

Universidad de Costa Rica



Sede Guanacaste, Recinto Liberia

Semestre I 2016

Administración de Bases de Datos.

Prof: Douglas Sánchez Artola

Alumnos:

Josué Barrantes Suarez B40908

Carlos Reyes Baltodano B45734

Manual de Usuario.

Liberia 6 de junio del 2016

Interfaz Gráfica del Sistema de Control de Reactivos.

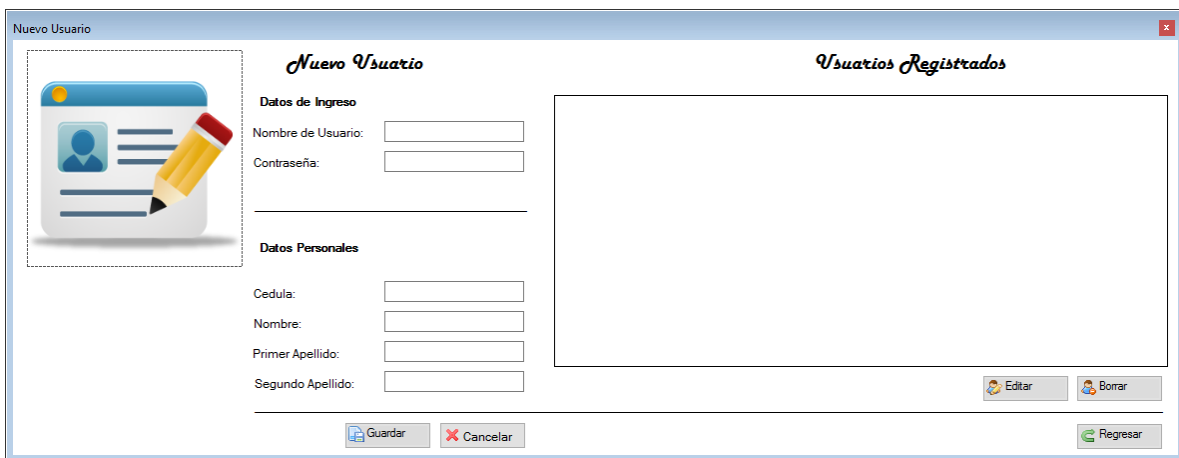
Pantalla de Inicio de Sesión.

The screenshot shows a window titled "Login" with a standard Windows-style title bar. On the left, there is an illustration of two stylized human figures, one in front of the other, with a large padlock in front of them. To the right of the illustration, the text "Iniciar Sesión" is displayed in a decorative, cursive font. Below this text are two input fields: "Usuario:" and "Contraseña:". At the bottom right, there are two buttons: "Ingresar" with a key icon and "Cancelar" with a red 'X' icon.

Campos:

- Usuario: Se ingresa el nombre de Usuario del sistema, independientemente de su rol.
- Contraseña: se ingresa la contraseña de dicho usuario.

Pantalla de Agregar un Nuevo Usuario.

The screenshot shows a window titled "Nuevo Usuario" with a standard Windows-style title bar. On the left, there is an illustration of a document with a pencil icon. To the right of the illustration, the text "Nuevo Usuario" is displayed in a decorative, cursive font. Below this text, there are two sections: "Datos de Ingreso" and "Datos Personales". The "Datos de Ingreso" section contains two input fields: "Nombre de Usuario:" and "Contraseña:". The "Datos Personales" section contains four input fields: "Cedula:", "Nombre:", "Primer Apellido:", and "Segundo Apellido:". To the right of these input fields, there is a large empty rectangular box. At the bottom right, there are three buttons: "Guardar" with a floppy disk icon, "Cancelar" with a red 'X' icon, and "Regresar" with a green arrow icon. Above the "Regresar" button, there are two buttons: "Editar" and "Borrar", both with small user icons.

Campos:

Datos de Ingreso: esto se refiere a todo los datos referentes al inicio de sesión.

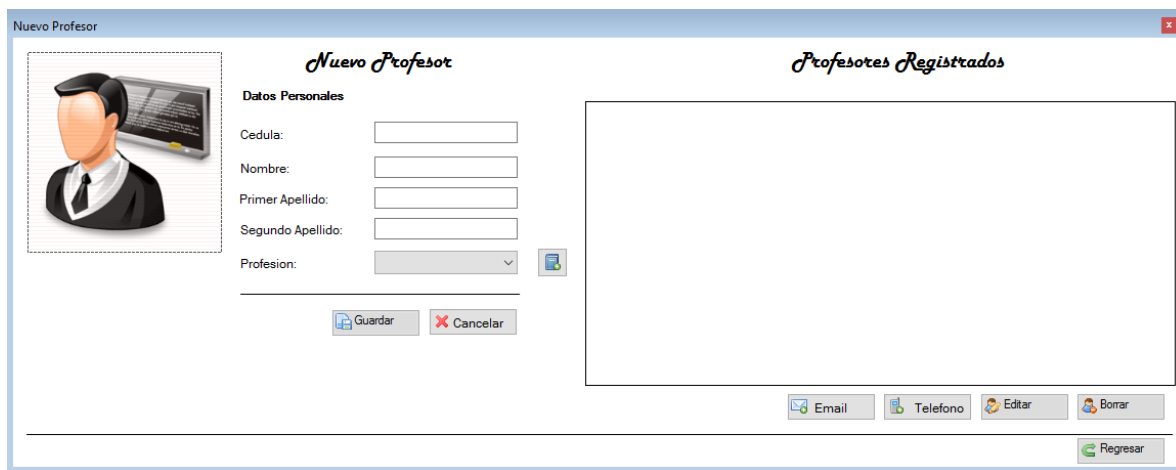
- Nombre de Usuario: Nombre que usara el usuario para el ingreso al sistema.
- Contraseña: Contraseña de dicho usuario.

Datos Personales: estos se refieren a todo los datos personales de la cuenta de usuario, esto para referenciar a quien pertenece un usuario.

- Cedula: cedula de identificación personal.
- Nombre, Primer Apellido, Segundo Apellido: estos tres datos son meramente del propietario del Usuario.

Los botones de Editar y Borrar, son para el mantenimiento de los usuarios registrados del sistema ya sea la edición o el correspondiente borrado del usuario.

Pantalla de Agregar un Nuevo Profesor.



Campos:

- Cedula: cedula de identificación personal.
- Nombre, Primer Apellido, Segundo Apellido: estos tres datos son meramente del profesor a ingresar.
- Profesión: ocupación del nuevo profesor. Si la profesión no se encuentra para su selección le damos un click en el icono adjunto para su creación e ingreso.

Botones:

- Teléfono: se agregar lo teléfonos del Profesor.
- Email: se agrega los correos electrónicos necesarios del profesor.
- Editar: Al seleccionar un registro se puede editar la información del mismo.
- Borrar: Al seleccionar un registro se puede Borrar el mismo.

Pantalla de Agregar un Nuevo Teléfono.

Campos:

- Número de Teléfono: Número de teléfono perteneciente a un profesor.
- Botón de Guardar: botón que asigna el teléfono a un profesor.
- Botón de Borrar: botón que elimina el teléfono a un profesor.

Pantalla de Agregar una Nuevo Profesión.

Campos:

- Nombre de la Profesión: Se ingresa la nueva profesión inexistente en el catálogo de profesiones.
- Botón de Guardar: botón guarda el nombre de la profesión en el catálogo.
- Botón de Editar: botón que edita la profesión seleccionada.
- Botón de Borrar: botón que elimina la profesión del catálogo.

Pantalla de Agregar un Email.

Campos:

- Email: Correo electrónico perteneciente a un Profesor.
- Botón de Guardar: botón que asigna el correo a un profesor.
- Botón de Borrar: botón que elimina el correo a un profesor.

Pantalla de Agregar Al Catálogo de Unidad de Almacenamiento Reactivo.

Campos:

- Nombre de la Unidad: Nombre de la unidad de almacenamiento del reactivo. Ejemplo: kilogramos.
- Símbolo o Abreviatura: Nombre conto o símbolo para la representación de la unidad de almacenamiento. Ejemplo: Kg.
- Botón Guardar: Botón que asigna el los anteriores campos al catálogo de Unida.
- Botón Editar: Botón que edita el registró seleccionado.
- Botón Borrar: Botón que elimina el registro seleccionado.

Pantalla de Agregar Al Catálogo de Estado Físico Reactivo.

The screenshot shows a web application window titled 'Catalogo Estado Físico Reactivos'. Inside, there's a form titled 'Agregar Estado Físico'. On the left, there's a diagram with three containers labeled 'Sólido' (solid), 'Líquido' (liquid), and 'Gaseoso' (gaseous). The 'Estado Físico:' label is followed by a text input field. Below the input field are two buttons: 'Guardar' (Save) and 'Cancelar' (Cancel). A large empty rectangular box is below the input field. At the bottom of the form are three buttons: 'Editar' (Edit), 'Borrar' (Delete), and 'Regresar' (Return).

Campos:

- Estado Físico: Nombre del estado físico del reactivo. Ejemplo: Gaseoso.
- Botón Guardar: Botón que asigna el campo anterior al catálogo de Estado Físico Reactivo.
- Botón Editar: Botón que edita el registro seleccionado.
- Botón Borrar: Botón que elimina el registro seleccionado.

Pantalla de Agregar Al Catálogo de Clasificación Reactivo.

The screenshot shows a web application window titled 'Catalogo Clasificación Reactivo'. Inside, there's a form titled 'Agregar Clasificación Reactivo'. On the left, there's a diagram with four colored squares labeled 'Rojo' (Red), 'Amarillo' (Yellow), 'Azul' (Blue), and 'Blanco' (White). The 'Nombre:' label is followed by a text input field. Below the input field are two buttons: 'Guardar' (Save) and 'Cancelar' (Cancel). A large empty rectangular box is below the input field. At the bottom of the form are three buttons: 'Editar' (Edit), 'Borrar' (Delete), and 'Regresar' (Return).

Campos:

- Nombre: Nombre del ítem de la clasificación. Ejemplo: Gaseoso.
- Botón Agregar: Botón que asigna el campo anterior al catálogo de Clasificación Reactivo.
- Botón Editar: Botón que edita el registro seleccionado.
- Botón Borrar: Botón que elimina el registro seleccionado.

Pantalla de Agregar Nuevo Reactivo.

Nuevo Reactivo

Datos del Reactivo

Codigo Reactivo (CAS):

Nombre Reactivo:

Nombre Alternativo:

Formula Reactivo:

Cantidad en Existencia:

Categoria de Clasificacion:

Estado Fisico:

Unidad de Almacenage:

Ubicacion Reactivo:

Comentario:

Lista De Reactivos

Reactivos Registrados

Buscar por CAS: Buscar por Nombre:

Campos:

- Código Reactivo(CAS) : código universal de identificación de un reactivo en específico
- Nombre Reactivo: Nombre específico para un reactivo.
- Nombre Alternativo: Nombre común o más conocido para un reactivo.
- Formula Reactivo: Formula del Reactivo.
- Cantidad en Existencia: La cantidad con que se va a iniciar el inventario.
- Catalogo Clasificación: Listado de las categorías de clasificación.
- Estafo físico: Listado del catálogo de estados físicos.
- Unidad Almacenamiento: Listado del catálogo de unidad de almacenamiento.
- Ubicación Reactivo: La ubicación física donde se almacena el reactivo.
- Comentario: Comentario u observación pertinente para el ingreso del reactivo.

Al lado derecho de la pantalla se encuentra listados todos los reactivos del inventario, donde se pueden buscar por CAS o Nombre del Reactivo.

- Botón Editar: Botón que edita el registró seleccionado.
- Botón Borrar: Botón que elimina el registro seleccionado.
- Ver Reactivo: Botón que carga los datos del reactivo para su visualización.

Pantalla de Agregar Nueva Solución.

Solucion Reactivo

Nueva Solucion

Soluciones Registradas

Buscar Por Nombre Solucion:

Datos de la Solucion

Nombre Solucion:

Formula Solucion:

Cantidad en Existencia:

Categoria de Clasificacion:

Estado Fisico:

Unidad de Almacenaje:

Ubicacion Solucion:

Comentario:

Campos:

- Nombre Solución: Nombre específico para la solución.
- Formula Solución: Formula da la solución.
- Cantidad en Existencia: La cantidad con que se va a iniciar el inventario.
- Catalogo Clasificación: Listado de las categorías de clasificación.
- Estafo físico: Listado del catálogo de estados físicos.
- Ubicación Reactivo: La ubicación física donde se almacena la solución.
- Comentario: Comentario u observación pertinente para el ingreso del reactivo.
- Botón Guardar: botón que nos llevara a una nueva vista para agregar las cantidades de cada reactivo que se necesita para la solución.

Al lado derecho de la pantalla se encuentra listados todas las soluciones del inventario, donde se pueden buscar por Nombre de la solución.

- Componentes Solución: te redirigido a la vista de agregar reactivos para conformar la solución seleccionada.
- Botón Editar: Botón que edita el registró seleccionado.
- Botón Borrar: Botón que elimina el registro seleccionado.
- Ver Solución: Botón que carga los datos de la solución para su visualización.

Pantalla de Agregar Reactivos a una Solución.

Seleccionar Reactivos para la Solución

Buscar por CAS: Buscar por Nombre:

Código Reactivo:

Cantidad Reactivo a Tomar:

Componentes de la Solución

Buscar Por Nombre Solución:

Campos:

En la parte superior se pueden encontrar los reactivos tanto por CAS como por Nombre.

- **Código Reactivo:** Se carga automáticamente al seleccionar un reactivo de la lista en la parte superior.
- **Cantidad Reactivo a Tomar:** Campo numérico que se introduce la cantidad a tomar del reactivo para dicha solución.
- **Botón Guardar Componente:** botón que nos agregara la cantidad del reactivo a dicha solución.
- **Borrar Componente:** devuelve la cantidad tomada al reactivo en el inventario.

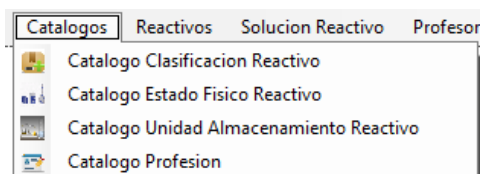
Pantalla de Inicio.



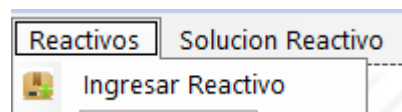
Pantalla principal del sistema donde nos da datos relevantes de usuario esta logeado y fecha del sistema.

Campos:

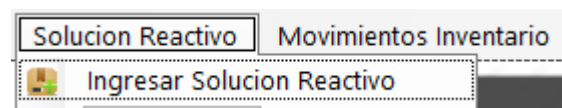
- Catálogos: Despliega Lista de Catálogos para su visualización.



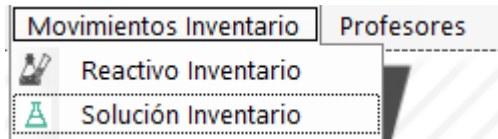
- Reactivos: Despliega sub-menú con la opciones de ingresar reactivo que nos llevaría a la vista de ingresar un nuevo reactivo.



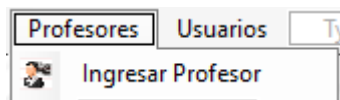
- Solución Reactivo: Despliega sub-menú con la opciones de ingresar solución reactivo que nos llevaría a la vista de ingresar una nueva solución.



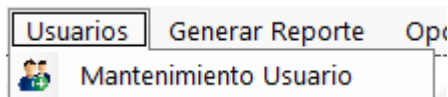
- Movimientos Inventario: Despliega sub-menú con la opciones de ingresar los movimientos de salida y entrada del inventario de reactivos químicos que nos llevaría a la vistas de Reactivo Inventario y Solución Inventario.



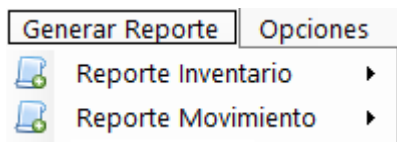
- Profesores: Despliega sub-menú con la opciones de ingresar Profesor que nos llevaría a la vista de ingresar profesor.



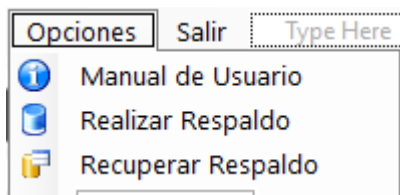
- Usuario: Despliega sub-menú con la opciones de ingresar un nuevo usuario y que nos llevaría a la vista de ingresar un nuevo usuario.



- Generar Reporte: Pestaña que genera un sub-menú que nos llevara a las pantallas de impresión de reportes, ya sea de inventario de Reactivos y Soluciones, como también los movimientos dados.




- Opciones: Nos da dos opciones, el manual de uso del sistema y la opción de hacer respaldos o restaurar nuestra base de datos en la dirección que decíamos.



Pantalla de Movimiento Inventario Reactivo.

Movimiento Inventario



Tarjeta de Movimiento

Datos del Reactivo:


Codigo del Reactivo (CAS):

Tipo de Movimiento:

Seleccionar tipo:


Cantidad del Movimiento:

Datos del Profesor:

Profesor : 

Detalle Movimiento:


Lista de Reactivos

Buscar por CAS: Buscar por Nombre: 

# Reactivo	Cod Reactivo	Reactivo	Existencias	Unidad	Ubicación	Comentario
------------	--------------	----------	-------------	--------	-----------	------------

< >

Movimientos del Reactivo Seleccionado

Buscar por Movimiento: Buscar por Profesor: 

Campos:

Tarjeta Movimiento: el ingreso a un nuevo registro de movimiento reactivo.

Lo primero es seleccionar el reactivo en el primer cuadro de la pantalla a lado derecho.

Luego de eso el identificador se cargara en la tarjeta de movimiento.

- Tipo de movimiento: entrada o salida.
- Cantidad: ingresa la cantidad del movimiento.
- Detalle Movimiento: detalles sobre el movimiento.
- Botón de Agregar: agrega el movimiento

Filtrado de Búsqueda: lugar donde se pueden consultar el movimiento ya sea para ver su información o imprimir el comprobante.

- Botón de Regresar: regresa a Inicio.

Pantalla de Movimiento Inventario Solución.

Campos:

Tarjeta Movimiento: el ingreso a un nuevo registro de movimiento Solución.

Lo primero es seleccionar la solución en el primer cuadro de la pantalla a lado derecho.

Luego de eso el nombre se cargara en la tarjeta de movimiento.

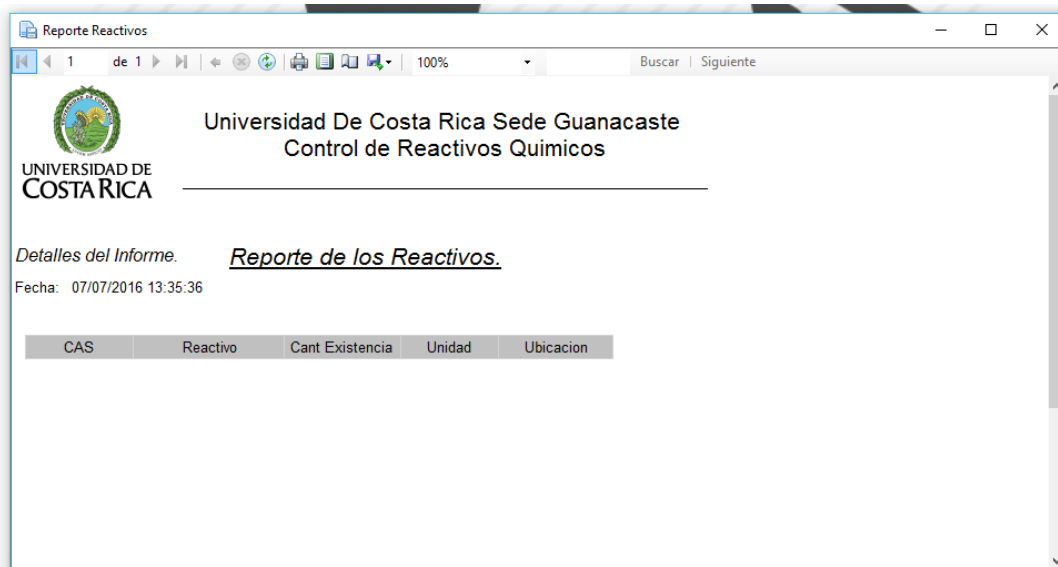
- Tipo de movimiento: entrada o salida.
- Cantidad: ingresa la cantidad del movimiento.
- Detalle Movimiento: detalles sobre el movimiento.
- Botón de Agregar: agrega el movimiento

Filtrado de Búsqueda: lugar donde se pueden consultar el movimiento ya sea para ver su información o imprimir el comprobante.

- Botón de Regresar: regresa a Inicio.

Pantalla de Reportes.

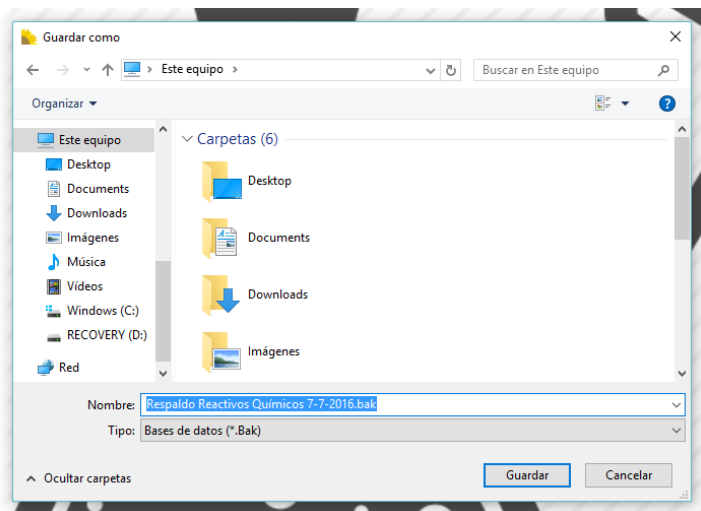
Las pantallas de reportes en general no llevan ninguna complejidad, en la pantalla de inicio solamente se escoge el tipo de reporte a generar y luego el sistema te genera un reporte como el siguiente.



En este reporte se ve la hora del reporte como el tipo de reporte, el reporte cuenta con la opción de re imprimir o exportar ya se ha PDF, EXEL o WORD.

Pantalla de Hacer Respaldos.

Las pantallas de hacer respaldos es una pantalla importante del sistema ya que podemos hacer respaldos de nuestra base de datos, así como también su restauración.



Nos mostrar donde queremos guardar nuestro respaldo y nos generará un nombre por defecto que puede ser modificado