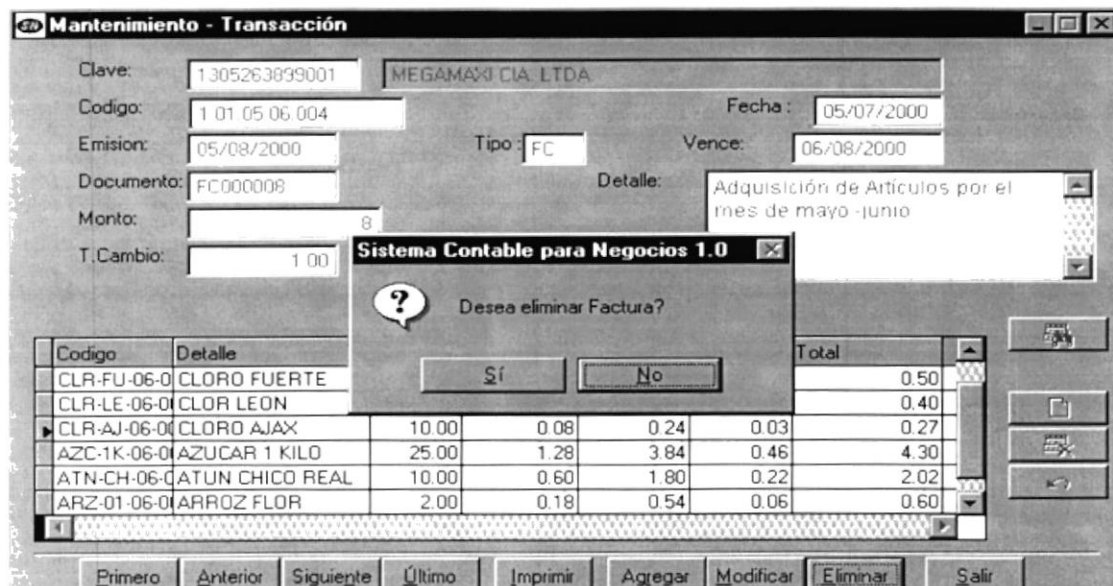



Figura 7.23. Pantalla de Eliminación de Compras (Factura - Devolución)

¿Cómo imprimir una Compra?

1. Seleccione la Compra que desea imprimir con las teclas primera, anterior, siguiente o último.
2. Dé clic en el botón **Imprimir**, y luego generará el reporte de manera visual.
3. Si desea el reporte de manera impresa, deberá hacer clic en el ícono de 

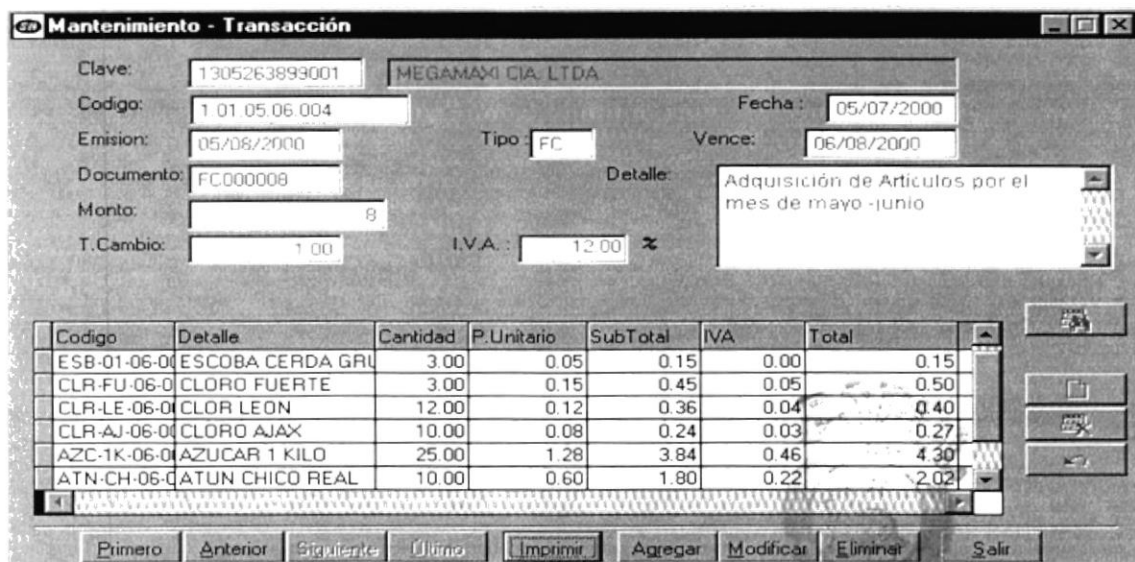


Figura 7.24. Pantalla de Impresión de Compra (Factura - Devolución)

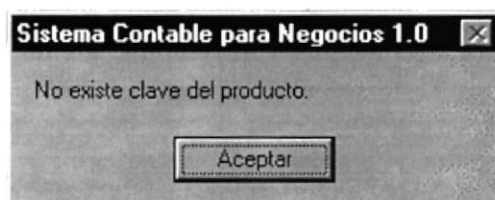


Figura 7.25. Mensaje de Error por Producto Inexistente

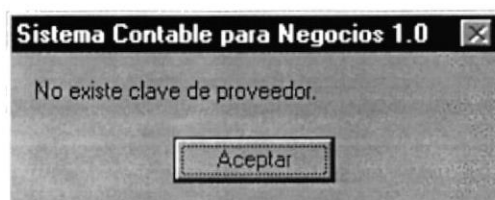


Figura 7.26. Mensaje de Error por Proveedor Inexistente

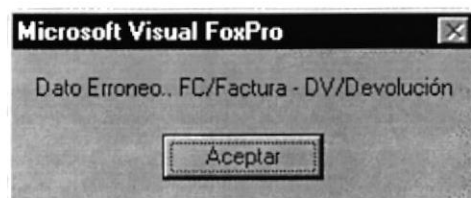


Figura 7.27. Mensaje de Error por tipo de Transacción

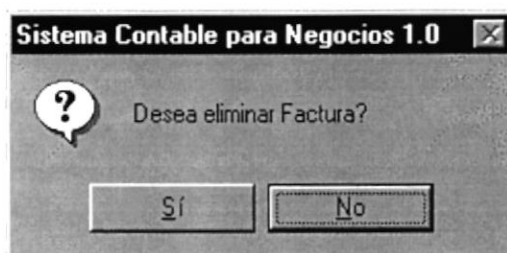


Figura 7.28. Mensaje de confirmación de Eliminación

7.2.2. Procesar

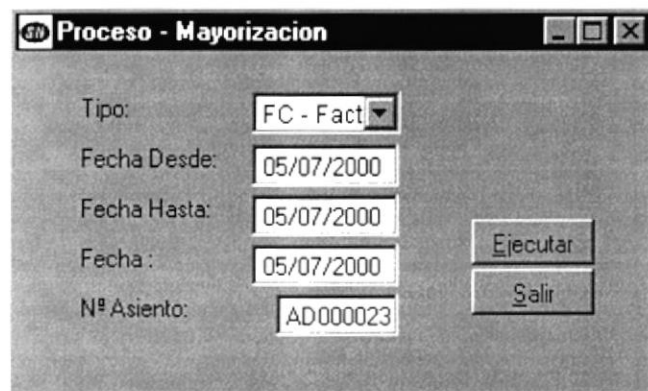
¿Cómo acceder a esta Pantalla?

Del Menú de Procesos dé clic en la Opción Procesar

¿Cómo realizarlo?

1. Seleccione el Tipo de Documento a procesar.

2. Ingrese la fecha desde donde va a procesar.
3. Ingrese la fecha hasta donde va a procesar.
4. Ingrese la fecha en que realiza el proceso.
5. Ingrese el número de Diario Contable a generarse.
6. Dé clic en el botón **Ejecutar**.
7. Dé clic en el botón **Salir** para finalizar.



Proceso - Mayorizacion

Tipo: FC - Fact

Fecha Desde: 05/07/2000

Fecha Hasta: 05/07/2000

Fecha: 05/07/2000

Nº Asiento: AD000023

Ejecutar

Salir

Figura 7.29. Procesar

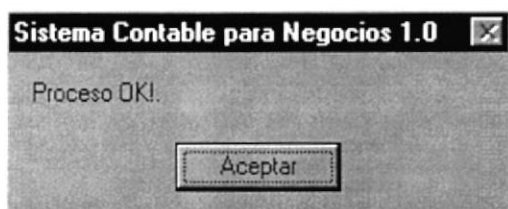


Figura 7.30. Mensaje de Proceso OK

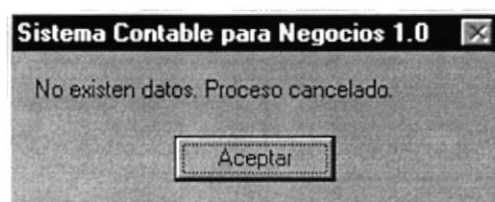


Figura 7.31. Mensaje de Error de Datos Inexistentes

7.2.3. Reprocesar

¿Cómo acceder a esta Pantalla?

Del Menú de Procesos dé clic en la Opción Reprocesar

¿Cómo realizarlo?

1. Ingrese el Número de Diario que va a reprocesar.
2. Ingrese la fecha del Diario que va reprocesar.
3. Dé clic en el botón **Ejecutar**, y se presentará un mensaje de **Procesando**.
4. Dé clic en el botón **Salir**, para finalizar.

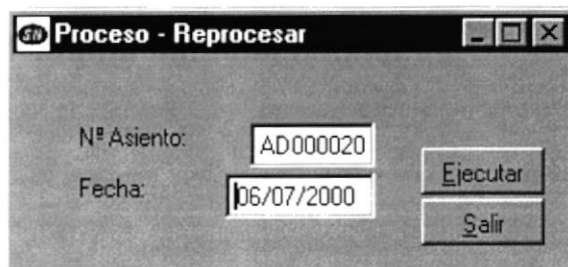


Figura 7.32. Pantalla de Reprocesar

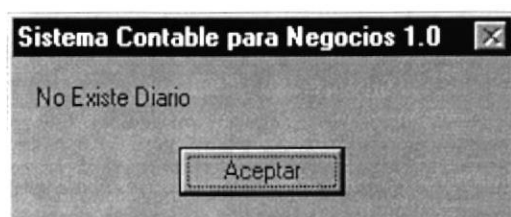
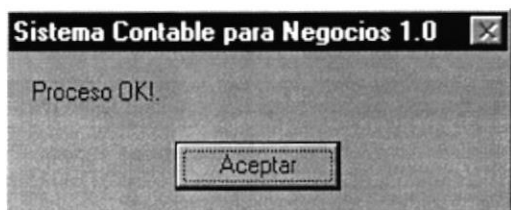


Figura 7.33. Mensaje de Error de Diario Inexistente



Pantalla 7.34. Mensaje de Proceso OK

7.2.4. Transferencia de Saldos**¿Cómo acceder a esta Pantalla?**

Del Menú de Procesos dé clic en la Opción Transf. Saldos

¿Cómo realizarlo?

1. Seleccione el mes Inicial.
2. Seleccione el mes Final.
3. Dé clic en el botón **Ejecutar**, y se presentará un mensaje de **Procesando**.
4. Dé clic en el botón **Salir**, para finalizar.

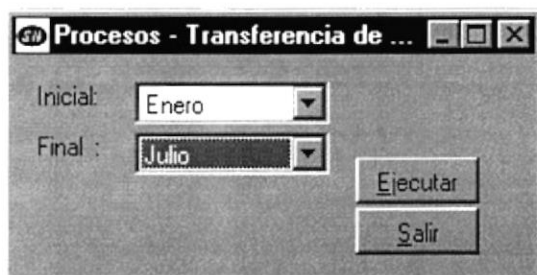


Figura 7.35. Pantalla de Transferencia de Saldos

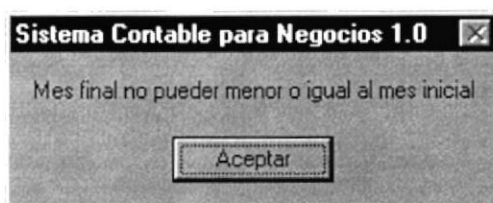


Figura 7.36. Mensaje de Error de Mes erróneo

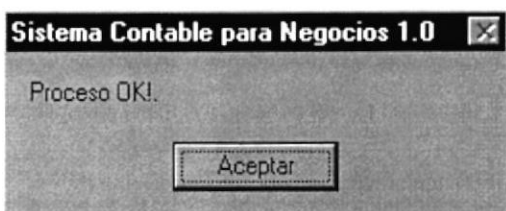


Figura 7.37. Mensaje de Proceso OK.

7.2.5. Recálculo de Saldos

¿Cómo acceder a esta Pantalla?

Del Menú de Procesos dé clic en la Opción Recálculo de Saldos

¿Cómo realizarlo?

1. Dé clic en el botón **Ejecutar**, y se presentará un mensaje de **Procesando**.
2. Dé clic en el botón **Salir**, para finalizar

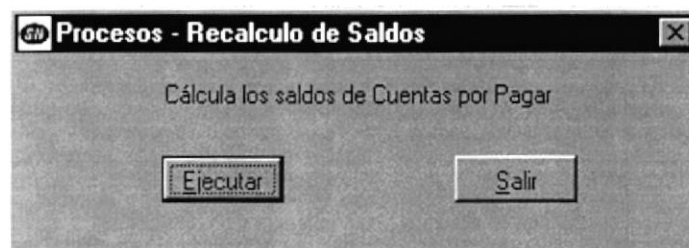


Figura 7.38. Pantalla de Recálculo de Saldos

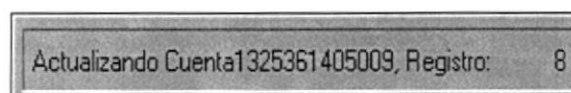


Figura 7.39. Mensaje de Avance

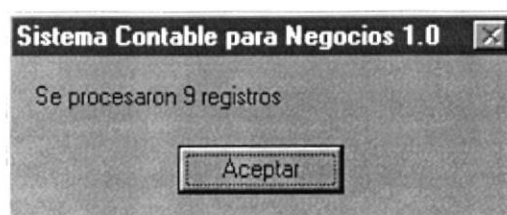


Figura 7.40. Mensaje de Registros Procesados

7.2.6. Fin del Ejercicio

¿Cómo acceder a esta Pantalla?

Del Menú de Procesos dé clic en la Opción Fin del Ejercicio

¿Cómo realizarlo?

1. Ingrese el año del período a cerrar.
2. Dé clic en el botón **Ejecutar**, y se presentará un mensaje de **Procesando**.
3. Dé clic en el botón **Salir**, para finalizar.

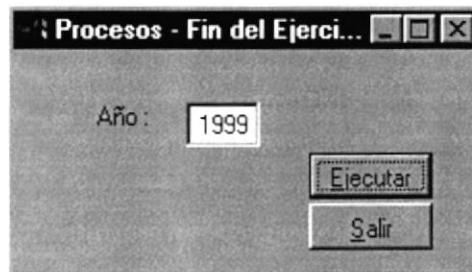


Figura 7.41. Pantalla de Fin del Ejercicio.

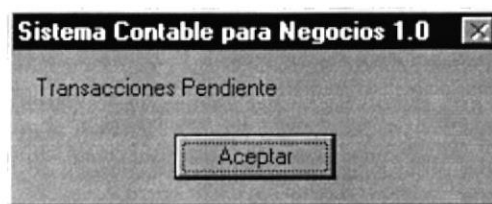


Figura 7.42. Mensaje de Error de Transacciones Pendientes.

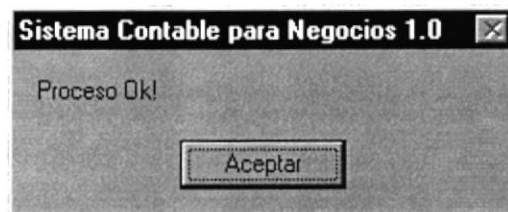


Figura 7.43. Mensaje de Proceso OK.

7.3. Menú de Reportes

7.3.1. Catálogo de Proveedores

¿Cómo acceder a esta Pantalla?

Del Menú de Reportes dé clic en la Opción Catálogo de Proveedores.

¿Cómo realizar un reporte de Catálogo de Proveedores?

1. Seleccione el orden del reporte. Código Clave Nombre
2. Ingrese el Código desde.
3. Ingrese el Código hasta.
4. Seleccione el Nivel de Reporte.
5. Seleccione el Tipo de Salida del Reporte.
6. Dé clic en el botón **Ejecutar**, para emitir el Reporte.
7. Dé clic en el botón **Salir**, para terminar el Reporte.

Figure 7.44. Pantalla de Catálogo de Proveedores

7.3.2. Diario General

¿Cómo acceder a esta Pantalla?

Del Menú de Reportes dé clic en la Opción Diario General.

¿Cómo realizar un reporte de Diario General?

1. Seleccione el mes.
2. Ingrese el número de diario desde.

3. Ingrese el número de diario hasta.
4. Seleccione el tipo de salida del Reporte.
5. Dé clic en el botón **Ejecutar**, para emitir el Reporte.
6. Dé clic en el botón **Salir**, para terminar el Reporte.

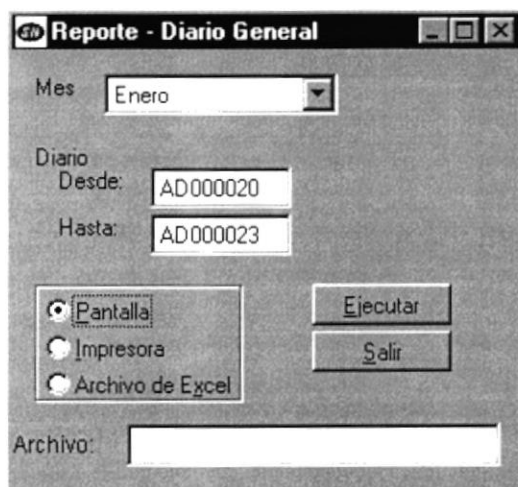


Figura 7.45. Pantalla de Diario General

7.3.3. Consulta

¿Cómo acceder a esta Pantalla?

Del Menú de Reportes dé clic en la Opción Consulta.

¿Cómo realizar un reporte de Consulta?

1. Seleccione el orden del Reporte.
2. Seleccione que transacciones desea en el Reporte.
3. Seleccione el tipo de documento.
4. Seleccione el tipo de salida del Reporte.
5. Dé clic en el botón **Ejecutar**, para emitir el Reporte.
6. Dé clic en el botón **Salir**, para terminar el Reporte.

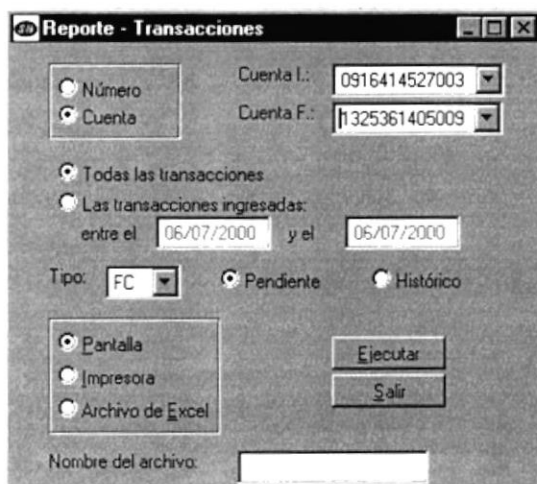


Figura 7.46. Pantalla de Consulta

7.3.4. Estado de Cuenta

¿Cómo acceder a esta Pantalla?

Del Menú de Reportes dé clic en la Opción Estado de Cuenta.

¿Cómo realizar un reporte de Estado de Cuenta?

1. Seleccione el código del proveedor desde.
2. Seleccione el código del proveedor hasta.
3. Seleccione que transacciones desea en el Reporte.
4. Seleccione el tipo de salida del Reporte.
5. Dé clic en el botón **Ejecutar**, para emitir el Reporte.
6. Dé clic en el botón **Salir**, para terminar el Reporte.



Figura 7.47. Pantalla de Estado de Cuenta

7.3.5. Producto

¿Cómo acceder a esta Pantalla?

Del Menú de Reportes dé clic en la Opción Producto.

¿Cómo realizar un reporte de Producto?

1. Seleccione el orden del reporte.
2. Ingrese el Código desde.
3. Ingrese el Código hasta.
4. Seleccione el Nivel de Reporte.
5. Seleccione el Tipo de Salida del Reporte.
6. Dé clic en el botón **Ejecutar**, para emitir el Reporte.
7. Dé clic en el botón **Salir**, para terminar el Reporte.

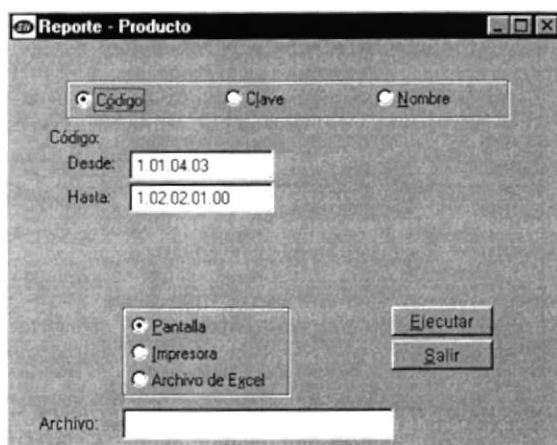


Figura 7.48. Pantalla de Productos

7.3.6. Saldo por Cuenta

¿Cómo acceder a esta Pantalla?

Del Menú de Reportes dé clic en la Opción Saldo por Cuenta.

¿Cómo realizar un reporte de Saldo por Cuenta?

1. Seleccione el código del proveedor desde.
2. Seleccione el código del proveedor hasta.
3. Seleccione que transacciones desea en el Reporte.

4. Seleccione el tipo de salida del Reporte.
5. Dé clic en el botón **Ejecutar**, para emitir el Reporte.
6. Dé clic en el botón **Salir**, para terminar el Reporte.

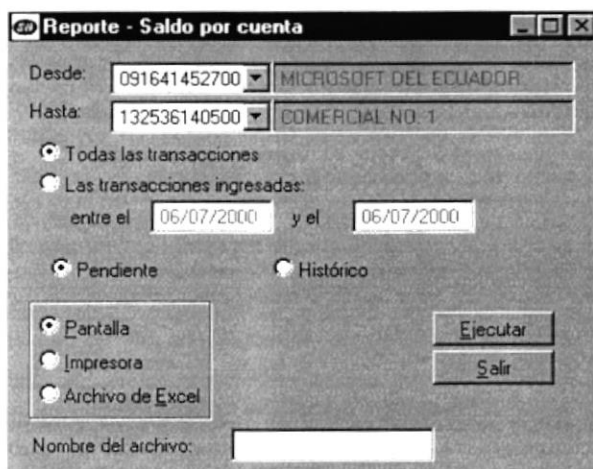


Figura 7.49. Saldo por Cuenta

7.3.7. Vencimientos

¿Cómo acceder a esta Pantalla?

Del Menú de Reportes dé clic en la Opción Vencimientos.

¿Cómo realizar un reporte de Vencimientos?

1. Ingrese la fecha a la cual desde generar el reporte de los vencimientos.
2. Seleccione el código del proveedor desde.
3. Seleccione el código del proveedor hasta.
4. Seleccione los diversos tipos de vencimientos que desee.
5. Seleccione el Tipo de Reporte.
6. Seleccione el Tipo de Salida.
7. Dé clic en el botón **Ejecutar**, para emitir el Reporte.
8. Dé clic en el botón **Salir**, para terminar el Reporte.

Figura 7.50. Vencimientos

7.3.8. Saldos Mensuales

¿Cómo acceder a esta Pantalla?

Del Menú de Reportes dé clic en la Opción Saldos Mensuales.

¿Cómo realizar un reporte de Saldos Mensuales?

1. Seleccione el Proveedor que desee, haciendo clic en el botón **Siguiente** o **Anterior**.
2. Si desea el Reporte de Manera Visual dé clic en el botón Pantalla de lo contrario dé clic en el botón Impresora.
3. Dé clic en el botón **Salir** para terminar el Reporte.

	DEBE	HABER	SALDO
APERTURA:	0	0	0
ENERO:	200	100	100
FEBRERO:	0	0	0
MARZO:	500	250	250
ABRIL:	0	0	0
MAYO:	800	245	555
JUNIO:	0	0	0
JULIO:	0	0	0
AGOSTO:	0	0	0
SEPTIEMBRE:	0	0	0
OCTUBRE:	0	0	0
NOVIEMBRE:	0	0	0
DICIEMBRE:	0	0	0

Figura 7.51. Saldos Mensuales

Anexo

A



Reconocimiento de las Partes del Hardware

En este capítulo encontrará información referente a las partes que conforman el computador. Le proporciona una pequeña introducción que le servirá de ayuda para ir conociendo su computador.

A RECONOCIMIENTO DE LAS PARTES DEL HARDWARE

A.1. Conociendo la Computadora

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

El hardware o equipo de cómputo comprende todos los dispositivos físicos que conforman una computadora. El hardware de la computadora debe realizar cuatro tareas vitales (Fig. A.1).

<ul style="list-style-type: none"> • Unidad de Entrada 	Se ingresa los datos e instrucciones en la computadora, utilizando por ejemplo el teclado.
<ul style="list-style-type: none"> • Unidad de Proceso 	La computadora procesa o manipula esas instrucciones o datos.
<ul style="list-style-type: none"> • Unidad de Salida 	La computadora comunica sus resultados al usuario; por ejemplo desplegándola en un monitor o imprimiéndola.
<ul style="list-style-type: none"> • Unidad de memoria auxiliar 	La computadora coloca la información en un almacenador electrónico del que puede recuperarse más tarde.

Tabla A.1 Componentes de una computadora

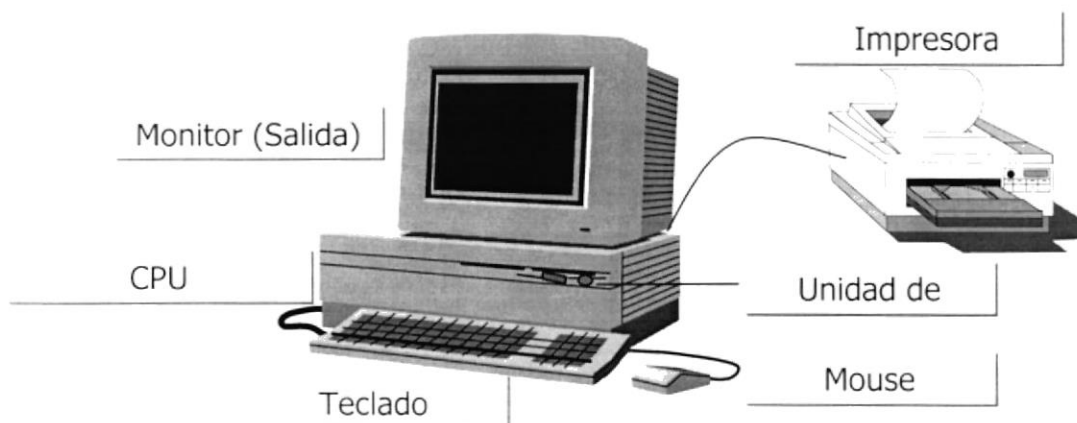


Figura A.1. Componentes de una computadora

A.2. Unidades de Entrada

A.2.1. El Teclado

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

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

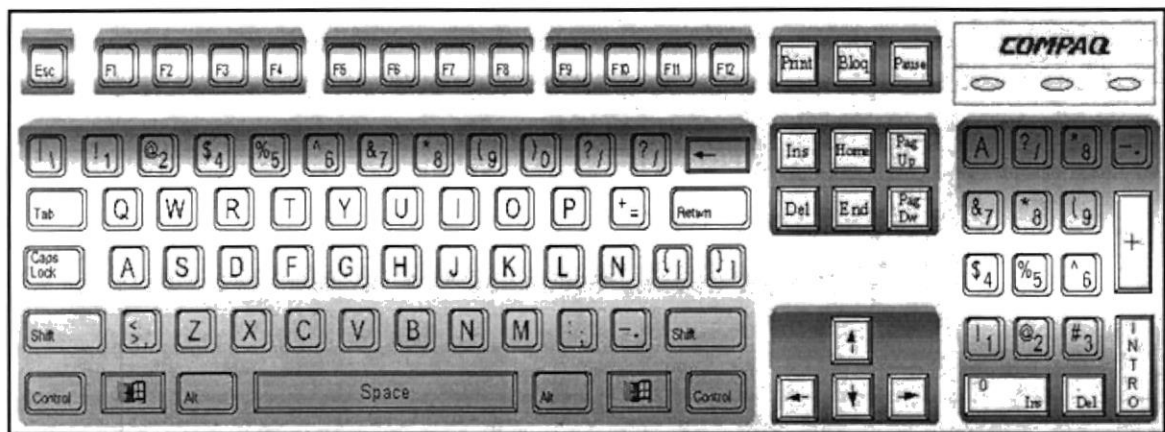


Figura A.2. Teclado

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

- **Teclas de Función**

Usualmente rotuladas como F1, F2... F12, son un conjunto de teclas que se reservan por un programa para funciones especiales, como guardar y abrir documentos. Dichas teclas tienen funciones distintas en cada programa.

- **Teclas Alfanuméricas**

Sirven para teclear caracteres alfabéticos, numéricos y de puntuación.

- **Las teclas de modo calculadora**

Estas están localizadas en el extremo derecho del teclado, las cuales son activadas por medio de la tecla NUM LOCK. Permiten ingresar rápidamente números y símbolos aritméticos para efectuar cálculos matemáticos y mover el cursor.

- **Teclas de Movimiento del Cursor**

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





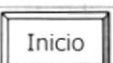
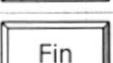

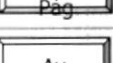
	FLECHA ARRIBA		Movimiento cursor arriba
	FLECHA ABAJO		Movimiento cursor abajo
	FLECHA IZQUIERDA		Movimiento cursor izquierda
	FLECHA DERECHA		Movimiento cursor derecho
	HOME	INICIO	Mueve el cursor al inicio de la línea
	END	FIN	Mueve el cursor al final de la línea.
	PAGE UP	RE PAG	Permite avanzar páginas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

Tabla A.2 Teclas de Movimiento

- **Teclas de Uso Especiales**

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

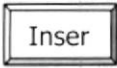
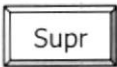
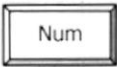

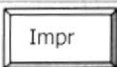

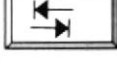
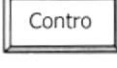
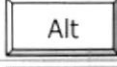


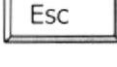
	INSERT	INSERT	Cuando esta activada, puede insertar caracteres de un texto.
	DELETE	SUPR	Borra el carácter que está en la posición actual del cursor.
	NUM LOCK	BLOQ NUM	Con esta tecla, se convierte el teclado numérico a un teclado de edición.
	BACKSPAC E	RETROCESO	Realiza el retroceso de un carácter,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

Tabla A.3 Teclas Especiales

A.2.2. Uso del Mouse



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

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

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

Tabla A.4 Acciones del Mouse

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













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

Tabla A.5 Punteros del Mouse

A.3. Unidad de Proceso

Es la que procesa la información en la computadora. Entre uno de los componentes más importantes podemos mencionar: el microprocesador que varía de acuerdo al modelo de la computadora, las memorias ROM (Read Only Memory) y RAM (Random Access Memory), y la Unidad aritmética/lógica que realiza las operaciones lógicas y matemáticas.



Figura A.3. Procesador



Figura A.4. Memoria RAM

A.3.1. Unidad de Memoria Auxiliar

Es un componente más de la Unidad de Proceso. Está conformada por las unidades de disco flexible, unidad de disco duro, cintas magnéticas, discos ópticos o CD ROM. Son utilizadas para almacenar grandes cantidades de información.




	<p>Es un medio de almacenamiento muy flexible por ser muy fácil de transportar. Los disquetes de 3.5 pulgadas proporcionan una protección contra escritura cuando el orificio en la esquina inferior izquierda queda descubierto.</p>
	<p>Los discos duros almacenan una gran cantidad de información. La grabación y recuperación de la información es mucho más rápida que los disquetes.</p>
	<p>A diferencia de los anteriores esto almacenan datos ópticamente, con la misma tecnología de las grabaciones musicales en CD. Son utilizados en proyectos multimedia.</p>

Tabla A.6 Unidades de Almacenamiento

A.4. Unidad de Salida

La unidad de salida del Sistema tiene la función de mostrar los resultados de los cálculos y procesos de datos. Los tipos de unidades de salida más común son:



	Es el dispositivo de salida más corriente. Existen dos tipos de monitores para computadoras. El monitor monocromático y el monitor a color.
	Este dispositivo de salida a diferencia de los monitores genera una copia en papel.

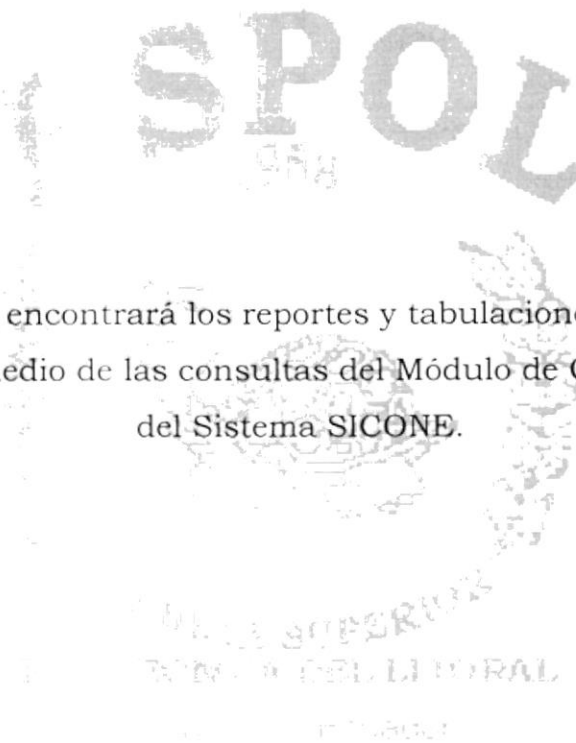
Tabla A.7 Unidades de Salida

Anexo B

Reportes Reales



En este capítulo encontrará los reportes y tabulaciones que pueden ser generados por medio de las consultas del Módulo de Cuentas por Pagar del Sistema SICONE.



Comercial León

Factura No.: DV000001

Fecha: 13/07/2000

Monto:

-2.64

Proveedor: 1305263899001

MEGAMAXI CIA. LTDA.

Detalle: DEVOLUCION POR CASO ERRONEO

Emission: 13/07/2000

Vence: 13/07/2000

Codigo	Descripción	Cantidad	P. Unitario	Valor IVA	P. Total
ATN-01-06-00-001	ATUN CHICO REAL	5.00	0.60	0.36	-2.64

Subtotal:

-3.00

I.V.A.(12%):

- 0.36

Total :

-2.64

IMPORTADORA CEGALSA CIA. LTDA.

Clave: 130526478100
Código: 2.02.02.002
Representante: SR. CARLOS FERNANDEZ
País: ECUADOR
Ciudad: GUAYAQUIL
Dirección: SANTA ELENA 1024 Y COLON (ESQ.)
Telefono: 352896
Fax: 352899
Saldo: 788.02

IMPORTADORA CEGALSA CIA. LTDA.

Clave: 130526478100
Código:
Representante: SR. CARLOS FERNANDEZ
País: ECUADOR
Ciudad: GUAYAQUIL
Dirección: SANTA ELENA 1024 Y COLON (ESQ.)
Telefono: 352896
Fax: 352899
Saldo: 0.00



ENTAS POR PAGAR - DIARIO GENERAL

ODAS

NUMERO	CODIGO CUENTA	NOMBRE CUENTA	DETALLE	DEBE	HABER
ASIENTO	AD000025	FECHA	13/07/2000		
FC000001	1 01 06 01 001	BODEGA DISTRIBUCION	ARROZ FLOR GRANO GRANDE	0 36	
FC000001	1 01 05 06 004	PROVEEDORES DE SERVICIOS	ADQUISICIÓN DE ARTÍCULOS PARA EL MES DE		-9 59
FC000001	1 01 06 02 002	BODEGA CENTRAL LIMPIEZA	CLORO AJAX	0 90	
FC000001	1 01 06 02 002	BODEGA CENTRAL LIMPIEZA	CLORO LEON	1 61	
FC000001	1 01 06 02 001	BODEGA CENTRAL COMESTIBLES	ATUN CHICO REAL	6 72	
FC000005	1 01 05 06 003	PROVEEDORES DE SERVICIOS	COMPRA DE ARTÍCULOS PARA EL MES DE JUNIO		-788 02
FC000005	1 01 06 02 002	BODEGA CENTRAL LIMPIEZA	ESCOBA CERDAS FINAS AZUL 2 X 3	8 40	
FC000005	1 01 06 02 001	BODEGA CENTRAL COMESTIBLES	ATUN CHICO REAL	14 62	
FC000005	1 01 06 02 001	BODEGA CENTRAL COMESTIBLES	ARROZ FLOR PEQUEÑO	375 00	
FC000005	1 01 06 01 001	BODEGA DISTRIBUCION	ARROZ FLOR GRANO GRANDE	390 00	
FC000002	1 01 05 06 003	PROVEEDORES DE SERVICIOS	COMPRA DE ARTÍCULOS		-9 07
FC000002	1 01 06 02 002	BODEGA CENTRAL LIMPIEZA	CLORO AJAX	1 68	
FC000002	1 01 06 02 002	BODEGA CENTRAL LIMPIEZA	CLORO LEON	1 79	
FC000002	1 01 06 01 002	BODEGA DISTRIBUCION LIMPIEZA	PINOKLIN 300 GR	5 60	
		TOTAL ASIENTO No.	AD000025	806 68	-806 68
		TOTAL GENERAL:		806 68	-806 68

CUENTAS POR PAGAR - SALDO POR CUENTA

TODAS LAS TRANSACCIONES PENDIENTES

CUENTA	NOMBRE	DEBE	HABER	SALDO
1305263899001	MEGAMAXI CIA. LTDA.	9.59	-2.64	6.95
1305264781001	IMPORTADORA CEGALSA CIA. LTDA.	788.02	0.00	788.02
1308445632001	MI COMISARIATO S.A.	9.07	-0.58	8.49
1305263899001	MEGAMAXI CIA. LTDA.	0.00	0.00	0.00
1305264781001	IMPORTADORA CEGALSA CIA. LTDA.	0.00	0.00	0.00
1305263899001	MEGAMAXI CIA. LTDA.	0.00	0.00	0.00
1308445632001	MI COMISARIATO S.A.	0.00	0.00	0.00
TOTAL GENERAL		806.68	-3.22	



CODIGO	NOMBRE	TIPO	NUMERO	VALOR
CB	CANCELA BANCOS	D	0000001	0.00
CF	CANCELA FACT	D	000004	0.00
CP	CHEQUE POSTFECHADO	D	0000000	0.00
DV	DEVOLUCIONES	C	0000001	2,500,000.00
FC	FACTURA	C	000065	0.00
FP	FACTURA PENDIENTE	D	0000001	0.00
NC	NOTA CREDITO	D	000003	0.00
ND	NOTA DE DEBITO	C	0000000	0.00
RC	RECIBO	D	000002	0.00

Anexo C



Glosario de Términos Técnico

En este capítulo encontrará un pequeño glosario de términos técnicos de las palabras utilizadas en éste manual y otras que le servirán de ayuda durante la operación del Sistema.

SPOZ

UNIVERSIDAD SUPERIOR
DE GUAYAMA

1998

GLOSARIO DE TÉRMINOS TÉCNICOS



A

Actividad de entrada / salida

Opciones de lectura o escritura que ejecuta la computadora. La computadora efectuará una “lectura” cuando se escriba información con el teclado, o se seleccionen y elijan elementos utilizando el Mouse (ratón). Por otro lado, cuando se abra un archivo, la computadora

Almacenamiento

Dispositivo o medio capaz de aceptar datos, conservarlos y proporcionarlos cuando se soliciten posteriormente. Sinónimo de memoria. Ej: el disco duro, los diskettes (discos flexibles), la memoria RAM.

Almacenamiento Magnético

Término que describe la capacidad de usar dispositivos de almacenamiento secundario (disco duro y discos flexibles) especiales para guardar la información por medio de impulsos magnéticos (0 = no magnetizados, 1 = magnetizado) a fin de poderlos transferir a la memoria principal o mantenerlo como opciones de respaldo (almacenamiento permanente).

Aplicación

Programas desarrollados para un fin específico. Los programadores generan y ejecutan las aplicaciones dentro del entorno de desarrollo, mientras que los usuarios ejecutan las aplicaciones como archivos ejecutables, fuera del entorno de desarrollo.

Archivo Comprimido

Es un archivo que almacena información de cualquier tipo pero en forma compacta. Disminuye el tamaño del archivo en gran proporción. Los archivos comprimidos tienen la extensión .ZIP.

Archivo de Base de Datos

Unidad que almacena un conjunto de registros cuyos campos o atributos están relacionados entre sí.

Archivo Ejecutable

Aplicación (programa) de Windows o DOS que se ejecutan directamente, fuera de un entorno de desarrollo. Los archivos ejecutables tienen la extensión .EXE.

Archivo Pendiente

En este tipo de archivo se encuentran los registros que aún no han sido mayorizados.

Archivo Histórico

En este tipo de archivo se encuentran los registros que aún ya han sido mayorizados.



**B****Barra de Desplazamiento:**

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

Barra de Menús:

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

Base de Datos:

Conjunto organizado de información almacenados en archivos que son necesarios dentro de un sistema de información automatizado para un adecuado tratamiento o procesamiento y recuperación de los datos.

Binario:

Sistema numérico en base 2, en el que los valores se expresan como Combinaciones de los dígitos 0 y 1.

Bit:

Dígito Binario (1 o 0); representa la unidad de información más pequeña que Puede contener una computadora.

Botón “Maximizar”:

Pequeño botón que contienen una flecha hacia arriba, situado a la derecha de la Barra de título. Si utiliza el Mouse (ratón) , puede hacer clic en el botón “Maximizar” para ampliar una ventana a su tamaño máximo. Si utiliza el teclado, Puede usar el comando Maximizar del menú Control.

Botón “Minimizar”:

Pequeño Botón, se que contiene una flecha hacia abajo, situado a la derecha de la barra de titulo. Si esta utilizando el Mouse (ratón), puede hacer clic en el botón “minimizar” para reducir una ventana a un icono. Si esta utilizando el teclado, puede emplear el comando Minimizar del menú de control.

Botón “Restaurar”:

Pequeño botón, que contiene una flecha hacia arriba y otra hacia abajo, situado a la derecha de la barra de titulo. El botón “Restaurar” solo aparecerá cuando se haya ampliado una ventana a su tamaño máximo. Si esta utilizando el Mouse (ratón), puede hacer clic en el botón “restaurar “ para que la ventana recupere su tamaño anterior. Si esta empleando el teclado, puede usar el comando restaurar del menú control.

Botón de Comando:

Botón en un cuadro de dialogo que ejecuta o cancela la acción seleccionada. Dos botones habituales son “Aceptar” y “Cancelar”. Cuando se elige un botón de comando en él aparece puntos suspensivos (por ejemplo, “Examinar...”) aparece otro cuadro de dialogo.

Botón de Predeterminado:

En algunos cuadros de dialoga, es el botón de comando que Windows 98, preselecciona automáticamente. El botón predeterminado tienen un borde mas oscuro, que indica que quedara seleccionado cuando se presione la tecla ENTRAR. Es posible pasar por alto un botón predeterminado, eligiendo el botón “Cancelar” u otro botón de comando.

Byte:

Unidad básica de medida de la memoria de una computadora. Un byte tiene 8 bits

**Cadena:**

Estructura de datos formada por una secuencia de caracteres que suele representar texto legible para una persona.

Campo:

Término utilizado en bases de datos relacionales para denotar un atributo o característica de las entidades (personas , empresas, bienes, etc.) que lo identifica.

Caracteres:

También conocidos como bytes. La unidad básica que forma la palabra en un medio de información. Ej: letras (A-Z), símbolos(#, *, /, -), dígitos (0-9) y signos (,;:”).

Cd Rom:

Medio de almacenamiento de alta densidad, cuya capacidad se mide en Gigabytes.

Cerrar:

Eliminar una ventana o cuadro de dialogo, o abandonar una aplicación. Para cerrar una ventana, debe seleccionar el comando cerrar del menú control. Cuando cierre una ventana de aplicación, abandonara dicha aplicación.

Ciclo de vida de un Sistema:

Etapas que intervienen al desarrollar un sistema técnicamente son 4: análisis, diseño, desarrollo e implementación.

Clic:

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



Comando:

Palabra o frase que sucede aparecer en un menú y debe elegirse para ejecutar una acción determinada. Los comandos pueden elegirse de un menú o escribirse en el símbolo de sistema de Windows 98. También se puede escribir un comando en el cuadro de dialogo Ejecutar del administrador de archivos o del Administrador de programas.

Contraseña:

Medida de seguridad utilizada para restringir los inicios de sesión a las cuentas de usuario, así como el acceso a los sistemas y recursos de la computadora. Una contraseña es una cadena de caracteres exclusiva que debe introducirse antes de que se autorice el inicio de una sesión o el acceso a un sistema. En Windows 98, las contraseñas de las cuentas de usuario pueden tener hasta 14 caracteres, y en ellas se distingue entre mayúsculas y minúsculas. Vea también plan de Cuentas.

Cuadro de Texto:

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

Cuadro del menú de Control:

Icono situado a la izquierda de la barra de titulo. Este icono abre el menú control de una ventana.

Cursor de Selección:

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



Diagrama Hipo:

Diagrama donde se describen los componentes o módulos principales del Sistema.

Dígitos

Cualquier número entre el cero y el nueve (0-9).

Disco Duro

Plato rígido de metal recubierto de una sustancia magnetizable, sobre el que se almacenan datos y programas. Unidad de almacenamiento masivo de información que se encuentra dentro del equipo y no puede ser removido.

Diskettes

Medio magnético externo de almacenamiento de bajo costo empleado principalmente para propósito de almacenamiento.

Dispositivos Periféricos

Dispositivos de entrada/salida y unidades de almacenamiento auxiliar de un sistema de cómputo.



Editar

Manipular la información para realizar ingresos, cambios o modificaciones.

En Línea

Término que describe a personas, equipo o dispositivos que están en comunicación directa con la computadora.

Esquema

Es la forma en que los datos se almacenan físicamente en la Base de Datos.

Elementos de pantalla

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

Elementos de programas

Aplicación o documento, representado por un ícono, dentro de una ventana de grupo.

Examinar

Ver el contenido de listas de directorios, archivos, cuentas de usuarios, grupos, dominios o computadoras.



Formularios

Los formularios tienen como función básica permitir la presentación y proceso de los datos almacenados en las tablas a través de diseños para pantallas de menú y pantalla o formularios de diálogos.

Fuente

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



Guardar

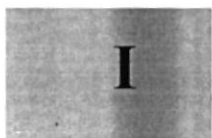
Relacionado con la opción de almacenar (grabar) la información que se está introduciendo al sistema en su correspondiente archivo de base de datos.



Hardware

Equipo físico como por ejemplo los dispositivos electrónicos magnéticos y mecánicos.





Icono

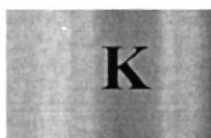
Gráfica pequeña utilizada en el ambiente de Windows para identificar un programa, aplicación, opción, dispositivo, etc.

Información

Conjunto de datos procesados, ordenados, clasificados y almacenados.

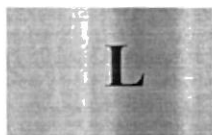
Informe

Los informes son medios para la presentación preliminar por pantalla y emisión final por la impresora de los datos almacenados, previamente agrupados y ordenados por algún criterio o consulta.



Kbyte

Unidad de almacenamiento en memoria equivalente a 1024 bytes.



Lenguaje

Conjunto de reglas y convenciones que se utilizan para comunicar información.

Licencias

Especie de permiso, autorizando el libre uso del Software.



Megabytes

Unidad de almacenamiento en memoria equivalente a 1024 bytes.

Memoria RAM

Memoria de acceso aleatorio, sección de almacenamiento primario de una computadora personal. Memoria interna de la computadora usada para mantener los programas y datos tanto de entrada como de salida.

Módem

Dispositivo codificador/decodificador de señales transmitidas y recibidas por líneas telefónicas que permite la comunicación remota entre dos o más computadoras.



Procesador

Parte principal de la computadora (corazón de la computadora) que traduce todas las instrucciones y ejecuta los respectivos cálculos y funciones.

**R****Red**

Interconexión de sistemas de computo o dispositivos periféricos en localidades locales o en localidades remotas que intercambian los datos, aprovechando las ventajas de una conexión directa o vía módem. Mejora económicamente el uso de los recursos.

Registro

Grupo de campos relacionados que se usan para almacenar datos acerca de un tema (registro maestro) o actividad (registro de transacción). Una colección de registro constituye un archivo. Los registros maestros contienen datos permanentes, tales como número de cuenta, y datos variables, tales como el saldo adeudado. Los registros de transacciones contienen sólo datos permanentes, tales como cantidad y código de producto.

**S****Sistema Operativo**

Conjunto organizado de programas que controla las operaciones generales de una computadora.

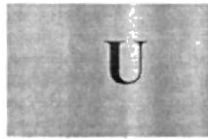
Software

Conjunto de programas, documentos, procedimientos y rutinas asociados con la operación de un sistema de cómputo.



Terminales

Unidad de trabajo formada por una pantalla y un teclado que ejecutan operaciones de entrada y salida en un sistema de computadoras.

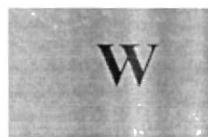


Unidad Central de Procesamiento (UCP)

Componente básico de un sistema de cómputo que contiene los circuitos que interpretan y ejecutan las instrucciones. Es el cerebro de la computadora a veces llamado microprocesador o procesador. El UPC controla el resto de la computadora y realiza todos los cálculos.

UPS

Equipo eléctrico que se usa para controlar las variaciones de voltaje de la corriente eléctrica antes de que esta entre al computador. Además provee la energía suficiente, en un corte de flujo normal, para continuar operando la computadora por un tiempo determinado.



Windows 98

Sistema Operativo avanzado, utilizado para computadoras.

