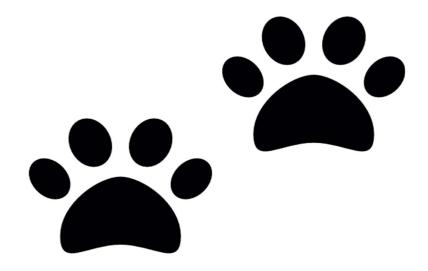


PRIBOR

Versión 1 - 2018



PRIBOR

MANUAL DE USUARIO VERSION 1 – 2018

Yorman Stiven Meneses Restrepo Johan Alexis Moreno Guisao

LISTA DE COLABORADORES

Los aprendices de la tecnología análisis y desarrollo en sistemas de información de la ficha 1355170, del Centro de Servicios y Gestión empresarial SENA, son los desarrolladores del sistema de información Pribor, quienes dividieron el trabajo por módulos:

USUARIOS:

Johan Alexis Moreno.

EXISTENCIAS:

Yorman Stiven Meneses.

VENTAS:

Yorman Stiven Meneses.

COMPRAS:

Johan Alexis Moreno.

AGENDA:

Johan Alexis Moreno.

LICENCIAMIENTO Y DERECHOS DE AUTOR

El Servicio Nacional de Aprendizaje SENA y el equipo de desarrollo del proyecto Pribor con integrantes: Johan Alexis Moreno, Yorman Meneses, se reservan la cesión de licencias del sistema de información Pribor. El SENA es el propietario patrimonial sobre dicho programa. Los aprendices arriba descritos son los propietarios intelectuales y morales. Al negocio mascotas apolo se le hará entrega del software Pribor completamente instalado y funcional, con los manuales: de usuario, técnico e instalación. Es importante resaltar que no se hará entrega del código fuente de la aplicación.

CONTENIDO

Pág.

INTRODUCCIÓN	10
1.OBJETIVOS	11
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
2. REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA	12
2.1 REQUERIMIENTO DE HARDWARE	12
2.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE	12
3. INGRESO AL SISTEMA	13
3.1 LOGIN	13
3.2 CREAR USUARIO	14
3.2.1 Validar campos	15
4. MÓDULO EXISTENCIAS	17
4.1 MÓDULO CATEGORÍA	17
4.1.1 Crear categoría	17
4.1.2 Lista de categorías	19
4.1.3 Modificar categoría	20
4.2 MÓDULO PRESENTACIÓN	21
4.2.1 Crear presentación	21
4.2.3 Listar presentación	23
4.2.4 Modificar presentación	23
4.3 MÓDULO MARCA	24
4.3.1 Crear marca.	24
4.3.2 Listar marca	26
4.3.3 Modificar marca	27
4.4 MÓDULO UNIDAD DE MEDIDA	28
4.4.1 Crear unidad de medida	28

4.4.2 Listar unidad de medida	29
4.4.3 Modificar unidad de medida	30
4.5 MÓDULO ESPECIE	31
4.5.1 Crear especie	31
4.5.2 Listar especie.	32
4.5.3 Modificar especie	33
4.6 MÓDULO PRODUCTO	34
4.6.1 Crear producto	34
4.6.2 Listar producto	36
4.6.3 Modificar producto	37
5. MÓDULO COMPRA	39
5.1 MÓDULO PROVEEDORES	39
5.1.1 Crear proveedor	39
5.1.2 Listar proveedores	41
5.1.3 Modificar proveedor	42
5.2 MÓDULO COMPRA	43
5.2.1 Crear compra	43
6. MÓDULO AGENDA	45
6.1 CREAR CITA	45
6.2 LISTAR EVENTO	46
6.3 BORRAR EVENTO	46
7. MÓDULO DE VENTA	48
7.1 MÓDULO DE CLIENTES	48
7.1.1 Crear cliente	48
7.1.2 Listar clientes	50
7.1.3 Modificar cliente	51
7.2 MÓDULO DE VENTA	52
7.2.1 Crear venta	
7.3 MÓDULO SERVICIO	54
7.3.1 Crear servicio	54
7.3.2 Listar servicios	

7.3.3 Modificar servicio	56
7.4 MÓDULO RAZA	57
7.4.1 Crear raza	57
7.4.2 Listar razas	59
7.4.3 Modificar raza	60
7.5 MÓDULO TARIFA	61
7.5.1 Crear tarifa	61
7.5.2 Listar tarifas	62
7.5.3 Modificar tarifa	63
GLOSARIO	64
BIBLIOGRAFÍA	65
ÍNDICE ANALÍTICO	66

LISTA DE FIGURAS

$\mathbf{\nu}$	2	\sim
	а	u

Figura 1. Login	13
Figura 2. Crear usuario	15
Figura 3. Validar campos	16
Figura 4. Crear categoría	17
Figura 5. Validación de campos	
Figura 6. Lista de categorías	19
Figura 7. Modificar categoría	21
Figura 8. Crear presentación	22
Figura 9. Validación de campos	22
Figura 10. Listar presentación	23
Figura 11. Modificar presentación	
Figura 12. Crear marca	25
Figura 13. Validación de campos	26
Figura 14. Lista de marcas	27
Figura 15. Modificar marca	
Figura 16. Crear unidad de medida	28
Figura 17. Validación de campos	29
Figura 18. Listar unidad de medida	
Figura 19. Modificar unidad de medida	30
Figura 20. Crear especie	31
Figura 21. Validar campos	32
Figura 22. Listar especie	33
Figura 23. Modificar especie	34
Figura 24. Crear producto	35
Figura 25. Validar campos	36
Figura 26. Listar producto.	37
Figura 27. Modificar producto.	38
Figura 28. Crear proveedor	40
Figura 29. Validar campos.	41
Figura 30. Listar proveedores.	42
Figura 31. Modificar proveedor.	43
Figura 32. Crear compra	44

Figura 33. Crear cita	45
Figura 34. Listar cita	46
Figura 35. Borrar evento	47
Figura 36. Crear cliente	49
Figura 37. Validar campos	50
Figura 38. Listar clientes	51
Figura 39. Modificar cliente	52
Figura 40. Crear venta	53
Figura 41. Crear servicio	54
Figura 42. Validar campos	55
Figura 43. Listar servicios	56
Figura 44. Modificar servicio	57
Figura 45. Crear raza	58
Figura 46. Validar campos	59
Figura 47. Listar raza	60
Figura 48. Modificar raza	60
Figura 49. Crear tarifa	
Figura 50. Validar campos	
Figura 51. Listar tarifas	
Figura 52. Modificar tarifa	
-	

INTRODUCCIÓN

La tecnología Análisis y Desarrollo de Sistemas de Información es uno de los programas que ofrece el Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA). Durante la ejecución de la formación se imparten las competencias necesarias que le permiten a los aprendices desempeñarse en el campo laboral de la mejor manera. Entre las competencias que pertenecen al programa de formación se encuentra: "Implantar la solución que cumpla con los requerimientos para su operación" que tiene como resultado de aprendizaje: "Definir estrategias para la validación de manuales de usuario y de operación, respondiendo a las necesidades y satisfacción del cliente, frente a la solución informática propuesta, según políticas de la organización", dicho resultado debe plasmarse en un manual que sirva como referencia del sistema de información Pribor al usuario, permitiendo que se ubique dentro del aplicativo.

El sistema de información Pribor es el encargado de gestionar inventario, usuarios y ventas. Este manual fue diseñado con la finalidad de explicar detalladamente el paso a paso del funcionamiento y la estructura del sistema de información Pribor.

El manual busca servir como guía a todos y cada una de las personas que utilizarán el sistema de información en su área de trabajo, facilitando así la interacción del usuario con el aplicativo en su totalidad.

1.0BJETIVOS

El primer paso para iniciar un proyecto, o en este caso la elaboración del manual de usuario es fundamental, porque permite definir el destino o finalidad de la actividad que se ha emprendido, y al tener claro el lugar a donde se quiere y desea llegar, es más fácil decidir por qué caminos se seguirá para llegar a la meta ya planteada.

1.1 OBJETIVO GENERAL

Orientar al usuario paso a paso en el funcionamiento del aplicativo Pribor con base en la regla de negocio.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Mostrar el funcionamiento de cada módulo del sistema de información de acuerdo a las vistas del manual de usuario.

Justificar el funcionamiento del sistema de información separado en sus distintos módulos con base a los requerimientos del cliente.

Explicar el funcionamiento del proyecto Pribor al usuario final con base al requisito.

2. REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA

La aplicación Pribor necesita unos requerimientos mínimos para tener un funcionamiento óptimo. A continuación, serán descritos:

2.1 REQUERIMIENTO DE HARDWARE

El software Pribor fue desarrollado para ser soportado como mínimo en:

4 GB de memoria RAM (Como mínimo).

Procesador quinta generación Intel Core i3.

Disco duro de 1TB.

2.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

Sistema operativo Windows (7 en adelante).

Base de datos MYSQL.

Adobe Reader(PDF).

3. INGRESO AL SISTEMA

Es el proceso que se encarga de administrar el ingreso a la aplicación mediante cuentas de usuario, tomando medidas de seguridad con respecto a los privilegios que se tiene según el rol de la cuenta. En esta aplicación se manejan los roles de administrador y vendedor, debido a la finalidad de la misma.

3.1 LOGIN

Contiene dos campos que son necesarios para el ingreso de la aplicación (correo de usuario, contraseña), un link opcional que se utiliza para recordar el usuario ingresado y un enunciado" He olvidado mi contraseña", que permite realizar la recuperación de la cuenta mediante el correo registrado. **Ver Figura 1. Login.**

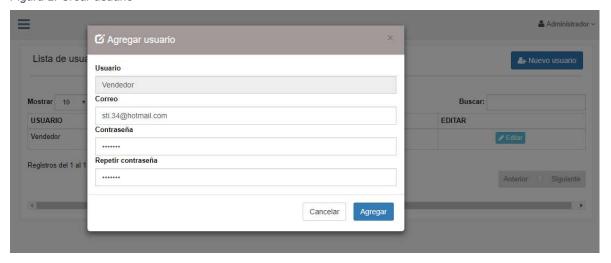
Figura 1. Login



3.2 CREAR USUARIO

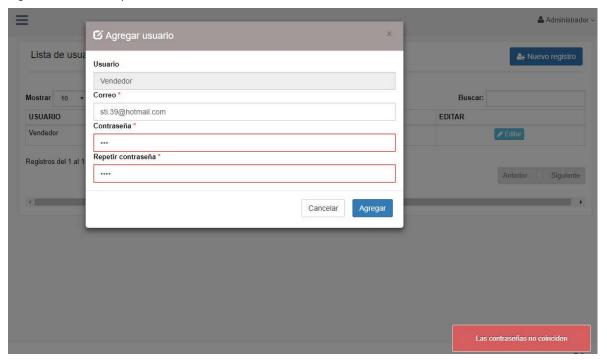
Para registrar un nuevo usuario únicamente es posible desde la cuenta de administrador. Desde el módulo de control de usuarios se hace la creación al ingresar los datos del usuario (vendedor), donde este usuario tiene el rol número 2 de vendedor dentro de la aplicación. **Ver Figura 2. Crear de usuario**

Figura 2. Crear usuario



3.2.1 Validar campos. Si al momento de hacer clic en el botón "Agregar", el campo de correo del formulario está vacío, saldrá un anuncio respectivo al campo que se debe diligenciar, interrumpiendo el registro, también validará que las contraseñas coincidan. **Ver Figura 3. Validación de campos obligatorios.**

Figura 3. Validar campos



4. MÓDULO EXISTENCIAS

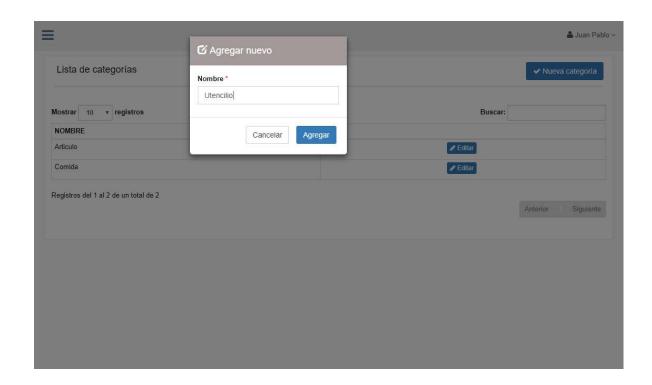
El módulo de existencias se encarga de gestionar toda la información relacionada con los productos del negocio Mascotas Apolo. El rol que tendrá permiso para gestionar este módulo es el rol administrador.

4.1 MÓDULO CATEGORÍA

En este módulo se maneja el registro de las categorías, en el formulario se encuentran el siguiente campo que corresponde a la información de categoría, como: nombre.

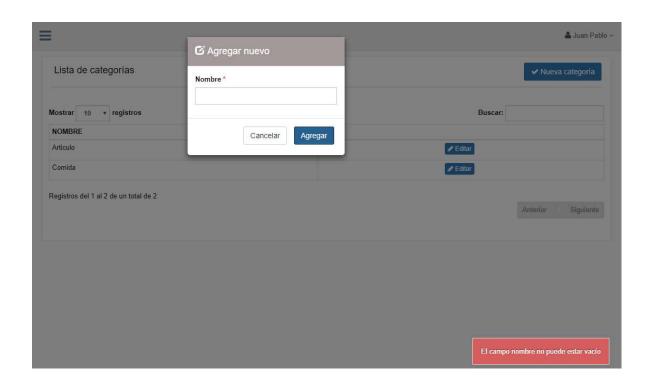
4.1.1 Crear categoría. Para crear una nueva categoría únicamente es posible desde la cuenta del administrador. Los campos para crear una categoría son: nombre. **Ver Figura 5. Crear categoría.**

Figura 4. Crear categoría



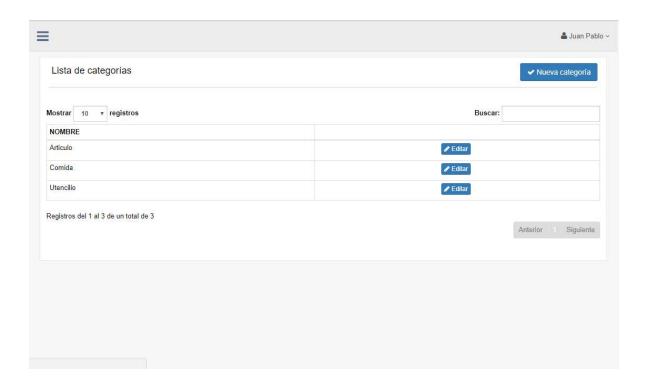
4.1.1.1 Validación de campos. Si al momento de hacer clic en el botón "Agregar", el campo nombre del formulario está vacío, saldrá un anuncio respectivo al campo que se debe diligenciar, interrumpiendo el registro. **Ver Figura 5. Validación de campos.**

Figura 5. Validación de campos



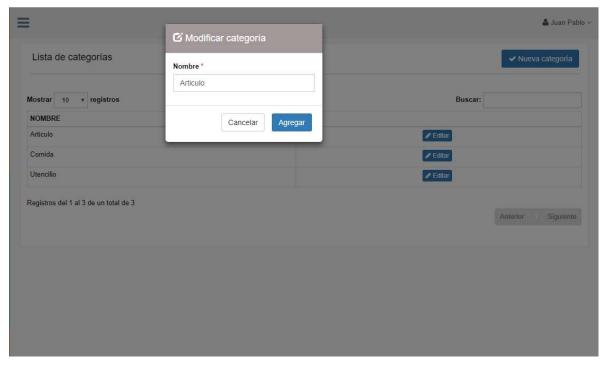
4.1.2 Lista de categorías. La consulta de categorías que han sido registrados previamente se puede visualizar de forma general por medio de una tabla de registro, la cual por su diseño permite filtrar su búsqueda por medio del nombre de la categoría. **Ver Figura 6. Lista de categorías.**

Figura 6. Lista de categorías



4.1.3 Modificar categoría. En la lista se encuentra la opción "editar" que permite actualizar la información de una categoría en específico. Se puede acceder a esta opción por medio del icono que en la parte interior tiene un lápiz. Al oprimir este icono se desplegará un formulario con la información de la categoría. **Ver Figura 7. Modificar categoría**.

Figura 7. Modificar categoría

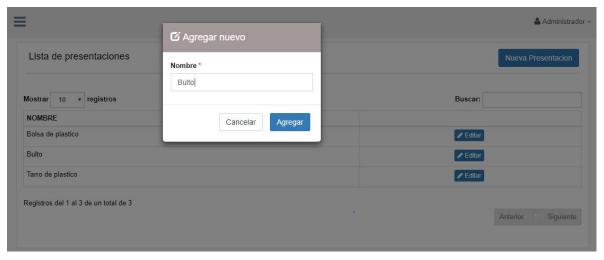


4.2 MÓDULO PRESENTACIÓN

El módulo presentación, maneja el registro de las diferentes presentaciones donde se le asigna a los productos del negocio Mascotas Apolo.

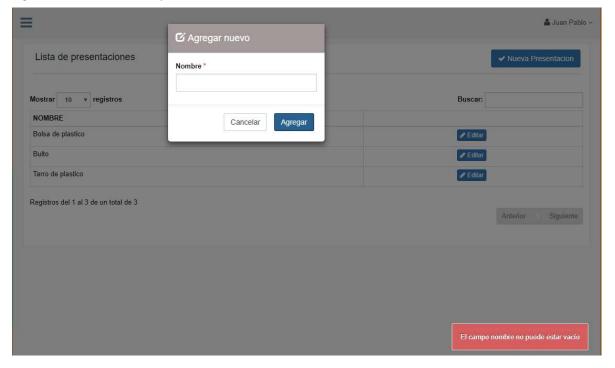
4.2.1 Crear presentación. Para el registro de una nueva presentación, el administrador debe diligenciar los siguientes campos: nombre; una vez ingresado los datos, se procederá a dar clic en el botón agregar. **Ver Figura 8. Crear presentación.**

Figura 8. Crear presentación



4.2.1.1 Validación de campos. Sí al momento de hacer clic en el botón "Agregar", el campo nombre del formulario está vacío, saldrá un anuncio respectivo al campo que se debe diligenciar, interrumpiendo el registro. **Ver figura 9 Validación de campos**

Figura 9. Validación de campos



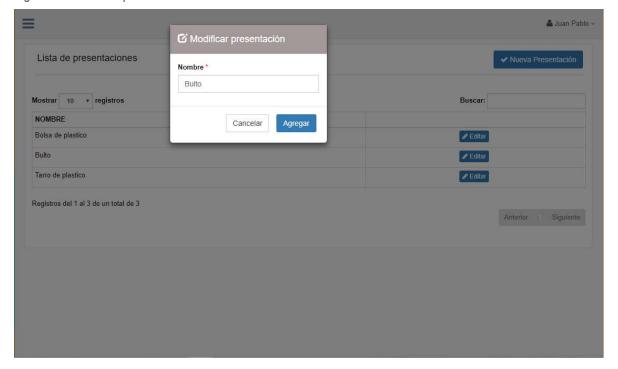
4.2.3 Listar presentación. La consulta de presentaciones que han sido registrados previamente se puede visualizar de forma general por medio de una tabla de registro, la cual por su diseño permite filtrar su búsqueda por medio del nombre de la presentación. **Ver Figura 10. Listar presentación.**

Figura 10. Listar presentación



4.2.4 Modificar presentación. En la lista se encuentra la opción "editar" que permite actualizar la información de una presentación en específico. Se puede acceder a esta opción por medio del icono que en la parte interior tiene un lápiz. Al oprimir este icono se desplegará un modal con la información de la presentación. **Ver Figura 11. Modificar presentación.**

Figura 11. Modificar presentación

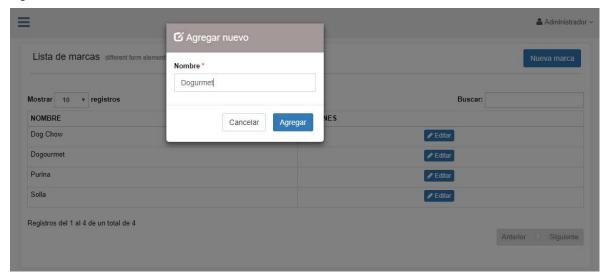


4.3 MÓDULO MARCA

El módulo de marca se encarga de gestionar toda la información de las marcas del negocio Mascotas Apolo.

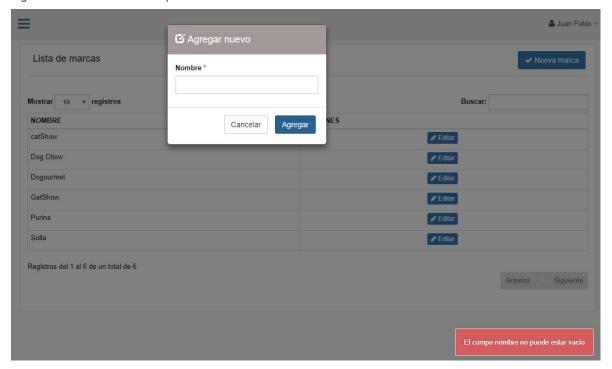
4.3.1 Crear marca. Para el registro de una nueva marca, el administrador debe diligenciar el siguiente campo: nombre; una vez ingresado los datos, se procederá a dar clic en el botón agregar. **Ver figura 12. Crear marca**

Figura 12. Crear marca



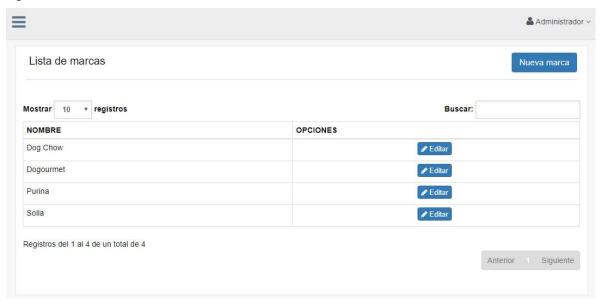
4.3.1.1 Validar campos. Si al momento de hacer clic en el botón "Agregar", el campo nombre del formulario está vacío, saldrá un anuncio respectivo al campo que se debe diligenciar, interrumpiendo el registro. **Ver Figura 13 Validación de campos**

Figura 13. Validación de campos



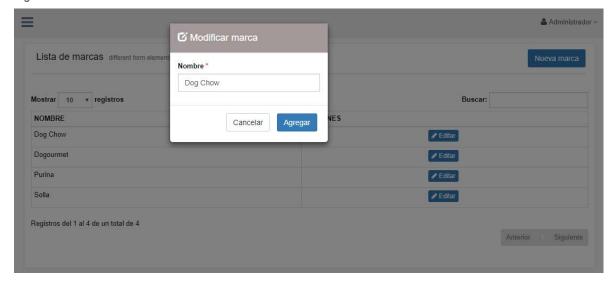
4.3.2 Listar marca. La consulta de marcas que han sido registrados previamente se puede visualizar de forma general por medio de una tabla de registro, la cual por su diseño permite filtrar su búsqueda por medio del nombre de la marca. **Ver Figura 14. Lista de marcas**

Figura 14. Lista de marcas



4.3.3 Modificar marca. En la lista se encuentra la opción "editar" que permite actualizar la información de una presentación en específico. Se puede acceder a esta opción por medio del icono que en la parte interior tiene un lápiz. Al oprimir este icono se desplegará un modal con la información de la marca. **Ver Figura 15. Modificar marca**

Figura 15. Modificar marca

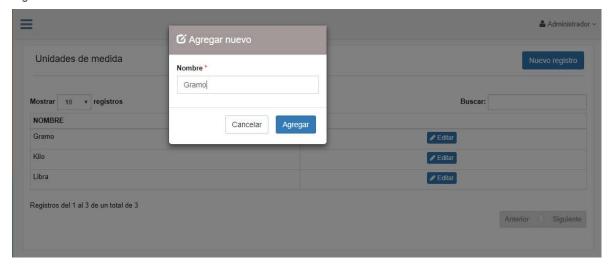


4.4 MÓDULO UNIDAD DE MEDIDA

En este módulo se registrará la unidad de medida donde se le asignará a los productos del negocio Mascotas Apolo.

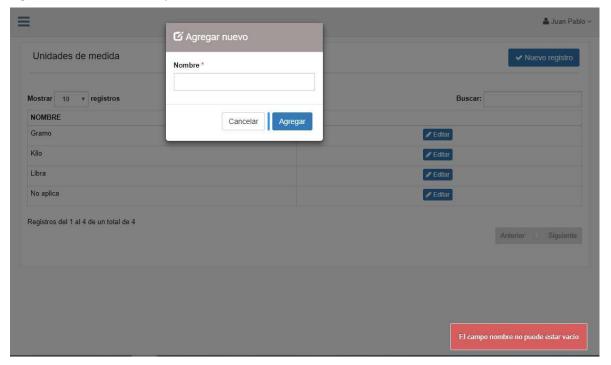
4.4.1 Crear unidad de medida. Para el registro de una nueva unidad de medida, el administrador debe diligenciar el siguiente campo: nombre; una vez ingresado los datos, se procederá a dar clic en el botón agregar. **Ver figura 16. Crear unidad de medida.**

Figura 16. Crear unidad de medida



4.4.1.1 Validación de campos. Si al momento de hacer clic en el botón "Agregar", el campo nombre del formulario está vacío, saldrá un anuncio respectivo al campo que se debe diligenciar, interrumpiendo el registro. **Ver figura 17. Validación de campos**

Figura 17. Validación de campos



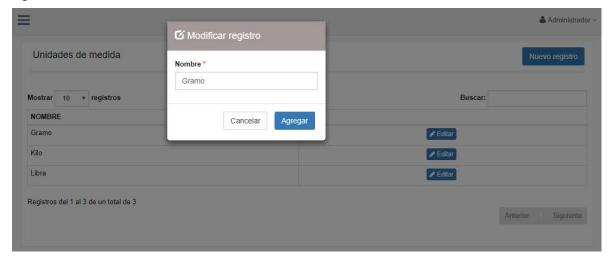
4.4.2 Listar unidad de medida. La consulta de unidad de medida que han sido registrados previamente se puede visualizar de forma general por medio de una tabla de registro, la cual por su diseño permite filtrar su búsqueda por medio del nombre de la unidad de medida. **Ver Figura 18. Listar unidad de medida.**

Figura 18. Listar unidad de medida



4.4.3 Modificar unidad de medida. En la lista se encuentra un botón con un lápiz con la palabra "Editar", aparecerá un modal con un formulario que permite actualizar la información de la especie en específico. Ver Figura 19. Modificar unidad de medida

Figura 19. Modificar unidad de medida

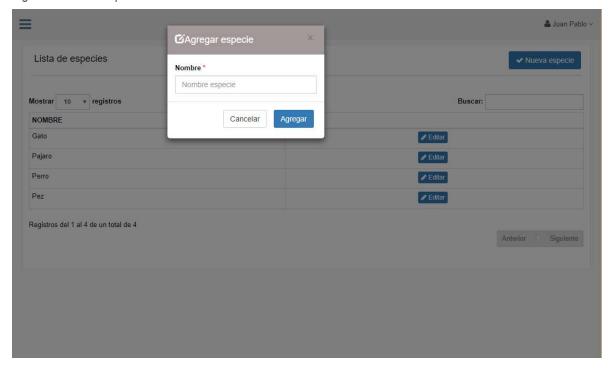


4.5 MÓDULO ESPECIE

Este módulo, maneja el registro de las diferentes especies las cuales se le asignan a los diferentes productos que vende el dueño del negocio Mascotas Apolo.

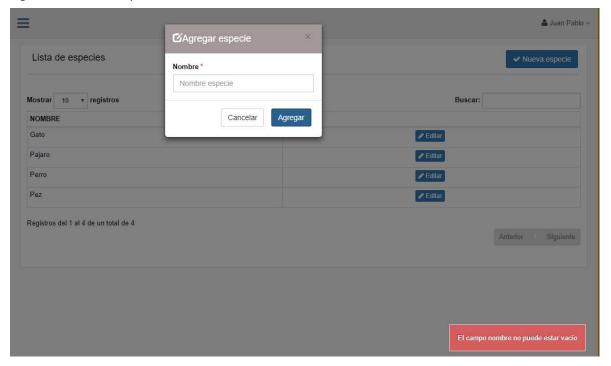
4.5.1 Crear especie. Para registrar una especie él administrador debe diligencia el campo nombre, una vez diligenciado el campo, procederá a dar clic en el botón "Agregar". **Ver Figura 20. Crear especie**

Figura 20. Crear especie



4.5.1.1 Validar campos. Si en el momento de darle clic en el botón "Agregar" y el campo nombre está vacío, mostrará una alerta que interrumpirá el registro. **Ver Figura 21. Validar campos**

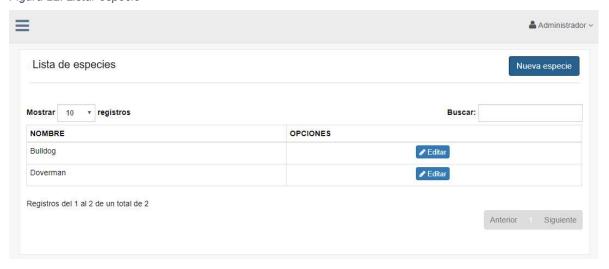
Figura 21. Validar campos



4.5.2 Listar especie. Para consultar las especies que ha sido registradas, se puede visualizar de manera general todos los registros, mediante una tabla dinámica que permite filtrar cualquier dato por medio del nombre de la especie.

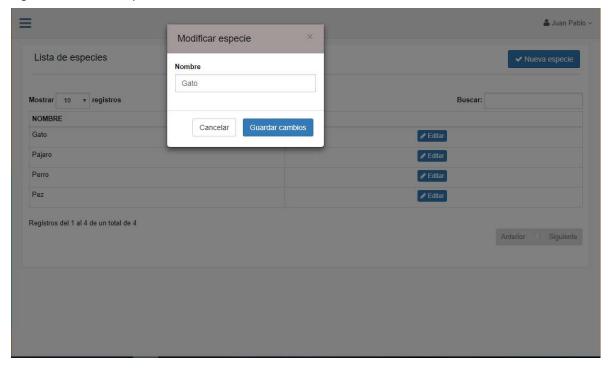
Ver Figura 22. Listar especie

Figura 22. Listar especie



4.5.3 Modificar especie. En la tabla de listas de especie en la columna "OPCIONES" en cada registro aparece un botón con un lápiz con la palabra "Editar", al darle clic aparecerá una ventana con el formulario que permitirá actualizar la especie. **Ver Figura 23. Modificar especie**

Figura 23. Modificar especie

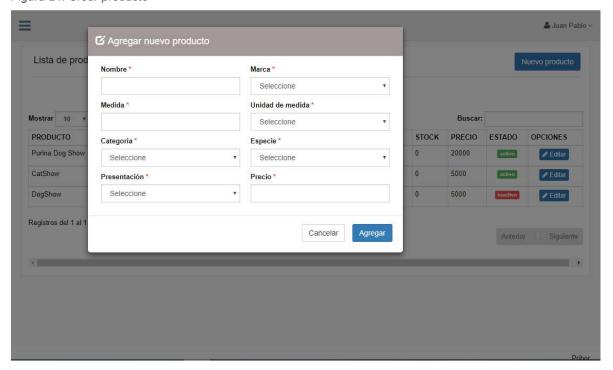


4.6 MÓDULO PRODUCTO

El módulo de producto se encarga de gestionar toda la información relacionada con los diferentes productos del negocio.

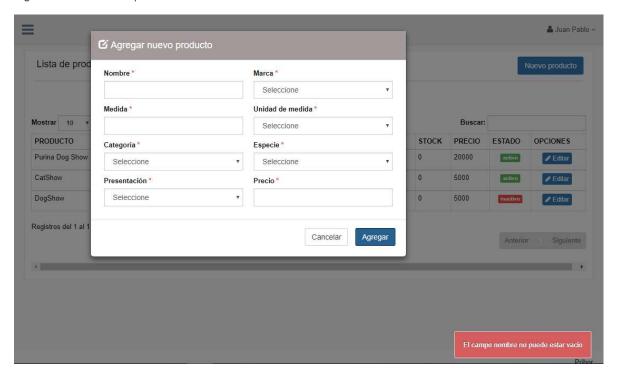
4.6.1 Crear producto. Para registrar un producto el administrador debe diligenciar los campos del formulario que son: nombre, marca, presentación, medida, unidad de medida, categoría, especie. Una vez diligenciado procederá a darle clic al botón" Agregar". **Ver Figura 24. Crear producto**

Figura 24. Crear producto



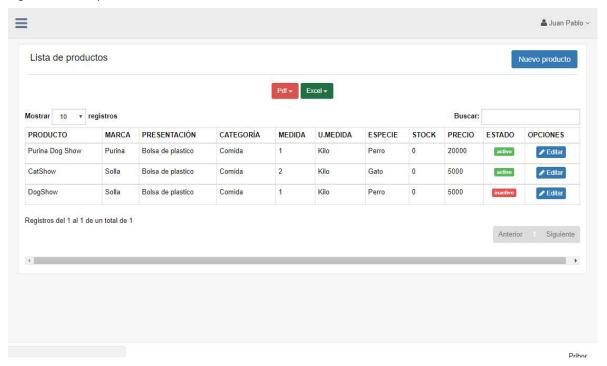
4.6.1.1 Validar campos. Si en el momento de darle clic en el botón "Agregar" y los campos del formulario están vacíos, mostrará una alerta que interrumpirá el registro con un texto refiriéndose a dicho campo. **Ver Figura 25. Validar campos**

Figura 25. Validar campos



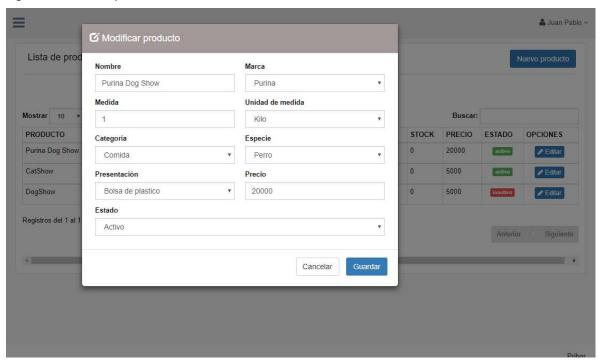
4.6.2 Listar producto. Para consultar los productos que ha sido registrados, se puede visualizar de manera general todos los registros, mediante una tabla dinámica que permite filtrar cualquier dato por medio del nombre del producto. **Ver Figura 26. Listar producto.**

Figura 26. Listar producto.



4.6.3 Modificar producto. En la tabla de listas de productos en la columna "OPCIONES" en cada registro aparece un botón con un lápiz con la palabra "Editar", al dar clic aparecerá una ventana con el formulario que permitirá actualizar el producto. **Ver Figura 27. Modificar producto.**

Figura 27. Modificar producto.



5. MÓDULO COMPRA

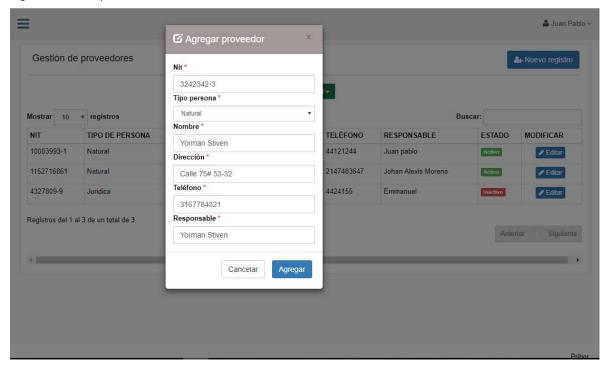
En el módulo de compra solo tendrá acceso el administrador, se tendrá gestión de proveedores y gestión de existencias de los productos por lote, el rol que podrá realizar registros y modificaciones es el administrador, por otro lado, el rol de vendedor solo podrá ver el listado de los productos.

5.1 MÓDULO PROVEEDORES

El módulo de proveedores se encarga de gestionar la información personal de cada proveedor a este módulo solo puede ingresar el administrador.

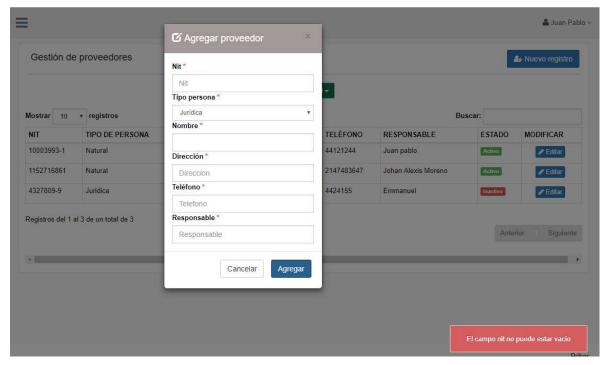
5.1.1 Crear proveedor. Para crear un nuevo proveedor únicamente es posible desde la cuenta del administrador. Los campos para crear un proveedor son: nit, tipo persona, nombre, dirección, teléfono, responsable. **Ver Figura 28. Crear proveedor.**

Figura 28. Crear proveedor.



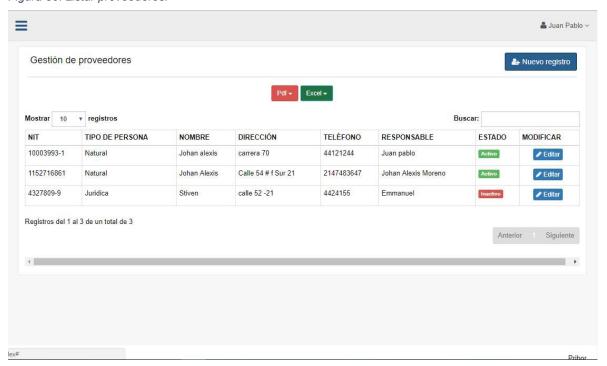
5.1.1.1 Validar campos. Si en el momento de darle clic en el botón "Agregar" y los campos del formulario están vacíos, mostrará una alerta que interrumpirá el registro con un texto refiriéndose a dicho campo. **Ver Figura 29. Validar campos.**

Figura 29. Validar campos.



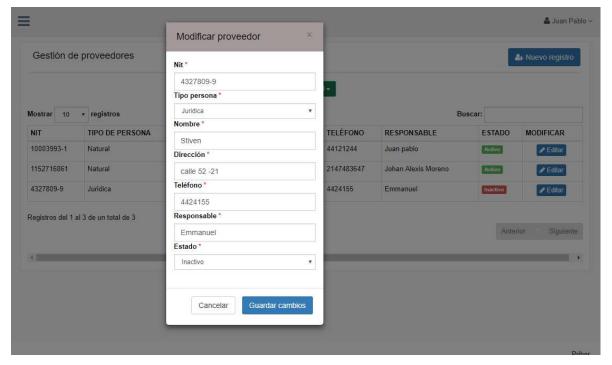
5.1.2 Listar proveedores. La consulta de proveedores que han sido registrados previamente se puede visualizar de forma general por medio de una tabla de registro, la cual por su diseño permite filtrar su búsqueda por medio del nombre de proveedor. **Ver Figura 30. Listar proveedor**

Figura 30. Listar proveedores.



5.1.3 Modificar proveedor. En la tabla de listas de proveedores en la columna "MODIFICAR" en cada registro aparece un botón con un lápiz con la palabra "Editar", al darle clic aparecerá una ventana con el formulario que permitirá actualizar el proveedor. **Ver Figura 31. Modificar proveedor.**

Figura 31. Modificar proveedor.

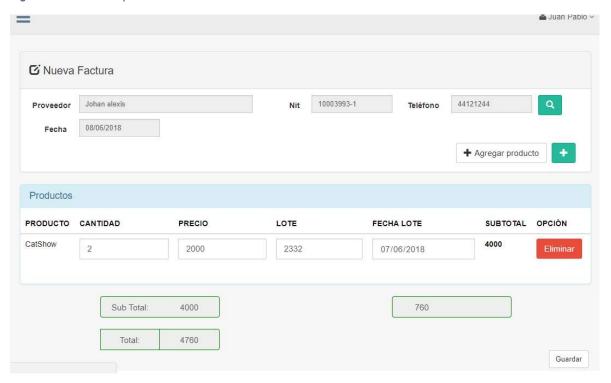


5.2 MÓDULO COMPRA

El módulo compra, maneja el registro de las compras realizadas en el negocio Mascotas Apolo.

5.2.1 Crear compra. Para generar una nueva compra a este módulo pueden acceder solo el administrador, cuando se genera una compra se aumentan existencias en la tabla producto. **Ver Figura 32. Crear compra.**

Figura 32. Crear compra



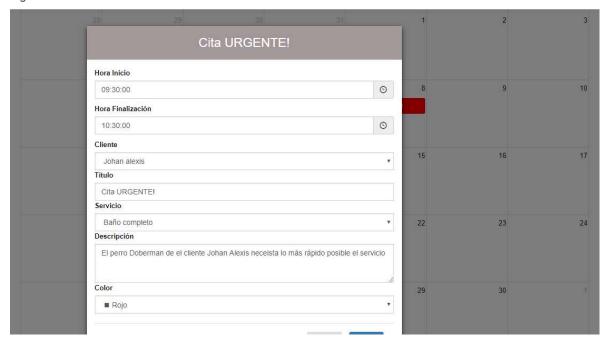
6. MÓDULO AGENDA

En el módulo de agenda tendrán acceso ambos roles, tanto como vendedor y administrador, se tendrá gestión de citas para la peluquería, donde se controlará el servicio y el cliente que se le hace este servicio.

6.1 CREAR CITA

Contiene campos como son: la hora de inicio, final, título de la cita, servicio, color y una descripción donde se digitará que tipo de mascota es o que cuidados y tratos necesita. **Ver Figura 33. Crear cita.**

Figura 33. Crear cita.



6.2 LISTAR EVENTO

La consulta de citas que han sido registrados previamente se puede visualizar de forma general por medio de un calendario, la cual por su visualizar los eventos creados previamente. **Ver Figura 34. Listar cita.**

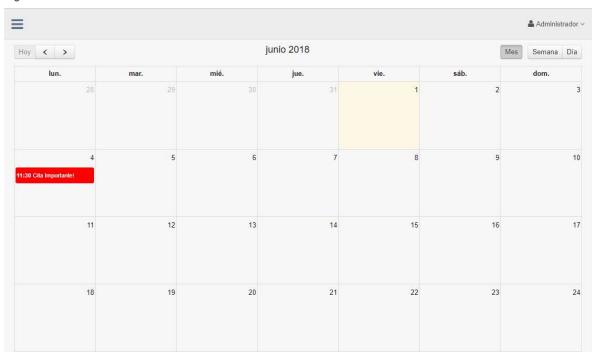
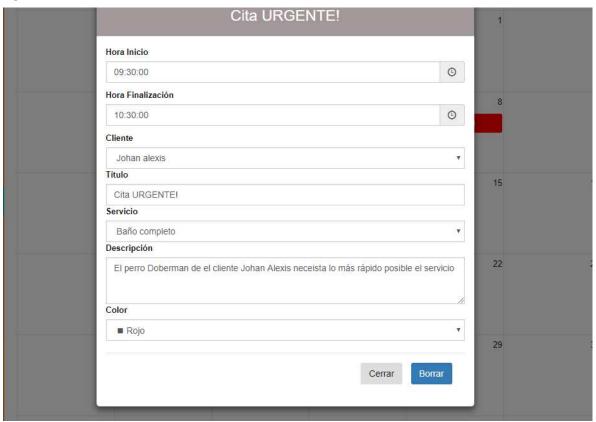


Figura 34. Listar cita.

6.3 BORRAR EVENTO

Se podrán eliminar los eventos una vez ya hayan pasado o simplemente porque a la hora de agendar la cita los campos estaban erróneos, para borrar dichos eventos solo se necesita dar clic sobre el evento y oprimir el botón "Borrar". . **Ver Figura 35. Borrar evento.**

Figura 35. Borrar evento.



7. MÓDULO DE VENTA

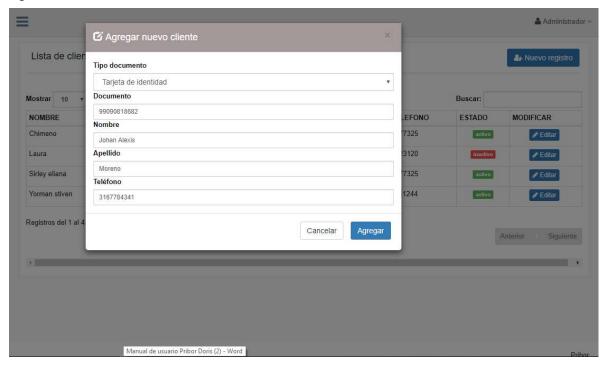
En el módulo de venta tendrán acceso ambos roles tanto administrador como vendedor, se tendrá una gestión de ventas y una gestión de clientes que podrá realizar registros y modificaciones.

7.1 MÓDULO DE CLIENTES

El módulo de clientes se encarga de gestionar la información personal de cada cliente.

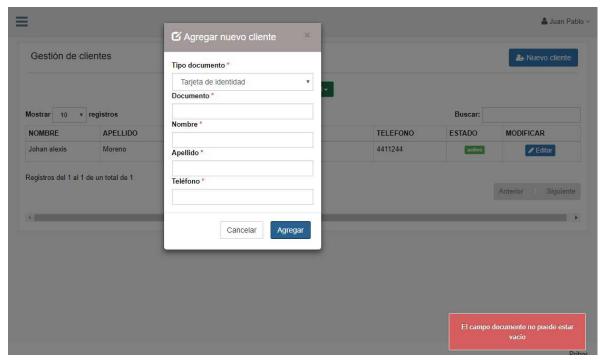
7.1.1 Crear cliente. Para crear un nuevo cliente únicamente se deben diligenciar los siguientes campos: tipo documento, documento, nombre, apellido, teléfono. **Ver Figura 36. Crear cliente.**

Figura 36. Crear cliente



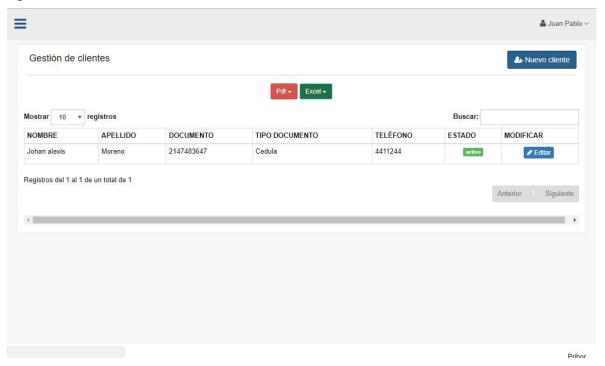
7.1.1.1 Validar campos. Si en el momento de darle clic en el botón "Agregar" y los campos del formulario están vacíos, mostrará una alerta que interrumpirá el registro con un texto refiriéndose a dicho campo. . **Ver Figura 37. Validar campos.**

Figura 37. Validar campos



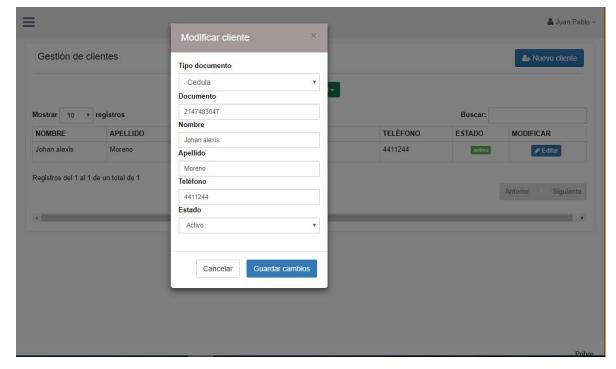
7.1.2 Listar clientes. La consulta de clientes que han sido registrados previamente se puede visualizar de forma general por medio de una tabla de registro, la cual por su diseño permite filtrar su búsqueda por medio del nombre de clientes. **Ver Figura 38. Listar clientes.**

Figura 38. Listar clientes



7.1.3 Modificar cliente. En la tabla de listas de clientes en la columna "MODIFICAR" en cada registro aparece un botón con un lápiz con la palabra "Editar", al darle clic aparecerá una ventana con el formulario que permitirá actualizar el cliente. **Ver Figura 39. Modificar cliente.**

Figura 39. Modificar cliente

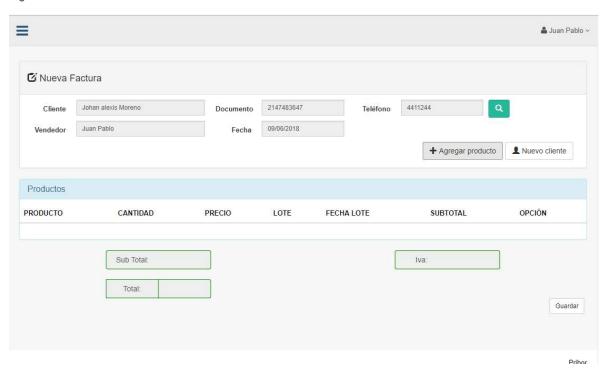


7.2 MÓDULO DE VENTA

El módulo venta, maneja las ventas de los productos realizadas en el negocio Mascotas Apolo.

7.2.1 Crear venta. Para generar una nueva venta a este módulo pueden acceder los dos roles del sistema de información que son administrador y vendedor, cuando se efectúa una venta se descuentan existencias en la tabla de productos.
Ver Figura 40. Crear venta.

Figura 40. Crear venta

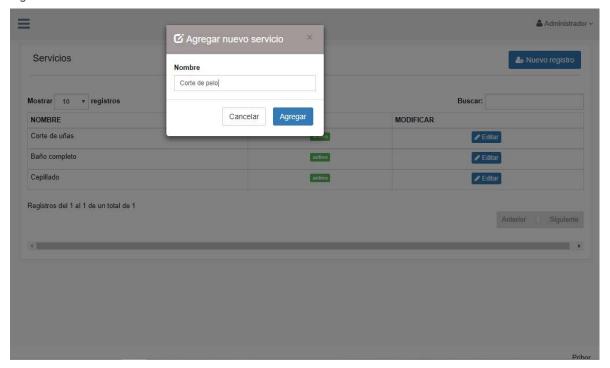


7.3 MÓDULO SERVICIO

El módulo de servicio se encarga de gestionar la información de los servicios registrados y disponibles en el sistema de información.

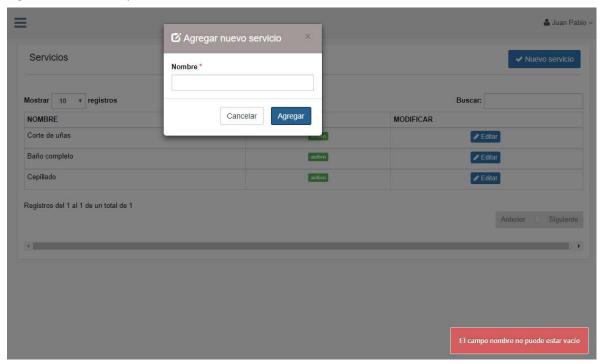
7.3.1 Crear servicio. Para crear un nuevo servicio únicamente se deben diligenciar los siguientes campos para crear un nuevo servicio son: nombre. **Ver Figura 41. Crear servicio.**

Figura 41. Crear servicio



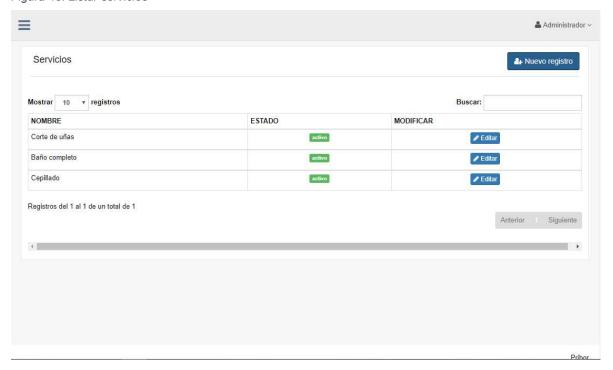
7.3.1.1 Validar campos. Si en el momento de darle clic en el botón "Agregar" y los campos del formulario están vacíos, mostrará una alerta que interrumpirá el registro con un texto refiriéndose a dicho campo. **Ver Figura 42. Validar campos.**

Figura 42. Validar campos.



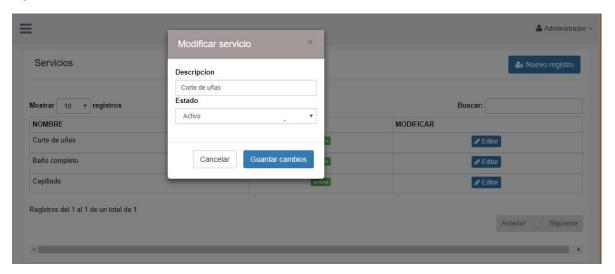
7.3.2 Listar servicios. La consulta de servicios que han sido registrados previamente se puede visualizar de forma general por medio de una tabla de registro, la cual por su diseño permite filtrar su búsqueda por medio del nombre de servicios. **Ver Figura 43. Listar servicios.**

Figura 43. Listar servicios



7.3.3 Modificar servicio. En la tabla de listas de servicios en la columna "MODIFICAR" en cada registro aparece un botón con un lápiz con la palabra "Editar", al darle clic aparecerá una ventana con el formulario que permitirá actualizar el servicio. **Ver Figura 44. Modificar servicio.**

Figura 44. Modificar servicio

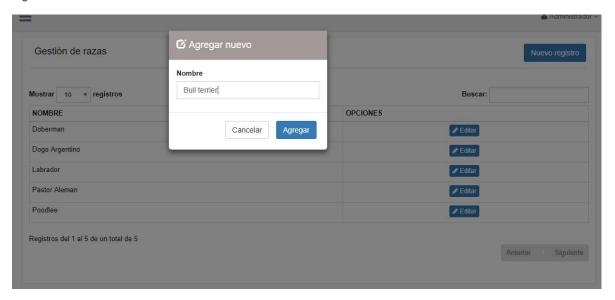


7.4 MÓDULO RAZA

El módulo de raza se encarga de gestionar la información de los diferentes tipos de razas registrados y disponibles en el sistema de información.

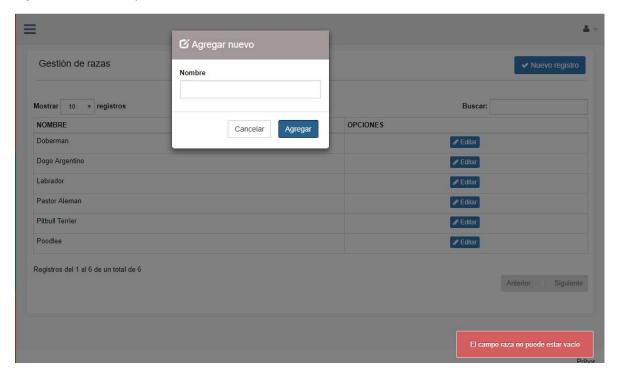
7.4.1 Crear raza. Para crear una nueva raza únicamente se deben diligenciar los siguientes campos para crear un nuevo servicio son: nombre. **Ver Figura 45. Crear raza.**

Figura 45. Crear raza



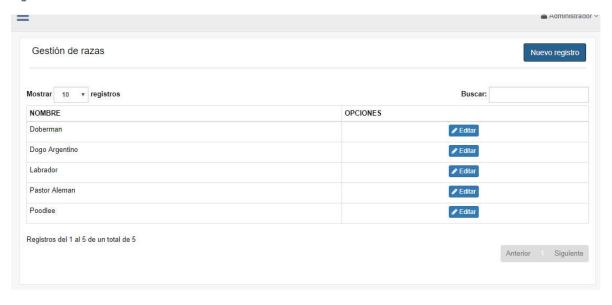
7.4.1.1 Validar campos. Si en el momento de darle clic en el botón "Agregar" y los campos del formulario están vacíos, mostrará una alerta que interrumpirá el registro con un texto refiriéndose a dicho campo. **Ver Figura 46. Validar campos.**

Figura 46. Validar campos



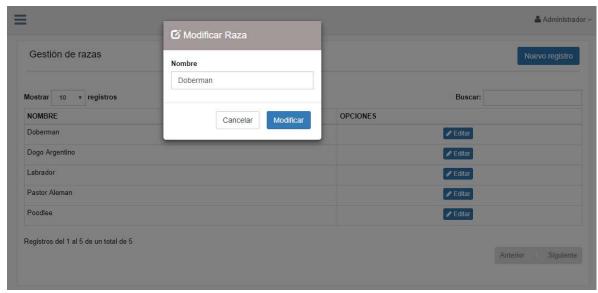
7.4.2 Listar razas. La consulta de razas que han sido registrados previamente se puede visualizar de forma general por medio de una tabla de registro, la cual por su diseño permite filtrar su búsqueda por medio del nombre de la raza. **Ver Figura 47. Listar razas.**

Figura 47. Listar raza



7.4.3 Modificar raza. En la tabla de listas de razas en la columna "MODIFICAR" en cada registro aparece un botón con un lápiz con la palabra "Editar", al darle clic aparecerá una ventana con el formulario que permitirá actualizar la raza. **Ver Figura 48. Modificar raza.**

Figura 48. Modificar raza

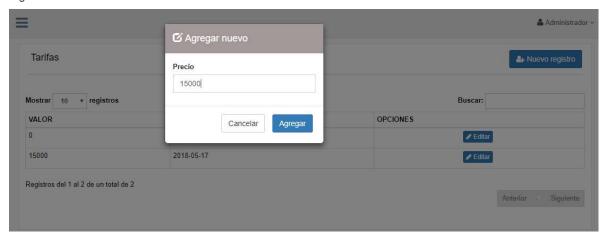


7.5 MÓDULO TARIFA

El módulo de tarifa se encarga de registrar las diferentes tarifas que se le asignan a los servicios.

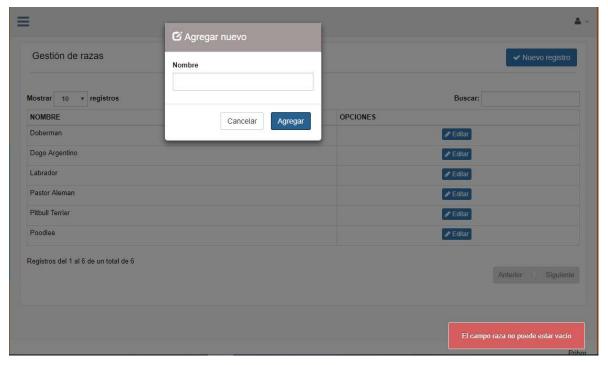
7.5.1 Crear tarifa. Para crear una nueva tarifa se deben diligenciar los siguientes campos: precio, y en el momento de dar clic en el botón agregar, la fecha se ingresará automáticamente. **Ver Figura 49. Crear tarifa.**

Figura 49. Crear tarifa



7.5.1.1 Validar campos. Si en el momento de darle clic en el botón "Agregar" y los campos del formulario están vacíos, mostrará una alerta que interrumpirá el registro con un texto refiriéndose a dicho campo y tampoco podrá ingresar letras. **Ver Figura 50. Validar campos.**

Figura 50. Validar campos



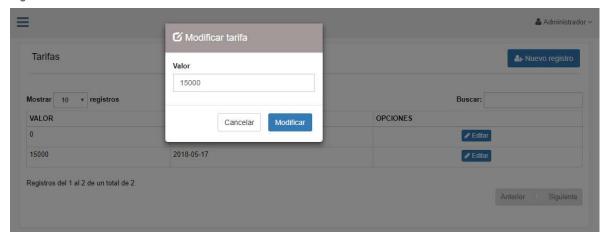
7.5.2 Listar tarifas. La consulta de tarifa que han sido registrados previamente se puede visualizar de forma general por medio de una tabla de registro, la cual por su diseño permite filtrar la búsqueda por precio. **Ver Figura 51. Listar tarifas.**

Figura 51. Listar tarifas



7.5.3 Modificar tarifa. En la tabla de listas de tarifas en la columna "MODIFICAR" en cada registro aparece un botón con un lápiz con la palabra "Editar", al dar clic aparecerá una ventana con el formulario que permitirá actualizar la tarifa. **Ver Figura 52. Modificar tarifa.**

Figura 52. Modificar tarifa



GLOSARIO

ESPECIE: Es el grupo de organismos que pueden reproducirse y producir

descendencia fértil. En general, los individuos de una especie se reconocen

porque son similares en su forma y función.

LOTE: Conjunto de cosas que tienen características comunes y que se agrupan

con un fin determinado.

MÓDULO: Elemento con función propia concebido para poder ser agrupado de

distintas maneras con otros elementos constituyendo una unidad mayor

agrupados en un formulario.

RAZA: Una raza de perro o raza canina es un grupo de perros que tienen

características muy similares o casi idénticas en su aspecto o comportamiento o

generalmente en ambos.

STOCK: Es un control de los productos que hay en existencia.

VALIDAR: Es la acción y efecto de validar (darle fuerza o firmeza).

64

BIBLIOGRAFÍA

INSTITUTO COLOMBIANO DE NORMAS TÉCNICAS. Normas Colombianas para la presentación de la tesis, trabajo de grado y otros trabajos de investigación. Sexta actualización Santafé de Bogotá D.C: 2008 36p NTC 1486.

MONSALVE SOSSA, Doris Elena. Lista de chequeo, redacción para la formulación de proyectos. Versión 1. Medellín: 2016 3p.

MONSALVE SOSSA, Doris Elena. Material Educativo para Elaborar el Manual de Usuario. Versión 2.0. Medellín: 2016. 56p.

SEPÚLVEDA GALEANO, Carlos Mario. Manual de Usuario Portal de Procesos HN13. Versión 1. Medellín 2016. 76p.

ÍNDICE ANALÍTICO

LISTAR EVENTO, 46 C Listar producto, 36 CREAR CITA, 45 Listar proveedores, 41 Crear cliente, 48 M Crear producto, 34 Crear proveedor, 39 Modificar cliente, 51 MÓDULO AGENDA, 45 I MÓDULO COMPRA, 39 INGRESO AL SISTEMA, 13 MÓDULO DE VENTA, 48 L MÓDULO EXISTENCIAS, 17 Listar clientes, 50 MÓDULO PRODUCTO, 34