

Historial de Cambios

Fecha	Versión	Descripción
14/06/2022	V1	Versión Inicial
26/07/2022	V1.02	<p>4.2 Pantalla Procesar Script. Se añade el campo Demanda</p> <p>4.6 Pantalla Ejecutar Scripts. Se añade el campo Demanda Se cambia el literal de "Estado ejecución" por " Estado Procesado" Se elimina la columna Ejecución de los dos listados.</p> <p>4.7 Pantalla Ejecutar Types. Se cambia el literal de la columna Ejecución por Drop. Se añade el campo Demanda</p> <p>4.8 Pantalla Resumen Procesado. Se incluye columna "Con Error" Se simplifica la lógica de navegación del botón "Ver Errores". Se habilitará cuando se seleccione un registro.</p> <p>4.10 Pantalla Ver Errores Script Se cambia el orden de dos columnas. aparece antes iteración que ejecución.</p> <p>4.14 Pantalla Consulta de peticiones. Se incluye columna "Con Errores" Se cambia el nombre de botón "Cargar Procesado" por "Consulta Procesado" y se simplifica su lógica y navegación.</p> <p>4.16 Pantalla Detalle Script Se cambia el orden de las columnas Acción y Tipo de Dato</p> <p>Se elimina del documento las pantallas de mantenimiento (en la primera versión del documento, todo el punto 5). Se eliminan los menús, ya que las pantallas a las que referencias se realizaran en la fase 2.</p>
31/08/2022	V1.03	Se modifica el punto 4.8 para que ala hora de entregar se copien también los scripts generados además del ZIP, salvo en peticiones de TYPES.

1	Introducción.....	4
1.1	Literales de la aplicación.	4
1.2	Identificación del usuario.	4
1.3	Invocación a las lógicas de negocio.	4
1.4	Comportamientos comunes de la interface visual.	4
1.5	Formato scripts generados.	5
1.6	Parámetros de configuración.	5
2	Flujos de negocio.....	7
2.1	Flujo completo correcto script general (todos menos Type).	7
2.2	Flujo reparar script con errores de ejecución script general (todos menos Type).	8
2.3	Flujo descartar script general (todos menos Type) cambio de la petición tras haber ejecutado correctamente.	9
2.4	Flujo completo procesado objetos Type.	10
3	Otros.....	11
3.1	Orden de ejecución.....	11
3.2	Encriptación contraseñas.	11
4	Pantallas Procesado de Scripts.....	12
4.1	Pantalla principal.	12
4.1.1	Menús 13	13
4.1.2	Botones de acción..... 13	13
4.1.2.1	Botón cargar script.	13
4.1.2.2	Botón cargar script Objetos.	13
4.1.2.3	Botón procesar script.	14
4.1.2.4	Botón guardar archivo.	14
4.1.2.5	Botón ejecutar script..... 14	14
4.1.2.6	Botón Entregar Procesado.	14
4.1.2.7	Limpiar scripts.	15
4.1.2.8	Limpiar "Sesión".	15
4.1.2.9	Botón Procesado en curso.	15
4.1.2.10	Botón Refrescar fichero.	15
4.1.2.11	Botón de información del modelo.	15
4.1.2.12	Información scripts..... 16	16
4.1.2.13	Área SQL Fuente.	16
4.1.2.14	Pestaña Scripts Vigente..... 16	16
4.1.2.15	Pestaña Scripts histórico.	16
4.1.2.1	Pestaña Type.	17
4.2	Pantalla Procesar Script.	17
4.3	Pantalla Selección Histórico.	20
4.4	Pantalla Selección de Modelos..... 22	22
4.5	Pantalla buscador de ficheros.	23
4.6	Pantalla Ejecutar Scripts..... 24	24
4.6.1	Ejecución de scripts con SQLPlus.	26
4.7	Pantalla Ejecutar Types..... 28	28
4.7.1	Ejecución de Types con SQLPlus.	29
4.8	Pantalla Resumen Procesado.	30
4.9	Pantalla de Procesado en Curso.	33
4.10	Pantalla Ver Errores Script.	33
4.11	Pantalla Ver Cuadros Script.	34
4.12	Pantalla Reparar Script..... 34	34
4.13	Pantalla Descartar Script.	36
4.13.1	Ejecución del parche..... 37	37
4.14	Pantalla Consulta de peticiones..... 38	38
4.15	Pantalla Información del Modelo..... 39	39
4.16	Pantalla Detalle Script.	40
4.17	Pantalla Histórico de Cambios..... 40	40
4.18	Pantalla Ajustar Log Ejecución.	41
5	Datos maestros.	43
5.1	Estados del procesado 43	43
5.2	Estados scripts.	43
5.3	Estados de la ejecución..... 44	44
5.4	Tipos de Objetos..... 44	44

1 Introducción

Este documento se incluyen las pantallas que actualmente forman parte de la aplicación MDSQL, diseñadas en VB 6.0 y que se migraran al nuevo interface gráfico de JAVA.

También se incluyen una serie de pantallas de funcionalidades que actualmente no se realizan de forma automática y alguna mejora dirigida a reducir el alcance y a mejorar la funcionalidad de las pantallas.

1.1 Literales de la aplicación.

Para permitir un mantenimiento agil en los diferentes literales utilizados en la aplicación, estos se deben almacenar en un fichero desde donde se carguen en la aplicación de forma que si se necesita cambiar un literal, no sea necesario volver a compilar la aplicación.

1.2 Identificación del usuario.

Se deberá tomar el usuario logado en el directorio activo de Windows. Este usuario es el que se pasará como parámetro en todas las invocaciones a los procedimientos PL.

1.3 Invocación a las lógicas de negocio.

Todas las lógicas de negocio se encuentran definidas en PL. En concreto:

Usuario: SMD_LD

Paquete: sm2_k_Id_mdsq

Se debe guardar estos valores en un único punto de la aplicación (constantes, clase, fichero...) y cuando se necesie invocarlos utilizar esa referencia. De esta forma si se modifica el usuario y/o paquete, con modificar los valores en un único sitio sería suficiente.

Todo lo referente a la BBDD debe de estar configurado únicamente en un único sitio.

En toda invocación se debe controlar el posible error elevado desde la capa de negocio en PLSQL. En caso de error, se mostrará una ventana conteniendo la información del error para que se pueda reportar. Se abortarán el resto de operaciones que se desencadenarían después de una ejecución correcta de la lógica (como refresco de datos, cierre de ventana....) y no se cerrará la aplicación.

1.4 Comportamientos comunes de la interface visual.

Los botones que cojan el foco tendrán habilitado la posibilidad de ejecutar su acción asociada si se pulsa en Enter.

Se debe poder navegar entre los elementos habilitados de la pantalla utilizando el tabulador.

Los elementos de solo lectura, se debe permitir seleccionar el contenido para copiarlos, así como tener habilitadas las barras de scroll en el caso de que sean necesarias.

Se debe permitir seleccionar el contenido de las tablas (grids) que se muestren en la aplicación.

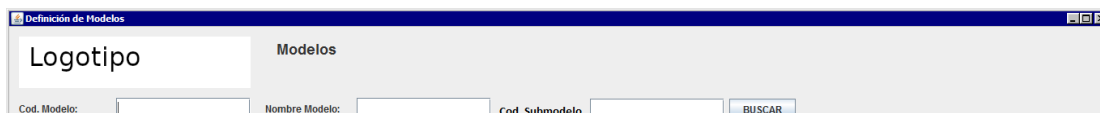
Todas las operaciones de alta, baja o modificación, deben solicitar confirmación antes de ejecutarse. Por defecto, el foco estará situado en la opción NO.

Todos los botones de acción tendrá un tool tip con el texto de ayuda a mostrar del botón (no tiene porque coincidir con el literal que sale en el botón por tema de espacio).

Los campos no editables, deben de permitir seleccionar el contenido.

A no ser que se indique lo contrario, no es necesario validar obligatoriedad de los campos ya que la capa de negocio devolverá un error en el caso de que haya campos obligatorios que no se han informado.

Todas las pantallas, escepto los diálogos de confirmación incluyan en la parte superior izquierda un espacio para el logotipo y título de la pantalla. Además, todas las pantallas dispondrán de un título personalizado en el marco de la ventana, en su parte superior izquierda.



Resolución mínima: 1366*768. Inicialmente pantalla maximizada, pero permitiendo su cambio de tamaño.

En el frontal no realizará validaciones de tamaños de campos ni obligatoriedad. En el caso de que haya alguna validación, esta se llevará a cabo desde la lógica de negocio.

1.5 Formato scripts generados.

El formato del script generados es ANSI.

1.6 Parámetros de configuración.

Se deberán crear los siguientes parámetros a incluir en el fichero de configuración de la aplicación.

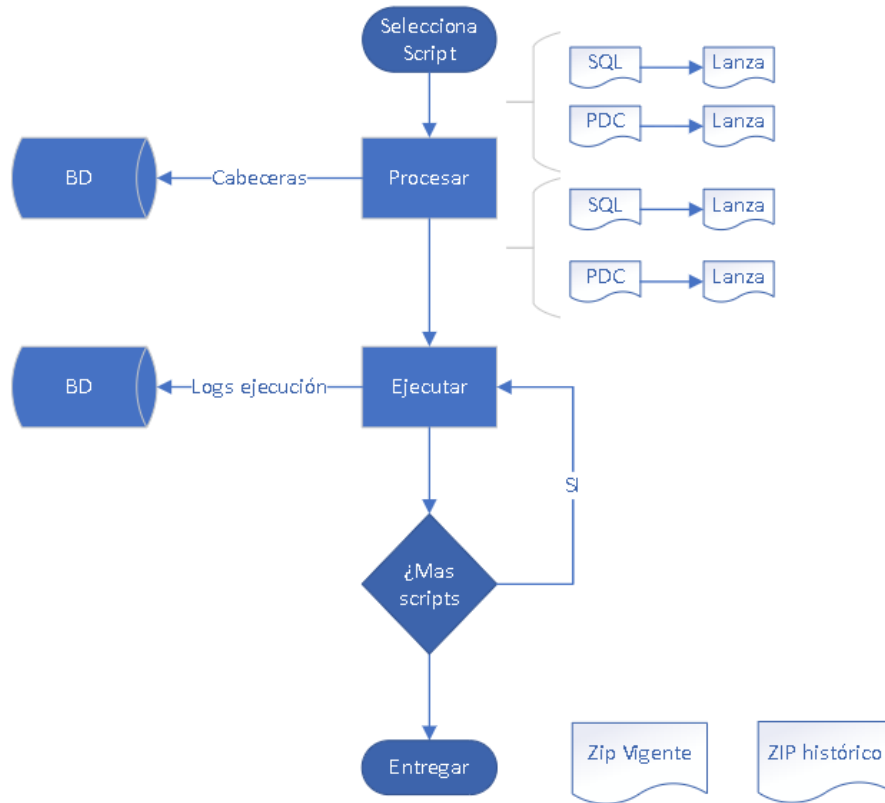
- RutaDefectoScripts: El valor de esta variable se cargará por defecto en el pop up para definir la ruta de búsqueda selección de script a ejecutar (ver punto Pantalla Buscador de Ficheros).
- RutaModelos: Ruta a partir de la cual se encuentran las diferentes carpetas donde se dejarán los scripts de cada modelo.
- CarpetaEntregaFicheros: Carpeta donde se deberán copiar los ficheros a entregar en la petición.
- RutaExeComprimir: Ruta donde se encuentra el programa para realizar la compresión de los ficheros.

- SufijoRechazoProcesado. Sufijo que se les pondrá a los ficheros generados en un procesado al rechazarlo. Inicialmente su valor será RECHAZADO.
- SufijoExcelPermisosGenerales: Sufijo se les pondrá al informe de permisos generales de un proceso.
- SufijoExcelSinonimosGenerales: Sufijo se les pondrá al informe de permisos generales de un proceso.
- RutaInformes: Ruta completa donde se generarán los informes de la aplicación.
- TOKEN: Almacena la clave de encriptación de entornos.
- SufijoExcelObjHistorico: : Sufijo se les pondrá al informe de objetos de histórico de un modelo.
- LiteralRechazoRefresco: Indica el texto del comentario de rechazo al haber refrescado el script procesado.
- LiteralRechazoCargarScript: Indica el texto del comentario de rechazo al haber seleccionado un nuevo script a procesar.
- LiteralRechazoScriptInicial: Indica el texto del comentario de rechazo al haber rechazado un script inicial procesado.
- LiteralRechazoErrorScriptInicial: Indica el texto del comentario de rechazo al haberse producido un error al ejecutar un script inicial en un entorno de pruebas.

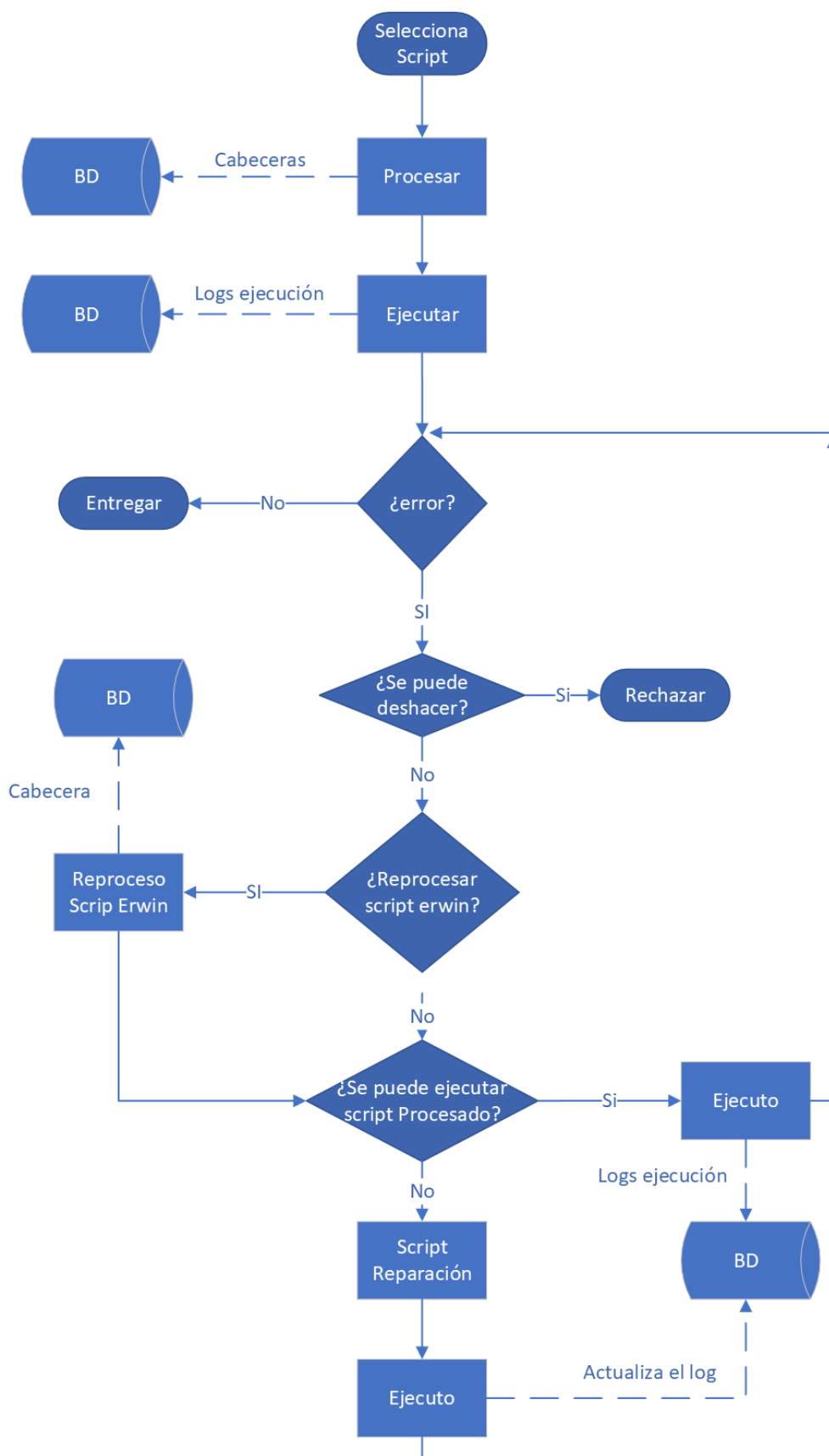
2 Flujos de negocio

A continuación, se definen de forma gráfica los flujos de negocio que definen las funcionalidades de ejecución de scripts del aplicativo:

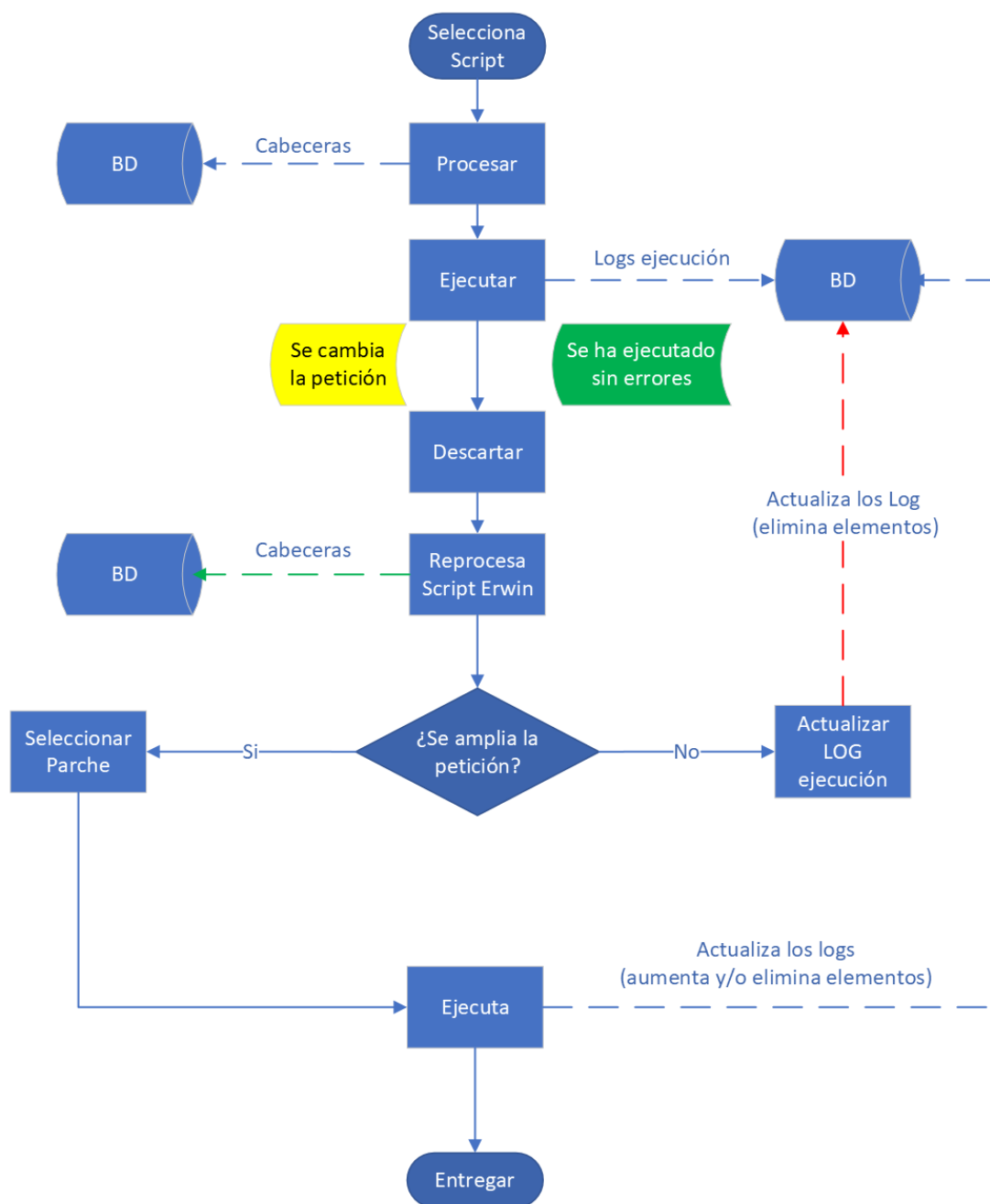
2.1 Flujo completo correcto script general (todos menos Type).



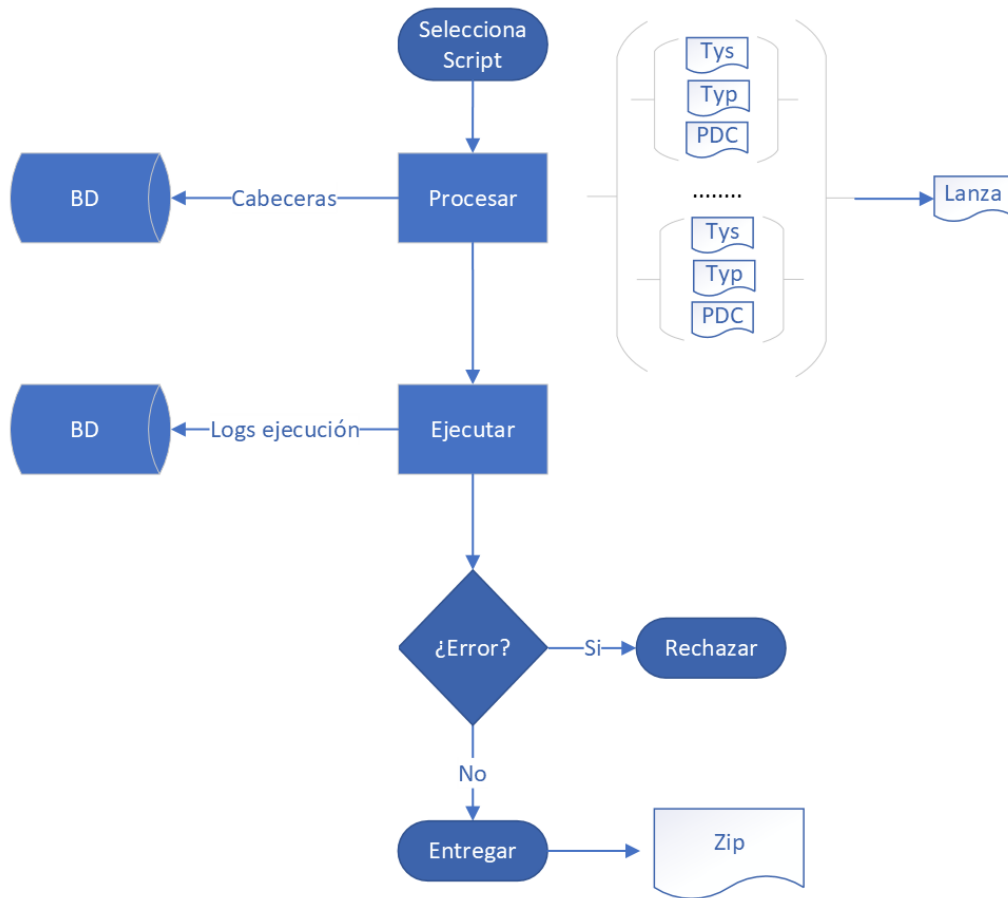
2.2 Flujo reparar script con errores de ejecución script general (todos menos Type).



2.3 Flujo descartar script general (todos menos Type) cambio de la petición tras haber ejecutado correctamente.



2.4 Flujo completo procesado objetos Type.



3 Otros

3.1 Orden de ejecución.

Se informará a la parte frontal del orden de ejecución de los scripts.

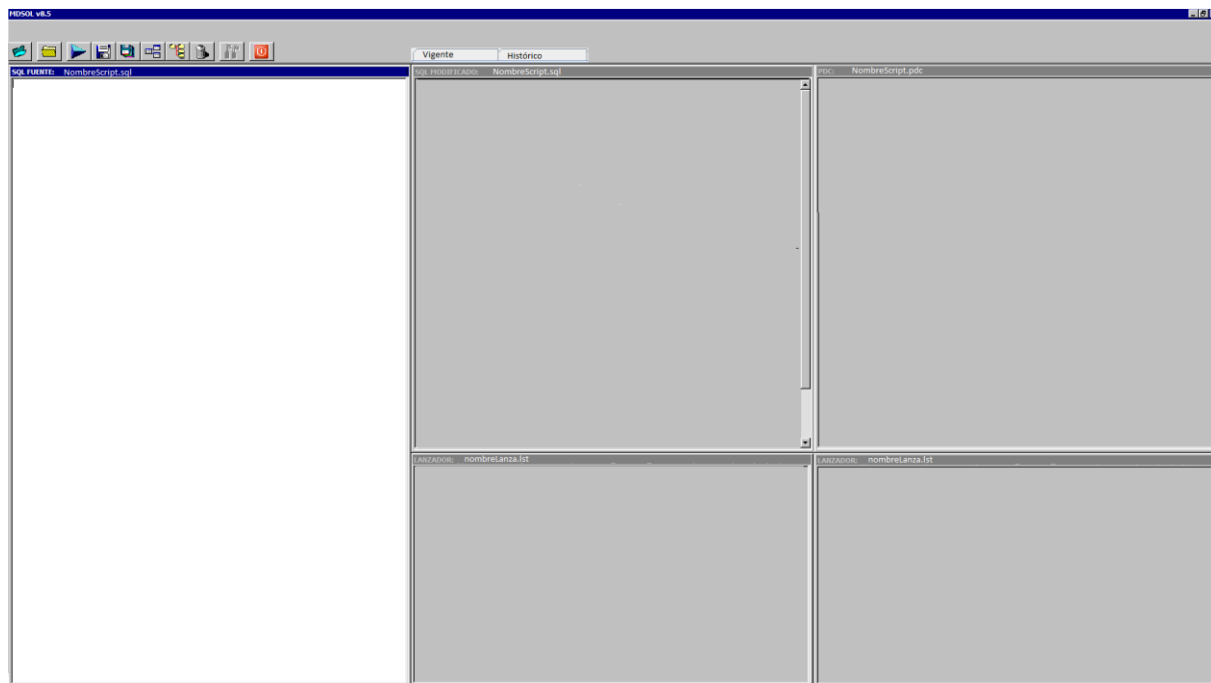
3.2 Encriptación contraseñas.

La clave de encriptado se almacenará en el parámetro de configuración TOKEN. Serán los 12 caracteres siguientes a partir del carácter 17.

4 Pantallas Procesado de Scripts

4.1 Pantalla principal.

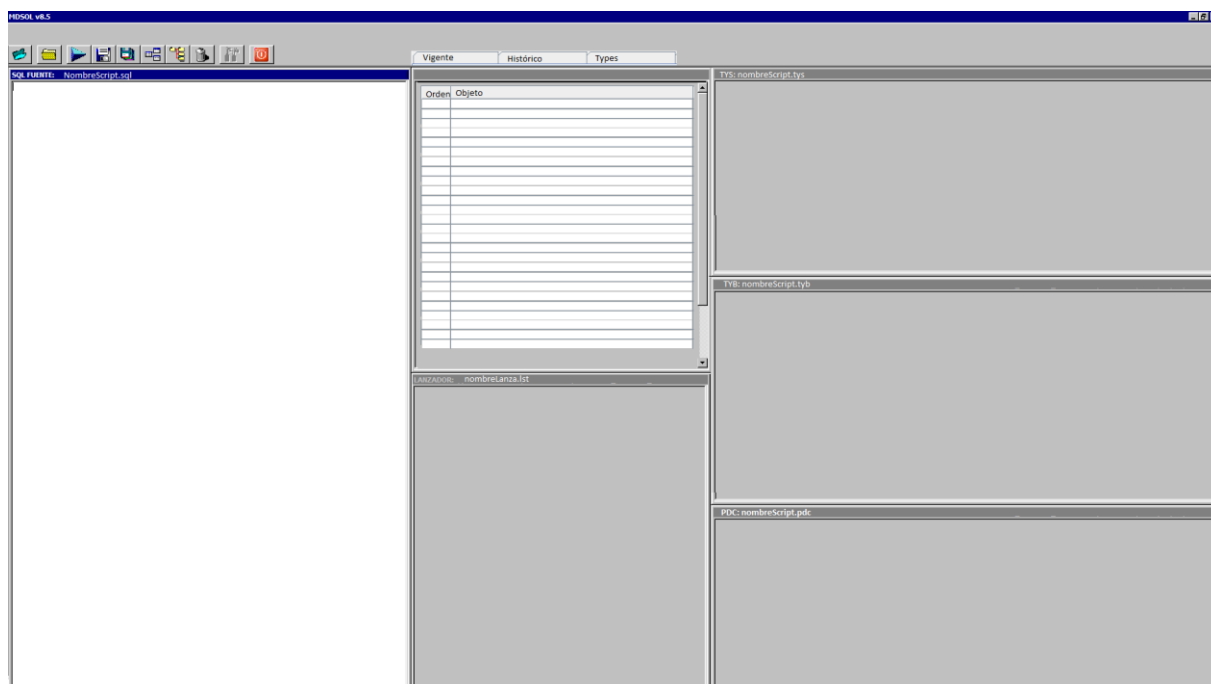
La aplicación se mostrará siempre la siguiente pantalla:



Si el script no tiene histórico, la pestaña de Histórico estará deshabilitada.

Si el script contiene objetos Type, las pestañas de Vigente e Histórico estarán deshabilitadas. En caso contrario, se deshabilitará la pestaña de Type.

Cuando el script de procesado contenga objetos Type, se seleccionará el contenido de la pestaña Type, quedando la siguiente apariencia:



A continuación, desglosamos las diferentes funcionalidades de la pantalla principal.

4.1.1 Menús

En la parte superior se mostrarán los siguientes menús:

IMPORTANTE: En la primera fase no son necesarios pero se debe dejar el espacio para incluirlos en la segunda fase.

4.1.2 Botones de acción.

En la parte superior de la pantalla se mostrará el siguiente conjunto de botones de acción:



4.1.2.1 Botón cargar script.



Cambiar icono para que aparezca un script. Por ejemplo: 

Si ya hay un procesado en curso (hay código de procesado y su estado no es Generado), se informará al usuario que existe un procesado en curso y que ante de cargar un script debe finalizarlo o rechazarlo desde la opción de ejecutar scripts.

Se deshabilitará la pestaña de Type, mostrando el contenido de la pestaña de vigente, qué estará habilitada.

Si ya hay un procesado cargado, pero no en curso (en estado Generado), se preguntará confirmación al usuario ya que los cambios generados se eliminarán. En tal caso, se limpiarán las áreas de trabajo y se eliminarán los scripts procesados. Se invocará al procedimiento p_rechazar_procesado. Como comentario del rechazo se indicará el literal almacenado en la clave literalRechazoCargarScript.

Al pulsar el botón se abrirá una ventana para poder seleccionar un script a cargar (ver punto Pantalla buscador de ficheros). Una vez seleccionado se limpiarán todas las áreas del script y se cargará el contenido del script seleccionado en el área de SQL Fuente, así como el nombre del script.

4.1.2.2 Botón cargar script Objetos.



Cambiar icono y poner literal TYPE

Al pulsar el botón se abrirá una ventana para poder seleccionar un script a cargar (ver punto Pantalla buscador de ficheros). Una vez seleccionado se limpiarán todas las áreas del script y se cargará el contenido del script seleccionado en el área de SQL Fuente, así como el nombre del script. Se almacenará que el script a procesar contiene objetos Type.

Las pestañas de Vigente e Histórico se deshabilitarán, habilitando y mostrando el contenido de la pestaña de Type.

Si ya hay una ejecución en curso (hay código de ejecución y se ha ejecutado ya algún script), se informará al usuario que existe una ejecución en curso y que ante de cargar un script debe finalizarla o rechazarla desde la opción de ejecutar scripts.

Si ya hay un script procesado (aún sin ejecución en curso), se preguntará confirmación al usuario ya que los cambios procesados se eliminarán. En tal caso, se limpiarán las áreas de trabajo y se eliminarán los scripts procesados.

4.1.2.3 Botón procesar script.



Utilizar ícono similar más actualizado.

Si no existe un script seleccionado, se informará al usuario que antes de procesar, debe seleccionar un script.

Si ya hay un procesado en curso (hay código de proceso y su estado no es Generado), se informará al usuario que existe un procesado en curso y que ante de procesar un script debe finalizarlo o rechazarlo desde la opción de ejecutar scripts.

En el caso de que no haya un procesado en curso:

- Si el contenido de área del SQL Fuente se ha modificado, se mostrará un aviso indicando que se ha modificado el contenido del script fuente y se solicitará confirmación para trasladar la modificación al script. Si el usuario acepta, se actualizará el script original con el contenido del área.
- Se limpiará el contenido de todas las áreas, así como los nombres de los ficheros y se abrirá la ventana de procesar script (ver punto Pantalla Procesar Script).

4.1.2.4 Botón guardar archivo.



Actualizar icono


Si ya existe un procesado en ejecución (su estado no es Generado), el botón estará deshabilitado.

Si no se ha modificado el script, se mostrará un aviso de que el script no ha sido modificado.

Si se ha modificado el script, se solicitará confirmación de la operación y en caso afirmativo, se trasladará el contenido del área SQL Fuente al script original.

4.1.2.5 Botón ejecutar script.



Cambiar icono por algo de ejecutar. Por ejemplo: 

Si no existe un script procesado (existe código de proceso), se mostrará un aviso de que es necesario procesar un script.

En caso contrario, al pulsar el botón se mostrará la pantalla (modal) de Ejecutar Scripts (ver punto Pantalla Ejecutar Script).

4.1.2.6 Botón Entregar Procesado.

Incluir icono entregar. Por ejemplo, o similar: 

Solo estará habilitado si existe un procesado en curso y su estado es Ejecutado.

Si se pulsa, se mostrará la pantalla de Resumen Procesado (ver punto Pantalla Resumen Procesado).

4.1.2.7 Limpiar scripts.

Poner icono Limpiar

Se limpiará el contenido de todas las áreas de trabajo, así como los nombres de los ficheros y su contenido. Este botón solo estará habilitado si no hay un procesado o si el procesado en curso está en estado Entregado.

NOTA: Esta opción se utilizará para mantener solo los datos de la petición por si en la misma se entrega más de un fichero.

4.1.2.8 Limpiar “Sesión”.

Incluir icono papelera.

Si existe un procesado en estado Generado, En Ejecución o Error, el botón estará deshabilitado (solo estará habilitado si el procesado en curso esta Rechazado, Ejecutado o Entregado o no hay un procesado generado).

Se limpiará el contenido de todas las áreas de trabajo, así como los nombres de los ficheros.

También se eliminarán los datos del procesado en curso.

4.1.2.9 Botón Procesado en curso.

Poner icono de información.

Si no hay código de procesado, se mostrará un aviso informando que no hay procesado en curso. En caso contrario, se mostrará la pantalla de Procesado En Curso (ver punto Pantalla Procesado en Curso).

4.1.2.10 Botón Refrescar fichero.

Si existe un procesado en curso (su estado no es Generado), este botón estará deshabilitado.

Si no hay procesado se procederá a recargar el contenido del fichero en su área.

Si el procesado existente está en estado Generado:

- Se limpiará el contenido de todas las áreas de trabajo, así como los nombres de los ficheros.
- También se eliminarán los datos del procesado en curso. Se rechazará el procesado en curso, invocando al procedimiento `p_rechazar_procesado`. Como comentario del rechazo se indicará el literal almacenado en la clave literalRechazoRefresco.

4.1.2.11 Botón de información del modelo.

En el caso de que haya un procesado en curso, el botón estará habilitado. Al pulsarlo, se mostrará la pantalla de Información del Modelo (ver punto Pantalla Información del Modelo).

4.1.2.12 Información scripts.

La pantalla constará de un área principal para mostrar el script que se pretende procesar y de dos pestañas con información de los scripts generados, una para los de vigente y otra para los de histórico.

Todas las áreas deben permitir scroll, tanto vertical como horizontal.

4.1.2.13 Área SQL Fuente.

En ella se mostrará el script cargado, bien desde el botón de cargar script o cargar script Objetos. El nombre del script se incluirá en la parte superior del área.

El área estará siempre visible y es editable. **Se debe controlar si se ha editado manualmente su contenido.**

4.1.2.14 Pestaña Scripts Vigente.

En la primera pestaña se situarán los datos de los scripts de vigente, repartidos en 4 áreas de trabajo. **Ninguna de estas áreas es editable.** En concreto:

4.1.2.14.1 Área SQL Modificado.

Situada en la esquina superior izquierda. Se cargará el script modificado devuelto. El nombre del script se incluirá en la parte superior del área.

4.1.2.14.2 Área PDC.

Situada en la esquina superior derecha. Se cargará el script modificado de permisos en el caso de que exista. Si no, esta área estará vacía. El nombre del script se incluirá en la parte superior del área.

4.1.2.14.3 Área Lanza SQL Modificado.

Situada en la esquina inferior izquierda. Se cargará el script lanzador modificado devuelto. El nombre del script se incluirá en la parte superior del área.

4.1.2.14.4 Área Lanza PDC.

Situada en la esquina inferior derecha. Se cargará el script lanzador modificado de permisos en el caso de que exista. Si no, esta área estará vacía. El nombre del script se incluirá en la parte superior del área.

4.1.2.15 Pestaña Scripts histórico.

En la primera pestaña se situarán los datos de los scripts de histórico en el caso de que existan, repartidos en 4 áreas de trabajo. Si no hay scripts de histórico, la pestaña está deshabilitada y no se puede entrar en su contenido. **Ninguna de estas áreas es editable.** En concreto:

4.1.2.15.1 Área SQL Histórico.

Situada en la esquina superior izquierda. Se cargará el script de histórico devuelto en el caso de que exista. El nombre del script se incluirá en la parte superior del área.

4.1.2.15.2 Área PDC Histórico.

Situada en la esquina superior derecha. Se cargará el script modificado de permisos para histórico en el caso de que exista. El nombre del script se incluirá en la parte superior del área.

4.1.2.15.3 Área Lanza SQL Modificado.

Situada en la esquina inferior izquierda. Se cargará el script lanzador de histórico devuelto. El nombre del script se incluirá en la parte superior del área.

4.1.2.15.4 Área Lanza PDC.

Situada en la esquina inferior derecha. Se cargará el script lanzador histórico de permisos en el caso de que exista. Si no, esta área estará vacía. El nombre del script se incluirá en la parte superior del área.

4.1.2.1 Pestaña Type.

La pantalla contará con un listado con los objetos procesados, así como 4 áreas de trabajo. Si no hay objetos Type, la pestaña está deshabilitada y no se puede entrar en su contenido. **Ninguna de estas áreas es editable.**

4.1.2.1.1 Listado de Objetos.

Contendrá el listado de objetos que se van a generar con el procesamiento del script. Al seleccionar uno de los objetos, se cargará el contenido de las áreas de trabajo.

4.1.2.1.2 Área TYS.

Situada en la esquina superior izquierda. Se cargará el script TYS del objeto seleccionado devuelto en el caso de que exista. El nombre del script se incluirá en la parte superior del área.

4.1.2.1.3 Área PYB.

Situada debajo del área de TYS. Se cargará el script TYB del objeto seleccionado devuelto en el caso de que exista. El nombre del script se incluirá en la parte superior del área.

4.1.2.1.4 Área PDC.

Situada debajo del área de TYB. Se cargará el script PDC del objeto seleccionado devuelto en el caso de que exista. El nombre del script se incluirá en la parte superior del área.

4.1.2.1.5 Área Lanza.

Situada en la esquina inferior derecha. Se cargará el script lanzador. El nombre del script se incluirá en la parte superior del área.

4.2 Pantalla Procesar Script.

Se mostrará al pulsar el botón de Procesar Script de la pantalla principal. Esta pantalla será modal y esta será su apariencia:

Los campos de Esquema, Generar Histórico, BBDD histórico y Esquema Histórico son siempre de solo lectura.

Si se pulsa la lupa se mostrará la pantalla de selección de modelos (ver Pantalla de Selección de Modelos), pasando a la pantalla del código de modelo si se ha informado.

Una vez seleccionado el modelo:

- Si el modelo solo tiene un solo submodelo, se seleccionará directamente en el combo.
- Se invocará al procedimiento p_sel_procesados informando el código de modelo seleccionado y el parámetro “Ultimas” a 1 y se incluirán en el listado las últimas peticiones sobre dicho modelo, devueltas por dicho procedimiento.
- Se invocará al procedimiento p_con_avisos_modelo para obtener los avisos que se mostrarán en el listado de la pantalla. La primera columna del listado tendrá un color de fondo en función de la importancia. En concreto:
 - o Baja: Sin color de fondo
 - o Media: Naranja.
 - o Alta: Amarillo
 - o Crítica: Rojo
- Se invocará al procedimiento p_con_bbdd_modelo para obtener las BBDD asociadas al modelo.

Si el modelo seleccionado tiene histórico:

- El check “Generar Histórico” estará seleccionado.
- Los campos de BBDD Histórico y Esquema Histórico se mostrarán y cargarán con los datos asociados a la BBDD seleccionada en el combo (información devuelta por el procedimiento p_con_bbdd_modelo invocado con anterioridad).

En caso de no tener histórico el check de Generar histórico estará desmarcado y deshabilitado.

Se cargarán los datos del Esquema (campo solo lectura) y las BBDD. Si el modelo solo tiene una BBDD, se seleccionará directamente en el combo.

Si se selecciona un registro de la tabla de Peticiones, se habilitará el botón **Ver Procesado**. Si no, estará deshabilitado.

Si se pulsa el botón **Ver Procesado**, se abrirá (modal) la ventana de Resumen Procesado, informando del código de procesado e indicando que es de **solo consulta**.

Si se pulsa el botón **Limpiar**, se limpian todos los campos y el listado y se deselectará el check de Generar histórico.

Si se pulsa el botón **Cancelar**, se sale de la pantalla sin realizar ninguna operación.

Si se pulsa el botón **Procesar**:

- Si el modelo tiene histórico se mostrará la pantalla (modal) de Selección Histórico (ver punto **Pantalla Selección Histórico**). Si desde la pantalla de Selección Histórico no se ha cancelado la acción se invocará el procedimiento p_procesa_script.
- Si el modelo no tiene histórico:
 - o Si el script seleccionado contiene type, se invocará al procedimiento p_procesa_type.
 - o En caso contrario, se invocará el procedimiento p_procesa_script

En el caso de que la innovación no devuelva errores, en función del contenido devuelto por la lógica de negocio y del tipo de cada Scrip.

Si se está procesado un script que no contiene Objetos Type:

- **Script SQL Modificado**: El contenido del script se cargará en el área "SQL Modificado" así como el nombre del script.

Además, se cargará en el área "Lanzador SQL" el nombre del script con el nombre y contenido del lanzador indicado, siempre y cuando ambos vengan informados.

- **Script PDC Modificado**: Si tanto el nombre como el contenido indicado, vienen informados, el contenido del script se cargará en el área "PDC" así como el nombre del script.

Además, se cargará en el área "Lanzador PDC" el nombre del script con el nombre y contenido del lanzador indicado, siempre y cuando ambos vengan informados.

- **Script SQL Histórico**: Si tanto el nombre como el contenido indicado, vienen informados, el contenido del script se cargará en el área "SQL Histórico" así como el nombre del script.

Además, se cargará en el área "Lanzador SQL Histórico" el nombre del script con el nombre y contenido del lanzador indicado, siempre y cuando ambos vengan informados.

- **Script PDC Histórico:** Si tanto el nombre como el contenido indicado, vienen informados, el contenido del script se cargará en el área “PDC Histórico” así como el nombre del script.

Además, se cargará en el área “Lanzador PDC Histórico” el nombre del script con el nombre y contenido del lanzador indicado, siempre y cuando ambos vengan informados

Si se está procesando un script con objetos Type:

- **Listado de objetos:** Se cargarán los Objetos Type en el. Se seleccionará el primero, cargando sus ficheros en sus respectivas áreas de trabajo. Cada vez que se cambie de objeto, se actualizan las áreas de trabajo con sus ficheros asociados.
- **Script TYS:** El contenido del script se cargará en el área “TYS” así como el nombre del script.
- **Script TYB:** El contenido del script se cargará en el área “TYB” así como el nombre del script.
- **Script PDC:** El contenido del script se cargará en el área “PDC” así como el nombre del script.
- **Script Lanzador:** El contenido del script se cargará en el área “Lanzador” así como el nombre del script.

IMPORTANTE: Los datos introducidos en esta pantalla se guardarán como **datos del procesado en curso**, así como lo parámetros devueltos por la lógica de negocio. Si hay más de una BBDD, se guardaran todos incluido el seleccionado (se utilizan más adelante en la aplicación y se pueden consultar en cualquier momento pulsado el botón de Procesado En Curso).

4.3 Pantalla Selección Histórico.

<input checked="" type="checkbox"/> Configurado	Objeto	Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Histórico	<input checked="" type="checkbox"/> Vigente
<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Añadir a Histórico Generar Histórico CANCELAR

Al cargar la pantalla se invocará al procedimiento p_sel_historico.

En esta pantalla se visualizará el listado de Objetos que cuenta el script que están configurados que tienen histórico, así como objetos nuevos, indicando si el objeto está configurado con histórico (columna Configurado). Aquellos objetos que no estén configurados con histórico, se podrán añadir, seleccionando cada Check de Histórico de cada objeto y pulsando el botón Añadir a Histórico.

Por defecto, todos los objetos que ya tengan configurado histórico están seleccionados tanto en la columna de Configurado (sin que se pueda desmarcar) como Histórico.

Por defecto todos los objetos tienen seleccionado el check de Vigente. Se podrán desmarcar aquellos objetos que no se quieran generar en vigente, desmarcando su check correspondiente (por ejemplo, se quiere crear una tabla en histórico que ya existe en vigente).

En las columnas de Configurado, Histórico y Vigente habrá un Check para marcar o desmarcar todos.

- Check columna Configurado: Servirá para marcar todos los objetos. Si se desmarca, solo se desmarcan aquellos objetos que inicialmente no estuviesen ya configurados (los devueltos por el procedimiento p_sel_historico). Si todos los objetos del script ya están configurados con histórico, el check de la columna de configurado estará marcado, sin poder desmarcarse.
- Check columna Histórico: Servirá para marcar todos los objetos. Si se desmarca, solo se desmarcan aquellos objetos que **inicialmente no estuviesen ya configurados** (los devueltos por el procedimiento p_sel_historico).

Aquellos objetos que estén configurados con histórico no podrán desmarcar su check de Configurado de Histórico (aparecerá marcado y deshabilitado siempre).

Si todos los objetos para procesar están configurados en histórico, el botón de Añadir a Histórico estará deshabilitado.

Si se pulsa este botón **Añadir a Histórico**, se invocará al procedimiento **p_alta_historico**. Si este procedimiento no devuelve error, se marcarán los objetos seleccionados como configurados en histórico.

Se podrán seleccionar los objetos que el usuario desee generar histórico, seleccionando el Check de Histórico de cada Objeto. También se permitirá indicar que, aunque un objeto tenga histórico, no se genere su histórico en esta petición.

Si se pulsa el botón de **Cancelar**, se comunicará a la ventana de procesado que se ha cancelado la operación.

Al pulsar el botón de **Generar Histórico**, se mostrará una ventana de confirmación indicando al usuario si desea continuar con el procesado de la información:

- En caso negativo, se cerrará la ventana sin realizar ninguna acción
- En caso de confirmación, se cerrará la ventana de selección de histórico y se continuará con el procesado del script informando de los objetos seleccionados a Generar Histórico (puede que no se seleccione ninguno), continuando con el procesado del script.

4.4 Pantalla Selección de Modelos.

Esta pantalla se invoca desde las diferentes lupas de búsqueda de modelos de la aplicación y se reutilizará desde diferentes puntos de la aplicación. Si se invoca desde una lupa de selección de modelo, solo estará visible el botón de Seleccionar.

Se al invocar a la pantalla si se incluye un código de modelo nada más entrar se ejecutará al procedimiento de consulta de modelo `p_con_modelos`. Si la invocación solo devolviese un registro, se cerraría la ventana y se devolvería los datos del modelo a la pantalla invocadora.

En el listado se mostrarán las siguientes columnas: código modelo, descripción, esquema, tiene histórico y utiliza variables.

Se devolverá la siguiente información a la pantalla invocadora:

- Código del modelo.
- Descripción del modelo.
- Esquema.
- Listado de BBDD asociadas.
- Listado de submodelos asociados.
- Tiene histórico.

Si la pantalla se ha abierto desde el menú de Permisos Generales por Modelo, se deshabilitará el botón de Seleccionar y se mostrará el botón de **Permisos Generales**, inicialmente deshabilitado. Si se selecciona un modelo, se habilitará este botón. Al pulsarlo, se mostrará la pantalla de Mantenimiento de Permisos Generales por Modelo, pasándole el código del modelo seleccionado.

Si la pantalla se ha abierto desde el menú de Permisos Personalizados por Modelo, se deshabilitará el botón de Seleccionar y se mostrarán los botones de **Permisos Por Objeto** y **Permisos por Columna**, inicialmente deshabilitados. Si se selecciona un modelo, se habilitarán estos botones. Al pulsar **Permisos Por Objeto**, se mostrará la pantalla de Mantenimiento de Detalle Permisos por

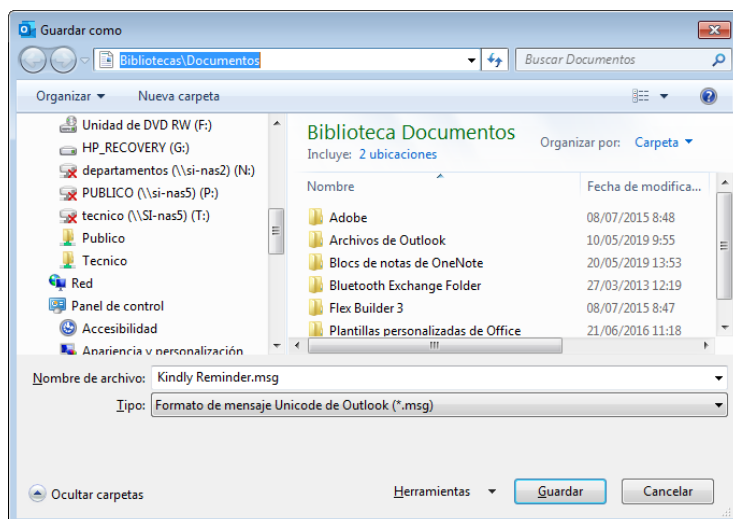
Objeto. Al pulsar **Permisos Por Columna**, se mostrará la pantalla de Mantenimiento de Detalle Permisos por Columna. En ambos casos, pasándole el código del modelo seleccionado.

Si la pantalla se ha abierto desde el menú de Mantenimiento de Variables, se deshabilitará el botón de Seleccionar y se mostrará el botón de **Variables**, inicialmente deshabilitado. Si se selecciona un modelo, se habilitará este botón. Al pulsarlo, se mostrará la pantalla de Mantenimiento de Variables de Modelos, pasándole el código y descripción del modelo seleccionado.

Si la pantalla se ha abierto desde el menú de Mantenimiento de Notas de Modelos, se deshabilitará el botón de Seleccionar y se mostrará el botón de **Notas**, inicialmente deshabilitado. Si se selecciona un modelo, se habilitará este botón. Al pulsarlo, se mostrará la pantalla de Mantenimiento de Notas de Modelos, pasándole el código y descripción del modelo seleccionado.

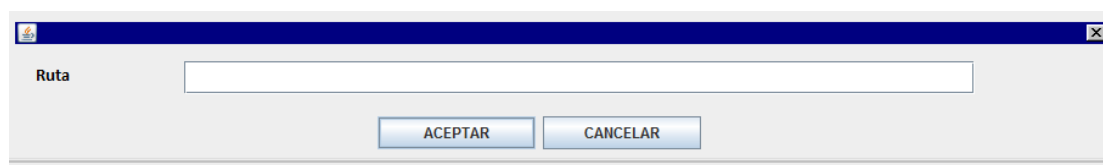
4.5 Pantalla buscador de ficheros.

Cuando desde una aplicación de Windows se abre un buscador de ficheros, se muestra un pop-up como este:



Como se puede apreciar, la ruta se puede editar manualmente, facilitando la navegación.

Si el componente JAVA utilizado no permite la edición de esta ruta, en todas las funcionalidades donde se requiera la selección de un fichero, se mostrará (modal) previamente una pantalla preguntando la ruta de partida.



Inicialmente se carga el valor del parámetro de configuración RutaDefectoScripts. Si se introduce una ruta, el buscador de archivos se abrirá a partir de esta ruta.

4.6 Pantalla Ejecutar Scripts.

Al entrar se cargarán los datos del procesado en curso en los respectivos campos. Todos los campos son de solo lectura a excepción de la BBDD si existe más de una, quedando seleccionado el entorno que se procesó el script. En caso de solo existir una BBDD, el combo también estará deshabilitado. En el momento en que se ejecute algún script y su estado ya no sea pendiente, no se podrá modificar la BBDD.

La pantalla cuenta con dos listados: uno para los scripts de Vigente (SQL y/o PDC) y otro para los de histórico (SQL y/o PDC). Cada script se incluirá en su listado correspondiente en función del orden de ejecución (lo proporciona la capa de negocio).

Los ficheros Lanza asociados a cada script son los que realmente se van a enviar a ejecutar al SQLPLUS ya que en su interior tiene la invocación para lanzar los ficheros PDC y SQL generados por la capa de negocio.

Se mostrará un listado con los archivos generados para que se puedan marcar o desmarcar aquellos que se van a ejecutar.

Inicialmente (procesado en estado generado) los botones Ver log, Descartar, Reparar, Ver Errores, Ver Cuadros, Detalle Script y Excepción estarán deshabilitados.

Si se selecciona un fichero, se habilitará el botón **Detalle Script**. Si se pulsa el botón se mostrará la pantalla Detalle Script (ver punto Pantalla Detalle Script).

La columna **Estado Script** tendrá el siguiente color de fondo:

- Blanco: Si el estado es **Pendiente de Ejecutar**.
- Verde: Si el estado del fichero está **Ejecutado** sin errores.
- Rojo: Si el estado del fichero es **Error**.

- Marrón: Si el estado es **Descuadrado**.
- Azul: Si es estado es **Reparado**.
- Naranja: Si el estado es **Descartado**.
- Amarillo: Si el estado es **Excepción**.

Por defecto todos los ficheros estarán seleccionados. En el caso de que haya un fichero en estado Error o Descuadrado, los ficheros de orden de ejecución posterior aparecerán desmarcados y no se podrán marcar. Además, el botón de aceptar estará deshabilitado.

Se debe permitir desmarcar los registros a ejecutar de ambos listados. En el momento en que se seleccione un fichero, se seleccionaran todos los ficheros con orden inferior no ejecutados. Ejemplo: si se desmarcan todos los ficheros y se marca únicamente el de orden 3, de forma automática se marcarán el 1 y el 2. Del mismo modo, si inicialmente están los 4 ficheros marcados y se desmarca el de orden 2, automáticamente se desmarcan los de orden superior.

Si alguno de los ficheros ya se ha ejecutado correctamente (se ha optado por ejecutar por separado los ficheros), esté no se podrá ejecutar de nuevo, por lo que su check estará deshabilitado. Cada vez que se ejecute un fichero por separado, se debe actualizar sus datos en el listado.

Si hemos ejecutado (sin errores) ya alguno de los ficheros, este aparecerá como ejecutado y no se podrá volver a ejecutar y su check aparecerá desmarcado y deshabilitado.

Si se selecciona un script con estado **Error**, **Reparado** o **Descartado** en cualquiera de las dos tablas, se habilitará el botón de **Ver Errores**. En caso contrario, el botón permanecerá deshabilitado.

Si se pulsa el botón **Ver Errores**, se mostrará la pantalla Ver Errores Script (ver punto Pantalla Ver Errores Script)

Si se selecciona un script con estado **Descuadrado** o **Ejecutado** en cualquiera de las dos tablas, se habilitará el botón de **Ver Cuadres**. En caso contrario, el botón permanecerá deshabilitado.

Si se pulsa el botón **Ver Cuadres**, se mostrará la pantalla Ver Cuadres Script (ver punto Pantalla Ver Cuadres Script), informando los datos del script seleccionado.

Si se selecciona un script con estado **Error** o **Descuadrado** en cualquiera de las dos tablas, se habilitará el botón **Reparar**. En caso contrario, el botón permanecerá deshabilitado.

Si se pulsa el botón **Reparar**, se mostrará la pantalla (modal) Reparar Script (ver punto Pantalla Reparar Script).

Si se selecciona un script en un estado que no sea Pendiente, se habilitará el botón **Ver Log**. En caso contrario, el botón permanecerá deshabilitado.

Si se pulsa el botón **Ver Log**, se mostrará la pantalla (modal) Ajustar Log Ejecución (ver punto Pantalla Ajustar Log Ejecución) indicándola que es de solo consulta.

Si se selecciona un script con estado **Error** en cualquiera de las dos tablas, se habilitará el botón **Excepción**. En caso contrario, el botón permanecerá deshabilitado.

Si se pulsa el botón **Excepción**, se mostrará un pop up para que el usuario pueda incluir el motivo de la excepción. El pop up contendrá los botones de Aceptar o Cancelar la operación. En el caso de pulsar **Aceptar**, tras confirmación del usuario de la operación, se invocará al procedimiento p_excepcion_script.

Si hay scripts de histórico ejecutados correctamente (aunque solo sea uno), el botón de **Descartar** estará siempre deshabilitado.

En caso contrario:

- Si se selecciona un script con estado **Ejecutado** en la tabla de vigente, se habilitará el botón **Descartar**. En caso contrario, el botón permanecerá deshabilitado.
- Si se pulsa el botón **Descartar**, se mostrará la pantalla (modal) Descartar Script (ver punto Pantalla Descartar Script).

Si se pulsa el botón **Rechazar**, se abrirá una pantalla para que el usuario introduzca el texto del rechazo y pueda aceptar o cancelar la operación. En caso de aceptar, se mostrará un nuevo mensaje de confirmación indicando lo siguiente (debe ser configurable): "Al rechazar el procesado en curso, se desecharán los scripts actuales, incluidos aquellos que se han ejecutado sin errores, ¿desea continuar? En el caso de confirmar la operación, se invocará el procedimiento p_rechazar_procesado. Si el procedimiento se ha ejecutado sin errores, se procederá a realizar las siguientes operaciones:

- Se limpiará el contenido de todas las áreas de trabajo, así como los nombres de los ficheros
- Se eliminarán los ficheros lanza generados (si los hubiese).
- Se renombrarán los ficheros generados (incluidos los log si se hubiese ejecutado algún fichero, si los hubiese), incluyendo antes de la extensión el literal almacenado en los parámetros de configuración SufijoRechazoProcesado.
- Se eliminará el código de procesado en curso.
- Se habilitará el área del SQL Fuente y el botón de guardar archivo.

Si se pulsa **Aceptar**, previa confirmación de la operación, se deberán ejecutar los scripts seleccionados mediante sus correspondientes LANZA mediante SQLPLUS (detallado en el siguiente punto).

Si al pulsar el botón Aceptar, el estado del procesado es Ejecutado, directamente se abrirá la pantalla de Resumen Procesado (ver punto Pantalla Resumen Procesado).

4.6.1 Ejecución de scripts con SQLPlus.

Tras confirmar la operación por el usuario, se ejecutan los scripts seleccionados (solo los seleccionados) según su orden de ejecución.

Se procederá a generar los siguientes ficheros (en la misma ruta del fichero seleccionado), en función del contenido devuelto por la lógica de negocio y del tipo de cada Script al procesar el fichero:

- **Script SQL Modificado:** Se creará un script con el nombre proporcionado y contenido indicado por la lógica de negocio, siempre y cuando ambos vengan informados. Si no lo están, no se creará el fichero.

Además, se generará un script lanzador con el nombre y contenido del lanzador indicado, siempre y cuando ambos vengan informados. Si no lo están, no se creará el fichero.

- **Script PDC Modificado:** Se creará un script con el nombre y contenido indicado, siempre y cuando ambos vengan informados. Si no lo están, no se creará el fichero.

Además, se generará un script lanzador con el nombre y contenido del lanzador indicado, siempre y cuando ambos vengan informados. Si no lo están, no se creará el fichero.

- **Script SQL Histórico:** Se creará un script con el nombre y contenido indicado, siempre y cuando ambos vengan informados. Si no lo están, no se creará el fichero.

Además, se generará un script lanzador con el nombre y contenido del lanzador indicado, siempre y cuando ambos vengan informados. Si no lo están, no se creará el fichero.

- **Script PDC Histórico:** Se creará un script con el nombre y contenido indicado, siempre y cuando ambos vengan informados. Si no lo están, no se creará el fichero.

Además, se generará un script lanzador con el nombre y contenido del lanzador indicado, siempre y cuando ambos vengan informados. Si no lo están, no se creará el fichero.

Se bloqueará para edición el área del SQL Fuente y el botón de guardar archivo.

IMPORTANTE: Cada **ejecución** de script (su fichero lanza correspondiente) se debe realizar **por separado**.

Se bloqueará el combo de BBDD (en el momento que se inicie la ejecución de los scripts en una BBDD, no se podrá ejecutar en otra dentro de la misma ejecución).

Se deberán recuperar los datos de conexión invocando al procedimiento p_con_pass_bbdd.

Si se ha producido un error al acceder a BBDD, se mostrará un aviso con el error y no se cerrará ni cambiará nada de la pantalla de ejecución.

Tras cada ejecución de un fichero, se debe recuperar el log de Oracle (leyendo el fichero de log que se habrá generado durante la ejecución con el nombre del fichero de log asociado al fichero) e invocar al procedimiento p_registra_ejecucion. Se actualizará el estado del fichero ejecutado, así como los cuadros de operaciones y objetos con la información que devuelva este procedimiento. Si el procedimiento devuelve un error, se abortará las ejecuciones de los restantes ficheros (se desmarcarán los siguientes scripts si los hubiese y

no se podrán marcar) y se mostrarán los errores por pantalla. Si el resultado es correcto, se procederá con la ejecución del siguiente script.

Cada vez que se ejecute un script se irán actualizando los datos de los estados del script y el procesado.

Una vez ejecutados todos los scripts sin errores ni descuadres y el estado del procesado sea Ejecutado se cerrará la pantalla de ejecución de script y se mostrará la ventana de Resumen Procesado.

4.7 Pantalla Ejecutar Types.

Al entrar se cargarán los datos del procesado en curso en los respectivos campos. Todos los campos son de solo lectura.

La pantalla cuenta con un listado donde se mostrarán los objetos procesados por el script.

El fichero Lanza es el que realmente se van a enviar a ejecutar al SQLPLUS ya que en su interior tiene la invocación para lanzar los ficheros asociados a cada objeto procedo.

Inicialmente (procesado en estado generado) los botones Rechazar, Ver Errores y Ver Cuadres.

La columna **Estado Script** tendrá el siguiente color de fondo:

- Blanco: Si el estado es **Pendiente de Ejecutar**.
- Verde: Si el estado del fichero está **Ejecutado** sin errores.
- Rojo: Si el estado del fichero es **Error**.
- Marrón: Si el estado es **Descuadrado**.

Orden	Estado	Fecha	Drop	TYS	TYB	PDC	Objeto Type
1							
2							

Si se selecciona un script con estado **Error**, se habilitará el botón de **Ver Errores**. En caso contrario, el botón permanecerá deshabilitado.

Si se pulsa el botón **Ver Errores**, se mostrará la pantalla Ver Errores Script (ver Pantalla Errores Script).

Si se selecciona un script con estado **Descuadrado o Ejecutado** en cualquiera de las dos tablas, se habilitará el botón de **Ver Cuadres**. En caso contrario, el botón permanecerá deshabilitado.

Si se pulsa el botón **Ver Cuadres**, se mostrará la pantalla Ver Cuadres Script (ver punto Pantalla Ver Cuadres Script).

Si se pulsa el botón **Rechazar**, se abrirá una pantalla para que el usuario introduzca el texto del rechazo y pueda aceptar o cancelar la operación. En caso de aceptar, se mostrará un nuevo mensaje de confirmación indicando lo siguiente (debe ser configurable): “Al rechazar el procesado en curso, se desecharán los scripts actuales, incluidos aquellos que se han ejecutado sin errores, ¿desea continuar? En el caso de confirmar la operación, se invocará el procedimiento p_rechazar_procesado. Si el procedimiento se ha ejecutado sin errores, se procederá a realizar las siguientes operaciones:

- Se limpiará el contenido de todas las áreas de trabajo, así como los nombres de los ficheros
- Se eliminarán los ficheros lanza generados (si los hubiese).
- Se renombrarán los ficheros generados (incluidos los log si se hubiese ejecutado algún fichero, si los hubiese), incluyendo antes de la extensión el literal almacenado en los parámetros de configuración SufijoRechazoProcesado.
- Se eliminará el código de procesado en curso.
- Se habilitará el área del SQL Fuente y el botón de guardar archivo.

Si se pulsa **Aceptar**, previa confirmación de la operación, se deberán ejecutar el script LANZA mediante SQLPLUS.

Si al pulsar el botón Aceptar, el estado del procesado es Ejecutado, directamente se abrirá la pantalla de Resumen Procesado (ver punto Pantalla Resumen Procesado).

4.7.1 Ejecución de Types con SQLPlus.

Tras confirmar la operación por el usuario, por cada objeto Type, se realizarán las siguientes operaciones (en la misma ruta del fichero seleccionado):

- Se genera una carpeta con el nombre del objeto.
- Se procederá a generar los siguientes ficheros (en la misma ruta del fichero seleccionado), en función del contenido devuelto por la lógica de negocio y del tipo de cada Script al procesar el fichero:
 - o **Script TYS:** Se creará un script con el nombre proporcionado y contenido indicado por la lógica de negocio, siempre y cuando ambos vengan informados. Si no lo están, no se creará el fichero.
 - o **Script TYB:** Se creará un script con el nombre proporcionado y contenido indicado por la lógica de negocio, siempre y cuando ambos vengan informados. Si no lo están, no se creará el fichero.
 - o **Script PDC:** Se creará un script con el nombre proporcionado y contenido indicado por la lógica de negocio, siempre y cuando ambos vengan informados. Si no lo están, no se creará el fichero.

Se bloqueará para edición el área del SQL Fuente y el botón de guardar archivo.

Se deberán recuperar los datos de conexión invocando al procedimiento p_con_pass_bbdd.

Si se ha producido un error al acceder a BBDD, se mostrará un aviso con el error y no se cerrará ni cambiará nada de la pantalla de ejecución.

Se ejecutará el script lanza de los objetos Type.

Tras la ejecución del script de Lanza, se debe recuperar el log de Oracle (leyendo el fichero de log que se habrá generado durante la ejecución con el nombre del fichero de log asociado al fichero) e invocar al procedimiento p_registra_ejecucion_type. Se actualizará el estado del fichero ejecutado, así como los cuadros de operaciones y objetos con la información que devuelva este procedimiento. Si el procedimiento devuelve un error se mostrarán los errores por pantalla.

Si el estado del procesado es de Error, se habilitará el botón de **Ver Errores**.

Tras ejecutar el script se irán actualizando los datos de los estados del script y el procesado.

Una vez ejecutado sin errores ni descuadres y el estado del procesado sea Ejecutado se cerrará la pantalla de ejecución de script y se mostrará la ventana de Resumen Procesado.

4.8 Pantalla Resumen Procesado.

Se invocará al procedimiento p_con_procesado. Si se proporciona un código de procesado, se tomará este y no es del procesado en curso.

Si la pantalla se ha invocado como solo consulta (ver Pantalla Procesar Script), el botón de entregar estará siempre deshabilitado.

Se cargarán los scripts devueltos por este procedimiento mostrando la siguiente información en la tabla:

- Orden ejecución.
- Estado Script: tendrá el siguiente color de fondo:
 - Blanco: Si el estado es **Pendiente**.
 - Verde: Si el estado del fichero está **Ejecutado**.
 - Rojo: Si el estado del fichero es **Error**.
 - Marrón: Si el estado es **Descuadrado**.
 - Azul: Si es estado es **Reparado**.
 - Naranja: Si el estado es **Descartado**.
 - Amarillo: Si el estado es **Excepción**.
- Fecha ejecución.
- Operaciones. Indicará si el conteo de operaciones realizadas esta correcto (OK) o descuadrado (Error).
- Objetos. Indicará si el conteo de Objetos afectados esta correcto (OK) o descuadrado (Error).

- Nombre Script.
- Usuario Ejecución.
- Ruta generada.

El campo **Estado** (procesado) tendrá el siguiente color de fondo:

- Sin color: Si el estado es **Generado**.
- Blanco: Si el estado es **En Ejecución**.
- Rojo: Si el estado es **Error**.
- Verde: Si el estado es **Ejecutado**.
- Amarillo: Si el estado es **Rechazado**.
- Azul: Si el estado es **Entregado**.

Los botones **Detalle Script** y **Ver Log**, solo se habilitarán cuando se haya seleccionado un script en el listado y su estado no sea Pendiente.

[illegible]

Inicialmente el botón de **Ver Errores** estará deshabilitado.

Si se selecciona uno de los scripts del listado:

- Se cargará la información de la tabla Operaciones, invocando al procedimiento p_con_cuadre_oper_script.
- Se cargará la información de la tabla Objetos, invocando al procedimiento p_con_cuadre_obj_script.

Si se pulsa el botón **Ver Errores**, se mostrará la pantalla Ver Errores Script (ver punto Pantalla Ver Errores Script).

Si se pulsa el botón **Detalle Script**, se mostrará la pantalla Detalle script (ver punto Pantalla Detalle Script), proporcionándola el código de proceso y nombre del script.

Si se pulsa el botón **Ver Log**, se mostrará la pantalla (modal) Ajustar Log Ejecución (ver punto Pantalla Ajustar Log Ejecución) indicándola que es de solo consulta.

En el caso de que el estado del procesado sea Ejecutado, se habilitará el botón de **Entregar** y el campo Comentarios. En caso contrario, estarán deshabilitados.

Si se pulsa el botón **Entregar**, tras confirmación del usuario, se realizan las siguientes acciones:

- Invocar al procedimiento p_con_ruta_entrega: Procedimiento para obtener la ruta donde copiar los ficheros zip, así como los **nombres de los ficheros zip a crear**.
- Si no se están procesando ficheros Type:
 - Generar Fichero Zip con los ficheros Script Modificado y PDC. Si no existen los ficheros, no se generará el fichero ZIP.
 - Generar Fichero Zip de histórico con los ficheros Script Histórico y PDC Histórico. Si no existen los ficheros, no se generará el fichero ZIP.
- Si se está procesando un fichero con Objetos Type:
 - Generar Fichero Zip con todas las carpetas generadas (tienen los nombres de los objetos).
- Se copian los ficheros zip generados en la ruta indicada y posteriormente se mueven a la carpeta indicada por la variable "CarpetaEntregaFicheros", situada en la misma ruta del Script Fuente.
 - Si no se están procesando ficheros Type:
 - Se copian también los ficheros Script Modificado y PDC(los que existan).
 - Se copian también los ficheros ficheros Script Histórico y PDC Histórico (los que existan).
- Si no se están procesando ficheros Type, se moverán los ficheros Script Modificado, PDC, Script Histórico y PDC Histórico a la carpeta indicada por la variable "CarpetaEntregaFicheros", situada en la misma ruta del Script Fuente.
- Si se está procesando un fichero con Objetos Type, se moverán todas las carpetas de los objetos a la carpeta indicada por la variable "CarpetaEntregaFicheros", situada en la misma ruta del Script Fuente.
- Se invoca al procedimiento p_entregar_peticion.

- Si el modelo tiene otra BBDD donde ejecutar los scripts, se preguntará al usuario si desea iniciar la ejecución de los scripts en la otra BBDD. En el caso de que el usuario confirme:
 - Se limpiará el código de procesado, así como el contenido y nombres de los ficheros. No se eliminarán los ficheros Lanza ya ejecutados, pero no volverán a ejecutarse.
 - Se cargará la pantalla de procesar script, informando la otra BBDD en el combo, sin posibilidad de cambiarlo.

En el caso de que no exista otra BBDD, o el usuario no dese ejecutar en otra BDD o ya se hayan ejecutado los scripts en todas las BBDD disponibles, se realizaran las siguientes operaciones:

- Se limpian todas las áreas de trabajo.
- Se limpian los datos del procesado y ejecución en curso.
- Se habilita área del SQL Fuente y el botón de guardar archivo.

4.9 Pantalla de Procesado en Curso.

En esta pantalla se mostrarán los datos del procesado en curso. Para ellos se reutilizará la pantalla de procesado, siendo todos los campos de solo lectura y deshabilitando el botón de procesar.

4.10 Pantalla Ver Errores Script.

Esta pantalla (modal) se mostrarán los errores que se han producido en BBDD al ejecutar un script, así como los parches que se han realizado para repararlo. Será una ventana modal.

Si se está procesando un script de Type, Se invocará al procedimiento p_con_errores_type. En caso contrario, se invocará al procedimiento p_con_errores_script.

Orden	Fecha	Procesado	Iteración	Ejecución	Script	Error
1						
2						

Parches asociados

Orden	Estado	Fecha	Procesado	Iteración	Ejecución	Script	Comentario
1							
2							

CANCELAR

4.11 Pantalla Ver Cuadres Script.

Esta pantalla (modal) se mostrarán los descuadres que se han producido al ejecutar un fichero entre los cambios detectados en el script y los cambios realizados en BBDD.

- Se cargará la información de la tabla Operaciones, invocando al procedimiento p_con_cuadre_oper_script.
- Se cargará la información de la tabla Objetos, invocando al procedimiento p_con_cuadre_obj_script.

Tipo Objeto	Acción	BBDD	SCRIPT

Nombre Objeto	Tipo Objeto	Acción	BBDD	SCRIPT

CANCELAR

En los modelos sin variables de instalación (hay muy pocos), no se puede saber por el log de ejecución en Oracle el nombre del objeto ejecutado, por lo que el cuadro no se realizará a este nivel. El cuadro se realizará a nivel de operaciones únicamente.

4.12 Pantalla Reparar Script.

Esta pantalla sirve para **solucionar un error en un script**: bien porque ha dado error al ejecutar o bien porque los inventarios están descuadrados.

NombreScript.sql

Reprocesar Script

Se debe especificar si la reparación implica reprocesar el script.
En tal caso, se volverá a leer el fichero y enviar la información al la lógica de negocio para que reprocese los scripts, generando de nuevo los scripts resultantes.
Los scripts con estado Ejecutado, no se cambiarán su estado.

☐ Sí, se debe reprocesar el script
 ☐ No, no se debe reprocesar el script

Script Reparación

☐ Ejecutar script procesado
 ☐ Ejecutar script reparación

Comentario

ACEPTAR CANCELAR

Inicialmente se darán dos opciones:

- La reparación implica reprocesar el script. Se habilitará la selección de un nuevo fichero (por ejemplo, si se amplía o reduce una petición).

- La reparación no implica reprocesar el script. En este caso se deshabilita la selección del script a reprocesar.

También se deberá seleccionar las opciones de reparación:

- Ejecutar el script procesado En ese caso, para el inventario de cambios, solo se tendrán en cuenta los de la última ejecución. Ejemplo: Solo tengo un cambio consistente en crear una FK y ha dado error por integridad de datos. No es necesario reprocesar el fichero y se puede volver a ejecutar.
- Seleccionar script de reparación. Está opción se marcará cuando se deban ejecutar las sentencias que se han ejecutado con error. Si se selecciona esta opción se habilitará la selección de un script de reparación. En caso contrario, estará deshabilitada.

Si se pulsa el botón **Aceptar**, tras pedir confirmación del usuario:

- Si el modelo tiene histórico se mostrará la pantalla (modal) de Selección Histórico (ver punto Pantalla Selección Histórico). Si desde la pantalla de Selección Histórico no se ha cancelado la acción se invocará el procedimiento p_repara_script.
- Si el modelo no tiene histórico, se invocará el procedimiento p_repara_script

Si el proceso se ha ejecutado correctamente, si se ha indicado la opción de reprocesar:

- Se renombrarán los ficheros anteriores (SQL, PDC y sus lanza y log) con los datos proporcionados por la lógica de negocio.
- Se cargará los datos devueltos de los scripts en sus respectivas áreas.

Si se ha seleccionado un script de reparación, se mostrará la pantalla Ajustar Log Ejecución (modal).

A continuación, si se ha seleccionado **script de reparación**:

- Se creará el script de reparación y su lanza en función de los parámetros devueltos por la lógica de negocio.
- Se ejecutará el fichero lanza de reparación mediante SQLPlus.
- Se recuperará el log de Oracle (leyendo el fichero de log que se habrá generado durante la ejecución con el nombre del fichero de log asociado al fichero lanza) e invocar al procedimiento p_registra_ejecucion_parche.
- Si la ejecución ha sido correcta, se cerrará la pantalla y desde la pantalla de Ejecutar Script, se continuará con la lógica de ejecución de scripts (ver punto Ejecución de Scripts de este documento). Si hay scripts posteriores sin ejecutar, se podrán seleccionar para su ejecución.

Si se ha seleccionado **ejecutar el mismo script**:

- Se procederá a generar los ficheros asociados al script que ha dado error y devuelto por la lógica de negocio (si al reprocesar el script se han creado más ficheros con orden posterior, y por lo tanto no se han ejecutado, no se generaran sus ficheros hasta que se continúe con su ejecución), en concreto:

- **Script Modificado (SQL o PDC):** Se creará un script con el nombre proporcionado y contenido indicado por la lógica de negocio asociado al script que ha dado error.
 - **Lanzador:** Se generará un script lanzador con el nombre y contenido del lanzador indicado asociado al script que ha dado error.
- Se ejecutará el fichero lanza mediante SQLPlus.
 - Se recuperará el log de Oracle (leyendo el fichero de log que se habrá generado durante la ejecución con el nombre del fichero de log asociado al fichero lanza) e invocar al procedimiento p_registra_ejecucion.
 - Si la ejecución ha sido correcta, se cerrará la pantalla y se mostrará la pantalla de Ejecutar Script, se continuará con la lógica de ejecución de scripts (ver punto Ejecución de Scripts de este documento). Si hay scripts posteriores sin ejecutar, se podrán seleccionar para su ejecución.
 - Si el procedimiento devuelve un error, se cerrará la pantalla de reparaciones y se actualizarán los datos del script en el listado.

El parche ejecutado, se podrá visualizar desde la pantalla de Ver Errores (tras seleccionar el script en la pantalla de Ejecutar Script o Resumen de Ejecución).

4.13 Pantalla Descartar Script.

Se podrán descartar scripts de **Vigente ejecutados correctamente** como consecuencia de cambios en la petición. Estos cambios implican modificar el script con los cambios de la petición por lo que es necesario reprocesarlo.

Si se selecciona la opción de Ampliar los requisitos, se habilitará la posibilidad de seleccionar el script de parche. En caso contrario, estará deshabilitada.

Al pulsar **Aceptar**, se mostrará la pantalla Ajustar Log Ejecución (modal), informando del código de procesado. Al volver de esta pantalla, se invocará el procedimiento p_descartar_script.

Si el procedimiento devuelve errores, se mostrarán sin salir de la pantalla para que el usuario pueda resolverlos.

En caso de que la operación se haya realizado con éxito:

- Se renombrarán los ficheros anteriores (SQL, PDC y log) con los datos proporcionados por la lógica de negocio (p_descartar_script).

- Se procederá a generar los ficheros devueltos por la lógica en la misma ruta del fichero seleccionado. En concreto:
 - o **Script SQL Modificado:** Se creará un script con el nombre proporcionado y contenido indicado por la lógica de negocio, siempre y cuando ambos vengan informados. Si no lo están, no se creará el fichero.
 - o **Script PDC Modificado:** Se creará un script con el nombre y contenido indicado, siempre y cuando ambos vengan informados. Si no lo están, no se creará el fichero.
- Se iniciará la ejecución del parche(s) en el caso de tenerlo (ver siguiente punto Ejecución del parche).
- Si no hay parche(s) para ejecutar:
 - o Si el estado del procesado es Ejecutado se cerrará la pantalla de ejecución de script y se mostrará la ventana de Resumen Procesado.
 - o En caso contrario, se actualizará la información de los scripts en la ventana de ejecución (el foco vuelve a la pantalla de Ejecutar Script).

4.13.1 Ejecución del parche.

Se procederá a ejecutar los parches (aunque solo se seleccione uno, puede que el parche SQL genere un PDC, en función de su contenido), en el orden indicado.

Se procederá a generar los siguientes ficheros (en la misma ruta del fichero seleccionado), en función del contenido devuelto por la lógica de negocio (p_descartar_script) y del tipo de cada Script al procesar el fichero:

- **Parche SQL:** Se creará un script con el nombre y contenido indicado por la lógica de negocio, siempre y cuando ambos vengan informados. Si no lo están, no se creará el fichero.

Además, se generará un script lanzador con el nombre y contenido del lanzador indicado, siempre y cuando ambos vengan informados. Si no lo están, no se creará el fichero.

- **Parche PDC:** Se creará un script con el nombre y contenido indicado por la lógica de negocio, siempre y cuando ambos vengan informados. Si no lo están, no se creará el fichero.

Además, se generará un script lanzador con el nombre y contenido del lanzador indicado, siempre y cuando ambos vengan informados. Si no lo están, no se creará el fichero.

Se deberán recuperar los datos de conexión invocando al procedimiento p_con_pass_bbdd.

Si se ha producido un error al acceder a BBDD, se mostrará un aviso con el error y no se cerrará ni cambiará nada de la pantalla de ejecución.

Tras cada ejecución de un fichero, se debe recuperar el log de Oracle (el nombre del fichero de log asociado al fichero) e invocar al procedimiento

p_registra_ejecucion_parche. Se actualizará el estado del fichero, así como los cuadros de operaciones y objetos. Si el procedimiento devuelve un error, se abortará las ejecuciones de los restantes ficheros y se mostrarán los errores por pantalla. Si el resultado es correcto, se procederá con la ejecución del siguiente script (si lo hubiese).

Cada vez que se ejecute un script se irán actualizando los datos de los estados del script y el procesado (tanto si se devuelve resultado correcto como error).

Si se ha producido un error, y el estado del script es Error o Descuadrado, al cerrar la ventana de información del error, se cerrará esta pantalla (se mostrará la pantalla desde la cual se ha invocado, Ejecutar Script).

Una vez ejecutados todos los scripts de parche sin errores ni descuadres:

- Se cierra la ventana de Descartar Script.
- Si el estado del procesado es Ejecutado se cerrará la pantalla de ejecución de script y se mostrará la ventana de Resumen Procesado.
- En caso contrario, se actualizará la información de los scripts en la ventana de ejecución (el foco vuelve a la pantalla de Ejecutar Script).

El parche ejecutado, se podrá visualizar desde la pantalla de Ver Errores (tras seleccionar el script en la pantalla de Ejecutar Script o Resumen de Ejecución).

4.14 Pantalla Consulta de peticiones.

Mediante esta consulta se mostrarán los procesados realizados que cumplan los filtros establecidos.

Filtros posibles:

- Petición.
- Solicitado
- Rango de fechas de inicio.
- Usuario de proceso
- Modelo.
- Submodelo.
- Estado procesado.

Al pulsar el botón **Buscar**, se invocará el procedimiento p_sel_procesados.

El botón **Consulta Procesado** estará inicialmente deshabilitado.

Si se selecciona un proceso, se habilitará el botón de **Consulta Procesado**. En el caso de que se pulse se mostrará la pantalla de Resumen de procesado.

4.15 Pantalla Información del Modelo.

Al entrar se invocará al procedimiento p_con_avisos_modelo para obtener los avisos que se mostrarán en el listado de la pantalla.

Nivel	Título	Descripción	Petición	Habilitado	Usuario	Actualizado
					JULIOCR	2017/04/27 00:
					JULIOCR	2017/05/09 00:
					JULIOCR	2017/04/27 00:

La primera columna del listado tendrá un color de fondo en función de la importancia. En concreto:

- Baja: Sin color de fondo
- Media: Naranja.
- Alta: Amarillo
- Crítica: Rojo

Si el aviso está deshabilitado, se mostrará toda la fila del aviso en amarillo y el contenido de la columna Habilitado en negrita.

4.16 Pantalla Detalle Script.

En esta pantalla (modal) se mostrará el detalle de los objetos afectados en un script.

Al entrar se invocará al procedimiento p_detalle_objetos_scripts.

Sentencia	Objeto Padre	Tipo Objeto	Acción	Objeto	Tipo Objeto	Acción	Tipo Dato	Precisión	Escala

CANCELAR

4.17 Pantalla Histórico de Cambios.

Se dispondrá de los siguientes filtros:


- Modelo
- Nombre Objeto Padre:
- Tipo de Objeto Padre: (Ver punto Tipos de Objetos)
- Operación Padre: Creación, Modificación y Borrado.
- Nombre Objeto.
- Tipo Objeto: (Ver punto Tipos de Objetos)
- Operación: Creación, Modificación y Borrado.
- Fecha Desde.
- Fecha Hasta.
- Estado del Procesado (Ver punto Estados del Procesado).
- Estado Script (Ver puntos Estados Scripts).

Cuando se pulse el botón **Buscar**, se invocará al procedimiento p_con_historico_objeto.

Si se pulsa la lupa se mostrará la pantalla de selección de modelos (ver Pantalla de Selección de Modelos), pasando a la pantalla del código de modelo si se ha informado.

Los botones **Resumen Procesado** y **Ver Detalle Script** estarán inicialmente deshabilitados.

Si se selecciona un registro, se habilitarán los botones **Resumen Procesado** y **Ver Detalle Script**.

Modelo o proyecto	<input type="text"/>		Estado Script	<input type="text"/>	Estado Procesado	<input type="text"/>	
Objeto	<input type="text"/>			Objeto Padre	<input type="text"/>	Desde	<input type="text"/>
Tipo Objeto	<input type="text"/>			Tipo Obj. Padre	<input type="text"/>	Hasta	<input type="text"/>
Operación	<input type="text"/>			Operación Padre	<input type="text"/>		
<input type="button" value="Buscar"/>							

Petición	Estado	Fecha	Submodelo	Solicitado	Usuario	Operación	Oper. Padre	Script	Estado

Si se pulsa el botón **Resumen Procesado**, se mostrará la pantalla de Resumen de procesado, proporcionándole el código de procesado a consultar (ver punto Pantalla Resumen Procesado).

Si se pulsa el botón **Ver Detalle Script**, se mostrará la pantalla Detalle script (ver punto Pantalla Detalle Script), proporcionándola el código de proceso y nombre del script.

Si se pulsa el botón **Informe Cambios**, se invocará el procedimiento p_informe_cambios. Se generará un excel con el contenido devuelto por el procedimiento. El nombre del fichero será: códigoModelo_Cambios_desde_hasta_YYYYMMDD.xls. Se incluirán tantas columnas como información haya de cada registro. El informe se generará en la ruta indicada por el parámetro RutaInformes.

4.18 Pantalla Ajustar Log Ejecución.

Al entrar en la pantalla se invocará al procedimiento `p_log_ejecucion` y se cargaran los registros en el listado.

Si la pantalla se ha abierto en modo consulta, el campo comentario y el botón eliminar estarán deshabilitados.

Si se selecciona un registro en estado Ejecutado, se habilitará el botón de **Eliminar**. Si se pulsa el botón, se invocará al procedimiento p_elimina_log. Si la ejecución se produce correctamente, se volverá a actualizar los registros del listado.

Si alguna de las sentencias ejecutadas correctamente se han eliminado del script procesado una vez ejecutado, se pueden eliminar del cuadro de objetos desde esta pantalla

Script	Procesado	Iteración	Ejecución	Sentencia	Tipo Objeto	Acción	Nombre	Estado	Eliminado	Comentario

Comentario

Eliminar

CANCELAR

5 Datos maestros.

5.1 Estados del procesado

A continuación, se detallan los estados de un procesado:

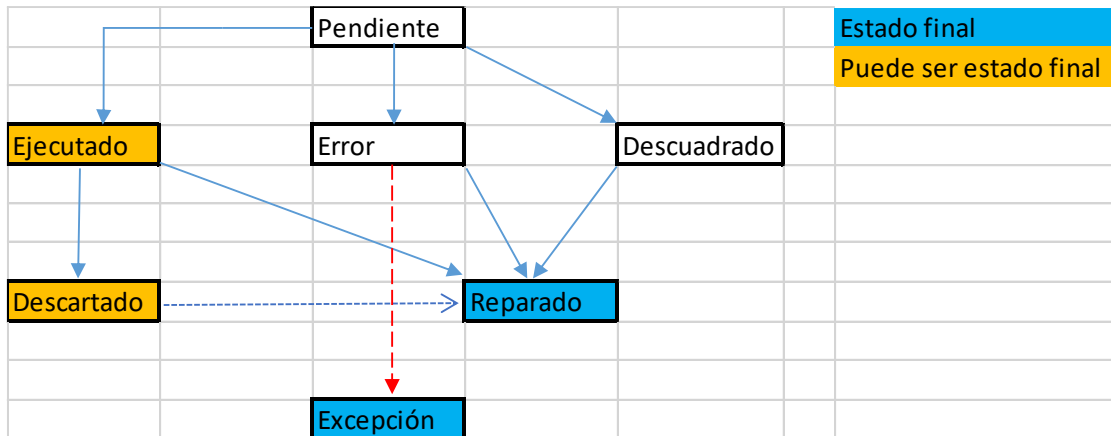
- **Generado:** Se han generado los scripts a ejecutar y el inventario de operaciones y /u objetos que se deben realizar.
- **En ejecución:** Se ha comenzado a ejecutar alguno de los scripts generados. Si los scripts se van a ejecutar en más de una BBDD, se mantendrá este estado hasta que el usuario haya ejecutado todos los scripts en las BBDD que vaya seleccionando.
- **Error:** Se ha comenzado a ejecutar alguno de los scripts y hay errores o descuadres.
- **Ejecutado:** Se han ejecutado todos los scripts que componen el procesado, sin errores ni descuadres en todas las BBDD que ha indicado el usuario.
- **Rechazado:** Se ha rechazado el procesado realizado.
- **Entregado:** Indica que se han entregado los scripts procesados.

5.2 Estados scripts.

Los scripts generados desde la lógica de negocio tendrán los siguientes estados:

- **Pendiente:** Estado que indica que el script aún no se ha ejecutado. Este es el estado inicial de los ficheros procesados.
- **Ejecutado:** Indica que el script se ha ejecutado en SQLPlus sin errores y sin descuadre en el inventario de operaciones y objetos.
- **Error:** Estado que pasa el script el cual ha producido errores en su ejecución en BBDD.
- **Descuadrado:** El script se ha ejecutado sin errores, pero se detectan descuadres entre la cabecera y el log de ejecución en cuanto a las operaciones y/u objetos afectados.
- **Reparado:** Este estado se asigna a un script cuando se la realizado correctamente el proceso de reparación debido a que el script estuviese en estado *Error* o *Descuadrado*. También pueda venir de *Ejecutado* (se han eliminado objetos en la petición tras ejecutar correctamente el script: bastaría con reprocesarlo).
- **Descartado:** Indica que a pesar de que el **script se haya ejecutado correctamente**, se descarta al haber habido **cambios en la petición** que afectan al contenido del mismo. Un script solo puede pasar a Descartado desde el estado Ejecutado.
- Entregado con **Excepción:** Ha dado un error al ejecutar el script, pero el script a entregar es correcto. El error está originado por algún

problema en la BBDD que impide que se ejecute el script. Por ejemplo: Piden crear 10 talas y da error porque una ya existe. El usuario indica que no se puede borrar ya que han cargado datos y no se pueden borrar y nos certifica que en el resto de entornos no existe la tabla. A partir de este estado se puede entregar la petición.



5.3 Estados de la ejecución

A continuación, se detallan los diferentes estados en que puede pasar una ejecución.

- **Pendiente:** Aún no se ha ejecutado el script.
- **Error:** Indica que se ha ejecutado con error el script.
- **Ejecutado:** Se han ejecutado sin errores

5.4 Tipos de Objetos.

Listado de los diferentes tipos de Objetos que pueden aparecer en un script y de los que almacenaremos información. Esta información se guardará en una tabla de tipos de objetos.

- Tabla.
- Columna.
- Comentario.
- Vista
- Vista Materializada.
- Secuencia.
- PK.
- FK.
- Índice.
- Partición.
- Subpartición.

- Sinónimo.
- Type.
- Check constraints
- Permiso.