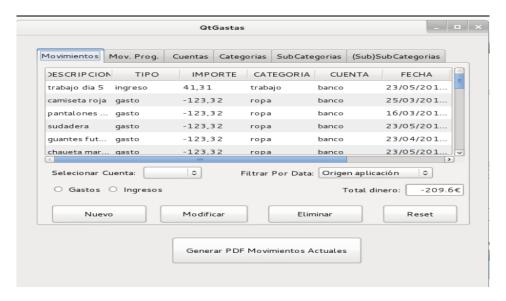
AYUDA APLICACIÓN QTGASTAS

1. VENTANA PRINCIPAL

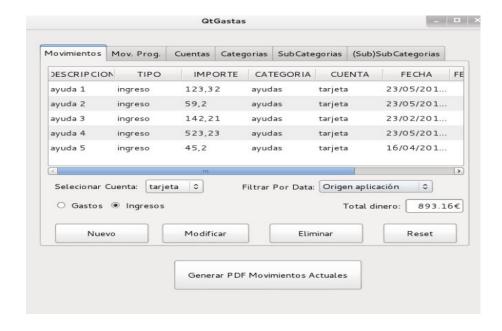
Los datos ingresados por defecto son elementos creados para probar la aplicación.



2. FILTRADO DE MOVIMIENTOS

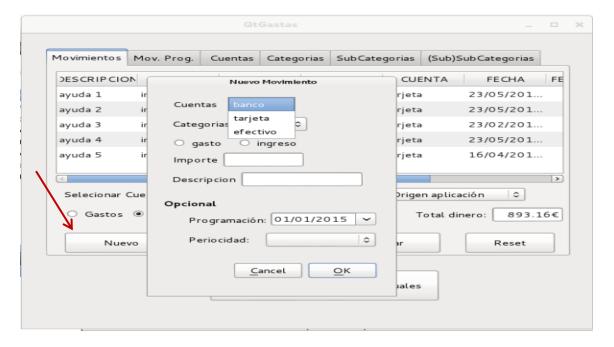
- Hay tres tipos de filtrados de movimientos establecidos en el programa:
 - o Por cuenta.
 - o Por tipo: gasto o ingreso.
 - o Por fecha de insertado de movimientos.

Ejemplo filtrado: tarjeta, ingresos y desde el origen de la aplicación.



3. NUEVO MOVIMIENTO

 Al hacer click en Nuevo aparecerá una nueva ventana para crear un nuevo movimiento. Tiene dos campos opcionales: la data de programación del movimiento y la periocidad. La data por defecto es 01/01/2015, si no se introduce una periocidad y se deja en blanco, no se introducirán los movimientos con los valores opcionales.
 Después de crear un nuevo movimiento se actualizara la ventana principal.



3.1. LIMITE DE GASTOS EN LAS CUENTAS

 Si en el día actual has hecho más gastos de los debido (de límite de la tarjeta), no se podrá hacer en el día de hoy más gastos en esa cuenta. Saldrá al darle OK al hacer el nuevo movimiento un aviso.



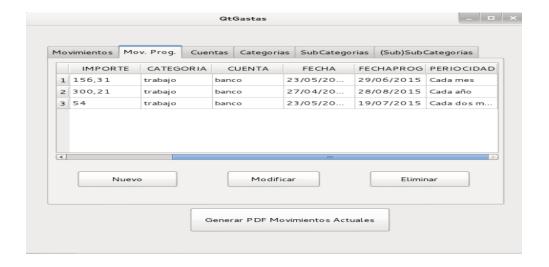
4. Modificar o eliminar un elemento.

 Al hacer click en modificar o eliminar un movimiento, se abrirá un dialogo para modificar o eliminar los movimientos.



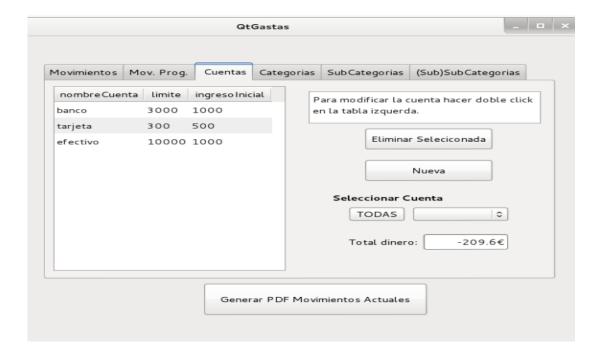
5. MOVIMIENTOS PROGRAMADOS

Los movimientos programados se verán en otra tabla. Al ejecutar la aplicación lo
primero que hace es recorrer la base de datos en busca de elementos programados, si
la data programada es igual a la actual, se insertara el movimiento y se contabilizara
los importes.



6. CUENTAS

 Se podrán modificar los campos de las cuentas o borrar la cuenta seleccionada desde la ventana principal. Tiene un filtrado de cuenta para mostrar el dinero total de cada cuenta.



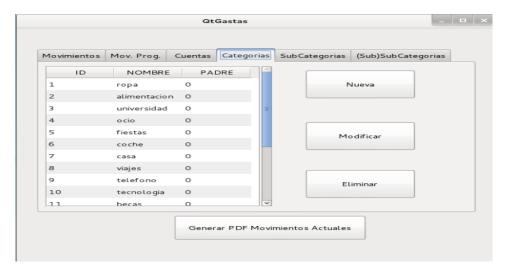
7. NUEVA CUENTA

 Para crear una nueva cuenta pulsar el botón Nueva y se abrirá un pequeño dialogo para crear esta. Los tres campos son obligatorios.



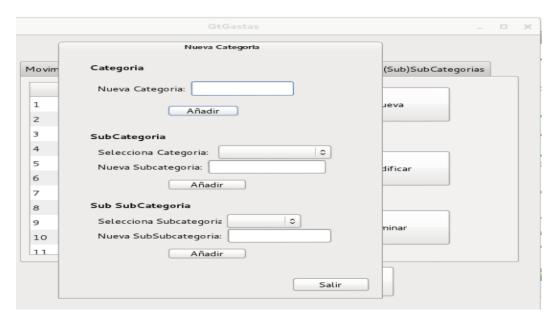
8. CATEGORIAS

• Vista principal de las categorías. Se podrán editar (modificar o eliminar) y crear nuevas.



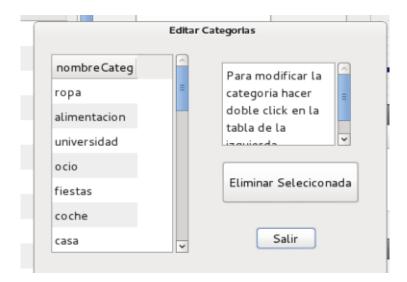
9. INSERTAR CATEGORIAS

Al pulsar "Nueva" en la tab de categorías, sub categorías, o sub subcategorías. Aparecerá un dialogo para crear nuevas categorías.



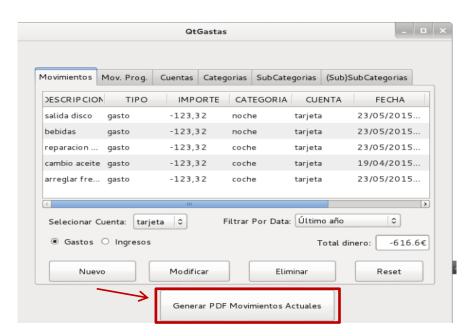
10. EDITAR CATEGORIAS

 Al darle a Modificar o el Eliminar se abrirá un nuevo dialogo con una tabla con todas las categorías, donde se podrá modificar o eliminar la deseada.



11. GENERAR PDF

 Al darle a generar PDF se generara el un PDF llamado movimientos.pdf que se abrirá al instante y estará guardado en el build. Los datos que contiene el PDF serán el de la tabla principal de movimientos, (filtros incluidos) y se mostrara la suma total de dinero de esos movimientos.



• El PDF generado será:

