

Manual del usuario Básico de funcionamiento de las aplicaciones.



Proyecto Soria Singular

Índice

Presentación	3
Menús	4
Teclas acceso directo	5
Formularios	6
Rejillas	7
Informes	10

Presentación

Este manual va a servirle para conocer el funcionamiento genérico de todas las aplicaciones. Para una mayor comodidad del usuario hemos creado todas las aplicaciones con un funcionamiento lo mas homogéneo posible tratando de tener las misma formas de manejo básico de las aplicaciones.

Menú

Todas las aplicaciones tienen un menú dividido en 2 artes de forma que siempre que estemos en el menú podremos ver las opciones generales de la aplicación y las opciones del menú seleccionado y siempre activo la opción Salir.



En todas las aplicaciones variaran las opciones que tengamos según la propia aplicación pero siempre tendremos una opción que será maestros en la cual incluimos todas las tablas auxiliares pero que no tienen un uso diario.

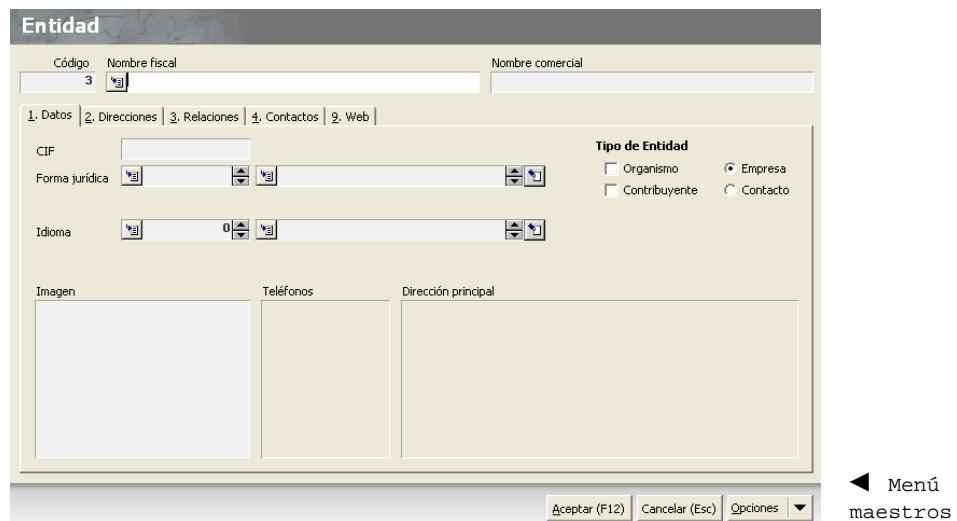
Para las secciones importantes de la aplicación tendremos siempre una opción en el menú principal.

Teclas Acceso directo.

Tanto en el menú como en los formularios de la aplicación se ha cuidado el uso del teclado tratando de conseguir que siempre tengamos una tecla de acceso a todas las opciones.

Si estamos en los menús Directamente pulsaremos la letra, número o tecla de función escrita delante del literal que queremos activar.

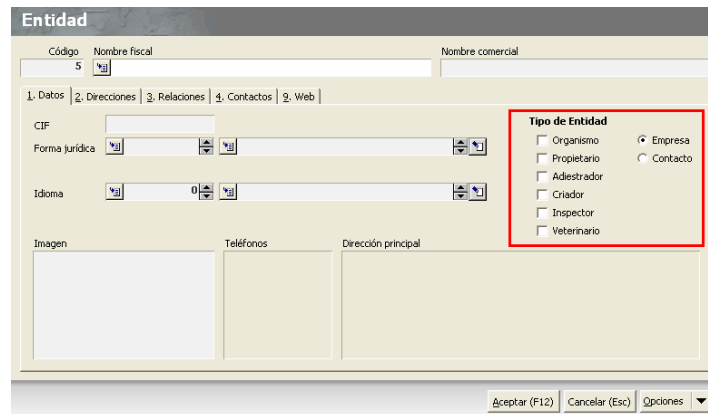
Esa misma opción no puede ser siempre en los formularios puesto que las letras se usan en este caso para escribir por lo tanto seguimos el estándar de Windows de forma que La opción de Activa apretando la tecla ALT y sin soltar la tecla subrayada de la opción correspondiente.



En las pestañas para que no dependa del nombre de la pestaña las hemos numerado de esta forma Siempre será ATL + numero para todas las pestaña.

Formularios

Dentro de los formularios se procurado dividir la información en pestañas para que los datos no estén demasiado juntos y la información de vea de forma más clara y agrupada.



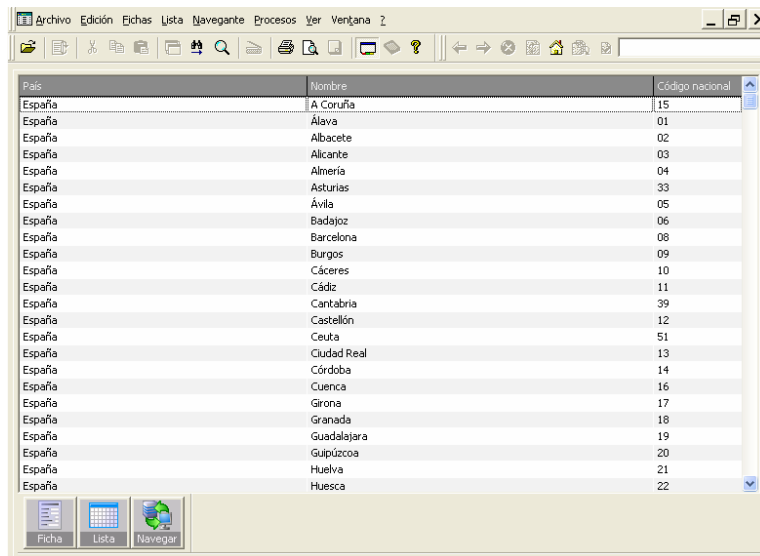
◀ Campo "Tipo entidad"

Todos los campos que hacen referencia a otras tablas, suelen tener el campo código y el campo nombre puestos para poder escribir cualquiera de las dos cosas.

También tienen la mayoría un botón de menú a la izquierda que se puede activar con el teclado pulsando la tecla F4 con las opciones de Localizar F5, Crear F6 y Editar F7.

Rejillas

Muchas de las opciones de los menús nos devuelven como resultado una rejilla.



País	Nombre	Código nacional
España	A Coruña	15
España	Álava	01
España	Albacete	02
España	Alicante	03
España	Almería	04
España	Asturias	33
España	Ávila	05
España	Badajoz	06
España	Barcelona	08
España	Burgos	09
España	Cáceres	10
España	Cádiz	11
España	Cantabria	39
España	Castellón	12
España	Ceuta	51
España	Ciudad Real	13
España	Córdoba	14
España	Cuenca	16
España	Girona	17
España	Granada	18
España	Guadalajara	19
España	Gulizcoa	20
España	Huelva	21
España	Huesca	22

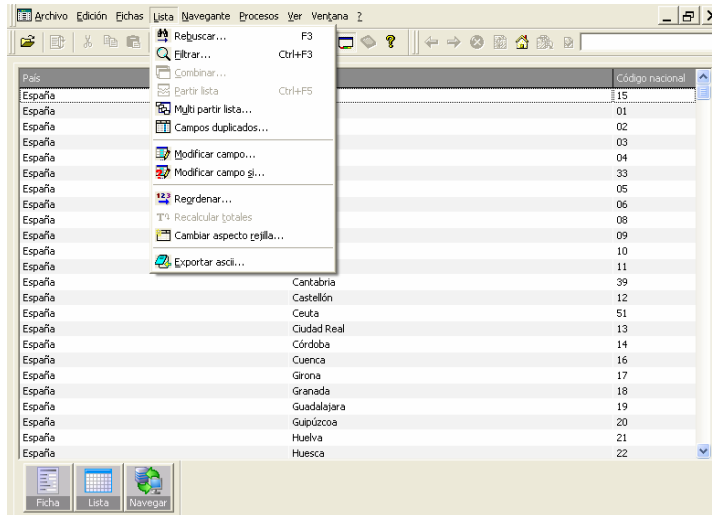
◀Rejilla

Debido a que es una de las partes más importantes de todas las aplicaciones las rejillas es la parte que mas en detalle vamos a ver.

Lo primero que debemos saber es que para ordenar los datos por la información de cualquiera de las columnas simplemente con hacer Clic en el titulo de la columna nos realiza la opción.

Si el dato por el que queremos ordenar no estuviera en la rejilla siempre tenemos en el menú de la aplicación en lista la opción de Reordenar, en esta opción nos permite ordenar por cualquier campo de la tabla o de sus tablas maestras.

Siguiendo con las opciones de Lista vemos la opción de filtrar la cual nos permite seleccionar parte de los registros que tenemos en la rejilla de forma que lo condicionamos por cualquiera de los campos de nuestra tabla.



◀Opciones de Lista rejilla



◀Opciones de filtrado.

La opción de partir lista nos genera dos rejillas independientes partiendo por el registro que tenemos seleccionado.

Y la opción multipartir lista escogemos un campo y nos crea una lista por para variación en ese dato. Teniendo tantas listas distintas como información distinta tengamos en el campo seleccionado.

También tenemos la opción campos duplicados la cual nos sirve para poder localizar registros que tienen en el campo que seleccionemos información repetida.

La última opción de ficha que vamos a comentar es la opción de exportar a ASCII la cual nos permitirá sacar los datos que tenemos en nuestra aplicación para poder usarlos fuera de ella.

Las opciones de Ficha que tenemos son para poder dar altas, bajas y modificaciones. Estas opciones nos abrirán los formularios correspondientes para realizar las modificaciones.

La opción fundir sirve para poder unir dos registros que deberían de ser uno solo. Por ejemplo una provincia dada de alta dos veces de forma que no se pierda ninguna relación en las demás tablas.

Todas estas opciones están en el menú y abajo en la barra de herramientas de la rejilla.

La siguiente opción que vamos a comentar es la de navegante o navegar como pone en la barra de herramientas.

Gracias al navegante tenemos la posibilidad de movernos por las tablas con uno varios registros seleccionados dándonos como resultado los datos correspondientes a esos registros que tenemos.

Lo primero que tenemos que distinguir es entre históricos y maestros.

Una relación de Maestros es una relación en la que los datos tienen relación un registro a un registro. Por ejemplo en una rejilla provincias un maestro sería país.

Una relación de históricos es una relación uno a muchos por ejemplo una provincia puede estar en muchas direcciones.

De manera práctica dentro de los formularios los maestros los vemos como campos enlazados mientras que los históricos los veremos como rejillas.

Informes

Todas estas posibilidades unidas a que los informes que podemos imprimir van asociados a los datos de la rejilla y no a las tablas nos permite poder sacar el mismo listado pero con las condiciones que nosotros queramos.

Dentro de una rejilla siempre tendremos uno o varios listados para poder imprimir. Si tuviéramos más de uno podemos escogerlo en la opción especificar informe de la barra de botones de arriba.

