



**“LOGISTEC”
SISTEMA DE INFORMACIÓN PARA CONTROL Y GESTIÓN DE
INVENTARIOS**

PRESENTADO POR:

**JAIRO ALEXANDER SIERRA MARTINEZ
OSCAR JULIAN JEREZ SOLANO**

**CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE INGENIERIA
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN INFORMÁTICA**

**BOGOTA D.C
2008**



**“LOGISTEC”
SISTEMA DE INFORMACIÓN PARA CONTROL Y GESTIÓN DE
INVENTARIOS**

PRESENTADO POR:

**JAIRO ALEXANDER SIERRA MARTINEZ
OSCAR JULIAN JEREZ SOLANO**

**CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE INGENIERIA
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN INFORMÁTICA**

**BOGOTA D.C
2008**

**Dedicado a todas aquellas personas que creyeron en nosotros y nos apoyaron en todo momento, muy especialmente a nuestros padres quienes nos enseñaron desde pequeños a luchar para alcanzar nuestra metas.
Este triunfo es de ustedes.**

**Jairo Alexander Sierra M
Oscar Julián Jerez S**

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCION	7
1.1 TEMA	8
1.2 TITULO DEL PROYECTO	9
1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
1.4 DESCRIPCION DEL PROBLEMA.....	11
1.4.1 Delimitación y Alcance.....	11
1.5 JUSTIFICACION	12
1.6 OBJETIVOS	13
1.6.1 Objetivo General.....	13
1.6.2 Objetivos Específicos	13
1.7 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION	14
1.8 LINEA DE INVESTIGACION.....	15
1.9 MARCO DE REFERENCIA.....	16
1.9.1 Estado del Arte	16
1.9.2 Fundamentos teóricos	17
1.9.3 Referencia Organizacional	18
1.9.3.1 Reseña Histórica	18
1.9.3.2 Misión	19
1.9.3.3 Visión.....	20
1.9.3.4 Estructura Organizacional	21
2.0 INGENIERIA DEL PROYECTO.	22
2.0.1 Metodología y modelo de desarrollo.....	22
2.01.1 Lenguaje de Programación. ASP.....	23
2.0.1.2 Motor de Base de Datos (MySQL).	24
2.0.1.3 Internet Information Services (IIS).	25
2.1 ANALISIS	27
2.1.1 Definición del Sistema Actual	27
2.1.2 Descripción Detallada del Sistema Actual	27
2.1.3 Descripción Detallada de cada Proceso	27
2.1.4 Diagrama de Entrada y Salida	29
2.2 DICCIONARIO DE DATOS	30
2.2 DIAGRAMA ENTIDAD RELACIÓN	34
2.3 INTERFAZ GRAFICA DEL USUARIO.....	36
2.4 DIAGRAMA DE CADA PROCESO	37

2.4.1 Diagramas de Casos de Uso.....	37
2.4.2 Diagramas de Procesos	50
2.5 DISEÑO DEL SISTEMA PROPUESTO	51
2.6 DIAGRAMAS DE CADA PROCESO	52
2.6 DESARROLLO.....	54
2.6.1 Especificaciones Técnicas.....	54
2.6.1.1 Especificaciones de Software	54
2.6.1.2 Especificaciones del Hardware	54
2.6.1.3 Estructura del Programa	54
2.6.1.4 Estructura del Código Fuente.	55
2.7 PRUEBAS DEL SISTEMA	56
2.7.1 Pruebas de Validación	56
2.7.2 Pruebas de Aceptación.....	56
2.7.3 Pruebas de carga y Rendimiento.....	57
2.7.4 Pruebas de Código	57
2.8 GLOSARIO.....	58
2.9 CONCLUSIONES.....	60
2.10 SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES.....	61
2.11 BIBLIOGRAFIA	62
2.12 MANUAL DE USUARIO	63
2.13 MANUAL DEL PROGRAMADOR.....	70

INDICE DE DIAGRAMAS

Figura 1. Estructura Organizacional	21
Figura 2. Diagrama Entidad Relación.....	35
Figura 3. Casos de Uso Administrador y Cliente.....	37
Figura 4. Caso de Uso Operador	38
Figura 5. Estructura del proceso	50
Figura 6. Ventana de Inicio	51
Figura 7. Ventana de Ingreso de proveedores	51
Figura 8. Ventana Ingreso Clientes	52
Figura 9. Ventana de Registro de Pedidos.....	52
Figura 10. Ventana de Ingreso de Materia Prima.....	53

INTRODUCCION

En el mundo actual, las empresas buscan ser más competitivas en la prestación de sus servicios, con el fin de posicionarse en el mercado global. Un punto que cada vez se hace más clave para obtener esta competitividad se relaciona con el manejo y control que las empresas hacen de sus inventarios y su manejo de producción, el cual debe estar totalmente definido de forma tal que no le genere a la empresa costos adicionales por manejo de stocks altos, o permitir que se generen pérdidas por la carencia de los mismos.

El buen manejo de la información, es un punto clave para el éxito de las compañías. Por medio de la información se podrá organizar las actividades de la empresa. Contar con una buena organización de la información y con los datos adecuadamente organizados es vital para permitir la generación de estadísticas que ayuden a la empresa a analizar su desempeño así como los factores que influyen para resolver problemas de control de inventarios.

Por lo general la información acerca de existencias de materia prima, producto terminado, pedidos solicitados, clientes y proveedores no esta digitada, y si es así, se encuentra en archivos o fuentes con formatos que no facilitan un buen estudio, dificultando un buen desarrollo en las labores que conforman el proceso de productividad de la empresa.

Esto con lleva a que no exista un control en el manejo de la mercancía, tanto de materia prima como de producto terminado y a el incumplimiento en la entrega de pedidos.

1.1 TEMA

La necesidad que se desea suplir con este proyecto, es el control de inventarios tanto de materia prima como de producto terminado, proveedores, y clientes. Conocer las existencias físicas de la mercancía tanto en el almacén como en bodega.

Con este fin se realizara una aplicación que permita almacenar la información en bases de datos y adicionalmente contendrá un entorno grafico, el cual permitirá un entendimiento de la aplicación, facilitándole al usuario final un manejo sencillo y rápido.

1.2 TITULO DEL PROYECTO

El titulo principal del proyecto es SISTEMA DE INFORMACIÓN PARA CONTROL Y GESTIÓN DE INVENTARIOS y el nombre dado al proyecto es *LogisTec*, en donde esta palabra tiene el significado de Logística tecnológica.

1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Esta compañía es una empresa la cual maneja grandes volúmenes de información y gran variedad de productos. Sus fuentes de datos permanecieron por mucho almacenadas en papeles, notas, facturas, registros, borradores etc.

La empresa actualmente maneja de manera informal sus inventarios, lo cual se manifiesta claramente por la inexistencia de políticas claras que permitan parametrizar los aspectos relacionados con los procesos de compra, almacenamiento y despacho de los insumos.

Para la empresa es muy importante con indicadores clave que faciliten la toma de decisiones, a que esto conlleva a muchos problemas que con el tiempo se va haciendo más grandes como la pérdida de dinero y el descontrol de los inventarios y las ventas. Por lo tanto el no tomar buenas decisiones, contar con una diversidad de información mezclada tan grande, que no cuenta con un formato común, es sin lugar a duda un problema para todo tipo de empresa que se transforma en cuantiosas pérdidas económicas. La respuesta esta en contar con toda esta gran información pero de una manera relacionada de tal modo que se pueda ver cualquier campo de análisis de manera clara, concisa e histórica.

Lo que en realidad se desea con este proyecto, es crear una aplicación que permita administrar lo relacionado con proveedores, inventarios de materia prima y producto terminado y clientes. Desarrollando una herramienta que será muy útil para las labores diarias de la empresa, permitiendo realizar los procesos ordenadamente.

1.4 DESCRIPCION DEL PROBLEMA

La necesidad primordial que tiene la empresa es el control de inventarios tanto de materia prima como de producto terminado ya que en la actualidad se están mezclando materiales de un proyecto en otro teniendo como resultado volver a pedir material para dichos proyectos, no se tiene el control necesario para la distribución de materiales generado a la empresa pérdidas.

Conocer las existencias físicas de la mercancía por proyecto tanto en el almacén como en bodegas

Otro inconveniente es el manejo de productos que ya fueron utilizados y se almacenan de nuevo en bodega ya que estos se pueden reutilizar para otros proyectos el problema es que no se tiene un control de estos y muchas veces se pierden por no tener idea que se tienen almacenados en bodega

1.4.1 Delimitación y Alcance

El aplicativo que se va a desarrollar, es un aplicativo que tendrá como funcionalidad principal el control de inventarios, proveedores, clientes, materia prima y producto terminado, permitiendo obtener un mejor rendimiento en su productividad y ofreciendo un cumplimiento en la entrega de pedidos a los clientes.

El área fuerte de este aplicativo será el OPERATIVO, que se encarga de administrar los procesos comerciales y operativos de la organización (Manejo de inventarios y Producción), por medio de modulo se solucionara la problemática planteada por la compañía e implementando una alternativa eficaz para el flujo de procesos de la compañía.

1.5 JUSTIFICACION

Diseñar un modelo de inventarios de insumos y producción, que permita establecer las cantidades óptimas de los productos que deben mantenerse en stock, minimizando los costos totales y permitiendo aumentar la rentabilidad de la empresa, satisfaciendo a su vez, las necesidades del cliente.

Y con el cual se logre llevar control de la mercancía existente en la empresa conociendo detalladamente el comportamiento de la mercancía y su cantidad específica y así mejorar los procesos logísticos y la producción.

Con la administración de este sistema, se permitirá el almacenamiento en bases de datos de los procesos que se lleva a cabo en la empresa de ILUENSA, en la elaboración de stand, vitrinas y productos de publicidad, permitiéndole a la empresa controlar eficazmente todo lo relacionado a la entrada y salida de materia prima, registro de la información acerca de sus proveedores y clientes y registro de los pedidos solicitados.

A través de esta aplicación, la empresa contara con los siguientes beneficios:

Almacenamiento de la información en base de datos, facilitando la consulta de esta.

Acceso a la información vía Internet desde cualquier punto de ubicación.

1.6 OBJETIVOS

1.6.1 Objetivo General

Desarrollar un sistema en donde se logre la administración de inventarios en lo que respecta a unificar criterios e información de absolutamente todos los materiales involucrados en el negocio, materias primas y producto terminado, y llevar registro de sus proveedores y clientes.

1.6.2 Objetivos Específicos

- Definir un sistema de inventarios, que permita determinar las cantidades de productos requeridos para realizar las operaciones del taller.
- Establecer las políticas de inventarios para determinar las cantidades a almacenar, el tiempo de anticipación, máximos-mínimos y cantidad a pedir para el almacén, con el fin de implementar un control óptimo de los inventarios.
- Llevar un control de toda la información acerca de proveedores, clientes y pedidos solicitados, permitiendo su consulta y actualización.

1.7 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION

La metodología propuesta para la construcción de este software, es la metodología descriptiva, debido a que a través de esta metodología podemos realizar un levantamiento de requerimientos rápidamente y eficazmente, tomando directamente del cliente sus necesidades y puntos de observación. Indagando profundamente en los procedimientos de la empresa para poder obtener una visión más amplia de la problemática.

Para la realización de este proyecto tendremos que concentrarnos en la mejora de los procesos de inventarios (Entrada, almacenamiento y salida de materia prima y producto terminado) y en procesos de producción los cuales faciliten las labores diarias de la empresa.

Para el desarrollo de esta aplicación se necesitará una plataforma orientada a la Web y un lenguaje de programación que sea útil, para esto se analizarán los lineamientos descritos a continuación:

- Herramientas que permitan el desarrollo de una interfaz gráfica.
- Herramienta para el almacenamiento de los datos, motor de base de datos (MySQL)

1.8 LINEA DE INVESTIGACION

Por medio de la elaboración de este sistema, se busca dar una solución a las necesidades del desarrollo humano y social, brindando a un usuario final facilidad en procesos.

Para esto nos hemos enfocado en la sublínea de investigación de producir innovaciones y estrategias de desarrollo.

Las siguientes son las líneas de investigación:

Línea 1.- Innovación educativa y transformación social.

Línea 2.- Lenguaje, comunicación y pensamiento.

Línea 3.- Innovaciones tecnológicas y cambio social.

Línea 4.- Gestión, participación y desarrollo comunitario.

La línea de investigación a trabajar corresponde a la numerada como Línea 3 (Innovaciones tecnológicas y cambio social) del programa de tecnología en informática,

De esta línea de investigación surgen sublíneas de investigación, las cuales nos permiten profundizar mas este tema.

Sublínea 1 Desarrollo de software.

Sublínea 2 Sistemas de información.

Sublínea 3 Redes de computadores.

Sublínea 4 Plataformas.

1.9 MARCO DE REFERENCIA

1.9.1 Estado del Arte

Hace un tiempo en las empresas se manejaban los inventarios por medio de documentos o archivos que a lo que pasaba el tiempo se perdían o extraviaban, de esta manera podían perder tanto clientes como información importante para la empresa. Otro de los problemas más comunes era el no saber qué materia prima tenían ni qué producción tenían almacenada ya sea en bodega o en exhibición, de esta manare se creó la necesidad de un sistema de información que les ayudase a mejorar tanto en organización como en la producción de sus artículos.

Actual mente existen muchos tipos de software que cumplen con las necesidades de la empresa ala la hora de buscar o facilitar información de la empresa ya sea en productos, metería prima, o en proveedores.

Para la realización de este proyecto, se elaboro un estudio de los diferentes Software de inventarios en el país, debido a que las empresas cada vez mas buscan ofrecer una mejor servicio, y también buscan aplicativos que en muchas ocasiones cumplen con sus necesidades pero no en su totalidad, como resultado de este estudio encontramos dos que cumplen con características similares a las de nuestro aplicativo:

- OpenBiz Basic+ y PDV-SICO-2007, programas contables y administrativos, el primero es un sistema rápido, sencillo de operar que es ejecutado en procesadores 486 de 66 Mhz con solo 8 Mb en RAM desde Windows 95 en adelante controla inventarios en donde puede exportar informes en los formatos. PDF (Acrobat), .HTML (Páginas Web), .XLS (Excel); .RTF (Procesadores de texto como el Word); .BMP (imágenes), .TIFF (imágenes), .GIF (imágenes), .TXT (Procesadores de texto).
- El PDV-SICO-2007 es un sistema de información que no requiere traslados entre cuentas trabaja en tiempo real, con diferentes secciones o departamentos de la empresa (tesorería, ventas, almacén) etc. diseñado en Ambiente Windows, trabaja con lectores de código de barras Con el programa se pueden manejar caja, cuentas por cobrar,

inventarios, cuentas por pagar, y cuentas de inventario, IVA, Retención en la fuente, todas las cuentas, en resumen se puede con él administrar una empresa, también genera informes como recibos de caja, facturación controla los inventarios con un kardex, balances, listado de inventarios.

- **@GeSTOCK** Software o Programa de Gestión de Inventario Logística y Almacén, como el software anterior su finalidad es sistematizar la empresa dando facilidades tanto para organizar como para tener un mejor funcionamiento en nuestra empresa, está compuesto de módulos agenda artículos albaranes de entrada y salida, vendedores, proveedores, personaliza los documentos nos brinda importante información de otras bases de datos, tiene la ventaja de ser multiusuario busca requisitos fácilmente etc.

Estas aplicaciones son genéricas por lo tanto cuentan con una gran variedad de opciones y servicios y se ajustan a cualquier tipo de empresa sea grande o pequeña, a diferencia de nuestra aplicación que es un software a la medida de las necesidades de la empresa *iluensa iluminación y ensamble*.

1.9.2 Fundamentos teóricos

Un inventario representa la existencia de bienes muebles e inmuebles que tiene la empresa para comerciar con ellos, comprándolos y vendiéndolos tal cual o procesándolos primero antes de venderlos, en un periodo económico determinado.

Se encuentra dividido en varios tipos:

Inventario de mercancías. Lo constituyen todos aquellos que le pertenecen a la empresa bien sea comercial o mercantil, los cuales los compran para luego venderlos sin ser modificados, en esta cuenta se mostraran todas las mercancías disponibles para la venta, las que tengan otras características y estén sujetas a condiciones particulares se deben mostrar en cuentas separadas, tales como las mercancías en camino (las que han sido compradas pero no han sido recibidas aún), las mercancías dadas en consignación o las mercancías pignoradas (aquellas son propiedad de la empresa pero que han sido dadas a terceros en garantía de valor que ya ha sido recibido en efectivo u otros bienes).

Inventario de productos terminados. Son todos aquellos bienes adquiridos por las empresas manufactureras o industriales, los cuales son transformados para ser vendidos como productos elaborados.

Inventario de Productos en Proceso de Fabricación. Lo integran todos aquellos bienes adquiridos por las empresas manufactureras o industriales, los cuales se encuentran en proceso de manufactura, su cuantificación se hace por cantidad de materiales, mano de obra y gastos de fabricación.

Inventario de Suministros de Fábrica. Son los materiales con los que se elaboran los productos pero que no pueden ser cuantificados de una manera exacta.

Inventario de Materias Primas. Lo conforman todos los materiales con los que se elaboran los productos, pero que todavía no han recibido procesamiento.

1.9.3 Referencia Organizacional

1.9.3.1 Reseña Histórica

Somos una empresa integral con soluciones creativas, de medios, impresos, eventos, con amplia experiencia en el sector de la publicidad en Colombia.

Básicamente, nuestro éxito se debe a haber solucionado todos los problemas de nuestros clientes en materia de publicidad y medios, aprovechando al máximo nuestra experiencia, seriedad y visión, y lo más importante, protegiendo eficientemente su presupuesto.

Nacimos en 1997, respondiendo a las inquietudes de diseño gráfico e impresos de muchos clientes. De esta forma, resolvimos sus necesidades dado que no existía un proveedor que las cubriera con éxito.

Más adelante, hacia 1999 vimos oportunidades bastante atractivas en medios no tradicionales como Internet y multimedia. Por esto, adquirimos equipos de vanguardia en la generación gráfica de sitios. Igualmente, nos alejamos un poco del sentido de "novedad" de nuestra competencia y visualizamos soluciones más aterrizadas en términos de mercadeo y comunicaciones, a corto, mediano y largo, plazo. Muchos empezaron, pocos los que continuamos.

En el 2003, nos convertimos en parte de IP Group en Latinoamérica para prestar soluciones de organización de eventos, Desarrollos escenográficos, Señalización, exterior como interior, Integración, para fortalecer nuestro portafolio de servicios con una mejor relación costo beneficio.

Hoy por hoy nos proyectamos hacia el futuro como una empresa dispuesta a seguir creciendo y responder a sus clientes de forma efectiva y sólida.

Somos una empresa sólida, contrario a los diseñadores que creyeron que estábamos ofreciendo publicidad gratis.

Estrategias de publicidad

Ofrecemos todo tipo de soluciones para comunicar y vender su producto con los medios e instrumentos adecuados. Frente a cualquier problema de mercadeo o comunicación, le brindamos ideas efectivas que van desde la investigación de mercados hasta la venta y servicio posventa.

Publicidad exterior

Dicho medio sirve como una herramienta de reforzamiento a la campaña central. Se trata de ubicar piezas tales como por ejemplo vallas, pendones, etc, en lugares de buen tráfico de personas donde se encuentre nuestro consumidor.

P.O.P.

Como sus siglas en inglés lo indican Point of purchase (punto de venta) nuestras soluciones apuntan al lugar concreto de la venta donde tenemos contacto directo con el comprador. Un excelente diseño nos facilita la elección de nuestro producto frente a los de la competencia.

1.9.3.2 Misión

ILUENSA, Prevee para el año 2010 Obtener un reconocimiento de su imagen a nivel nacional que la identifique como una empresa organizada, estructurada y eficaz en donde la calidad y su desempeño la ubiquen como una empresa de categórica.

Así mismo tiene como propósito obtener en dicho escenario una estructura comercial y productiva que le asegure la rentabilidad económica esperada para sus socios y la estabilidad de sus colaboradores.

1.9.3.3 Visión

ILUENSA es una empresa de servicios profesionales dedicada a la producción, montaje, desmontaje, ensamble, instalación, señalización, de sus clientes en ferias, exposiciones, eventos, locales comerciales, oficinas y vivienda, impulsando la calidad para la satisfacción del cliente y el reconocimiento de la empresa.

Definimos a nuestros clientes como personas naturales y jurídicas y con impacto local, nacional e internacional.

La gama de servicios incluye la asesoría en producción, ensamble, montaje, desmontaje y servicios complementarios de outsourcing con MEDIADIGITAL Agencia de Publicidad ofreciendo.

Diseño Gráfico

Diseño Publicitario

Comerciales

Animación

1.9.3.4 Estructura Organizacional

ORGANIGRAMA ILUENSA ILUMINACIÓN Y ENSAMBLE

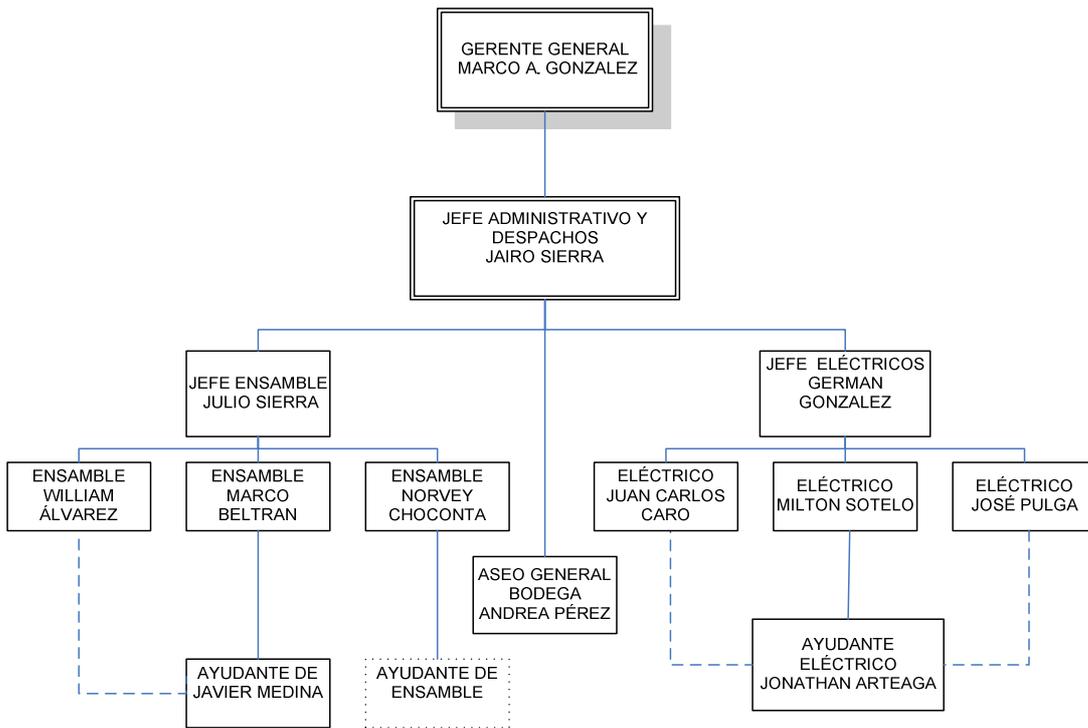


Figura 1. Estructura Organizacional

2.0 INGENIERIA DEL PROYECTO.

2.0.1 Metodología y modelo de desarrollo.

La metodología en la que será basado el desarrollo del software, es la metodología RUP, llamada así por sus siglas en inglés Rational Unified Process, divide en 4 fases el desarrollo del software:

- Inicio: En esta etapa se realizó el análisis de la problemática, su relimitación y alcance y el levantamiento de requerimientos.
- Elaboración: En esta etapa el objetivo es determinar la arquitectura óptima, lenguaje a utilizar (ASP), Motor de base de datos (MySQL) y elaboración de casos de uso, análisis de costos y tiempo requerido.
- Construcción: En esta etapa el objetivo es llevar a obtener la capacidad operacional inicial. Se procede a la creación del software *Logistec*.
- Transmisión: El objetivo es llegar a obtener el reléase del proyecto. Se realiza el estudio de que la aplicación cumple con las funcionalidades requeridas.

Cada una de estas etapas es desarrollada mediante el ciclo de iteraciones, la cual consiste en reproducir el ciclo de vida en cascada a menor escala. Los Objetivos de una iteración se establecen en función de la evaluación de las iteraciones precedentes.

Vale mencionar que el ciclo de vida que se desarrolla por cada iteración, es llevada bajo dos disciplinas:

Disciplina de Desarrollo

- Ingeniería de Negocios: Entendiendo las necesidades del negocio (Problemática).
- Requerimientos: Traslado de las necesidades del negocio a un sistema automatizado (Levantamiento).
- Análisis y Diseño: Traslado de los requerimientos dentro de la arquitectura de software.
- Implementación: Creando software que se ajuste a la arquitectura y que tenga el comportamiento deseado.

- Pruebas: Asegurándose que el comportamiento requerido es el correcto y que todo lo solicitado está presente.

Disciplina de Soporte

- Configuración y administración del cambio: Guardando todas las versiones del proyecto.
- Administrando el proyecto: Administrando horarios y recursos.
- Ambiente: Administrando el ambiente de desarrollo.
- Distribución: Hacer todo lo necesario para la salida del proyecto

2.01.1 Lenguaje de Programación. ASP

Páginas Active Server (ASP, Active Server Pages) es un entorno para crear y ejecutar aplicaciones dinámicas e interactivas en la Web. Se puede combinar páginas HTML, secuencias de comandos y componentes ActiveX para crear páginas y aplicaciones Web interactivas.

Las páginas ASP comienzan a ejecutarse cuando un usuario solicita un archivo ASP al servidor Web a través del explorador. El servidor Web llama a ASP, que lee el archivo solicitado, ejecuta las secuencias de comandos que encuentre y envía los resultados al explorador del cliente.

Los archivos ASP son archivos de texto normales, no es necesario ningún editor especial para crearlos, puede usarse cualquier editor que genere código ASCII.

Un archivo ASP puede contener texto, código HTML, código ASP o cualquier combinación de estos. Si no contiene código ASP se comporta como un archivo .html normal.

Los ASP provienen de Visual Basic Script, aparecieron como una herramienta que se podía incorporar en el Internet Information Server 3, pero pronto, en la siguiente versión, IIS 4, ya aparecían integradas. Ahora, gracias al Personal Web Server (PWS) podemos utilizarlas también con Windows 95 o posteriores.

Este modelo de programación está basado en la filosofía de aprovechar la potencia del servidor para generar páginas Web dinámicas. El servidor será el encargado de ejecutar el código ASP ante la petición del cliente. Una vez

ejecutado, devolverá el resultado como HTML para que el cliente pueda visualizarlo como una página Web estática.

La primera ventaja que se observa en ésta forma de trabajar reside en el hecho de que el cliente no sabrá si lo que recibe proviene de un archivo estático (.html) o ha sido generado a través de un lenguaje de programación. Esto le permitirá poder utilizar cualquier tipo de explorador, sin miedo a que soporte o no cierta tecnología. Lo cuál beneficia también al programador, que no tendrá que molestarse en comprobar si en trabajo que realiza es válido para cualquier navegador, como sucede con los lenguajes de scripts más comunes.

Otra ventaja es que el código que es generado, no podrá ser visto, y con esto copiado por los usuarios de nuestras páginas. Es normal que a la gente no le interese que sea público el código que tanto esfuerzo le ha costado desarrollar.

2.0.1.2 Motor de Base de Datos (MySQL).

MySQL es un sistema de administración de bases de datos. Una base de datos es una colección estructurada de tablas que contienen datos. Esta puede ser desde una simple lista de compras a una galería de pinturas o el vasto volumen de información en una red corporativa. Para agregar, acceder a y procesar datos guardados en un computador, usted necesita un administrador como MySQL Server. Dado que los computadores son muy buenos manejando grandes cantidades de información, los administradores de bases de datos juegan un papel central en computación, como aplicaciones independientes o como parte de otras aplicaciones.

MySQL es un sistema de administración relacional de bases de datos. Una base de datos relacional archiva datos en tablas separadas en vez de colocar todos los datos en un gran archivo. Esto permite velocidad y flexibilidad. Las tablas están conectadas por relaciones definidas que hacen posible combinar datos de diferentes tablas sobre pedido.

Características Básicas.

- Amplio subconjunto del lenguaje SQL. Algunas extensiones son incluidas igualmente.
- Disponibilidad en gran cantidad de plataformas y sistemas.

- Diferentes opciones de almacenamiento según si se desea velocidad en las operaciones o el mayor número de operaciones disponibles.
- Transacciones y claves foráneas.
- Conectividad segura.
- Replicación.
- Búsqueda e indexación de campos de texto.

2.0.1.3 Internet Information Services (IIS).

Internet Information Services, IIS, es una serie de servicios para los ordenadores que funcionan con Windows. Este servicio convierte a un ordenador en un servidor de Internet o Intranet es decir que en las computadoras que tienen este servicio instalado se pueden publicar páginas web tanto local como remotamente (servidor web).

El servidor web se basa en varios módulos que le dan capacidad para procesar distintos tipos de páginas, por ejemplo Microsoft incluye los de Active Server Pages (ASP) y ASP.NET. También pueden ser incluidos los de otros fabricantes, como PHP o Perl. Luego fue integrado en otros sistemas operativos de Microsoft destinados a ofrecer servicios, como Windows 2000 o Windows Server 2003. Windows XP Profesional incluye una versión limitada de IIS. Los servicios que ofrece son: FTP, SMTP, NNTP y HTTP/HTTPS.

Como Funciona

Es la versión más reciente de Server Web para NT4, gestiona aplicaciones FTP y WEB.

Entre sus características destaca la rica dotación de instrumentos satélite al servidor WEB, así como características de arquitectura completamente renovadas respecto a las versiones precedentes.

Una de las características más importantes es la presencia del protocolo HTTP 1.1 que ofrece sensibles mejoras de las prestaciones, disminuyendo los tiempos de respuesta en la transmisión.

Las nueve Defaults del protocolo HTTP1.1 residen en algunos de los elementos que lo componen, tales como el Pipeling, las conexiones persistentes, las transferencias por bloques CHUNKED, el soporte para el proxy.

Como Instalarlo.

IS4.0 ahora está disponible en la Option Pack de Windows NT4.0, que puede conseguirse en la dirección www.microsoft.com/netserver/highligts/highligts.asp, la versión completa es de unos 87MB. L'Option Pack è anche incluso nella versione di Windows NT server Enterprise, piuttosto che in alcuni CD de edicola.

La instalación de IIS 4.0 prevé algunos requisitos tales como: la presencia del Service Pack 3 o superior y de Explorer 4 o superior.

La instalación de Explorer 4 o superior, instala una serie de bibliotecas indispensables para el uso de IIS 4.0.

Lanzando el set up de Option Pack, se puede elegir instalar el IIS y la suite de software de acompañamiento, como:

Index Server 2.0, Transaction Server 2.0, Site Server Express 2.0, Certificate Server 1.0, Microsoft Message Queue Server 1.0, Internet connection Service for Microsoft RAS 1.0, servicio SMTP, servicio NNTP (grupos de debate).

La nueva interfaz de control MMC (Microsoft Management Console) permite administrar y controlar todo el servidor. En el próximo Windows 2000, será el componente de gestión y control. Es importante señalar que es posible salvar las modificaciones aportadas a las sesiones de MMC, consintiendo de este modo la exportación de las configuraciones.

Con MMC es posible agregar servicios definidos como Snap-in, haciendo posible el control administrativo de cada componente individual agregado.

A MMC es posible acceder mediante una interfaz WEB así como mediante líneas de comando utilizando Windows Scripting Host, que es absolutamente independiente del lenguaje.

2.1 ANALISIS

2.1.1 Definición del Sistema Actual

Iluenta es una empresa que se caracteriza por su gran cumplimiento y excelente producción, pero desde hace un tiempo se le presentaba inconvenientes por la gran cantidad de solicitudes, ellos manejan un sistema muy rudimentario que consistía en generar en una cotización, el pedido que se solicitaba por el cliente y luego miraban en bodega si lo que tenían era suficiente para suplir este pedido y si era así le daban respuesta al cliente de cuando podría ser la fecha de entrega, en el caso de que no se tuviese la materia prima necesaria tenían que pedir al usuario que les diera un tiempo para el estudio del tiempo en que se iba a demorar la materia prima y luego de eso se realizaba como tal el pedido.

Después de que ya se tenía como tal el producto terminado se procedía a buscar en la cotización los datos del cliente y posteriormente llamarlo para hacer entrega oficial del producto solicitado se miraba con el cliente si tenía que hacerse alguna mejora y si no se procedía a facturar de esta manera el proceso de solicitud y entrega del producto era muy largo y deficiente.

De esta manera el día que necesitaba el cliente otro producto ya fuera similar o diferente se tenía que volver a registrar como si fuese la primera vez.

2.1.2 Descripción Detallada del Sistema Actual

Se hace un pedido por el cliente, se procede a revisar la materia prima que se necesita para cumplir con el pedido, si es necesario se pide más materia prima y se hace un estimado del costo y el tiempo en que va a estar listo dicho pedido.

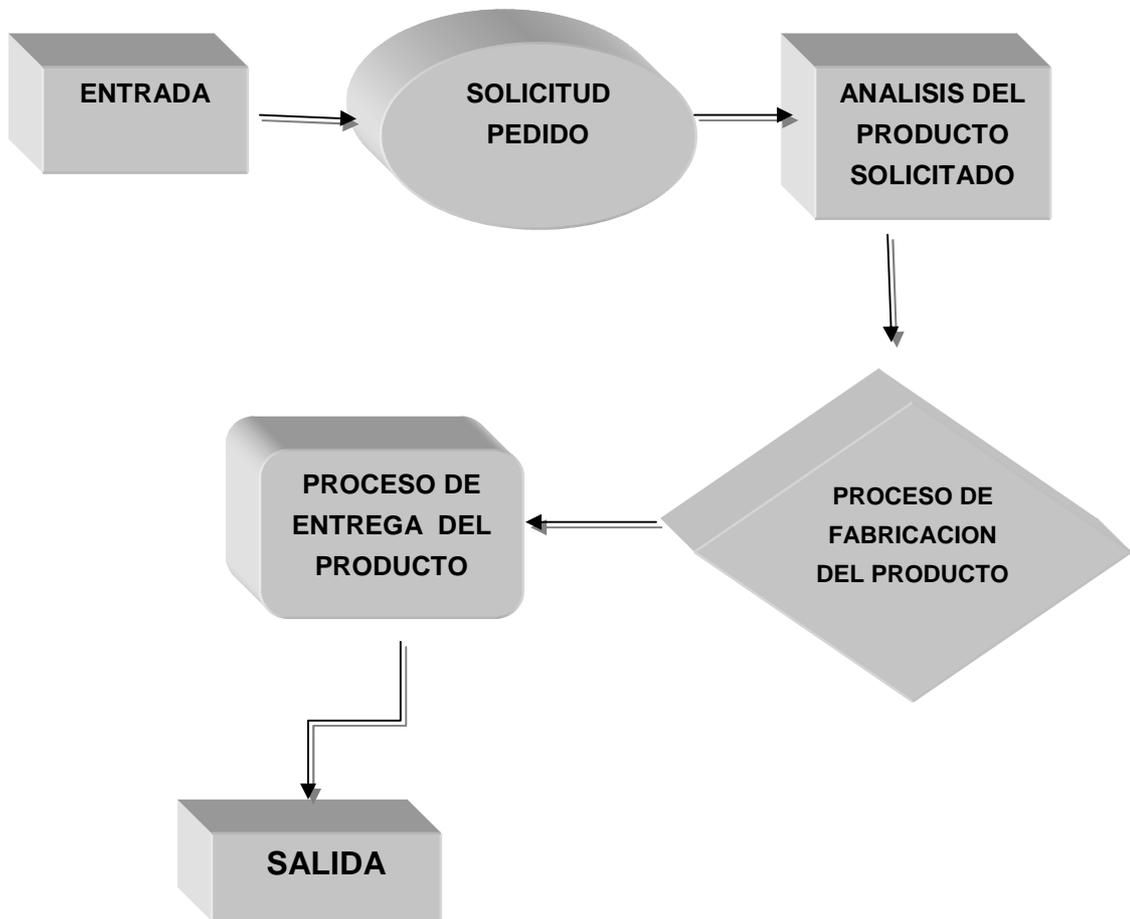
2.1.3 Descripción Detallada de cada Proceso

- Pedido por el cliente: Cuando un cliente necesita un producto, se le enseñan los productos que se han hecho en el almacén para que tenga

una idea de lo que quiere, de esta manera el día que se le entrega el producto va quedar satisfecho de lo que recibe y en muy rara ocasión se van a tener que hacer cambios.

- Proceso de análisis del producto solicitado: Si el producto solicitado requiere material que no hay actualmente en bodega, se tiene que hacer una solicitud de pedido de materia prima y ver que tiempo se le puede dedicar a este producto sin afectar los que ya se estén realizando de esta manera no se va afectar la producción de otros clientes si se pueda cumplir con todos.
- Proceso de fabricación del producto solicitado: En este proceso procedemos al diseño creando planos de fabricación e instalación del producto luego de tener un análisis del producto procedemos y ensamblarlo y darle una terminación al producto.
- Proceso de entrega del producto solicitado: Se procede a buscar la remisión del cliente y comunicarse con el para la entrega del producto, luego de revisarlo por el cliente se estudia la manera en la que se va a entregar dicho producto terminado ya sea si va a hacer instalada en el punto de exhibición o para que el cliente lo instale.

2.1.4 Diagrama de Entrada y Salida



2.2 DICCIONARIO DE DATOS

El diccionario de datos es un listado organizado de todos los datos que pertenecen a un sistema.

El objetivo de este diccionario de datos es dar precisión sobre los datos que se manejan en el sistema, evitando así malas interpretaciones o ambigüedades. Define con precisión los datos de entrada, salida, componentes de almacenes, flujos, detalles de las relaciones entre almacenes, etc.

Usuarios	Tipo Dato	Tamaño	Not Null	Default	Descripción
Usuario	varchar	32	Si		Nombre de identificación del usuario
Pwd	varchar	64		Si	Contraseña del usuario
nombres_apellidos	varchar	128			Nombres del usuario
Apellido1	varchar	32			Primer Apellido del usuario
Apellido2	varchar	32			Segundo Apellido del usuario
Nombres	varchar	32	Si		Nombres del usuario
Numero Documento	int	12			Numero de identificación del usuario
estado	int	11	Si	1	Estado actual del usuario (Activo y Inactivo)
perfil_tmp	int	11			Tipo usuario
Cargo	int	11	Si		Cargo que desempeña el usuario
Id_usuario	int	11	Si		Identificación del usuario
fecha	Timestamp	0	Si		Fecha de registro

pedido	Tipo Dato	Tamaño	Not Null	Default	Descripción
id_pedido	int	11	Si		Identificación del pedido
cliente	int	11			Identificación del cliente
tipo_pedido	int	11			Identificación del tipo de pedido
Solicitado	varchar	256			Persona que solicita el pedido
Estado_p	int	11			Estado del pedido

Fecha	varchar	20			Fecha de entrega de pedido
Observaciones	varchar	1024			Observaciones del pedido
Estado	int	11		1	Estado del pedido (Activo-Inactivo)
Fecha	timestamp	0	Si	Si	Fecha de registro de pedido
Usuario	varchar	256			Usuario que hace el registro

Tipo_pedido	Tipo Dato	Tamaño	Not Null	Default	Descripción
id_tipo_pedido	int	11	Si		Identificación del tipo de pedido
Pedido	varchar	256			Descripción del tipo de producto
Fecha	timestamp	0	Si	Si	Fecha de registro
Estado	int	11		1	Estado del tipo de pedido

Cientes	Tipo Dato	Tamaño	Not Null	Default	Descripción
id_cliente	int	11	Si		Identificación del cliente
t_identificacion	int	11			Tipo de identificación del cliente
identificación	int	11			Numero de identificación del cliente
nombre	varchar	256			Nombre del cliente
estado	int	11		1	Estado actual del cliente (Activo y Inactivo)
telefonof	varchar	64			Numero telefónico oficina
dirección	varchar	256			Ubicación de oficina
Móvil	varchar	256			Numero telefónico móvil
Creado	varchar	256			Usuario que hace el registro
Fecha	timestamp	0	Si	Si	Fecha de registro del cliente
Proveedor	Tipo Dato	Tamaño	Not Null	Default	Descripción
id_provee	Int	11	Si		Identificación del proveedor
t_identificacion	Int	11			Identificación del tipo identificación
identificación	Int	11			Numero de identificación del proveedor
nombres	varchar	256			Nombre del proveedor

estado	Int	11		1	Estado actual del proveedor (Activo y Inactivo)
telefonof	varchar	64			Numero telefónico oficina
dirección	varchar	256			Ubicación de oficina
Móvil	varchar	256			Numero telefónico móvil
Creado	varchar	128			Usuario que hace el registro
Fecha	timestamp	0	Si	Si	Fecha de registro proveedor

Materia_prima	Tipo Dato	Tamaño	Not Null	Default	Descripción
id_m_primas	int	11	Si		Identificación de la materia prima
Nombre	varchar	128			Nombre de la materia prima
descripción	varchar	256			descripción materia prima
tipo_material	Int	11			Identificación del tipo de material
tipo_medida	Int	11			Identificación del tipo de medida
Fecha	timestamp	0	Si	Si	Fecha de registro
Estado	Int	11		1	Estado de la materia prima
Creado	varchar	128			Usuario que hace el registro
cantidad	Int	11			Cantidad de la materia prima

Devoluciones	Tipo Dato	Tamaño	Not Null	Default	Descripción
id_devolucion	Int	4			Identificación de devolución
id_articulo	Int	4			Identificación del articulo
motivo	varchar	1287			Motivo de la devolución
cantidad	Int	4			Cantidad del articulo devuelto
fecha	datetime	datei			Fecha de la devolución

medidas_m_p	Tipo Dato	Tamaño	Not Null	Default	Descripción
id_medidas	Int	11	Si		Identificación medidas

Nombre	varchar	128			Nombre de la medida
descripción	varchar	256			descripción de la medida
Estado	Int	11		1	Estado de medida
Creado	varchar	128			Usuario que hace el registro
Fecha	timestamp	0	Si	Si	Fecha de registro

Cargo	Tipo Dato	Tamaño	Not Null	Default	Descripción
Id	Int	11	Si		Identificación del cargo
Cargo	varchar	64			Nombre del cargo
Est_cargo	Int	11		1	Estado del cargo
Fecha	timestamp	0	Si	Si	Fecha de registro

Estado_ped	Tipo Dato	Tamaño	Not Null	Default	Descripción
id_estp	int	11	Si		Identificación del estado del pedido
Estadop	varchar	256			Nombre del estado del pedido
Estado	int	11		1	Estado del pedido
echa	timestamp	0	Si	Si	Fecha de registro

Permisos	Tipo Dato	Tamaño	Not Null	Default	Descripción
Id	int	11	Si		Identificación del permiso
Permiso	varchar	64			Nombre del permiso
Est_permiso	int	11		1	Estado del permiso
Fecha	timestamp	0	Si	Si	Fecha de registro

Producto	Tipo Dato	Tamaño	Not Null	Default	Descripción
Id_producto	int	11	Si		Identificación del producto
Nombre	varchar	128			Nombre del producto
Descripción	varchar	256			Descripción del producto
Estado	int	11		1	Estado del producto
Creado	varchar	128			Usuario que hace el registro

Fecha	timestamp	0	Si	Si	Fecha de registro
-------	-----------	---	----	----	-------------------

T_identifi	Tipo Dato	Tamaño	Not Null	Default	Descripción
Id_tiden	int	11	Si		Identificación del tipo de identificación
Descripción	varchar	128			Descripción del tipo de identificación
Estado	int	11		1	Estado del tipo de identificación
Fecha	timestamp	0	Si	Si	Fecha de registro

2.2 DIAGRAMA ENTIDAD RELACIÓN

El primer paso para la construcción del modelo entidad-relación es la obtención y el análisis de los requerimientos de los usuarios. El modelamiento entidad relación inicia con la identificación de la información requerida para resistir las funciones necesarias de la empresa.

Luego, a partir de los requisitos, se crea un esquema conceptual de la base de datos. El esquema conceptual contiene las descripciones detalladas de las entidades, relaciones y restricciones. Todas estas descripciones se expresan empleando conceptos gráficos y textuales del modelo de datos relacional.

Una entidad es una colectividad considerada como unidad de la cual la empresa necesita mantener información. Las relaciones son los nombres de las agrupaciones entre dos entidades.

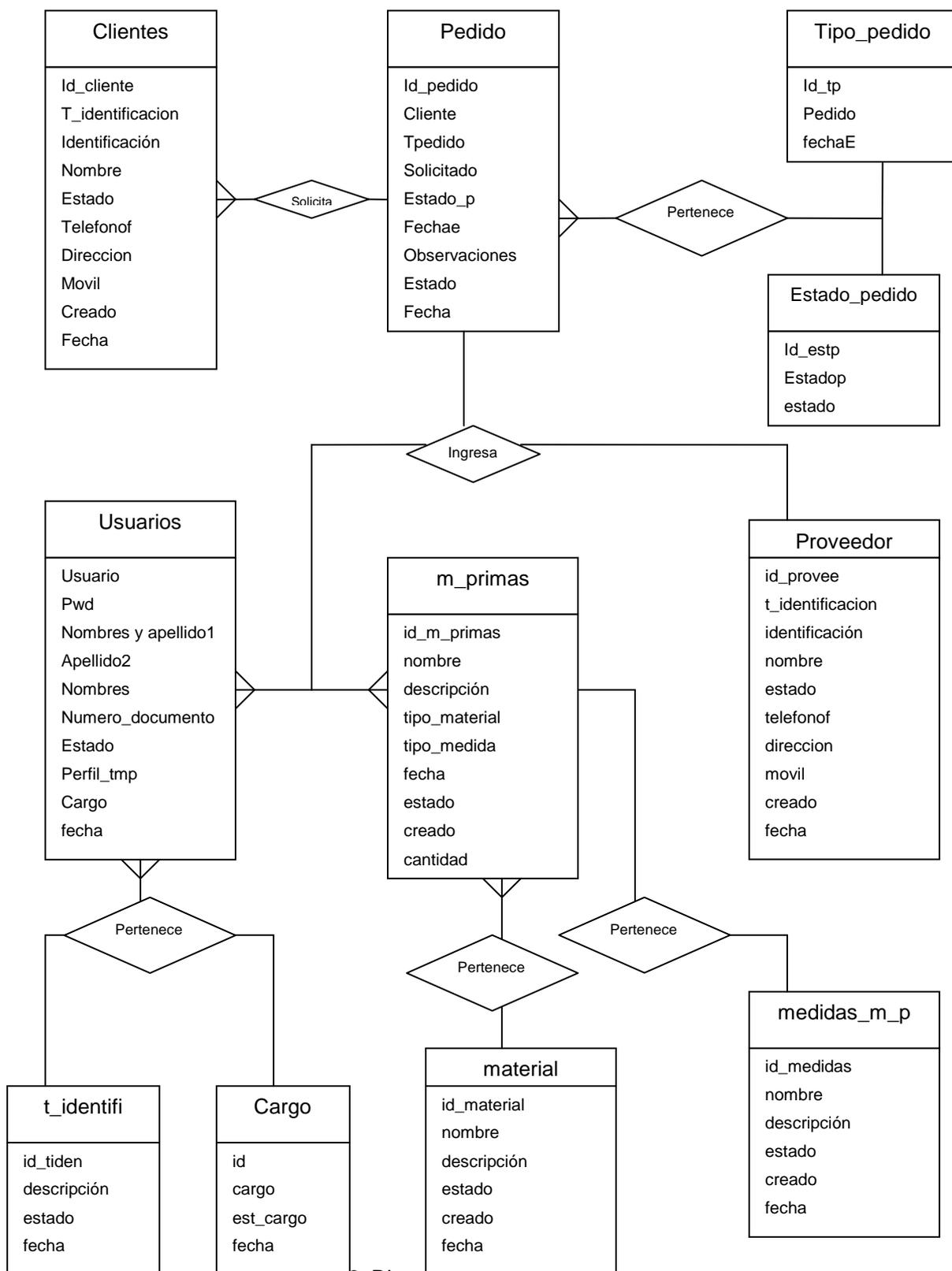


Figura 2. Diagrama Entidad Relación

2.3 INTERFAZ GRAFICA DEL USUARIO

En el contexto del proceso de interacción persona-ordenador, la interfaz gráfica de usuario es el artefacto tecnológico de un sistema interactivo que posibilita, a través del uso y la representación del lenguaje visual, una interacción amigable con un sistema informático. Este proceso es definido en la etapa de elaboración de la aplicación.

La interfaz gráfica de usuario (en Idioma inglés|inglés Graphical User Interface, GUI) es un tipo de interfaz de usuario que utiliza un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles en la interfaz. Habitualmente las acciones se realizan mediante manipulación directa para facilitar la interacción del usuario con la computadora.

2.4 DIAGRAMA DE CADA PROCESO

2.4.1 Diagramas de Casos de Uso

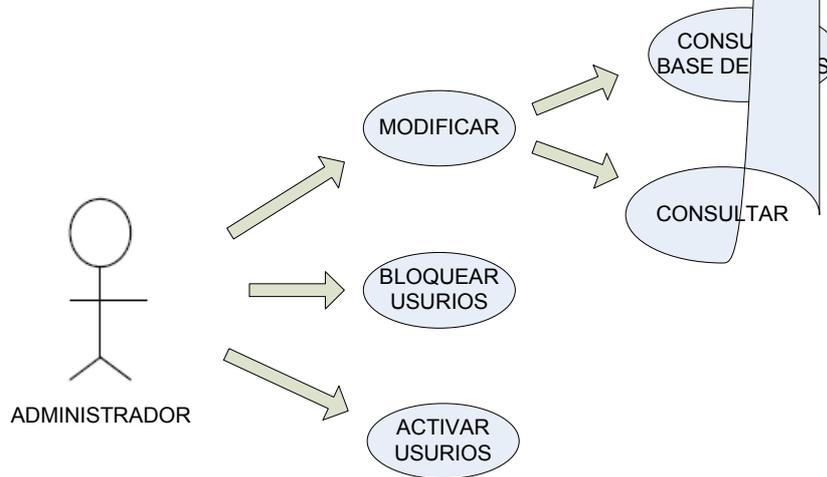


Figura 3. Casos de Uso Administrador y Cliente

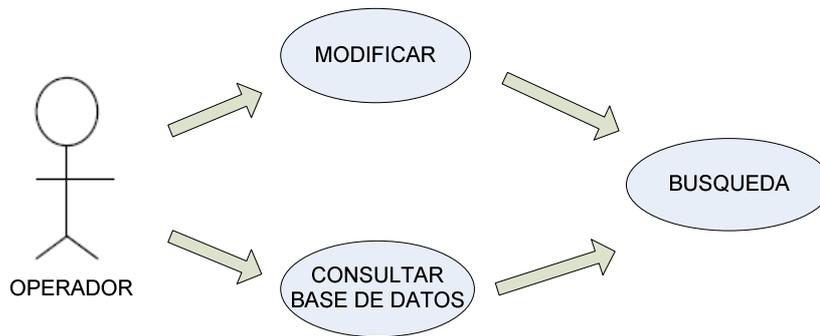


Figura 4. Caso de Uso Operador

	<p>Administrador</p> <p>Operador</p>
Nombre:	Registro de Proveedores
Autor:	Oscar Jerez
Descripción:	Permite el registro de información de un proveedor.
Actores:	Administrador, Operador
Precondiciones:	El usuario debe haberse logeado en el sistema.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El actor pulsa sobre el menú principal Procesos → Proveedores 2. El sistema muestra el formulario de registro con la siguiente estructura:

<ul style="list-style-type: none"> • Tipo de Identificación • Identificación. • Nombre • Teléfono Fijo • Dirección • Móvil <p>3. El actor diligencia los campos solicitados y selecciona <i>Ingresar</i>.</p> <p>4. El sistema visualiza mensaje de operación exitosa.</p>
<p>Flujo Alternativo:</p> <p>4. El sistema comprueba la validez de los datos, si los datos no son correctos, se avisa al actor de ello permitiéndole que los corrija</p>
<p>Poscondiciones:</p> <p>la información ha sido almacenada en el sistema.</p>

	<pre> graph LR Admin[Administrador] --> UC((Registro de Clientes)) Operador[Operador] --> UC </pre>
Nombre:	Registro de Clientes
Autor:	Oscar Jerez
Descripción:	Permite el registro de información de un cliente.
Actores:	Administrador, Operador

<p>Precondiciones:</p> <p>El usuario debe haberse logeado en el sistema.</p>
<p>Flujo Normal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El actor pulsa sobre el menú principal Procesos → Clientes 2. El sistema muestra el formulario de registro con la siguiente estructura: <ul style="list-style-type: none"> • Tipo de Identificación • Identificación. • Nombre • Teléfono • Dirección • Móvil 3. El actor diligencia los campos solicitados y selecciona <i>Ingresar</i>. 4. El sistema visualiza mensaje de operación exitosa.
<p>Flujo Alternativo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. El sistema comprueba la validez de los datos, si los datos no son correctos, se avisa al actor de ello permitiéndole que los corrija
<p>Poscondiciones:</p> <p>la información ha sido almacenada en el sistema.</p>

	<pre> graph LR Admin[Administrador] --> UC((Registro de Usuarios)) </pre>
Nombre:	Registro de Usuarios
Autor:	Oscar Jerez
Descripción:	Permite el registro de información de un usuario.
Actores:	

Administrador
Precondiciones: El usuario debe haberse logeado en el sistema.
Flujo Normal: 1. El actor pulsa sobre el menú principal Procesos → Usuarios 2. El sistema muestra el formulario de registro de información. 3. El actor diligencia los campos solicitados y selecciona <i>Ingresar</i> . 4. El sistema visualiza mensaje de operación exitosa.
Flujo Alternativo: 6. El sistema comprueba la validez de los datos, si los datos no son correctos, se avisa al actor de ello permitiéndole que los corrija
Poscondiciones: la información ha sido almacenada en el sistema.

	<pre> graph LR Admin[Administrador] --> RegU([Registro de Usuarios]) Admin --> RegTU([Registro de tipo usuario]) </pre>
Nombre:	Registro de tipo de Usuario
Autor:	Oscar Jerez
Descripción:	Permite el registro de un nuevo tipo de usuario.
Actores:	Administrador
Precondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> - El usuario debe haberse logeado en el sistema. - El usuario debe ingresar a la opción de usuarios.
Flujo Normal:	

<ol style="list-style-type: none"> 1. El actor pulsa sobre el menú principal Procesos → Usuarios → Tipo usuarios 2. El sistema muestra un campo para ingresar el nuevo tipo de usuario. 3. El actor digita el nuevo tipo de usuario y selecciona <i>Ingresar</i>. 4. El sistema visualiza mensaje de operación exitosa.
<p>Flujo Alternativo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. El sistema comprueba la validez de los datos, si los datos no son correctos, se avisa al actor de ello permitiéndole que los corrija
<p>Poscondiciones:</p> <p>la información ha sido almacenada en el sistema.</p>

	<pre> graph LR Admin[Administrador] --> U[Registro de Usuarios] Admin --> C[Registro de clientes] Admin --> P[Registro de proveedores] U --> TD[Registro de tipo documento] C --> TD P --> TD </pre> <p style="text-align: center;">Administrador</p>
Nombre:	Registro de tipo de Documento
Autor:	Oscar Jerez
Descripción: Permite el registro de un nuevo tipo de documento.	
Actores: Administrador	
Precondiciones: <ul style="list-style-type: none"> - El usuario debe haberse logeado en el sistema. - El usuario debe ingresar a la opción de usuarios, proveedores o clientes. 	
Flujo Normal:	

<ol style="list-style-type: none"> 5. El actor pulsa sobre el menú principal Procesos → Usuarios, Clientes o Proveedores → Ingresar Tipo Documento. 6. El sistema muestra un campo para ingresar el nuevo tipo de Documento 7. El actor digita el nuevo tipo de documento y selecciona <i>Ingresar</i>. 8. El sistema visualiza mensaje de operación exitosa.
<p>Flujo Alternativo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. El sistema comprueba la validez de los datos, si los datos no son correctos, se avisa al actor de ello permitiéndole que los corrija
<p>Poscondiciones:</p> <p>la información ha sido almacenada en el sistema.</p>

	<pre> graph LR Admin[Administrador] --> UC((Registro de Pedidos)) Operador[Operador] --> UC </pre>
Nombre:	Registro de Pedidos
Autor:	Oscar Jerez
Descripción:	Permite el registro de un pedido.
Actores:	Administrador, Operador
Precondiciones:	El usuario debe haberse logeado en el sistema.

Flujo Normal:

5. El actor pulsa sobre el menú principal Procesos → Pedidos
6. El sistema muestra el formulario de registro con la siguiente estructura:
 - Cliente (Lista de selección)
 - Tipo de pedido (Lista de selección)
 - Solicitado por
 - Estado del pedido (Lista de selección)
 - Fecha de entrega
 - Observaciones
7. El actor diligencia los campos solicitados y selecciona *Ingresar*.
8. El sistema visualiza mensaje de operación exitosa.

Flujo Alternativo:

9. El sistema comprueba la validez de los datos, si los datos no son correctos, se avisa al actor de ello permitiéndole que los corrija

Poscondiciones:

la información ha sido almacenada en el sistema.

	<pre>graph LR; Admin[Administrador] --> UC1(Registro de Pedidos); Admin --> UC2(Registro de tipo pedido); Operador[Operador] --> UC1; Operador --> UC2;</pre>
Nombre:	Registro de tipo de Pedido
Autor:	Oscar Jerez
Descripción: Permite el registro de un nuevo tipo de pedido.	
Actores: Administrador, Operador	
Precondiciones:	

<ul style="list-style-type: none"> - El usuario debe haberse logeado en el sistema. - El usuario debe ingresar a la opción de pedidos.
<p>Flujo Normal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. El actor pulsa sobre el menú principal Procesos → Pedidos → Tipo Pedido 10. El sistema muestra un campo para ingresar el nuevo tipo de Pedido. 11. El actor digita el nuevo tipo de Pedido y selecciona <i>Ingresar</i>. 12. El sistema visualiza mensaje de operación exitosa.
<p>Flujo Alternativo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. El sistema comprueba la validez de los datos, si los datos no son correctos, se avisa al actor de ello permitiéndole que los corrija
<p>Poscondiciones:</p> <p>la información ha sido almacenada en el sistema.</p>

	<pre> graph LR Admin[Administrador] --> RP([Registro de Pedidos]) Admin --> REPE([Registro de Estado de Pedido]) Operador[Operador] --> RP Operador --> REPE </pre>
Nombre:	Registro de Estado de un Pedido
Autor:	Oscar Jerez
Descripción:	Permite el registro de un nuevo estado de un pedido.
Actores:	Administrador, Operador
Precondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> - El usuario debe haberse logeado en el sistema. - El usuario debe ingresar a la opción de pedidos.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 13. El actor pulsa sobre el menú principal Procesos → Pedidos → Estado

<p>14. El sistema muestra un campo para ingresar el nuevo Estado de pedido.</p> <p>15. El actor digita el nuevo estado y selecciona <i>Ingresar</i>.</p> <p>16. El sistema visualiza mensaje de operación exitosa.</p>
<p>Flujo Alternativo:</p> <p>11. El sistema comprueba la validez de los datos, si los datos no son correctos, se avisa al actor de ello permitiéndole que los corrija</p>
<p>Poscondiciones:</p> <p>la información ha sido almacenada en el sistema.</p>

Nombre:	Ingreso de Item de materia prima
Autor:	Oscar Jerez
<p>Descripción:</p> <p>Permite el registro de un nuevo item de materia prima.</p>	
<p>Actores:</p> <p>Administrador, Operador</p>	
<p>Precondiciones:</p> <p>El usuario debe haberse logeado en el sistema.</p>	
<p>Flujo Normal:</p> <p>9. El actor pulsa sobre el menú principal Materia Prima → Nuevo Item materia prima</p>	

<p>10. El sistema muestra el formulario de registro con la siguiente estructura:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Referencia. • Nombre • Descripción. • Tipo de medida (Lista de selección) <p>11. El actor diligencia los campos solicitados y selecciona <i>Ingresar</i>.</p> <p>12. El sistema visualiza mensaje de operación exitosa.</p>
<p>Flujo Alternativo:</p> <p>12. El sistema comprueba la validez de los datos, si los datos no son correctos, se avisa al actor de ello permitiéndole que los corrija</p>
<p>Poscondiciones:</p> <p>la información ha sido almacenada en el sistema.</p>

	<pre> graph LR Admin[Administrador] --> UC1((Ingreso de Item de Materia Prima)) Operador[Operador] --> UC1 UC1 --> UC2((Ingreso materia prima al inventario)) </pre>
Nombre:	Ingreso de materia prima al inventario
Autor:	Oscar Jerez
<p>Descripción:</p> <p>Permite el registro de un nuevo de materia prima al inventario</p>	
<p>Actores:</p> <p>Administrador, Operador</p>	

<p>Precondiciones:</p> <p>El usuario debe haberse logeado en el sistema.</p>
<p>Flujo Normal:</p> <p>13. El actor pulsa sobre el menú principal Materia Prima → Ingreso materiaP</p> <p>14. El sistema muestra el formulario de registro con la siguiente estructura:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre • Descripción. • Cantidad <p>15. El actor diligencia los campos solicitados y selecciona <i>Ingresar</i>.</p> <p>16. El sistema visualiza mensaje de operación exitosa.</p>
<p>Flujo Alternativo:</p> <p>13. El sistema comprueba la validez de los datos, si los datos no son correctos, se avisa al actor de ello permitiéndole que los corrija</p>
<p>Poscondiciones:</p> <p>la información ha sido almacenada en el sistema.</p>

	<pre> graph LR Admin[Administrador] --> UC((Ingreso de Item de Materia Prima)) Operador[Operador] --> UC </pre>
Nombre:	Histórico de movimientos de materia prima
Autor:	Oscar Jerez

<p>Descripción:</p> <p>Permite la consulta de las entradas y salidas de la materia prima.</p>
<p>Actores:</p> <p>Administrador, Operador</p>
<p>Precondiciones:</p> <p>El usuario debe haberse logeado en el sistema.</p>
<p>Flujo Normal:</p> <p>17. El actor pulsa sobre el menú principal Materia Prima → Búsqueda de materia prima</p> <p>18. El sistema muestra el filtro de búsqueda por:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Referencia. • Nombre <p>19. El actor diligencia los campos solicitados y selecciona <i>Buscar</i>.</p> <p>20. El sistema la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingreso al sistema • Cantidad en inventario • Entradas de materia prima • Salida materia prima
<p>Flujo Alternativo:</p> <p>14. El sistema comprueba la validez de los datos, si los datos no son correctos, se avisa al actor de ello permitiéndole que los corrija</p>
<p>Poscondiciones:</p> <p>la información ha sido almacenada en el sistema.</p>

2.4.2 Figura de Procesos

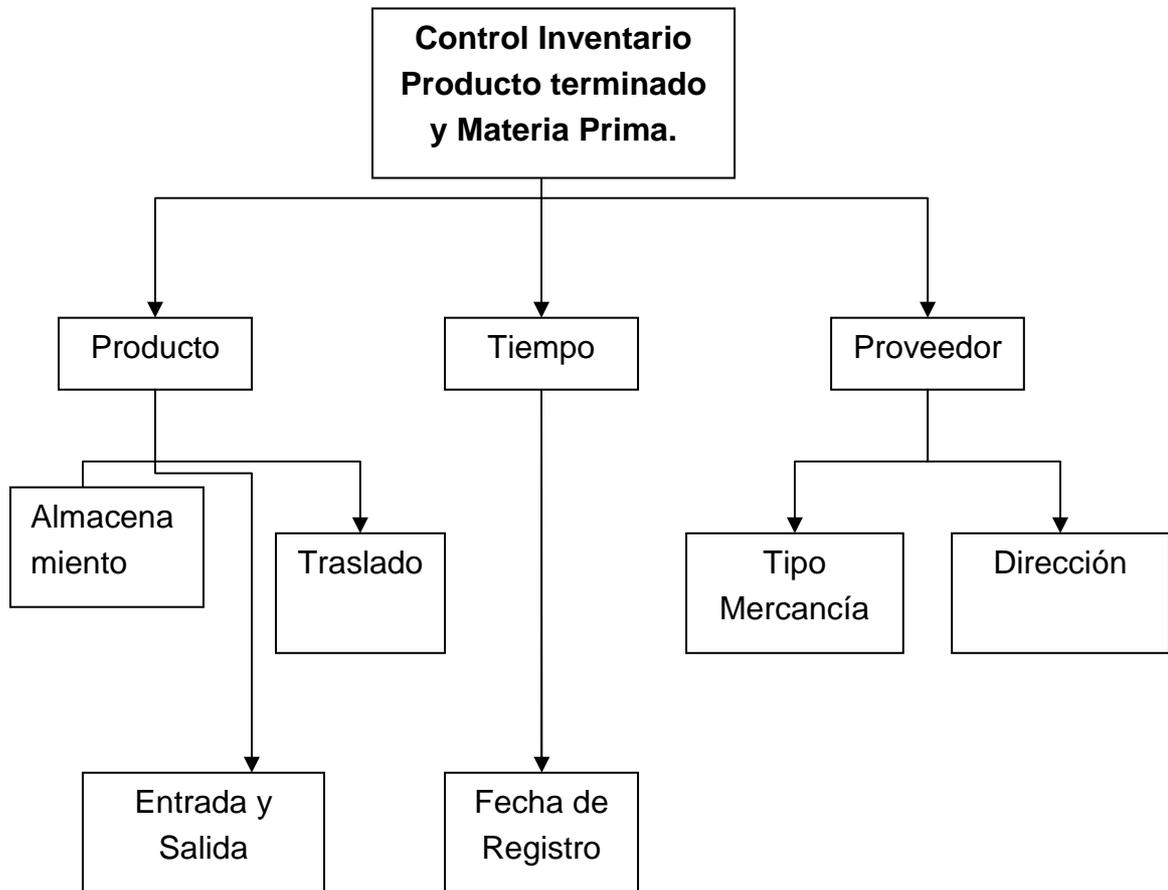


Figura 5. Estructura del proceso

2.5 DISEÑO DEL SISTEMA PROPUESTO

La siguiente es la propuesta del diseño del sistema, por la cual se dará a conocer al usuario la distribución de cada campo en la pantalla, este diseño es realizado en la fase de elaboración del sistema.

- Ventana de Inicio.

Logo y Fecha y hora actual

Usuario

Contraseña

Este diagrama muestra la estructura de la ventana de inicio. Está organizada en tres secciones horizontales. La sección superior contiene el texto 'Logo y Fecha y hora actual'. La sección central contiene un recuadro que alberga dos campos de entrada de texto, uno etiquetado como 'Usuario' y otro como 'Contraseña'. La sección inferior es un espacio vacío.

Figura 6. Ventana de Inicio

El sistema contará con una ventana de inicio en donde el usuario podrá acceder a este mediante la autenticación correcta de su nombre de usuario y contraseña. En esta ventana se podrá visualizar el logo de la empresa y del sistema y también la fecha y hora actual.

- Ventana de Ingreso de Proveedores

Logo y Fecha y hora actual

Tipo Identificación

Identificación

Nombres

Telefono Fijo

Direccion

Movil

Este diagrama muestra la estructura de la ventana de ingreso de proveedores. Está organizada en tres secciones horizontales. La sección superior contiene el texto 'Logo y Fecha y hora actual'. La sección central contiene un recuadro que alberga seis campos de entrada de texto, cada uno con una etiqueta: 'Tipo Identificación', 'Identificación', 'Nombres', 'Telefono Fijo', 'Direccion' y 'Movil'. La sección inferior es un espacio vacío.

Figura 7. Ventana de Ingreso de proveedores

La siguiente es la ventana por la cual se realizara el ingreso de la información de todos los proveedores con los cuales la empresa trabaje, se almacenara la información básica y de contacto de la empresa proveedora.

- Ventana de Ingreso de Clientes

Logo y Fecha y hora actual	
Tipo Identificación	<input type="text"/>
Identificación	<input type="text"/>
Nombres	<input type="text"/>
Teléfono Fijo	<input type="text"/>
Dirección	<input type="text"/>
Representante	<input type="text"/>
Móvil	<input type="text"/>

Figura 8. Ventana Ingreso Clientes

Mediante esta pantalla el usuario podrá realizar el registro en la base de datos de de la información de todos los clientes de la empresa.

- Ventana de Registro de Pedidos

Logo y Fecha y hora actual	
Cliente	<input type="text"/>
Tipo Pedido	<input type="text"/>
Solicitado por	<input type="text"/>
Estado Pedido	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
Fecha Entrega	<input type="text"/>
Observaciones	<input type="text"/>

Figura 9. Ventana de Registro de Pedidos

En esta ventana el usuario tendrá la opción de registrar los pedidos solicitados por sus clientes, con su fecha de entrega y observaciones respectivas.

- Ventana de Ingreso de Materia Prima

Logo y Fecha y hora actual	
Nombre	<input type="text"/>
Descripción	<input type="text"/>
Tipo de Medida	<input type="text"/>
Cantidad	<input type="text"/>

Figura 10. Ventana de Ingreso de Materia Prima

Ventana por la cual se realizara el registro de la información de la materia prima ingresada a la empresa.

2.6 DESARROLLO

2.6.1 Especificaciones Técnicas

LOGISTEC funciona sobre una arquitectura CLIENTE-SERVIDOR, los terminales se conectan al sistema gestor de bases de datos relacionales del tipo SQL (MySQL).

2.6.1.1 Especificaciones de Software

- Como estaciones de trabajo: Windows (98, Me, XP professional, 2000 y 2003)
- En Servidores: Windows XP professional.
- Instalación de Motor de base de datos MySQL versión 4.0 en adelante.
- Navegador Internet Explorer (Recomendado).

2.6.1.2 Especificaciones del Hardware

Los requerimientos mínimos del sistema son:

- 128 Mb. De RAM ó mayor, en caso de servidor se recomienda tener 512 Mb. De RAM ó superior
- Monitor con resolución de 800 x 600 a (color 16 bits ó mayor)
- Espacio en disco duro 20 Ghz. para instalación.
- Procesador 64 MHz o superior para estación de trabajo, para servidores se recomienda Superior a 1000 MHz.

2.6.1.3 Estructura del Programa

Como estructura del programa se selecciono la programación orientada a objetos (POO), debido a la potencia de la herencia y la reutilización de código. Para el lenguaje de programación se eligió el lenguaje ASP, debido a que es muy usado por programadores para construir sitios Web dinámicos, aplicaciones Web y servicios XML.

Este modelo de programación está basado en la filosofía de aprovechar la potencia del servidor para generar páginas Web dinámicas. El servidor será el encargado de ejecutar el código ASP ante la petición del cliente. Una vez

ejecutado, devolverá el resultado como HTML para que el cliente pueda visualizarlo como una página Web estática.

La primera ventaja que se observa en ésta forma de trabajar reside en el hecho de que el cliente no sabrá si lo que recibe proviene de un archivo estático (HTML) o ha sido generado a través de un lenguaje de programación. Esto le permitirá poder utilizar cualquier tipo de explorador, sin miedo a que soporte o no cierta tecnología.

Otra ventaja es que el código que es generado, no podrá ser visto, y con esto copiado por los usuarios de nuestras páginas.

2.6.1.4 Estructura del Código Fuente.

La estructura del código fuente esta creada en el lenguaje de programación ASP. Los archivos ASP son archivos de texto normales, no es necesario ningún editor especial para crearlos, puede usarse cualquier editor que genere código ASCII.

Un archivo ASP puede contener texto, código HTML, código ASP o cualquier combinación de estos. Si no contiene código ASP se comporta como un archivo HTML normal.

2.7 PRUEBAS DEL SISTEMA

En la cadena de valor del desarrollo de un software específico, el proceso de prueba es clave a la hora de detectar errores o fallas. Conceptos como estabilidad, escalabilidad, eficiencia y seguridad se relacionan a la calidad de un producto bien desarrollado. Las aplicaciones de software han crecido en complejidad y tamaño, y por consiguiente también en costos. Hoy en día es crucial verificar y evaluar la calidad de lo construido de modo de minimizar el costo de su reparación. Mientras antes se detecte una falla, más barato es su corrección.

El proceso de prueba es un proceso técnico especializado de investigación que requiere de profesionales altamente capacitados en lenguajes de desarrollo, métodos y técnicas de testeo y herramientas especializadas.

2.7.1 Pruebas de Validación

El software totalmente ensamblado se prueba como un todo para comprobar si cumple los requisitos funcionales y de rendimiento, facilidad de mantenimiento y recuperación de errores.

2.7.2 Pruebas de Aceptación

El usuario comprueba en su propio entorno de explotación si acepta el software como está o precisa ser necesario aplicar nuevas optimizaciones y soluciones de fallas.

En las pruebas funcionales del software todo se ejecutaba según lo requerido.

Las pruebas de rendimiento, tanto el uso CPU, uso memoria, ping a distancias y otros variables son aceptables para una ejecución fluida y de excelente percepción para el usuario final.

Las pruebas de capacidad, alcance y autonomía están determinadas mayoritariamente por el hardware presente en la ejecución y según las pruebas realizadas cumple con los requerimientos establecidos.

Estas pruebas se realizaron en el servidor dispuesto para esta aplicación para que así los tiempos de respuesta sean los reales.

2.7.3 Pruebas de carga y Rendimiento

Tiene por principal objetivo probar el funcionamiento del software bajo condiciones extremas. Estudia la especificación del software, las funciones que debe realizar, las entradas y las salidas analizando los Valores Límite (AVL).

2.7.4 Pruebas de Código

Pruebas de Caja Negra:

Se probaba específicamente las entradas que recibe y las salidas o respuestas que produce, sin tener en cuenta su funcionamiento interno. En otras palabras, nos interesará su forma de interactuar con el medio que le rodea (en ocasiones, otros elementos que también podrían ser cajas negras) entendiéndolo qué es lo que hace, pero sin dar importancia a cómo lo hace. Por tanto, de una caja negra deben estar muy bien definidas sus entradas y salidas, es decir, su interfaz; en cambio, no se precisa definir ni conocer los detalles internos de su funcionamiento.

Las pruebas ejecutadas en esta aplicación, se basaron en pruebas de funcionalidad del sistema, se proba cada caso de uso, verificando las especificaciones de los módulos y su interfaz.

Mediante las pruebas de caja negra se logró detectar inconsistencias que lograron ser solucionadas como:

- Funcionamiento incorrecto o incompleto.
- Errores interface.
- Errores accesos estructuras de datos externas.
- Problemas de rendimiento.
- Errores de inicio y terminación.

Revisión de Código:

Se realizó una revisión técnica en donde a partir de pruebas al ejecutable se revisa el código fuente.

2.8 GLOSARIO

ASP

Acrónimo en inglés de Active Server Pages. Páginas de Servidor Activo. Son un tipo de HTML que además de contener los códigos y etiquetas tradicionales, cuenta con programas (o scripts) que se ejecutan en un servidor Microsoft Internet Information Server antes de que se desplieguen en la pantalla del usuario. Por lo general este tipo de programas realizan consultas a bases de datos, siendo los resultados de éstas los que el usuario final obtiene. La extensión de estos archivos es ".asp."

MySQL

MySQL es un sistema de gestión de bases de datos (SGBD) multiusuario, multiplataforma y de código abierto.

Microsoft Internet Information Services

Servicios de Información de Internet de Microsoft. IIS es un conjunto de servicios basados en Internet, para máquinas con Windows. Originalmente se proporcionaba como opcional en Windows NT, pero posteriormente fue integrado a Windows 2000 y Windows Server 2003. Incluye servidores para FTP, SMTP, NNTP y HTTP/HTTPS. Compite con Apache en el área de servidores Web.

Interfaz (Interface)

Zona de contacto o conexión entre dos componentes de "hardware"; entre dos aplicaciones; o entre un usuario y una aplicación. Apariencia externa de una aplicación informática.

Interfaz Gráfica de Usuario

En inglés Graphic User Interface, corto como GUI. Componente de una aplicación informática que el usuario visualiza y a través de la cual opera con ella. Está formada por ventanas, botones, menús e iconos, entre otros elementos. Ejemplo, Windows y X Windows.

Internet

Una red mundial, de redes de computadoras. Es una interconexión de redes grandes y chicas alrededor del mundo. El Internet empezó en 1962 como una

red para los militares llamada ARPANet, para que en sus comunicaciones no existan “puntos de falla”. Con el tiempo fue creciendo hasta convertirse en lo que es hoy en día, una herramienta de comunicación con decenas de miles de redes de computadoras unidas por el protocolo TCP/IP. Sobre esta red se pueden utilizar múltiples servicios como por ejemplo emails, WWW, etc. que usen TCP/IP.

Hardware

Maquinaria. Componentes físicos de una computadora o de una red (a diferencia de los programas o elementos lógicos que los hacen funcionar).

Software

Se refiere a programas en general, aplicaciones, juegos, sistemas operativos, utilitarios, antivirus, etc. Lo que se pueda ejecutar en la computadora.

2.9 CONCLUSIONES

- Se logro obtener una herramienta que facilita el control de inventarios y mejora la productividad de la empresa.
- Se desarrollo una aplicación que permite administrar todo lo relacionado con proveedores, inventarios de materia prima y producto terminado y clientes.
- Se obtuvo un sistema que permite el ingreso de información de Proveedores, Clientes y Pedidos Solicitados con el fin de llevar un control de dicha información.
- A través de este sistema se le brinda la posibilidad a la empresa de de llevar un control de la entrada y salida de materia prima, producto terminado y entrega de pedidos.

2.10 SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES

Se sugiere utilizar la aplicación por medio del navegador Internet Explorer 4 o superior. Debido a que al momento de la instalación de este navegador se instala una serie de bibliotecas indispensables para el uso de IIS 4.0.

También se recomienda no utilizar como sistema operativo *Vista*, se sugiere que el sistema operativo instalado en el servidor sea Windows XP Professional.

2.11 BIBLIOGRAFIA

- **Libro general sobre Ingeniería del Software:**
Ingeniería del Software. Un enfoque práctico.
Roger S. Pressman. Editorial MacGraw-Hill, 2001. 5ª Edición.
- **Libro sobre UML y proceso unificado de desarrollo de software:**
El Proceso Unificado de Desarrollo de Software
Jacobson, Booch, Rumbaugh. Editorial Addison Wesley, 1999
- **Libro sobre Orientación a Objetos:**
Construcción de Software Orientado a Objetos.
Bertrand Meyer. Prentice-Hall. 1998.
- <http://es.wikipedia.org>
- www.monografias.com

2.12 MANUAL DE USUARIO

“LOGISTEC”

APLICACIÓN PARA SISTEMA DE INFORMACION Y CONTROL PRODUCCION E INVENTARIOS

El objetivo para la elaboración de este manual es brindar a los usuarios del Sistema de información y control de producción e inventarios “LOGISTEC” una ayuda útil y didáctica, del proceso que deben seguir para realizar en forma ágil y eficaz los procesos manejados en el sistema: Ingreso de Proveedores, Clientes, Materia Prima, Creación de Usuarios, Pedidos y Descargue de Mercancía.

Autenticación en el sistema

Para el ingreso al sistema se debe acceder mediante la página de inicio, en donde el usuario debe diligenciar los campos solicitados por el sistema:

Usuario y Contraseña.

Modulos Ver 1.0

Ingresar Modulo No hay usuario Activo Lunes, 14 de Julio de 2008 Hora Actual 7:09pm

Menu Principal Administrativo Materia Prima Consultas

Autenticación

Usuario oscajers

Contraseña

Registrar

Proyecto de Grado Sistematización Modulos y Vitrinas

Todo los derechos reservados 2008

Una vez adentro en el sistema, podremos encontrar un menú principal por el cual el usuario podrá tener acceso a cada opción que contiene el sistema. al dar un clic en alguno de los campos este se desplegara verticalmente en donde se encontrarán los diferentes tipos de procesos a realizar

Ingreso de Datos de Clientes

Mediante la siguiente pantalla el usuario podrá realizar el ingreso de la información correspondiente a cada cliente. Se debe diligenciar los campos solicitados y oprimir el botón de Ingresar para realizar el cargue de la información e la base de datos.

The screenshot shows a web application interface for adding new clients. At the top, there is a navigation bar with buttons for 'Inicio', 'Inventario', 'Producto', 'Procesos', and 'Administrativo'. The main content area is titled 'Nuevos Clientes' and contains several input fields: 'Tipo Identificación' (a dropdown menu set to 'CEDULA'), 'Identificación', 'Nombre (razon social)', 'Telefono Fijo', 'Dirección', 'Representante', and 'Movil'. A link 'Ingresar Tipo Documento' is located next to the dropdown. Below the fields is an 'Ingresar' button. The footer of the page includes the text 'Proyecto de Grado Sistematización Modulos y Vitrinas' and 'Todo los derechos reservados 2008'.

El sistema cuenta con la opción de ingresar un nuevo tipo de documento, solo hay que dar clic en el hipervínculo de Ingresar Tipo Documento e inmediatamente el sistema mostrara una pantalla en donde podrá realizar tal proceso.

The screenshot shows a web application interface for adding a new document type. At the top, there is a navigation bar with buttons for 'Inicio', 'Inventario', 'Producto', 'Procesos', and 'Administrativo'. The main content area is titled 'Tipo Documentación' and contains a single input field labeled 'Tipo Documento'. Below the field is an 'Ingresar' button. The footer of the page includes the text 'Proyecto de Grado Sistematización Modulos y Vitrinas' and 'Todo los derechos reservados 2008'.

El sistema cuenta también con la opción de de listar todos los clientes registrados actualmente en la base de datos. En esta lista podremos consultar datos como Id del cliente, Tipo de Identificación, Número de identificación, Nombre, Teléfono, Dirección y Móvil.

Modulos Ver 1.0

Ingresar Modulo No hay usuario Activo Lunes, 14 de Julio de 2008 Hora Actual 7:14pm

[Menu Principal](#) [Administrativo](#) [Materia Prima](#) [Consultas](#)

Listado de Clientes						
Id Cliente	Tipo Identificación	Identificación	Nombre	Telefono	Direccion	Movil
1	NIT	890987654	MOVISTAR	7865432	La misma	
2	NIT	-346537839	LG	2345678	LA CALL94 # 98-74	3138986758
3	NIT	876543456	ADIDAS	678906554	Calle 44 sur # 18 90	23456789
4	NIT	546378920	COMCEL	234567	cr 87	3456787854
5	NIT	123456789	LG1	12345678901	calle 34 sur # 12 -301	321456780981
6	NIT	800134848	LG1	8001348481	calle 47 A #23 - 261	31278975451
7	NIT	34567890	SONY	3456789	cll 29 a n 34 56	3217845657
8	CEDULA	79714950	FDSF	2343432	43324	432432
9	NIT	65432	XDFGHJKL	23456789	call 76 # 5 - 13	987654
10	NIT	86041952	SIMIENS	2345678	calle 34 sur # 12 -30	31245433567
11	NIT	889859841	PEDRO PEREZ SA1	889859841	ojo[o]o[o]o[o]	884758341
12	NIT	566789461	KOKORICO	566789461	lamisma	456786781
13	CEDULA	1234567	JOSE BARRIOS	4332222	gfgegcgcg	5432
14	CEDULA	19419513	AAAAAAAAAAAA	66666666	calle 100	3127897545

Proyecto de Grado Sistematización Modulos y Vitrinas
Todo los derechos reservados 2008

Registro de Datos de Proveedores

Mediante la siguiente pantalla el usuario podrá realizar el ingreso de la información correspondiente a cada proveedor. Se debe diligenciar los campos solicitados y oprimir el botón de Ingresar para realizar el cargue de la información e la base de datos.

Modulos Ver 1.0

Salir OSCAR JULIAN JEREZ SOLANO Lunes, 7 de Julio de 2008 Hora Actual 11:59am

[Inicio](#) [Inventario](#) [Inventario](#) [Producto](#) [Procesos](#) [Administrativo](#)

Nuevos Proveedores

Tipo Identificación: [Ingresar Tipo Documento](#)

Identificación:

Nombre (razon social):

Telefono Fijo:

Dirección:

Movil:

Proyecto de Grado Sistematización Modulos y Vitrinas
Todo los derechos reservados 2008

En el ingreso de proveedores también contamos con la opción de ingresar un nuevo tipo de documento así como acabamos de ver con el ingreso de clientes, solo hay que hacer clic en el hipervínculo de *Ingresar Tipo Documento*, e inmediatamente saldrá una pantalla en donde podremos realizar el registro.

Registro de Materia Prima

Mediante la siguiente pantalla el usuario podrá realizar el ingreso de la información de la materia prima que maneja la empresa. Se debe diligenciar los campos solicitados y oprimir el botón de Ingresar para realizar el cargue de la información e la base de datos.

The screenshot shows a web application interface for 'Modulos Ver 1.0'. At the top, there is a navigation bar with 'Ingresar Modulo' and a status bar indicating 'No hay usuario Activo' and the date 'Lunes, 14 de Julio de 2008 Hora Actual 7:04pm'. Below this is a menu with 'Menu Principal', 'Administrativo', 'Materia Prima', and 'Consultas'. The main content area is titled 'Ingreso de Item Materia Prima' and contains several input fields: 'Ref' (text), 'Nombre' (text), 'Descripción' (text area), and 'Tipo Medida' (dropdown menu). The dropdown menu is open, showing options: 'ROLLO', 'CMS', 'UNIDADES', and 'CMT3'. There is also a link 'Ingresar Medida' and a button 'Ingresar'. At the bottom, there is a footer with the text 'Proyecto de Grado Sistematización Modulos y Vitrinas' and 'Todo los derechos reservados 2008'.

El sistema también cuenta con otro hipervínculo en donde se podrá realizar el ingreso de otro nuevo tipo de medida, solo hay que hacer clic en el hipervínculo de *Ingresar Medida*, e inmediatamente el sistema mostrara una pantalla en donde podrá realizar tal proceso.

Modulos Ver 1.0

Ingresar Modulo No hay usuario Activo Lunes, 14 de Julio de 2008 Hora Actual 7:05pm

Menu Principal Administrativo Materia Prima Consultas

Unidad de Medida para Materia Prima

Unidad Medida

Descripción

Ingresar

Proyecto de Grado Sistematización Modulos y Vitrinas

Todo los derechos reservados 2008

Una vez ingresado el ítem de la materia prima, se procede a realizar la entrada de la cantidad ingresar.

Modulos Ver 1.0

Ingresar Modulo No hay usuario Activo Lunes, 14 de Julio de 2008 Hora Actual 7:05pm

Menu Principal Administrativo Materia Prima Consultas

Ingreso de Materia Prima al Inventario

Nombre Escoga la materia prima

Descripción

Cantidad

Ingresar

Proyecto de Grado Sistematización Modulos y Vitrinas

Todo los derechos reservados 2008

Ingreso de Pedido

Mediante la siguiente pantalla el usuario podrá realizar el ingreso de un nuevo pedido solicitado por algún cliente. Se debe diligenciar los campos solicitados y oprimir el botón de Ingresar para realizar el cargue de la información e la base de datos.

MODULOS Ver 1.0

[Salir](#) OSCAR JULIAN JEREZ SOLANO Lunes, 7 de Julio de 2008 Hora Actual 11:53am

[Inicio](#) [Inventario](#) [Inventario](#) [Producto](#) [Procesos](#) [Administrativo](#)

Nuevo Pedido

Cliente:

Tipo Pedido: [Tipo pedido](#)

Solicitado por:

Estado del pedido: [Estados](#)

Fecha Entrega dd/mm/aaaa

Observaciones:

[Ver Pedidos](#)

Proyecto de Grado Sistematización Modulos y Vitrinas

Todo los derechos reservados 2008

Al realizar el ingreso del pedido sistema cuenta con la opción de registrar un nuevo tipo de pedido, solo hay que hacer clic en el hipervínculo de *Tipo Pedido*, e inmediatamente el sistema mostrara una pantalla en donde podrá realizar tal proceso.

Modulos Ver 1.0

[Salir](#) OSCAR JULIAN JEREZ SOLANO Lunes, 7 de Julio de 2008 Hora Actual 11:52am

[Inicio](#) [Inventario](#) [Inventario](#) [Producto](#) [Procesos](#) [Administrativo](#)

Tipo Pedido

Tipo Pedido

Proyecto de Grado Sistematización Modulos y Vitrinas

Todo los derechos reservados 2008

También podremos realizar el ingreso de un nuevo estado, solo hay que hacer clic en el hipervínculo de *Estados*, e inmediatamente el sistema mostrara una pantalla en donde podrá realizar tal proceso.

2.13 MANUAL DEL PROGRAMADOR

Requerimientos para la instalación.

Para realizar la instalación de la aplicación el servidor debe contar con un servidor Internet Information Services , IIS.

IIS4.0 ahora está disponible en la Option Pack de Windows NT4.0, que puede conseguirse en la dirección www.microsoft.com/netserver/highlights/highlights.asp, la versión completa es de unos 87MB.

La instalación de IIS 4.0 prevé algunos requisitos tales como: la presencia del Service Pack 3 o superior y de Explorer 4 o superior.

La instalación de Explorer 4 o superior, instala una serie de bibliotecas indispensables para el uso de IIS 4.0.

Es indispensable tener como sistema operativo Windows XP professional, Vista y realizar la instalación de Motor de base de datos MySQL versión 4.0 en adelante.

Proceso de Instalación

- **Instalación de Internet Information Server (IIS).**
 - Seleccione Inicio > Configuración > Panel de control > Agregar o quitar programas o Inicio > Panel de control > Agregar o quitar programas.
 - Seleccione Agregar o quitar componentes de Windows.
 - Seleccione Internet Information Services (IIS) y haga clic en Siguiente.
 - Siga las instrucciones de instalación.

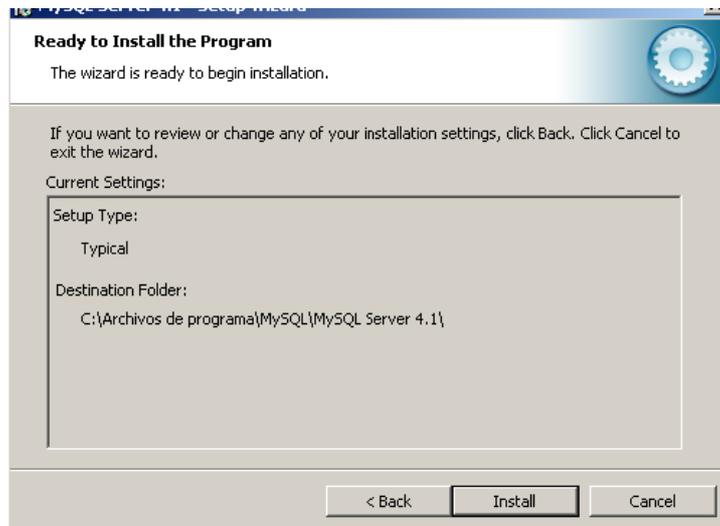
- **Instalación de motor de base de datos MySQL.**



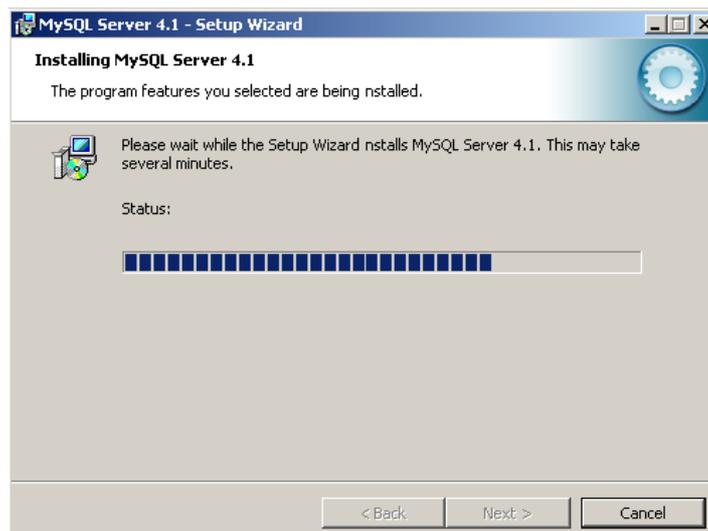
Pulsaremos en "Next" y marcaremos "Typical" que para lo que vamos a utilizar el motor nos va bien. Pulsamos "Next"



Se nos detalla el tipo de instalación a realizar junto con la carpeta de destino, pulsamos en "Install":



Comenzará la instalación de ficheros necesarios lo que puede tardar algo dependiendo de nuestra máquina:



A continuación, nos saldrá una ventana donde tenemos tres opciones :

- Crear una nueva cuenta gratis en MySQL.
- Si ya tenemos cuenta podemos introducir email de registro y contraseña.
- Saltar este pasó.

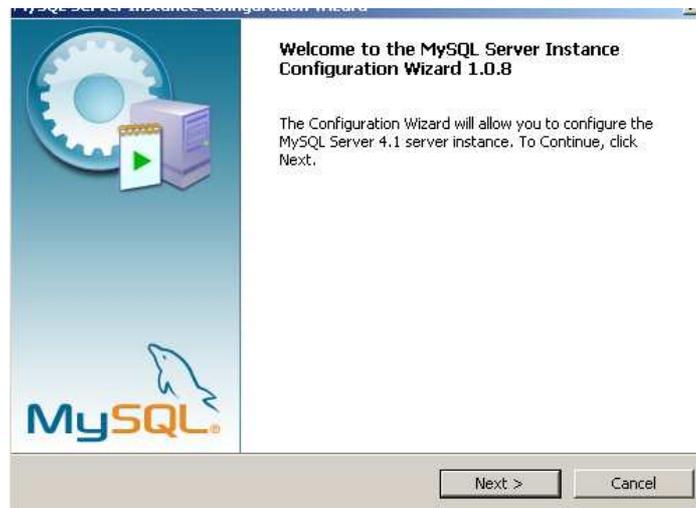
Si no tiene cuenta y no quiere crearse una nueva o no sabe lo que esta haciendo la recomendación es marcar la 3ª opción "Skip Sign-up" y pulse "Next"



Dejamos marcada la opción "Configure the MySQL Server now" y pulsaremos en "Finish":



Ahora, empezaremos a configurar el "MySQL Server Instance" a través de un asistente pulsando en "Next":



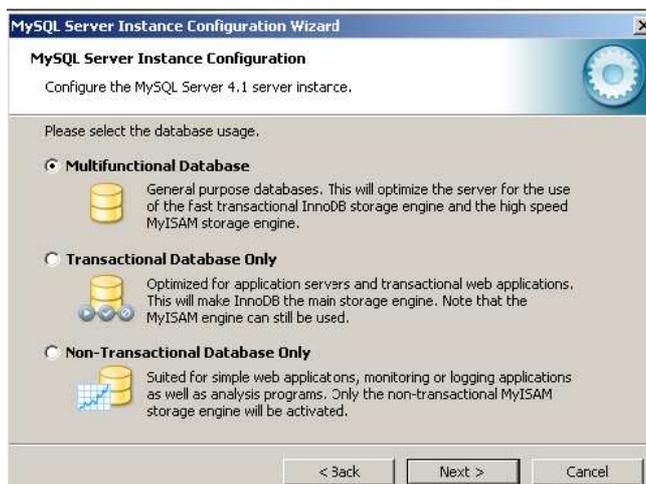
Marcamos la opción "Detailed Configuration" y pulsamos en "Next".



Dependiendo del uso que queramos dar al equipo donde se instala MySQL debemos de marcar una de las tres opciones siguiente, Para LOGISTEC será suficiente con marcar "Developer Machine" (consume el mínimo de memoria necesaria para su funcionamiento) :



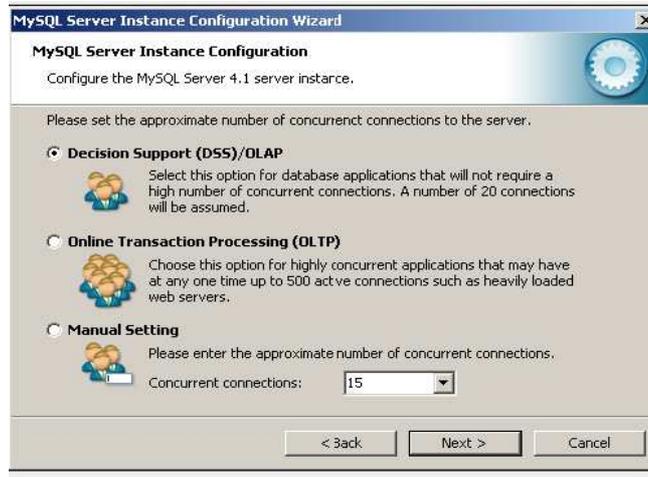
En esta nueva ventana marcamos "Multifunctional Database" :



Seleccionaremos la unidad y la carpeta donde queremos guardar los ficheros de datos (Tablespace) de la Base de Datos, por defecto lo dejaremos en C: como unidad de almacenamiento:



Selección de número de usuarios, Para LOGOSTEC la opción primera es muy válida.



Seleccionamos el juego de caracteres que queremos utilizar, por defecto está marcado "Latin1".



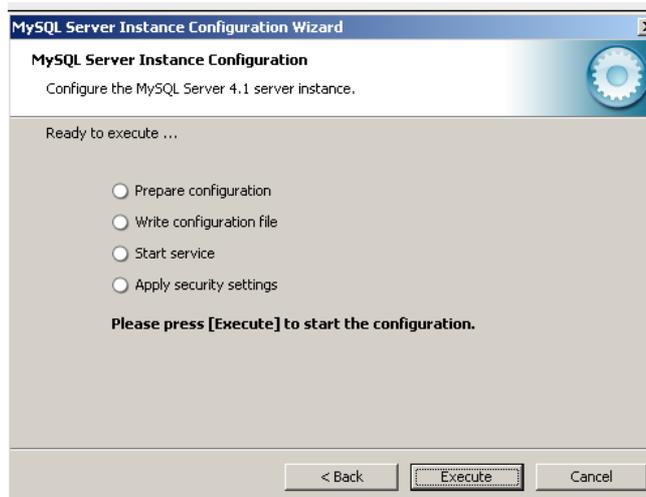
Este nuevo apartado especificamos las opciones de arranque de nuestro nuevo servidor MySQL. Debemos marcar la primera opción ("Install As Windows Service")



En esta opción introduciremos la contraseña del usuario administrador (root).



Por último pulsaremos en "Execute" para concluir la configuración de MySQL:



Si la instalación se ha ejecutado correctamente nos aparecerá la ventana siguiente por lo que pulsaremos "Finish" :



- **Instalación de Contexto.**

Para la instalación del contexto se debe crear un directorio raíz el servidor C:\inetpub\wwwroot.

Una vez creada el directorio se deberá ubicar el contexto en la carpeta wwwroot.