



Cálculo de consumos de materiales

Manual de Usuario

- Fecha Actualización: 31/12/2012 -

Query Informática, S.L.

INDICE DE CONTENIDO:

INDICE DE CONTENIDO:.....	2
INSTALACIÓN:.....	3
CÓMO FUNCIONA:.....	3
MOVERSE POR LA APLICACIÓN	3
TECLAS DE FUNCIÓN	4
CONSULTAS.....	5
LISTADOS.....	5
UTILIDADES	6
Calculadora	6
Calendario.....	6
Soporte Query.....	6
PARTES DE LA APLICACIÓN:	6
MANTENIMIENTOS PRINCIPALES.....	6
LISTADOS	17
BASE DE DATOS	17
OPCIONES	18
ENLAZABLE CON:	20
ACTUALIZACIONES:	20
INFORMACIÓN TÉCNICA:	21
COPYRIGHT:	21

INSTALACIÓN:

Para instalar el programa, introduzca el CD-ROM en la unidad de su ordenador. El programa de instalación se ejecutará automáticamente. Si no fuera así, ejecute el fichero "Setup.exe", dentro del CD-ROM.

A lo largo del proceso, se instalará automáticamente el motor de base de datos Firebird como cliente o servidor dependiendo del tipo de instalación. Si tuviera instalado una versión anterior de Firebird o Interbase, podría existir un conflicto, en cuyo caso la instalación avisaría de que no se ha podido instalar este componente.

Siga los pasos del instalador hasta que finalice la misma. Debe reiniciar el ordenador tras la instalación.

La primera vez que ejecute el programa desde un equipo CLIENTE, le pedirá los siguientes datos:

-Directorio de la base de datos, que por defecto será:

[\\servidor\c\query\Patron_IX\v.4\bd\](#)

-Directorio de Actualización:

[\\servidor\c\query\ Patron_IX \v.4\](#) (Este directorio será el de instalación del programa en el servidor)

NOTA: Estos son los directorios por defecto, siempre que su equipo servidor se llame "servidor" y ud. no haya cambiado la ruta de instalación del programa.

Es necesario que al menos la carpeta "QUERY" del equipo servidor esté compartida con todos los privilegios de lectura y escritura.

Cuando ejecute por primera vez el programa en un puesto nuevo, este le pedirá una clave de activación. Para conocer esta clave debe ponerse en contacto con Query Informática y comunicar los códigos que le aparecen en pantalla. Cuando conozca la clave podrá entrar a la aplicación y comenzar a utilizarla. (No salga del programa hasta que no conozca dicha clave).

Si lo desea, puede activar la aplicación en modo DEMO introduciendo los siguientes datos (Estará limitado a 30 Días y 20 Registros en algunas tablas):

Licencia del programa: QPX-040-99999

Clave de Activación: DEMOS-DEMOS-DEMOS

Inicialmente hay un usuario de tipo administrador creado en la aplicación:

Usuario: Administrador - Contraseña: 1234

Esta contraseña deberá ser cambiada lo antes posible.

CÓMO FUNCIONA:

MOVERSE POR LA APLICACIÓN

Esta es una aplicación típica de Windows, con un entorno que ha sido diseñado para que resulte agradable para el usuario a la vez que de forma intuitiva este puede manejar la aplicación sin tener conocimientos de informática.

La aplicación puede manejarse tanto con el ratón como con el teclado. En un primer momento el usuario puede verse tentado a usar el ratón puesto que puede parecerle una

forma más sencilla de manejar la aplicación, no obstante, una vez que se coge práctica, el uso del teclado puede agilizar mucho el uso de la aplicación.

En el apartado Teclas de Función podrá conocer todas las teclas de función que facilitan y agilizan el trabajo. Dentro de cualquier ventana de mantenimiento de datos, se utiliza la tecla [ENTER] o el [TABULADOR] para moverse por los campos de edición.

Desde cualquier ventana que haga referencia a datos que tienen mantenimiento propio, se puede acceder a este rápidamente haciendo clic en el lápiz de la derecha o pulsando la tecla [F2] estando en el campo del dato concreto.

Cuando nos encontramos con una ventana con solapas, se puede pasar de una a otra pulsando con el ratón, o manteniendo la tecla [ALT] al mismo tiempo que se pulsa la letra que aparece subrayada en la solapa.

TECLAS DE FUNCIÓN

La aplicación cuenta con una serie de teclas de función generales a toda ella, que a continuación se detallan:

Tecla	Función	Descripción
F1	Consulta de Datos:	Consulta de datos de la aplicación. Ver apartado "Consultas de Datos". Esta tecla funciona cuando el cursor se encuentra en un campo con fondo amarillo y es equivalente a pulsar con el ratón el icono de la Lupa situado a la derecha de los campos.
F2	Nuevo Registro:	Cuando se utiliza en el campo de código principal de un mantenimiento, esta función inserta un nuevo registro en el fichero. Equivale a pulsar el icono con el Lápiz+.
	Ir a un mantenimiento:	Cuando se utiliza en cualquier otro campo de color amarillo, la pulsación de [F2] activa la ventana de mantenimiento referida al campo en cuestión. Equivale a pulsar el icono del Lápiz.
F3	Aceptar:	Su función es la misma que la pulsación de un botón [Aceptar] o [Guardar] en cualquier mantenimiento o un botón [Listar] o [Imprimir] cuando se lanza un listado.
F4	Eliminar:	Tiene la misma función que los botones de [Eliminar] que hay en cualquier ventana de la aplicación.
F5	Cancelar:	Igual función a los botones [Cancelar] en cualquier ventana de la aplicación.
F9	Cambio de Rejilla:	Se puede utilizar en las ventanas en las que hay dos o más rejillas o secciones, y su función es la de saltar de una a otra de forma rotativa.
F10	Ir al Menú:	Con esta tecla, se manda el foco al menú, para poder desplegarlo y moverse por él con el teclado.
F11	Ir al Campo Inicial:	Manda el cursor al primer campo de la ventana. En el caso de creación de documentos, al número de documento.

F12	Salir:	Con [F12] se cierra la ventana activa en el momento de su pulsación. Equivale a pulsar [Salir].
ESC	Cancelar modificación de un campo:	Cuando se modifica un campo, y se quiere volver al valor anterior. No funciona una vez validado el campo.

CONSULTAS

Las ventanas de consulta nos permiten visualizar y localizar registros en las distintas ventanas de mantenimientos, documentos, etc... Se puede buscar registros por los siguientes parámetros (dependiendo de cada consulta):

- **Nombre o descripción:** Permite localizar registros que comiencen, que terminen o que contengan la cadena indicada.
- **Fechas:** Filtra documentos u otros datos por las fechas que se indiquen.
- **Códigos:** Filtra ficheros por su código principal.
- **Otras referencias:** Según la consulta se permite buscar por otras referencias.

Una vez seleccionados los parámetros deseados, con la tecla [Enter] o con la [Flecha abajo] del teclado se filtran los registros en la parte inferior. Si no se escribe en alguno de los filtros, este no se tendrá en cuenta para la búsqueda. Con las flecha arriba, abajo, página arriba y página abajo, o bien con el ratón, se podrán visualizar todos los registros. Si se quiere seleccionar uno determinado, basta con hacer clic con el ratón sobre el o seleccionándolo con la tecla [Enter].

Para ajustar el filtrado de campos alfanuméricos, existe la posibilidad de utilizar “comodines”, de la forma que se indica a continuación:

->Carácter <%>: Este carácter, indica que puede haber uno o varios caracteres en la posición en la que se posicione, por ejemplo, si buscamos “Calzados%Juan”, nos encontraría registros como: Calzados Juan, S.L., Calzados y Complementos Juan, etc...

->Carácter <_>: Este carácter, indica que hay un carácter (cualquiera que sea) en la posición en la que se indica. Por ejemplo, si buscamos la cadena ‘J_AN’, buscará cadenas que contengan: JUAN, JOAN, etc...

Otra posibilidad que ofrecen las búsquedas, es la de poder ordenar por cualquiera de las columnas. La forma de hacer esto es pulsar con el ratón sobre el nombre de cualquiera de las columnas.

Por último, con la tecla [ESC] volveremos a los campos de filtrado y si se vuelve a pulsar, salimos de la consulta.

LISTADOS

Cuando accedemos a una ventana de listados, tenemos la posibilidad de filtrar los datos que queremos mostrar. Para ello podemos seleccionar o bien tecleando los datos directamente, o realizando las consultas que se muestran, los datos que queremos que se listen. Cuando no se indique ningún dato en alguno de estos filtros, este no se tendrá en cuenta para el filtrado. Dependiendo de cada listado se ofrecerán distintas opciones de filtrado, orden u otras varias.

Todos los listados ofrecerán la opción de mostrar los datos por:

-**Pantalla:** Cuando se selecciona esta opción, se mostrarán en pantalla el listado, de la misma forma en que saldría por impresora, con la posibilidad de avanzar y retroceder páginas, opciones de zoom y salir a la ventana anterior.

-**Impresora:** Esta opción lanza una ventana en la que se selecciona la impresora, bandeja, copias para el listado y Modo Dúplex o Impresión por ambas caras (solo impresoras que

soporten esta opción). Una vez aceptada esta pantalla, el listado sale por la impresora seleccionada.

-E-mail: Permite enviar el listado por correo electrónico. Nos pide un “asunto” y una o varias direcciones de envío y se envía un correo con un archivo RTF adjunto. Este fichero se puede abrir desde la mayoría de procesadores de texto del mercado (Microsoft Word...). Desde la misma ventana, se puede guardar el fichero RTF en cualquier directorio del disco.

-Exportar: Algunos listado se pueden generar en formato Excel o Access. El fichero se generará en el directorio y con el nombre que se le indique. Además, al finalizar la exportación se ofrecerá al usuario la posibilidad de abrir directamente el fichero.

UTILIDADES

Todas nuestras aplicaciones disponen de una serie de utilidades que se detallan a continuación:

Calculadora

Se puede acceder a esta herramienta desde el menú superior o desde la barra de botones rápidos. Ofrece las opciones habituales de cualquier calculadora, con la ventaja de disponer de ella sin tener que abrir otros programas y sin tener que tener una sobre la mesa. Permite también hacer conversiones entre Pesetas y Euros.

Calendario

Esta herramienta muestra el calendario de mes o año actual. Para intercambiar esta posibilidad, hay que hacer doble clic en el ejercicio.

Soporte Query

Desde esta opción accederá a la aplicación de soporte desde donde podrá descargar actualizaciones y/o solicitar asistencia remota a nuestro departamento de soporte. Para ambas cosas necesita un usuario y contraseña válidos, así como tener un contrato de asistencia vigente.

PARTES DE LA APLICACIÓN:

MANTENIMIENTOS PRINCIPALES

GESTIÓN DE MODELOS

Desde este módulo podremos llevar un control acerca de los modelos que tenemos, pudiendo modificar los datos referentes a la descripción, el tipo de calzado...etc. Así como hacer copias de un modelo ya existente.

Datos del Modelo:

- Código: que debe de ser único para cada modelo.
- Descripción: introduzca la descripción del modelo.
- Tipo de Calzado: seleccione uno de los 4 posibles tipos (Zapato, salón, botín, bota).
- Tiene Troquel: indica si ese modelo en particular dispone de troquel.

-Nº de Muestra: indica el tamaño en el cual se hace la muestra.

-Fotografía: tenemos la posibilidad de la fotografía o dibujo del modelo con la posibilidad de editarla y modificarla de forma sencilla.

Copiar un Modelo:

Pulse sobre el botón en el que aparece la imagen de un "+" . Este botón nos desplegará una ventana similar a la mostrada más abajo. Su funcionalidad es la de copiar el modelo actual pero con otro código.

En esta ventana debe de introducir el código al cual va a copiar el modelo, no debiendo existir previamente, y deberá marcar las opciones correspondientes para hacer la tarea necesaria (Copiar patrones, copiar informes, Eliminar Origen).

GESTIÓN DE PATRONES

En este mantenimiento realizaremos la captura de los patrones para cada modelo y agrupados en cada uno de los materiales.

Captura de patrones desde el escáner:

El procedimiento para capturar troqueles desde el escáner es el siguiente:

Introduzca todos los patrones que deseé escanear dentro del área del escáner.

Pulse sobre el botón de Escanear (Capturar) que aparece en la parte inferior derecha de la pantalla de mantenimiento de patrones

Aparece la pantalla del escáner donde pulsaremos el botón de escanear (según el escáner tendrá un nombre: 'Scan', 'Escanear', 'Digitalizar', ...).

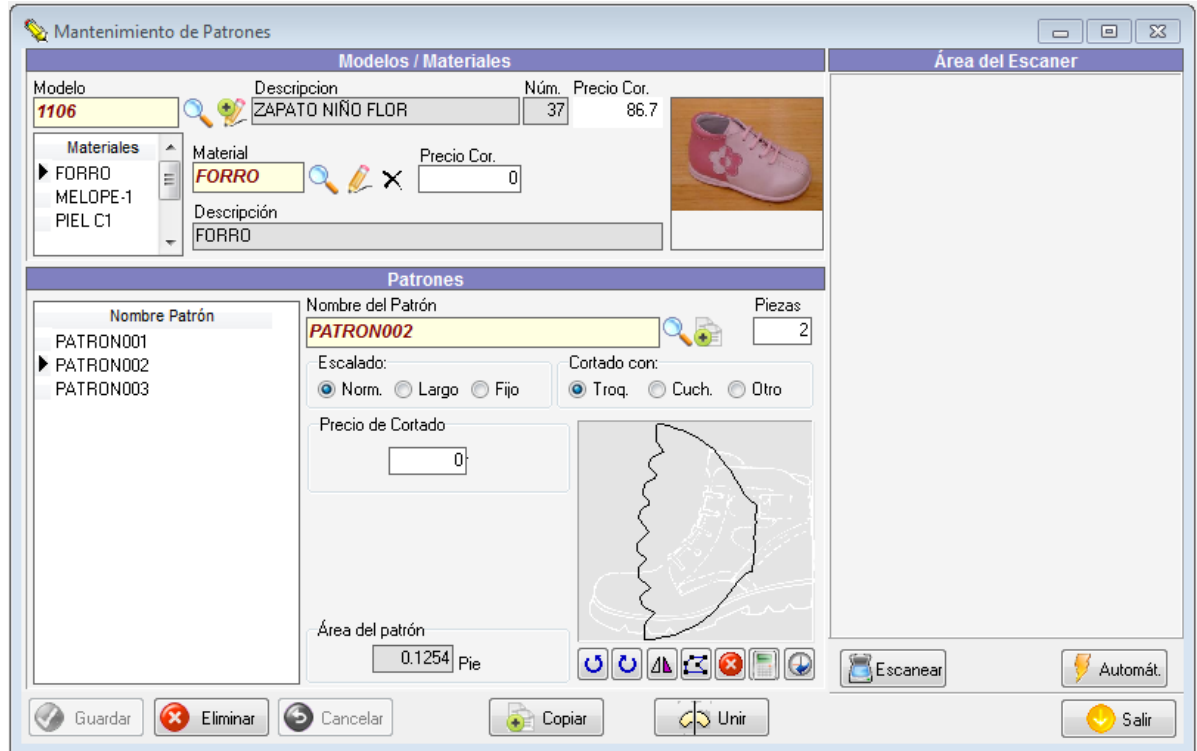
Al escanear obtiene la imagen y ésta se muestra en la pantalla de mantenimiento de patrones, en la parte derecha.

Una vez que hemos adquirido la imagen, aparecen en ella todos los patrones escaneados, y podemos ir pinchando sobre ellos con el ratón, para que estos se vayan vectorizando, y poder guardarlos en la base de datos (ver el apartado Introducción de los datos de patrones).

Previamente, habrá que seleccionar el modelo y material en el que se quieren incluir los patrones.

Si no consigue escanear ningún patrón vea la sección Configuración de escáner.

IMPORTANTE: El fondo del escáner debe ser de color negro con patrones claros o bien blanco con patrones oscuros.



Configuración del scanner:

Si al intentar capturar patrones da algún error, seguramente sea porque tiene mal configurado el scanner. Para ello dependiendo de la pantalla donde se encuentre deberá de pulsar sobre el botón configurar si se encuentra en la pantalla de patrones, o en el menú preferencias, la llave azul.

En cualquier caso los parámetros que deberá de introducir en el scanner son:

- Tipo de Imagen: 'Blanco y Negro'.
- Resolución: 150 dpi (recomendado).
- Seleccione toda la área del escáner.

Captura de patrones de Manera automática:

El procedimiento es el siguiente:

Introduzca todos los patrones que deseé escanear dentro del área del escáner.

Pulse sobre el botón que tiene el símbolo de un rayo, y que contiene la descripción "Automát.".

Aparece la pantalla del escáner donde pulsaremos el botón de escanear (según el escáner tendrá un nombre: 'Scan', 'Escanear', 'Digitalizar', ...).

Al escanear obtiene la imagen y ésta se muestra en la pantalla de mantenimiento de patrones, en la parte derecha.

Espere unos segundos... y en breves instantes el programa comenzará a vectorizar las piezas introducidas en el escáner, asignándole el nombre de manera automática PATRON001 para la primera pieza, PATRON002 para la segunda pieza y así sucesivamente.

Tenga en cuenta que todos los patrones se introducirán automáticamente en el modelo y material que tenga seleccionados en ese momento.

Introducción de los datos requeridos:

Una vez que hemos obtenido un patrón desde el escáner, si se quiere guardar, hay que introducir los datos referentes a este patrón:

Datos para los Patrones:

- Nombre del Patrón: es la descripción del patrón en sí.
- Escalado (Normal, largo, fijo): Normal escala el patrón a lo ancho y largo; largo escala sólo el largo, y fijo no varía cuando se escala.
- Cortado con (troquel, cuchilla, otro): si selecciona la opción con cuchilla en la parte central de la ventana aparecerá varias casillas nuevas para poder calcular el coste asociado.
- Precio de Cortado: es el precio de cortado del troquel.
- Perímetro: indica el perímetro total de la pieza.
- Cambios de dirección: indica el número de cambios de dirección para cortado a cuchilla.

Una vez que se han introducido los datos, hay que guardar o cancelar los cambios. Estos datos se pueden volver a cambiar en cualquier momento ya que permanecen en la base de datos. Se pueden introducir en la base de datos un número ilimitado de patrones.

Barra de herramientas para patrones:

Vamos a pasar a describir brevemente el funcionamiento de cada uno de los botones que tenemos en la barra de herramientas. Los comentaremos de izquierda a derecha.



Volteamos la pieza (como si se reflejara en un espejo).



Rotamos el patrón seleccionado 1º grado hacia la izquierda.



Rotamos el patrón seleccionado 1º grado hacia la derecha.



Recoge los valores guardados en materiales, y recalcula el precio.



Recalcula perímetro y cambios de dirección.



Sirve para unir dos figurados.



Elimina el figurado seleccionado.

Copiar Patrones:

El programa le permite copiar un patrón previamente almacenado en el modelo que se está editando.

Para copiar uno o varios patrones al modelo que esta editando realice los siguientes pasos:

- Haga clic con el ratón sobre el botón que se encuentra al lado del botón unir, en la parte inferior derecha.
- Aparecerá una nueva pantalla de Copiar Patrones. En ese momento seleccione la campaña (si fuese necesario).
- Seleccione el modelo y el material desde el que desea copiar los patrones.

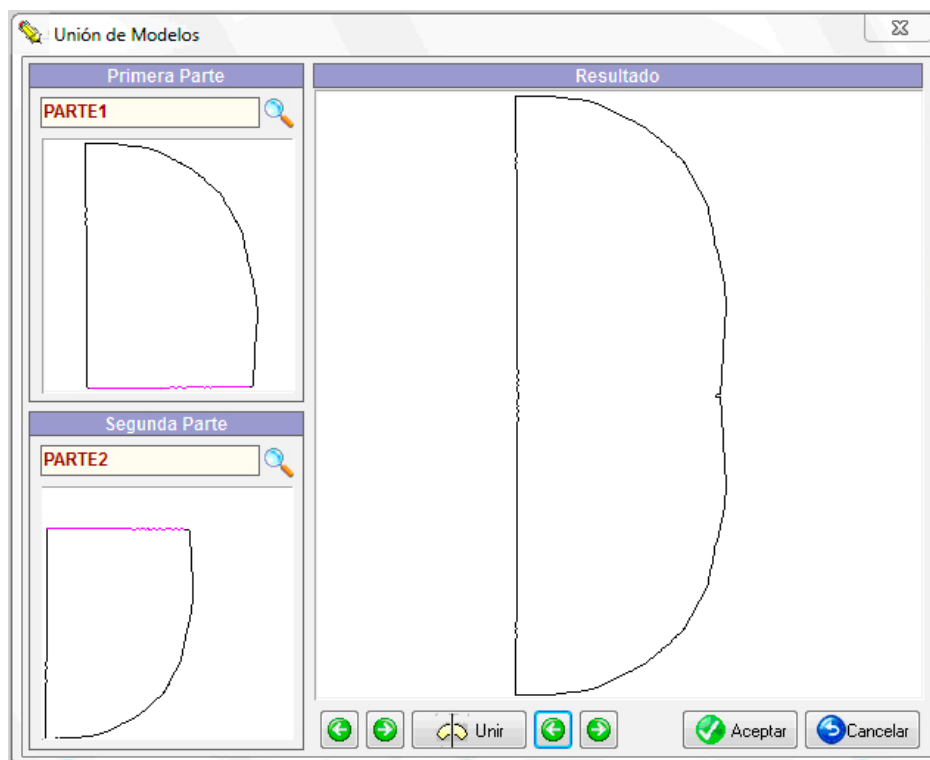
- Seleccione los Patrones que desea copiar. (Puede seleccionar varios manteniendo pulsada la tecla CTRL, y haciendo clic con el ratón sobre cada elemento).
- Y por último pulse sobre el botón COPIAR.

Para duplicar un patrón dentro del modelo que esta editando actualmente realice los siguientes pasos:

- Haga clic con el ratón sobre el botón que se encuentra al lado del campo piezas.
- Cuando aparece el nuevo patrón, puede modificar el nombre así como los demás valores. El nuevo patrón/es que inserte serán añadidos automáticamente al final de la lista actual.

Unir Patrones:

El objetivo de este módulo es el de permitirnos almacenar en la base de datos troqueles que no caben completos en el escáner, juntando dos o más troqueles (de dos en dos cada vez) para formar uno definitivo.



La forma de operar es seleccionar las dos partes que previamente se habrán guardado como troqueles. A continuación marcar con un clic de ratón, la zona inicial del tramo de uno de los troqueles que se quiere unir, y después ir concatenando tramos con sucesivos clicks de ratón junto con la tecla CTRL presionada. Después se hará lo mismo con la segunda parte del troquel y pulsaremos el botón unir, con lo que el programa unirá las dos partes de la forma más adecuada.

GESTIÓN DE CONSUMOS

Creación de un nuevo informe de Consumo:

Pasos a seguir para crear un nuevo Consumo:

- Seleccione el modelo y material sobre el que quiere calcular el consumo.
- Seleccione los parámetros para el cálculo del consumo.

Seleccione los patrones que quiere utilizar en el cálculo de consumo. Para más información consulte la barra de herramientas.

Introduzca y coloque los patrones sobre la plancha. Para más información consulte la barra de herramientas.

Una vez esté conforme con los resultados pulse sobre el botón de consumo, de esta forma le aparecerá en pantalla la información referente al consumo.

Por último puede guardar el informe así como imprimirlo.

Consumos	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
Pie:	0.823	0.876	0.930	0.986	1.044	1.102	1.163	1.225	1.289	1.354	1.420	1.488
par/Pie:	1.22	1.14	1.08	1.01	0.96	0.91	0.86	0.82	0.78	0.74	0.70	0.67

Barra de Herramientas:

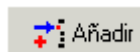
Vamos a pasar a describir brevemente el funcionamiento de cada uno de los botones que tenemos en la barra de herramientas. Los comentaremos de izquierda a derecha.



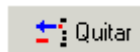
Todos Seleccionamos todos los patrones de ese material y se insertan de manera automática en el área de patrones seleccionados.



Ninguno Eliminamos todos los patrones que se encuentren en el área de patrones seleccionados.



Añadir Añadimos el patrón seleccionado al área de patrones seleccionados.



Quitar Quitaremos el patrón seleccionado del área de patrones seleccionados.



Inserta Inserta el troquel seleccionado previamente en la esquina inferior derecha.



Eliminar Eliminaremos el troquel seleccionado de la plancha.




Rotamos 90° izquierda Rotamos la pieza seleccionada 90° grados hacia la izquierda




Rotamos 90° derecha Rotamos la pieza seleccionada 90° grados hacia la derecha




Rotamos 1° izquierda Rotamos la pieza seleccionada 1° grado hacia la izquierda

 Rotamos la pieza seleccionada 1º grado hacia la derecha

Nos indica los grados que está girada la pieza, con respecto a la posición original

 Cambia la posición actual del elemento seleccionado, bajando 1 milímetro la pieza seleccionada.


 Cambia la posición actual del elemento seleccionado, subiendo 1 milímetro la pieza seleccionada.

Nos indica la posición vertical actual del troquel seleccionado.

 Mueve la pieza seleccionada 1 milímetro hacia la izquierda.

 Mueve la pieza seleccionada 1 milímetro hacia la derecha.

Nos indica la posición horizontal del troquel seleccionado.

En la parte inferior central encontrará este botón , dicho botón sirve para ocultar la información referente al consumo de cada uno de los números del surtido.

Parámetros para el cálculo:

En la esquina inferior izquierda de la ventana se muestran estos datos, debiendo modificarlos de acuerdo con el cálculo que queremos realizar.

Consumos (Pie)			
Surtido:	Nums:	Escala:	
<input type="text" value="8"/>	<input type="text" value="25/39"/>	<input type="text" value="NORMAL"/>	
Medida:	Descripción:		
<input type="text" value="PIE"/>	<input type="text" value="PIES 30X30"/>		
Ancho:	Largo:	Desper:	
<input type="text" value="2.000 Pie"/>	<input type="text" value="2.000 Pie"/>	<input type="text" value="3"/>	
Area:	Consumo:	Media:	
<input type="text" value="0.722"/>	<input type="text" value="1.163"/>	<input type="text" value="1.239 Pie"/>	
<input type="text" value="1.38"/>	<input type="text" value="0.86"/>	<input type="text" value="0.81 par/Pie"/>	
Sep: Piezas:	<input type="text" value="0"/> <input type="text" value="8"/>  Colocar  Consumo		

-Surtido: seleccionando un surtido podremos conocer el consumo por cada número así como la media calculada en base a éste.

-Medida: se selecciona aquí la unidad de medida en la que se quiere calcular el consumo. Por defecto se asigna la del material.

-Largo, Ancho: es el tamaño de la plancha en la que se quiere calcular el consumo.

-Desperdicio: porcentaje de desperdicio que se aplicará sobre el consumo. Este desperdicio se coge del material.

-Separación: si se desea realizar una colocación automática de las piezas sobre la plancha, hay que indicar la separación entre ellas, y pulsar sobre el botón colocar. Para deshacer esta operación, pulsaremos el botón deshacer.

-Área, consumo, media: Son datos informativos, que nos muestran los consumos en la unidad de medida así como lo pares que caben por cada unidad de medida.

-Piezas: aparece el número de patrones colocados sobre la plancha.

Consulta de Consumos:

Tenemos la posibilidad de consultar cualquier informe realizado anteriormente, para ello hay que introducir el código del modelo y el código del material. Inmediatamente se visualiza el primer informe que se haya guardado de modelo/material, si es que lo hay.

Para moverse por los patrones e informes se puede hacer también con las flechas arriba y abajo en los campos de 'Modelo' y materiales.

En la parte inferior aparece una consulta de informes, desde la que podemos seleccionar cualquier informe de ese material, así como crear informes nuevos o cambiar el nombre a un informe.

Impresión de Consumos:

Todos los informes que hay guardados en la base de datos se pueden imprimir. Para ello hay un botón en la parte inferior de la pantalla. La impresión muestra la información sobre el modelo y el material, largo y ancho de la plancha, desperdicio, la imagen en la que se muestran todas las piezas ordenadas y en la parte inferior todos los consumos, así como la media y si tiene surtido, el consumo de cada uno de los números de la serie.

ESCALADO DE PATRONES

Con esta pantalla es posible imprimir los correspondientes patrones almacenados en el ordenador, con la posibilidad de escalarlos a casi cualquier talla incluyendo medios.

Configuración de la impresora:

Lo primero que hay que hacer para escalar troqueles, es configurar la impresora, siempre que no se tenga configurada por defecto. Para ello hay que pulsar el botón de configurar. En la pantalla de configuración de la impresora hay que seleccionar una impresora e indicarle el tamaño de papel y la orientación de este.

Automáticamente, en la pantalla va a aparecer el área de impresión, ajustada al tamaño máximo que cabe en la pantalla.

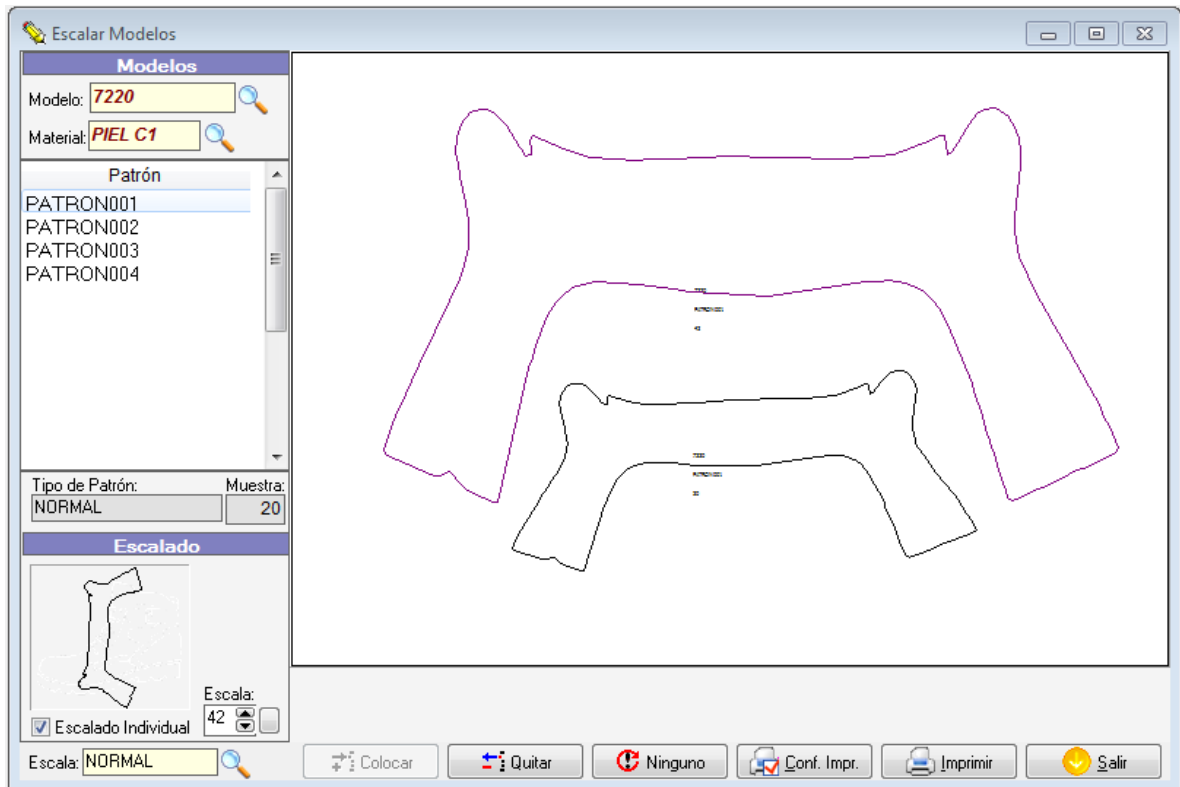
Colocación de los patrones en el área de impresión:

Para colocar las piezas en el área de impresión, hay que seleccionar primero el modelo y material. A continuación hay que seleccionar el patrón de la lista que hay a la izquierda, y tras esto pinchar dos veces sobre éste o pulsar el botón 'Colocar'.

Una vez que el patrón deseado aparece en el área de impresión este se puede mover, girar o escalar al número que se quiera, para esto el patrón tiene que estar marcado en rojo, que indica que está seleccionado. De no ser así, hay que pinchar con el ratón sobre este:

-Mover: Para mover un patrón se puede hacer con el ratón, pulsando sobre la pieza y desplazándola hasta el lugar deseado y soltando el botón, o con las flechas arriba, abajo, derecha e izquierda y con la tecla 'ctrl' pulsada si se quiere mover con más velocidad.

-Girar: Para Girar un patrón se puede hacer con el ratón: manteniendo pulsada la tecla 'alt' pinchando en el centro de la pieza y trazando un círculo sobre la pieza lo más alejado de ella posible, y soltando el ratón cuando esté en la posición deseada. Con el Teclado: manteniendo la tecla 'alt' y la tecla 'ctrl' si se quiere girar a más velocidad y pulsando las teclas derecha o izquierda para girar a un lado o a otro, y soltando la tecla alt cuando la pieza esté en la posición deseada.



-Escalar: Hay dos tipos de escalado, individual para cada patrón o entre números:

Individual: se pueden poner varios patrones en la pieza, y asignarle a cada uno el número al que se quiere escalar.

Entre números: se colocan los patrones que se quieran escalar y se indica desde que número hasta que número y el intervalo, imprimiendo el programa una hoja por cada número.

-Suprimir: para suprimir un patrón del área de impresión, basta con pulsar la tecla 'supr' o el botón 'Quitar'. Para quitarlas todas se puede pulsar el botón 'Ninguno'.

GESTIÓN DE MATERIALES

En este fichero se introducirán todos los materiales necesarios para introducir los distintos patrones de cada modelo. Estos materiales se utilizarán en el mantenimiento de patrones para la introducción de éstos en cada uno de dichos materiales.

Datos a introducir:

Datos del Material:

Código: introduzca un código para el material

Descripción: introduzca la descripción correspondiente

Datos para el cortado:

Estos datos se utilizarán en el mantenimiento de patrones para el cálculo de los precios de cortado.

-Perímetro: factor por el que se multiplica el perímetro del patrón.

-Cambios de dirección: factor por el que se multiplica el nº de cambios de dirección.

-Factor tiempo: el resultado se multiplica por el factor tiempo obteniendo el precio de cortado.

-Precio Cortado (%): se calcula este porcentaje sobre la suma de los precios de cortado de cada patrón de un material y se le asigna el resultado al precio de cortado del material.

Datos para consumos:

-Desperdicio: indica el tanto por cien de desperdicio de un material. Este valor se aplicará en los cálculos de consumos de este material.

-Medida: indica la medida en la que calcularemos los consumos de este material.

UNIDADES DE MEDIDA

Desde esta pantalla Ud. podrá configurar el tipo de unidades con las cuales va a trabajar. Deberá introducir los siguientes datos en la creación de medidas.

Datos a introducir:

- Código: introduzca un código para el medida
- Descripción: introduzca la descripción correspondiente.
- Abreviatura: esta aparecerá en pantalla y listados.
- Decimales: decimales para el redondeo de los consumos.
- Tamaño: largo y ancho de la unidad de medida en milímetros.
- Utilizar esta unidad para... : con esta opción indicaremos al programa si queremos en la gestión de consumos se determine el tamaño de la plancha en esta medida o en milímetros.

GESTIÓN DE SURTIDOS

Con este mantenimiento Ud. podrá tener control acerca de las series en las que se fabrican los distintos modelos, indicando el surtido de la fabricación para calcular de esta forma la media de consumo.

Datos del Surtido

Código: 2 Descripción: SERIE 20/24 25/29

Interv.: 1 Desde: 20 Hasta: 29 Tipo Escalado: NORMAL

Surtido									
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Guardar Eliminar Cancelar Salir

Datos del Surtido:

- Código: Introduzca el código que debe de ser único para cada surtido
- Descripción: introduzca la descripción correspondiente
- Intervalo: indica el intervalo entre la numeración de la serie.
- Desde: indica el primer número de la serie.
- Hasta: indica el último número de la serie.

Surtido:

Se introduce aquí el surtido de fabricación correspondiente a la serie.

MANTENIMIENTO DE CAMPAÑAS

Con este mantenimiento Ud. podrá tener control acerca de las campañas, así como los valores correspondientes para calcular los precios de cortado.

Datos a introducir:

Datos de la campaña:

- Código: Introduzca el código que debe de ser único para cada campaña.
- Descripción: descripción correspondiente a la campaña.
- Desde: fecha de comienzo de la campaña.
- Hasta: fecha de finalización de dicha campaña.

Precios de Cortado:

Para el cálculo de cortado habrá que indicar los siguientes parámetros:

- Tiras: precio fijo que se aplica al cortado de máquina.
- Salones con troquel: precio que se aplica al cortado de un salón cuando se dispone de troquel.
- Salones con cuchilla: precio que se aplica al cortado de un salón cuando se realiza con cuchilla.
- Troquelado de zapatos: precio del troquelado de un zapato cuando se dispone de troqueles.
- Troquelado de botines: precio del troquelado de un botín cuando se dispone de troqueles.
- Troquelado de botas: precio del troquelado de una bota cuando se dispone de troqueles.

Introduzca los diferentes precios para tiras, troquel, cuchilla, zapato, botín, bota

GESTIÓN DE USUARIOS

Desde éste mantenimiento se gestionan los usuarios que tienen acceso a la aplicación. Se pueden crear tantos usuarios como se quiera, asignando a cada uno de ellos un código y una clave de acceso, así como el nombre del usuario. Además hay que asignarle una campaña en la que el usuario está trabajando.

Cada usuario tiene asignados también valores de configuración, y otros parámetros personalizados que se modifican desde la ventana de preferencias.

Por defecto ya existe un usuario creado, que es el administrador del sistema. Este usuario es el Administrador, y por defecto tiene asignada la clave 1234, aunque esta puede ser cambiada.

LISTADOS

LISTADO DE MODELOS

Desde esta ventana se pueden listar los modelos que tenemos guardados en la base de datos, filtrando por códigos de modelo.

Opción de mostrar fotografías.

Se puede imprimir o visualizar por pantalla.

LISTADO DE PATRONES

Desde esta ventana se pueden listar los materiales y patrones que tenemos guardados en la base de datos, filtrando por códigos de modelo.

Opción de mostrar fotografías.

Opción de detallar. Si se detalla salen todos los patrones, de lo contrario sólo salen los materiales.

Opción de mostrar un modelo por cada página.

Se puede imprimir o visualizar por pantalla.

LISTADO DE CONSUMOS

Desde esta ventana se pueden listar los informes que tenemos guardados en la base de datos, filtrando por códigos de modelo.

Opción de mostrar fotografías.

Opción de detallar informes.

Se puede imprimir o visualizar por pantalla.

BASE DE DATOS

COPIA DE SEGURIDAD

Opción para realizar copias de seguridad de los datos de la aplicación. Esta opción copia solo los datos, es decir no realiza copia de los demás ficheros de la aplicación: ejecutables, librerías, etc...

Para realizar la copia de seguridad hay que indicar los siguientes datos:

Base de datos: Se puede hacer copias de todas o de algunas de las bases de datos disponibles: en General están todos los datos de usuarios, agendas, etc... y en los demás ficheros que comienzan por Empresa, están los datos de cada una de las empresas. La configuración se guarda de una vez para la siguiente.

Directorio: Directorio donde se quiere realizar la copia, puede ser dentro de un disco interno o una unidad externa (recomendable).

Nombre: Nombre que se le asignará al fichero. Puede dejarse siempre el mismo nombre, con lo que se sobrescribirán las copias unas sobre otras, o bien poner a cada copia un nombre distinto, poniendo la fecha u otro nombre significativo, de forma que se pueda disponer de varias copias.

Pulsando [Comenzar], se realizará la copia de seguridad, que puede tardar más o menos tiempo, dependiendo de la cantidad de datos almacenados y de la velocidad de grabación del dispositivo seleccionado.

RESTAURAR COPIAS

Esta opción permite restaurar copias de seguridad realizadas anteriormente desde la opción anterior. Debe tener en cuenta que al restaurar una copia, esta se sobrescribe sobre la base de datos actual (salvo que se seleccione otro destino), por lo que debe estar seguro de realizar la operación, o en cualquier caso, puede realizar una copia de seguridad por si después desea recuperarla.

Para restaurar una copia de seguridad, debe de seguir los siguientes pasos: Primero seleccione el directorio desde la que desea recuperar la copia. A continuación debe seleccionar el nombre del fichero, ya que puede haber varias copias en un mismo directorio. Además puede seleccionar el destino de los ficheros recuperados. Por defecto se copiarán a la ubicación original, sobre-escribiendo los datos existentes. Por último pulse en [Comenzar] para que finalice la operación.

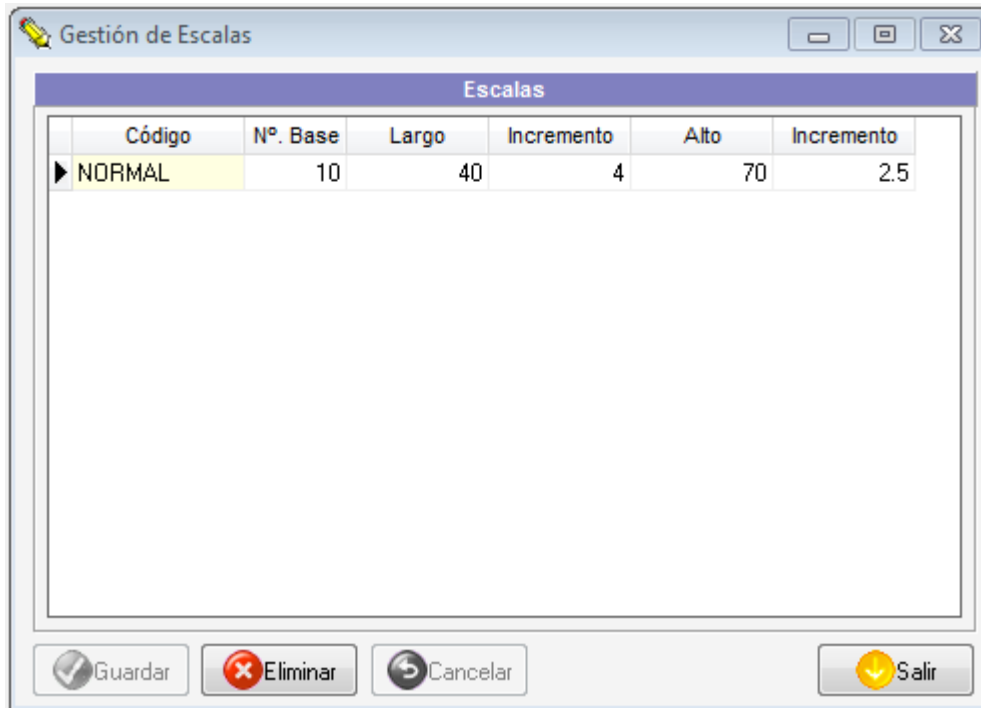
OPCIONES

GESTIÓN DE ESCALAS

En este mantenimiento se configura la equivalencia entre las distintas escalas que se quieran configurar, como podría ser el caso de las escalas americana y nacional. La utilidad de esta equivalencias es la de permitir al programa realizar escala de troqueles así como cálculos de consumos tanto en tallas nacionales, como en cualquier otra escala.

En la imagen se puede apreciar cómo se especifican los parámetros necesarios para que el programa haga las transformaciones necesarias.

Las columnas que se deben rellenar le dicen al programa el n^o de base que es el n^o en el que comienza la escala, el largo de un troquel de ese número y el incremento de longitud que sufre entre los números siguientes. Las dos columnas siguientes hacen referencia a la altura de un troquel del n^o base, y el incremento de altura que sufren los números siguientes.



PREFERENCIAS DE FUNCIONAMIENTO:

Dentro de la opción de preferencias hay muchos parámetros que se deberán ajustar bajo supervisión de un técnico del departamento de soporte, ya que una mala configuración puede causar problemas en el funcionamiento de la aplicación.

Preferencias

ESCANEO

General:

Máximo de puntos en un troquel: Parámetro interno no modificarlo
 Número de muestra: N° por defecto con que se creará los modelos.
 Cortado con troquel: Valor por defecto que se le asigna al modelo.

Escáner:

Resolución del escáner (dpi): Debemos introducir aquí la resolución a la que se escanea. Este valor debe coincidir con el que figura en la pantalla del escáner cuando vamos a escanear o a configurarlo. La resolución recomendada para el programa es 150 dpi.

Largo y Ancho en Pixels del área del escáner: Sirven para especificar el largo y ancho en píxeles del área del escáner. Para capturar estos valores desde el escáner, pulse la el botón que aparece junto a estos. Configure el driver del escáner con los siguientes valores:

-Tipo de Imagen: 'Blanco y Negro' (Line/Art);

-Resolución: 150 dpi (recomendado).

Seleccione todo el área del escáner y pulse el botón de escanear. Los nuevos valores largo y ancho aparecerán en los campos correspondientes. El programa tolera un error de 10 píxeles. Fuera de este rango al escanear da un aviso de que los parámetros del escáner no son correctos.

Escala de obtención de vectores: Estos dos parámetros permiten configurar una corrección en tantos por ciento para la obtención de vectores desde el escáner.

En la solapa de vectorizado se indican los parámetros que afectan al vectorizado de troqueles, así como al escaneado de éstos no deben ser tocados sin el conocimiento de su función:

VECTORIZADO

Contorno:

Radio de pertenencia a una línea: Parámetro interno, no modificar.
Máximo ángulo entre dos aristas: Parámetro interno, no modificar.
Distancia entre puntos del vector: Parámetro interno, no modificar.

Figurados:

Máximo ángulo en los figurados: Parámetro interno, no modificar.
Distancia entre puntos del figurado: Parámetro interno, no modificar.
Índice pertenencia a un figurado: Parámetro interno, no modificar.
Paso para encontrar los figurados: Parámetro interno, no modificar.
Vectorizar Figurados: Indicar si se quiere o no, que al vectorizar, se capturen los figurados de cada patrón.

GENERAL

Consumos:

Sobrante en cálculo del consumo: Sobrante en milímetros que se aplican al área de consumo.
Ajuste para el cálculo de consumo: Determina la precisión en el cálculo del contorno del consumo.
Largo/ancho plancha por defecto: tamaño por defecto de la plancha.
Panel de Consumos Completo: indica si debe o no aparecer los consumos por cada número.
Aquí aparecen los parámetros para el cálculo de consumos. Estos parámetros no deben ser tocados sin el perfecto conocimiento de los mismos.
Escala de Impresión: En caso de que la impresora deforme la impresión de largo o de ancho, se puede ajustar con estos parámetros que lo que hacen es variar la escala de impresión.

ENLAZABLE CON:

Esta aplicación se puede enlazar con:

QueryPro 2013: Gestión Producción. De esta forma se pueden utilizar datos como las imágenes y los consumos de los materiales.

ACTUALIZACIONES:

El equipo de Programación ha desarrollado los medios oportunos que posibilitan la actualización de esta aplicación desde Internet o mediante un CD de Actualización. Si está interesado en recibir actualizaciones periódicas, contacte con Query Informática.

Todas nuestras aplicaciones están en constante evolución, ya que por un lado las necesidades de las empresas están en constante cambio, y por otro las nuevas tecnologías permiten mejorar y ampliar los procesos informáticos. Además, los cambios de normativas son constantes, lo que nos obliga a estar constantemente adaptando la aplicación a las nuevas normas.

INFORMACIÓN TÉCNICA:

Esta aplicación está desarrollada al completo por:

Query Informática, S.L.
Equipo de Programación y Soporte
Web: www.query.es
E-Mail: sosporte@query.es
Teléfono: 966 640 687
Fax: 966 640 878

Con las siguientes herramientas de programación:

- **Borland Delphi 3 / Delphi 2006 / Delphi 2010:** Desarrollo de las aplicaciones.
- **Quick Report 3 / 4 / 5:** Gestión de listados e Informes para Delphi.
- **Fast Report 4:** Gestión de listados e Informes para Delphi.
- **Borland Interbase 5 / 6 / Firebird 1.5 / 2.1 / 2.5:** Gestión de Bases de datos en SQL
(Todas estas aplicaciones han sido adquiridas y registradas por Query Informática)

COPYRIGHT:

Copyright: Query Informática, S.L. 1997-2013