

Recibir la mercancía	Almacenar los productos	Preparar los pedidos	Control de inventario	FIFO	LIFO	FEFO
Comprobar el albarán de entrega, inspeccionar estado y registrar entrada	Clasificar los productos, ubicarlos en el almacén y controlar las condiciones de conservación	Localizar el producto, comprobar su estado, embalarlo y registrar su salida	Recuento periódico, actualizar registros y gestionar stock	Primero en entrar, primero en salir	Último en entrar, primero en salir	Primero en caducar, primero en salir
Recibir la mercancía	Almacenar los productos	Preparar los pedidos	Control de inventario	FIFO	LIFO	FEFO
Primero en caducar, primero en salir	Comprobar el albarán de entrega, inspeccionar estado y registrar entrada	Clasificar los productos, ubicarlos en el almacén y controlar las condiciones de conservación	Localizar el producto, comprobar su estado, embalarlo y registrar su salida	Recuento periódico, actualizar registros y gestionar stock	Primero en entrar, primero en salir	Último en entrar, primero en salir
Recibir la mercancía	Almacenar los productos	Preparar los pedidos	Control de inventario	FIFO	LIFO	FEFO
Último en entrar, primero en salir	Primero en caducar, primero en salir	Comprobar el albarán de entrega, inspeccionar estado y registrar entrada	Clasificar los productos, ubicarlos en el almacén y controlar las condiciones de conservación	Localizar el producto, comprobar su estado, embalarlo y registrar su salida	Recuento periódico, actualizar registros y gestionar stock	Primero en entrar, primero en salir
Recibir la mercancía	Almacenar los productos	Preparar los pedidos	Control de inventario	FIFO	LIFO	FEFO
Primero en entrar, primero en salir	Último en entrar, primero en salir	Primero en caducar, primero en salir	Comprobar el albarán de entrega, inspeccionar estado y registrar entrada	Clasificar los productos, ubicarlos en el almacén y controlar las condiciones de conservación	Localizar el producto, comprobar su estado, embalarlo y registrar su salida	Recuento periódico, actualizar registros y gestionar stock
Recibir la mercancía	Almacenar los productos	Preparar los pedidos	Control de inventario	FIFO	LIFO	FEFO
Recuento periódico, actualizar registros y gestionar stock	Primero en entrar, primero en salir	Último en entrar, primero en salir	Primero en caducar, primero en salir	Comprobar el albarán de entrega, inspeccionar estado y registrar entrada	Clasificar los productos, ubicarlos en el almacén y controlar las condiciones de conservación	Localizar el producto, comprobar su estado, embalarlo y registrar su salida

Recibir la mercancía	Almacenar los productos	Preparar los pedidos	Control de inventario	FIFO	LIFO	FEFO
Localizar el producto, comprobar su estado, embalarlo y registrar su salida	Recuento periódico, actualizar registros y gestionar stock	Primero en entrar, primero en salir	Último en entrar, primero en salir	Primero en caducar, primero en salir	Comprobar el albarán de entrega, inspeccionar estado y registrar entrada	Clasificar los productos, ubicarlos en el almacén y controlar las condiciones de conservación
Recibir la mercancía	Almacenar los productos	Preparar los pedidos	Control de inventario	FIFO	LIFO	FEFO
Clasificar los productos, ubicarlos en el almacén y controlar las condiciones de conservación	Localizar el producto, comprobar su estado, embalarlo y registrar su salida	Recuento periódico, actualizar registros y gestionar stock	Primero en entrar, primero en salir	Último en entrar, primero en salir	Primero en caducar, primero en salir	Comprobar el albarán de entrega, inspeccionar estado y registrar entrada

DOMINÓ ALTERNADO - REGLAMENTO:

1. Comenzaremos colocando **todas las fichas boca abajo y las tendremos que mezclar bien** con las manos para que queden repartidas. Esto hay que hacerlo cuando se comienza cada nueva partida. En caso de que sean **cuatro** las **personas** las que jueguen, **deben coger 5 fichas al azar**.
2. **La persona que mezcló las fichas es la última en coger las suyas**. Si son **dos jugadores, deben cogerse 7 fichas** por jugador. El resto de las fichas deben dejarse boca abajo en una esquina de la mesa, reservándolas, porque se usarán más tarde. Cuando jueguen 3 o 4 personas, se cogen 5 fichas para cada uno y el resto, también, boca abajo en la mesa.
3. Las fichas contienen dos colores de fondo, gris y blanco, al colocar las fichas, **no puede haber dos celdas grises contiguas, ni tampoco dos blancas contiguas**; esto es, se debe ir alternando gris-blanco-gris...
4. **El juego lo abre el jugador que tiene el mayor doble**. Puede que no haya doble siete y éste estar en la mesa boca abajo. En este caso, abriría el seis cinco, si no el doble cinco y así sucesivamente. Al lado de esta primera ficha, **debe colocarse un valor similar**. Si por ejemplo para abrir se ha usado un doble siete, hay que colocar una ficha que en un lado tenga un siete. Los valores numéricos (o de puntos en este caso) deben coincidir y tocarse **siempre y cuando sean de diferente color** (las conexiones permitidas son: gris-blanco o blanco-gris).
5. Puede darse el caso de que llega el turno a **un jugador que no tiene ninguna ficha que coincida** con los números disponibles. En este caso, hay que **elegir una ficha de las que hay boca abajo sobre la mesa**. Debe coger fichas una a una **hasta que le toque una que pueda poner sobre la mesa para seguir jugando**. Cuando ya no queden fichas para elegir y no se pueda poner, el jugador perderá su turno. En este momento el turno pasas al siguiente jugador y así hasta que se pueda poner ficha sobre la mesa.
6. Durante todo el desarrollo del juego **las fichas deben estar ocultas a las miradas del resto de jugadores**. Para ello, se colocan de forma vertical con la cara blanca mirando para cada jugador. De esta forma, la cara negra es lo único que verá el resto de jugadores de la mesa.
7. Al jugar a este juego, **gana la partida la primera persona que ha conseguido colocar todas sus fichas en la mesa**. Puede darse el caso de que todos los jugadores pasen y no puedan colocar su ficha en la mesa. Es raro, pero esto puede suceder aunque no siempre. Si se produce esto, la partida se acabará y se dará por finalizada. En este caso, el ganador será el que tenga la puntuación más baja sumando los puntos de las fichas con las que cuente.

REFERENCIAS:

Instrucciones: https://www.elespanol.com/como/jugar-domino-sencillas-reglas/382462412_0.html