



ADMINISTRADOR DE ESTADOS

MANUAL DE USUARIO

CHRONOS

Sistema de Gestión de Proyectos y Actividades

Think Web & Games
Medellín
2016

CONTENIDO

	Pág.
1. DESCRIPCIÓN.....	3
2. CAMPOS.....	3
3. FUNCIONALIDADES	4
3.1. LISTAR.....	4
3.2. CREAR.....	4
3.3. CONSULTAR	6
3.4. MODIFICAR	7
3.5. ELIMINAR	8

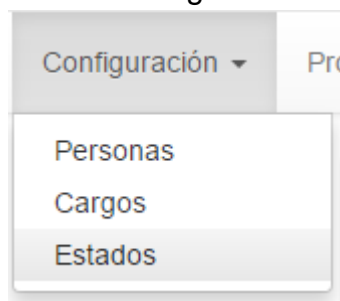


1. DESCRIPCIÓN

El módulo de Estados se enfoca en la administración de los diferentes estados en los que pueden estar las versiones y las actividades del sistema.

Para ingresar al módulo es necesario iniciar sesión con un usuario que tenga los permisos necesarios. En este caso, con un administrador.

La ruta de ingreso es la siguiente: /Configuración/Estados



2. CAMPOS

CAMPO	DESCRIPCIÓN
Tipo de Estado	Lista desplegable que contiene los tipo de estado del aplicativo, los valores son “ACTIVIDADES”, “VERSIONES”
Nombre	Nombre del estado
Estado Previo	Lista desplegable que carga todos los estados dependiendo del campo Tipo de Estado, de actividades o versiones para asignarlo como un estado previo del que se está registrando o modificando
Estado Siguiente	Lista desplegable que carga todos los estados dependiendo del campo Tipo de Estado, de actividades o versiones para asignarlo como un estado siguiente del que se está registrando o modificando
Estado final	Indica si el estado será el último o no

3. FUNCIONALIDADES

3.1. LISTAR

Al ingresar al módulo, el sistema mostrará un listado en la parte inferior de la pantalla con todos los registros que se encuentran previamente creados en la base de datos.



REGISTRO DE ESTADOS

Los campos marcados con (*) son obligatorios

INFORMACIÓN DEL ESTADO

*Tipo de Estado:

SELECCIONE

Estado previo:

SELECCIONE

Estado final:

SELECCIONE

*Nombre:

Estado siguiente:

SELECCIONE

Consultar

Guardar

Limpiar

Tipo Estado	Nombre	Previo	Siguiente	Final	Acciones	
ACTIVIDADES	EN PROCESO	INICIO	FINALIZADO	No	<div>Detalle</div>	<div>Eliminar</div>
VERSIONES	EN PROCESO			No	<div>Detalle</div>	<div>Eliminar</div>
ACTIVIDADES	FINALIZADO	EN PROCESO		Sí	<div>Detalle</div>	<div>Eliminar</div>
VERSIONES	FINALIZADO	EN PROCESO		Sí	<div>Detalle</div>	<div>Eliminar</div>
ACTIVIDADES	INICIO		EN PROCESO	No	<div>Detalle</div>	<div>Eliminar</div>



3.2. CREAR

Para crear un nuevo estado es necesario diligenciar mínimamente los campos que están marcados como obligatorios que se encuentra en pantalla.

Si dichos campos se encuentran llenos luego de haber consultado o modificado un registro, se recomienda presionar el botón "Limpiar" para iniciar en blanco la creación:

Limpiar

Los campos Estado previo y Estado siguiente, son para controlar por cada tipo de estado (actividad o versiones), el flujo de dichos estados.

El campo Estado final es para indicar si el estado que se está creando es el último del flujo creado

Se ingresa la información, teniendo en cuenta que los campos marcados con asterisco (*) son obligatorios:



REGISTRO DE ESTADOS

Los campos marcados con (*) son obligatorios

INFORACIÓN DEL ESTADO

*Tipo de Estado:

ACTIVIDADES

Estado previo:

SELECCIONE

Estado final:

SELECCIONE

*Nombre:

PRUEBA

Estado siguiente:

SELECCIONE

Consultar

Guardar

Limpiar

Después de ingresar la información, se presiona el botón "Guardar":

Guardar

Si la información se ingresa de manera correcta, el sistema arroja un mensaje de confirmación:

El estado ha sido guardado con éxito

De lo contrario, muestra la validación correspondiente:

El campo 'Tipo de Estado' es obligatorio
El campo 'Nombre' es obligatorio

3.3. CONSULTAR

Para consultar un registro, se puede consultar por alguno de los siguientes campos:

- Tipo de Estado
- Nombre
- Estado Final

Luego de ingresar uno de los campos anteriormente descritos, se presiona el botón de "Consultar":

Consultar

En este caso se realiza un filtro buscando todos los estados cuyo Tipo de Estado sea "ACTIVIDADES"



REGISTRO DE ESTADOS

Los campos marcados con (*) son obligatorios

INFORMACIÓN DEL ESTADO

*Tipo de Estado:

ACTIVIDADES

Estado previo:

SELECCIONE

Estado final:

SELECCIONE

*Nombre:

Estado siguiente:

SELECCIONE

Consultar

Guardar

Limpiar

En este momento el sistema buscará la información relacionada a los parámetros de búsqueda y arrojará los registros encontrados en la parte inferior de la pantalla:

Consultar Guardar Limpiar

Tipo Estado	Nombre	Previo	Siguiente	Final	Acciones	
ACTIVIDADES	EN PROCESO	INICIO	FINALIZADO	No	Detalle	Eliminar
ACTIVIDADES	FINALIZADO	EN PROCESO		Si	Detalle	Eliminar
ACTIVIDADES	INICIO		EN PROCESO	No	Detalle	Eliminar
ACTIVIDADES	PRUEBA			No	Detalle	Eliminar

1

Si el sistema no encuentra ninguna información, el listado se muestra sin registros:

Consultar Guardar Limpiar

Tipo Estado	Nombre	Previo	Siguiente	Final	Acciones
No se encontraron registros					

1

Para volver a cargar todos los registros, basta con presionar el botón "Limpiar":

Limpiar

3.4. MODIFICAR

Para modificar un registro, es necesario consultar previamente el estado que se desea cambiar o también identificarlo en el listado que muestra inicialmente la pantalla.

Al encontrarlo, se debe presionar el botón de "Detalle" que se encuentra justo al frente de la información:

Tipo Estado	Nombre	Previo	Siguiente	Final	Acciones	
ACTIVIDADES	PRUEBA			No	Detalle	Eliminar

1



El sistema inmediatamente cargará la información del estado en los campos del formulario, donde se pueden hacer los cambios necesarios:

REGISTRO DE ESTADOS

Los campos marcados con (*) son obligatorios

INFORMACIÓN DEL ESTADO

*Tipo de Estado:

ACTIVIDADES

*Nombre:

PRUEBA

Estado previo:

SELECCIONE

Estado siguiente:

SELECCIONE

Estado final:

SELECCIONE

Consultar

Guardar

Limpiar

Al hacer los cambios, se presiona el botón "Guardar":

Guardar

El sistema hace las modificaciones:

El estado ha sido modificado con éxito

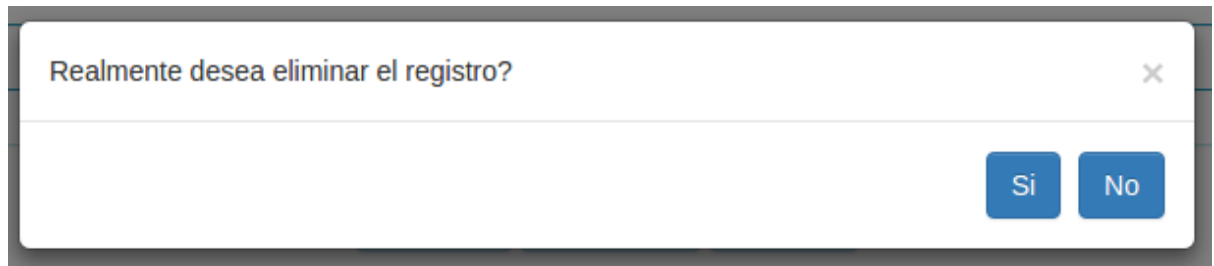
3.5. ELIMINAR

Para eliminar un registro, es necesario consultar previamente el estado que se desea eliminar o identificarlo en el listado que muestra inicialmente la pantalla. Al encontrarlo, se debe presionar el botón de "Eliminar" que se encuentra justo al frente de la información del estado:

Tipo Estado	Nombre	Previo	Siguiente	Final	Acciones
ACTIVIDADES	PRUEBA 002			No	<div>DetalleEliminar</div>

1

El sistema mostrará un mensaje para confirmar la eliminación:



Se puede presionar el botón "Sí" para que elimine o "No" para cancelar la operación.

En este caso se presiona "Sí" y el sistema arroja el mensaje de confirmación de la acción:

