

## Tabla de Contenidos

1. Definiciones.....	2
1.1 Filamento.....	2
1.2 Proyecto.....	2
2. Procedimientos.....	3
2.1 Recepción de un Filamento.....	3
2.2 Inserción de una pieza de un solo uso.....	3
2.3 Cambio de Proyecto.....	4

# 1. Definiciones

## 1.1 Filamento

Los registros de filamentos representan no un solo paquete de filamento sino todo el conjunto de rollos del mismo material y color. Ya que las máquinas realmente son virtuales y representaciones del proceso de fabricación no es necesario registrar cada rollo por separado como es en la realidad. Por ello está el Procedimiento 2.1 para la recepción de filamentos.

Los datos representativos de un filamento son:

**Marca-** El nombre identificativo de la marca del fabricante. O en el caso que no se conozca o no sea representativa el nombre del conjunto que se haya determinado para filamentos genéricos.

**Material-** Uno de los tipos de material soportados por las impresoras 3D como PLA o FLEX. Consultar la lista de materiales aceptados con el administrador.

**Color-** Uno de los colores tipificados. Debería existir una lista disponible para poder identificar el color del rollo si este no se corresponde con el texto que aparece en la etiqueta del fabricante. Consultar nuevos colores con el administrador.

**Peso-** Peso en gramos de la suma de todos los rollos de ese material y color. Los procesos de fabricación automáticamente van reduciendo el peso en función de las piezas fabricadas así que este data debería ser similar a la disponibilidad real de ese filamento.

## 1.2 Proyecto

El concepto de proyecto es una característica adicional de las piezas para facilitar su agrupación en la interfaz de usuario. Como los listados de piezas posibles puede tener un número elevado de líneas es necesario clasificar las diferentes piezas y modelos de alguna forma que permita simplificar la información mostrada en el IU.

Para ello existe un campo en la pieza que permite definir el nombre del proyecto al que pertenece. Las piezas que no tienen proyecto definido pertenecen al proyecto <DEFAULT> y no se muestran agrupadas.

**Nombre-** Es el nombre del proyecto y que ayuda a la agrupación de piezas. Todas aquellas piezas con el mismo valor en el campo **proyecto** aparecen agrupadas y solamente son visible cuando el proyecto se expande en la IU.

## 2. Procedimientos

### 2.1 Recepción de un Filamento

Durante el registro por recepción de un nuevo rollo de filamento es necesario realizar una comprobación para determinar si es necesario crear un nuevo registro o modificar uno existente.

Como se ha comentado en definiciones la aplicación describe un modelo de trabajo con impresoras 3D y no tiene porqué describir todos los detalles sino solamente los más importantes.

Por esa razón cuando se recepciona un filamento ya existente en lugar de crear un nuevo registro es posible en su lugar editar el existente que corresponde y aumentar la capacidad de peso.



1. Determinar si un filamento con esas características ya existe.
- 2.a Si existe sumar al peso actual el peso del nuevo filamento recepcionado.
- 2.b Si no existe un filamento con esas características crear uno activando la funcionalidad

### 2.2 Inserción de una pieza de un solo uso.

Es posible que en algún caso se produzca un pedido por parte de un cliente en el que se solicite una pieza exclusiva. Esa pieza se fabricará únicamente para este pedido por lo que se considera que no es necesario mantenerla en inventario.



En lugar de crear una función específica para este caso (funcionalidad que en realidad ya existe) se define un procedimiento de trabajo que dará el resultado deseado.

1. Crear la pieza con la funcionalidad . En la casilla de stock deseado indicar **0** para este caso especial.
2. Crear el pedido solicitado por el cliente con la funcionalidad , incluyendo el número de piezas de un solo uso deseado.
3. Fabricar las piezas solicitadas en el pedido y que aún falten. En caso de estar completo el pedido (su esquina se encuentra en color verde en la funcionalidad ) entonces enviar.

4. Marcar la pieza de fabricación especial como NO ACTIVA desactivando el check de activa. Abrir la funcionalidad [/INVENTARIO](#), hacer click sobre la etiqueta de la pieza especial. Activar el modo de edición haciendo click en el botón de EDICIÓN () , desactivar el check de ACTIVA.
5. Finalmente guardar los cambios haciendo click en el boton GUARDAR ().

## 2.3 Cambio de Proyecto

Para realizar un cambio de proyecto en una pieza es necesario seguir la siguiente lista de acciones:

1. Ir a la funcionalidad de [/INVENTARIO](#).
2. Seleccionar la pieza que se desea editar. Esta pieza puede estar disponible al primer nivel (en el caso que aún no pertenezca a un Proyecto) o puede ser necesario seleccionar un proyecto y expandirlo para localizar la pieza que deseamos cambiar.
3. Una vez localizada la pieza pulsar sobre el botón de EDICIÓN ().
4. En el campo **PROYECTO** introducir el nuevo valor del nombre del proyecto o dejarlo en blanco en el caso que deseemos devolver la pieza a la lista de piezas sin proyecto asignado.
5. Finalmente guardar los cambios haciendo click en el botón GUARDAR ().

Una vez completado el cambio de proyecto es necesario recargar la página de

[/INVENTARIO](#) para actualizar el contenido.