

**Inventario material y Patrimonio artístico**  
Guía de procesos

Tema	página
Acceso al programa	2
Procesos del Menú principal	2
Configuración del programa	3
El Localizador	4
Mantenimiento de las fichas de artículos	4
Enlaces multimedia	6
Explorador de Artículos	6
Artículos por depositarios (adjudicaciones)	6
El Generador de Informes	7
Condicionantes	7
Diseño Gráfico de listados	8
Emisión de informes	10
Copias de Seguridad y Respaldo	11
Localización de la base de datos	11

# Inventario material y Patrimonio artístico

## Guía de procesos

### Acceso al programa

Para empezar a usar el programa habrá que introducir una de las contraseñas definidas por el administrador.

El programa guarda **dos contraseñas** válidas, una para el usuario habitual y otra del administrador.

La diferencia entre ambas estriba en que la contraseña de administrador permite utilizar la totalidad de procesos contenidos, mientras que la contraseña de usuario impide entrar en el gestor de contraseñas y el proceso restaurados de backups de seguridad.

Inicialmente las claves de acceso en el momento de la implantación, serán

Clave de usuario:

**cic**

Clave de administrador:

**admin**



Además existe una contraseña encriptada en el programa que lo abre en modo administración, y que se adjunta en un documento confidencial en el momento de la implantación. Esta contraseña encriptada puede variar entre licencias y revisiones.

### Procesos del Menú principal

#### Artículos

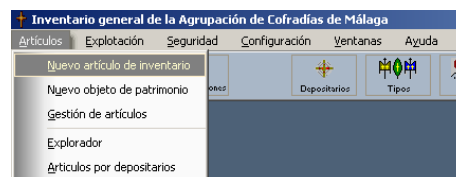
Nuevo artículo de inventario: Alta directa de un nuevo artículo en la tabla de inventario material.

Nuevo objeto de patrimonio: Alta directa de un nuevo objeto en la tabla de patrimonio artístico.

Gestión de archivo: Acceso, previo paso por el buscador, al mantenimiento completo de las fichas de artículos de inventario y patrimonio.

Explorador: Sistema de acceso rápido a los artículos, a través de un explorador de tipos.

Artículos por depositarios: Organizador de registros distribuidos en los depositarios encargados de su custodia.



#### Explotación

Condicionantes: Creación de filtros a medida para extracción de datos en listados

Diseño de listados: Diseño de listados a medida

Emisión de informes: Salida automática de listados a medida

Intérprete de SQL: Reservado la ejecutar sentencias SQL por mantenimiento técnico del programa.

#### Seguridad

Claves de acceso: Mantenimiento de las dos claves de entrada en el programa.

Copia de seguridad (backup): copia la base de datos

Restauración de backups: Permite seleccionar cualquiera de las copias backups realizadas para respaldar la base de datos y colocarla en un punto anterior.

Reiniciar el programa: Muestra la pantalla de contraseña y reinicia permitiendo entrar en modo alternativo al actual (modo usuario / modo administración)

#### Configuración

Depositarios: Mantenimiento de las áreas internas de la Hermandad, encargadas de la custodia directa de los artículos de inventario y patrimonio (ejemplo: Secretaría, Albacería, Mayordomía, Archivo, etc).

Tipos: Creación de objetos, y organización de las maestrías que aceptan.

Autores: Creación de artistas que intervienen en cualquiera de los artículos registrados en el programa. Al mismo tiempo, se organizan las maestrías de cada uno de ellos.

Localidades: Lista usada en el campo "localidad de realización" de las fichas de artículos.

#### Ventana

Procesos de organización y gestión de ventanas del sistema MDI

#### Ayuda

Acceso a la guía de usuario, créditos y cierre del programa.

# Inventario material y Patrimonio artístico

## Guía de procesos

### Configuración del programa

El programa contiene 4 tablas básicas en las que, inicialmente, se deberían cargar con la información mínima a utilizar:

#### La tabla de **DEPOSITARIOS**

donde grabaremos todas las áreas o dependencias de la cofradía encargadas de la custodia del material de inventario y patrimonio. Areas de ejemplo serían: Albacería, Archivo, Secretaría, etc; o bien, nombres de personas encargadas de tales custodias.

#### La tabla de **TIPOS**

donde organizamos a nuestra manera y por la clasificación que más nos convenga, los materiales a grabar como inventario y patrimonio. De manera que al mismo tiempo, podemos marcar las maestrías que admiten (más adecuadas al patrimonio que al inventario material).

Algunos ejemplos de “tipos” podemos pensar en

- Cuadros (con las maestrías “pintura” y “carpintería” marcadas)
- Bastones (con las maestrías “dorado”, “diseño” y “orfebrería” marcadas)
- Mobiliario (sin maestrías –objetos de inventario material-)

		admite información sobre										
		Denominación del objeto	Talla	Policromía	Confección	Dorado	Pintura	Bordado	Joyería	Diseño	Orfebrería	Carpintería
primero	←	Altavoces	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		Archivador	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
último	→	Armario	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		Bandeja	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
insertar	+	Bastón	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Boceto	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
borrar	-	Butacón	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cabalete	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
editar	✎	Caja Fuerte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		Campanilla	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
grabar	💾	Candelabro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		Carretilla	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
cancelar	✖	Cartel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Congelador	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
imprimir	🖨	Cruz guía	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Cuadro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Cuchara	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		Dalmática	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Dibujo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		DVD	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		Escudo	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Estandarte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

#### La tabla de **AUTORES**

que contendrá los artistas creadores de nuestros artículos. Igualmente se especifican las maestrías de cada uno de ellos, lo cual nos sirve como filtro para evitar introducir datos erróneos.

#### La tabla de **LOCALIDADES**

utilizada por el campo “localidad de realización” de las fichas de artículos.

A los procesos de mantenimiento de estas tablas se accede desde el **Menú principal / Configuración**

No obstante, al introducir nuevos artículos o editar cualquiera de sus datos, tendremos acceso a estas tablas, así como al proceso de creación de nuevos items o elementos.

# Inventario material y Patrimonio artístico

## Guía de procesos

### La gestión de fichas. El Localizador

Para entrar en las fichas de artículos de inventario y/o patrimonio hay un paso previo: **el localizador**. Pantalla que le intercepta solicitando una búsqueda. Con él intentaremos evitar la apertura completa de la tabla maestra, ya que si esta se compone de miles de registros puede ralentizar considerablemente su gestión. Y normalmente se trabaja con pocos registros, nunca será necesario ver la totalidad de registros grabados.

El localizador le permite incluir filtros para ofrecerle los registros que cumplan todos y cada uno de ellos. Puede buscar de forma simultánea por

#### **Depositorio actual, Tipo de artículo, Autor y Localidad:**

Ambas abren su lista básica correspondiente mediante desplegable. Elija el que desee.

**Denominación de la pieza:** buscará en este campo la frase que escriba de manera aproximada, ya sea por delante, por detrás o en medio de la cadena de texto. *Por ejemplo: si escribe “procesion” se localizará cualquier artículo que en su denominación aparezca la palabra “procesión”. Es indiferente si tiene acentos, o si está escrito en mayúsculas o minúsculas. Internamente hará la conversión y búsqueda.*

**Código identificativo:** buscará en este campo de la misma manera que el anterior, mediante aproximación tanto por delante como por detrás.

**Casillas de marcas:** dispone de 4 que puede activar simultáneamente:

“inventario material”/“patrimonio artístico”: marque una de ellas o las 2. En función a lo marcado buscará en un grupo o en los dos.

“altas” / “bajas”: marque una ó las 2. Según lo marcado buscará piezas en activo, en pasivo o de cualquier estado.

-----

La lista de piezas localizadas puede ordenarse de manera interactiva, presionando sobre los títulos de campo, la primera vez en ascendente, la segunda en descendente.

Pulse “seleccionar” o haga doble clic sobre cualquier artículo para ver su ficha maestra.

### Mantenimiento de las fichas de artículos

Las piezas se agrupan en 2 apartados: **artículos de inventario material** y **piezas de patrimonio artístico**

El tratamiento de ambas es único, solo se diferencian por el rótulo que las identifican.

Puede crear un nuevo registro desde 2 zonas:

1. Si no está abierta la ficha de artículos, en el **Menú principal/Artículos**, con los literales “nuevo artículo de inventario” y “nueva pieza de patrimonio” Elija el proceso que desee. Se abre la ficha en modo ALTA

2. Si está abierta la ficha de artículos, en el **Menú Ficha de inventario/Nuevo registro...**, presenta un submenú con las dos opciones. O en forma de botones situados en la parte superior derecha de la ficha, junto a la botonera de navegación.

Elija el proceso que desee. La ficha se pone en modo ALTA

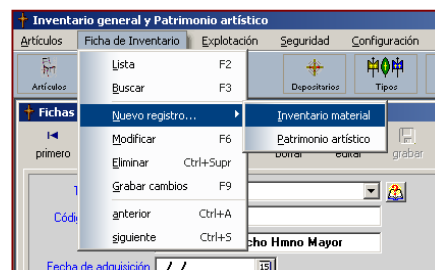
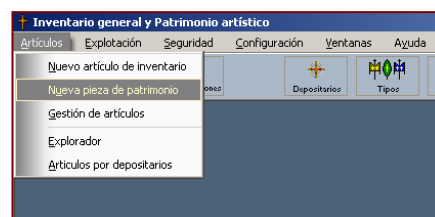
El primer dato a introducir será el “tipo de artículo”, que al mismo tiempo le discrimina las maestrías que procedan, en función a la configuración programada para el tipo elegido.

Los campos obligatorios son Tipo de artículo, código identificativo y depositario. Se puede grabar una ficha con solo introducir dato en ellos.

El código identificativo no se puede duplicar con otro ya existente.

La edición de varios campos de la ficha incluye botones que nos abren listas de ayuda, que nos facilitan la entrada de datos.

A su vez las listas de TIPO, DEPOSITARIO, LOCALIDAD y AUTORIA ARTISTICA (maestrías) permiten acceder a su mantenimiento (botón “tabla básica”), de manera que si no tenemos el valor apropiado podemos crearlo previamente, sin tener que cerrar la ficha.



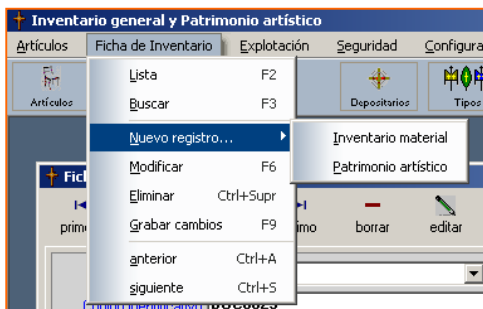
## Inventario material y Patrimonio artístico

### Guía de procesos

Las listas de los campos CODIGO y UBICACIÓN, muestran un botón que abre una lista virtual, presentando todos los valores distintos registrados en otras fichas. En el caso del campo código nos ayuda a elegir un código nuevo y evitar duplicidad no permitida; en la ubicación nos evita duplicar una expresión con palabras diferentes.

### Partes diferenciadas en la gestión de una ficha de artículo

1. Navegador. Salto al primero-última, anterior-siguiente, eliminar, modificar, grabar y cancelar. Los artículos estarán ordenados por la secuencia elegida en el buscador previo.
2. Botones para crear nuevo registro de inventario o patrimonio.
3. Letrero identificador del grupo al que pertenece el artículo actual.
4. Datos generales de la ficha.
5. Campos de maestrías. Se habilitan en función al TIPO DE ARTICULO seleccionado. Recuerde que cada tipo de objeto se crea en la gestión de su tabla básica, y es allí donde usted decide que maestrías aceptará.
6. Lugar reservado para presentar una fotografía en miniatura del artículo. Como se permite más de un enlace por ficha, aparecerá una imagen del primer enlace por orden alfabético.
7. Campos relativo a la valoración de la pieza.
8. Campos relativos a la baja del artículo.
9. Pestaña de acceso a los procesos de enlace a las imágenes enlazadas



### Menú de la ficha de artículos

- Lista rápida (F2)
- Buscador (F3)
- Nuevo registro: abre submenú de 2 opciones
- Modificar registro actual (F6)
- Eliminar registro actual (CTRL+Supr)
- Grabar cambios (F9)
- Registro anterior (Ctrl+A)
- Registro siguiente (Ctrl+S)

# Inventario material y Patrimonio artístico

## Guía de procesos

### Enlaces multimedia

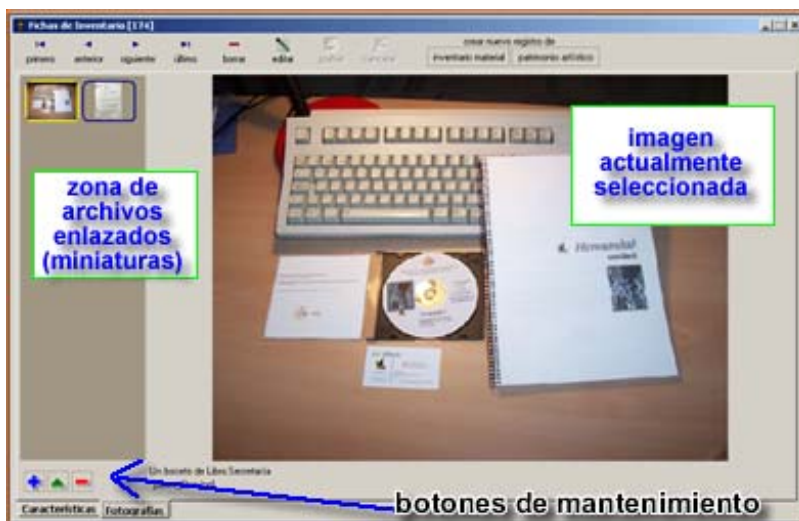
La ficha está preparada para recibir ilimitados enlaces multimedia. Los enlaces pueden ser archivos de los formatos **Gráficos: JPG, JPEG, GIF, GIF animados, PNG, BMP, WMF, ICO**

Para enlazar un archivo presione el botón inferior con el signo "más". Se abrirá el explorador de windows apuntando a la carpeta usada como repositorio -por defecto está en **C:\JCIP\CIC\PATRIMONIO IMG** -; pero puede ser cambiada manipulando su ruta en el archivo **CIC.INI** (localice la clave **patrim\_files**). Se permite el uso y enlaces de subcarpetas siempre que se encuentren en esta ubicación.

Cada archivo enlazado pasa al lateral izquierdo en forma de miniatura. Quedando ordenados alfabéticamente por su nombre de archivo. Para ver una imagen pulse la miniatura una vez.

Presionando sobre el botón con signo "menos" se elimina el enlace

Presionando sobre el botón con la flecha "verde" se permite modificar el enlace, cambiándolo por cualquier otro. El nombre del archivo enlazado aparece al pie de la imagen principal.



### Explorador de Artículos

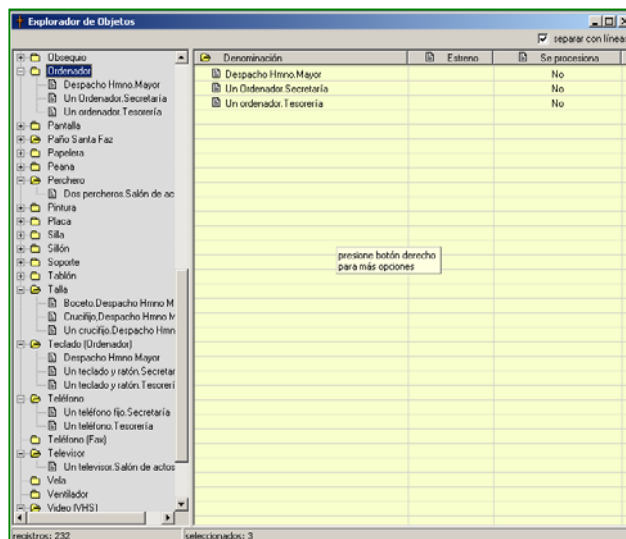
Acceso desde el **menú principal/artículos** o presionando el botón de la barra de herramientas "explorador"

De manera organizada y rápida, y con un procedimiento idéntico al explorador de archivos de windows, veremos todas las piezas y artículos en 2 zonas diferenciadas:

- a la izquierda se organizan los tipos de objetos
- a la derecha sus detalles

Si desea acceder a la ficha del artículo haga doble clic sobre su nombre en la zona derecha.

La zona derecha tiene 4 modos de visualización. Pulse botón derecho para abrir el menú flotante de windows que le permite cambiarlas.



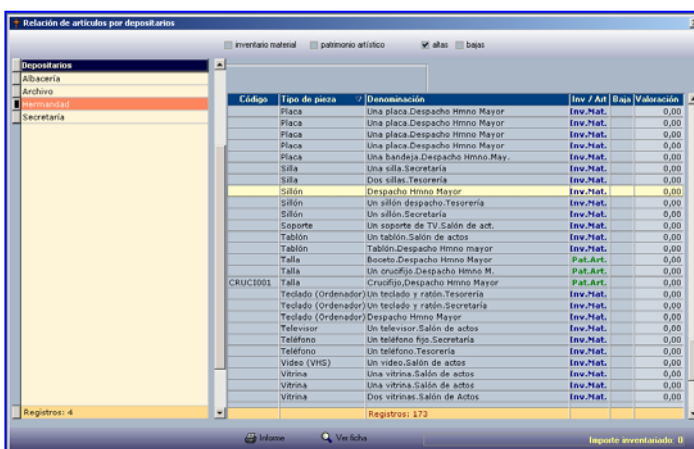
### Artículos por depositarios (adjudicaciones)

Ubicado en el **menú principal/artículos/artículos por depositarios** o presionando el botón "adjudicaciones".

Muestra los artículos y piezas de manera organizada según los adjudicatarios asignados.

En la izquierda aparece la lista de depositarios y a la derecha los artículos encomendados en su custodia.

Esta lista acepta ordenación interactiva al presionar sobre los títulos de campo, y usted puede restringir la vista marcando las casillas superiores que desee, de manera que pueda mostrar solo los artículos de inventario o las piezas de patrimonio; así como solo los que están en activo o solo los que causaron bajas.



La lista se puede imprimir, y presionando doble clic sobre cualquier línea (o pulsando el botón "ver ficha") se abre la ficha del artículo seleccionado

## Inventario material y Patrimonio artístico

### Guía de procesos

#### Explotación de datos. El Generador de Informes

En tres procesos se realiza a su medida cualquier tipo de listado sobre entradas y salidas.

Utilice los **CONDICIONANTES** para generar los filtros de salida ¿**Qué quiero?**

Utilice el **DISEÑO DE LISTADOS** para crear el listado con los campos que desee ¿**Cómo lo quiero?**

Utilice el **EMISOR DE INFORMES** para obtener el listado.

#### Condicionantes

Conjunto de herramientas necesarias para aplicar condiciones o reglas usadas por el informe. En la lista de campos seleccionables aparecen todos los campos a los que se aplican las condiciones, convenientemente organizados en grupos (datos del artículo, realización, valoración y bajas).

Para hacer una condición actuamos así:

Primero seleccionamos el campo a condicionar, presionando doble click sobre él, aparecerá en el rectángulo **"Programando"**, ahora aplicaremos un **Operador**; y sobre el recuadro **Valor** escribiremos el dato a comparar. Si deseamos enlazar la línea con múltiples condiciones utilizamos los **Conectores** que pueden ser

**Conector O:** implica que la selección será válida si se cumple una sola de las condiciones de la línea

**Conector Y:** implica que la selección será válida si se cumplen todas las condiciones de la línea

No es aconsejable el uso de excesivas condiciones en una misma línea, ya que puede confundir al intérprete de SQL.

Es más útil poner múltiples líneas de una condición.

Una vez tengamos compuesta la condición se presiona el botón **"Aceptar línea"** con lo que pasará a la caja de condiciones situada al pie de la pantalla.

De esta manera se conforma un determinado número de líneas (hasta un máximo de 20) lo que significa que nuestro informe debe cumplir **TODAS** las condiciones indicadas en cada línea.

Por último, escriba un nombre con el cual identificará a este conjunto de condiciones en la caja **"Título"** (recuadro "identificación del formato") y presione el botón **"Grabar"** (zona inferior). La composición generada permanecerá disponible y no será necesario volver a generarla en otra ocasión.

Compruebe su funcionamiento, pulsando el botón **"probar"** (zona central, a la derecha). El probador lanza el condicionante ofreciéndole los resultados de manera genérica. Si estuviera mal construido emitirá un error.

**IMPORTANTE:** para extraer información sobre campos vacíos es decir, sin datos; seleccione el campo y escriba como valor el texto **"<vacío>"**. El interprete de SQL escribirá la sentencia correspondiente en su lugar (ej.- campo is null).

El operador **"parecido a"**, solo se puede usar con campos de texto, y lanza una búsqueda parecida localizando todo registro que en su mismo campo contenga el literal a localizar en cualquier parte de su contenido, sin importar mayúsculas y minúsculas, pero teniendo en cuenta los acentos.

*Por ejemplo, supongamos la línea condicional "Tipo de objeto [parecido a] es", localizará cualquier artículo en cuyo tipo aparezcan las letras "es" (...altavoces..., ...estantería..., ...impresora...,...estandarte... etc).*

*En cambio si usamos la línea condicional "Tipo de objeto [parecido a] baston", encontrará "...baston...", pero no mostrará "...bastón...", por la diferencia del acento.*

Uso de condiciones **Variables:** Ofrece la posibilidad de buscar datos según unas variables que se introducen en el momento de obtener el listado. Para aplicarlas, al montar la condición, en lugar de escribir un valor, presione sobre el botón **"variable"**. El campo condicionado se iguala a un valor **VARIABLE** que se pedirá más tarde, cuando intentemos generar el listado. **MUY UTIL** para (por ejemplo) generar listados de datos de cualquier año de tasación. Escribimos **AÑO DE TASACION=variable** y podremos usarlo para cualquier año. El año a condicionar lo pide el programa cada vez que usemos el condicionante.

No utilice conectores en líneas que contienen una condición variable.

Para facilitar la aplicación de literales en las condiciones, se ofrecen tres desplegables correspondientes a la lista de Tipos, Autores y Localidades. Ayudan al usuario en la introducción de valores en la condición. Así, cuando se desee condicionar por **TIPOS** bastará con abrir su desplegable y elegir la deseada. El literal saltará a la casilla **"valor"** y a la línea de programación. En la casilla **"valor"**, se permite también escribir directamente

La barra de herramientas lateral ofrece múltiples botones con las siguientes funciones:

**Nuevo:** Borra la pantalla y se prepara para la aceptación de un nuevo conjunto de condiciones.

**Abrir:** Accede a la lista de condicionantes disponibles para su consulta y modificación.

**Eliminar:** Le permite borrar el condicionante al completo.

**Aceptar:** Chequea la línea programada y la baja al grupo de condiciones

**Deshacer:** Manipula la línea que está en programación, eliminando la comparación del último conector.

**Grabar/Regrabar:** Graba/actualiza el condicionante programado.

**Copiar como...:** Salva un duplicado del condicionante programado (antes debe renombrarlo).

**Borrar línea:** Elimina la línea seleccionada del grupo de condiciones.

**Probar:** lanza la sentencia en base a las condiciones programadas. Ofrece los resultados con datos genéricos.

# Inventario material y Patrimonio artístico

## Guía de procesos

### Diseño Gráfico de listados

Herramienta para realizar informes a su medida, tal y como se desea que aparezca impreso.

Diseñe el COMO LOS QUIERO a su gusto, es decir, listados “a la carta”.

Los pasos a seguir son los siguientes:

- 1- Presione en “datos básicos del diseño” y prefije la identificación:
  - escriba el **título** identificativo,
  - asígnele un grupo para organizarlo posteriormente (vale cualquier texto)
  - indique un número de orden dentro de dicho grupo.
- 2 - Enlázelo con un condicionante, abriendo el desplegable. (¿que datos quiere?)
- 3 - Envíe desde “campos seleccionables” hacia “campos seleccionados” los que quiere ver y usar en el listado.
- 4 - De estos últimos, aparte los que quiere usar para ordenar el listado en orden ascendente o descendente (índices).
- 5 - Ahora presione en “**diseño**” y cree el cuerpo del listado a su gusto (se explicará mas adelante)
- 6 - Desde el propio diseñador podrá usar su vista previa para comprobar como quedará el informe.
- 7 - Cierre el diseñador y grabe el formato presionando en “grabar”.

### Funcionalidades:

**1: Botones de mantenimiento:** Zonas superior e inferior de la pantalla. El botón “**grabar como**” copia un informe con otro nombre.

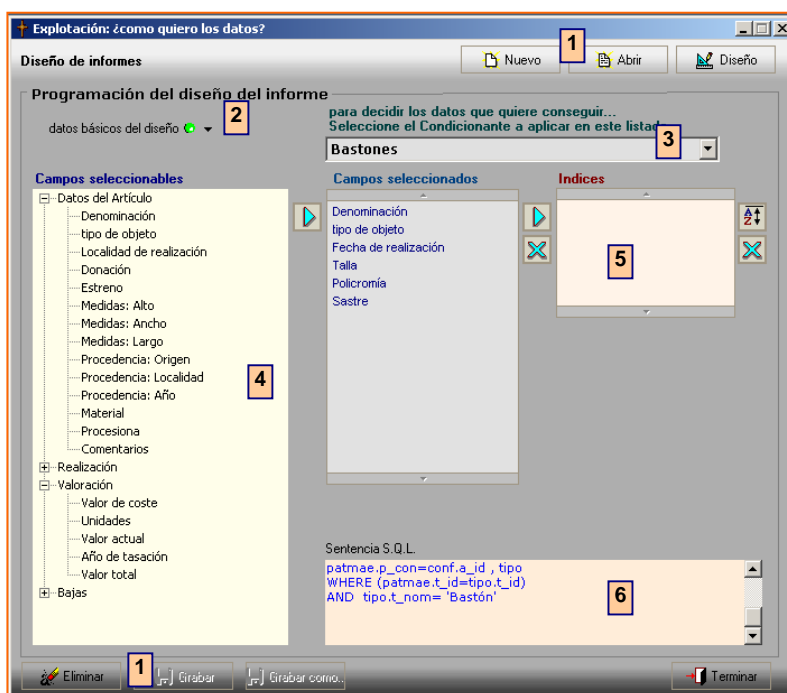
**2: Datos básicos del diseño:** Acceso al título identificativo, nombre de grupo y número de orden en su grupo.

**3: Condicionante:** abra el desplegable y elija el que desea. Se encarga de extraer los datos para el listado.

**4: Campos:** Marque los que desee, pulse la flecha y páselos a “campos seleccionados”. El orden de selección no es importante.

**5: Índices:** De los campos seleccionados, elija los que servirán para ordenar el listado, páselos a “índices” pulsando en la flecha, e indique si los desea por orden ascendente o descendente; presionando el botón al efecto. Aquí sí es importante el orden de los campos. Para quitar un campo pulse sobre la EQUIS.

**6: S.Q.L.:** El proceso monta dinámicamente la sentencia SQL que servirá al diseñador para extraer los datos reales en su vista previa.



Ahora presione el botón “**Diseño**”

### El Diseñador

Es una adaptación de FastReports (versión FreeReports) modificado e integrado en los módulos del CIC.

Al ser un completo programa dentro del CIC, hemos dedicado una **Guía** en exclusiva sobre él, por lo que aconsejamos acuda a ella para realizar sus diseños (Guía de Fast Reports para el programa Hermandad).

Aquí solo se mostrará de forma resumida lo esencial para crear un listado.

### Para hacer un diseño de listado

- Inserte una banda de tipo DATOS MAESTROS. Ante la pregunta “origen de datos” seleccione “[ninguno]”, puesto que el origen de la información (los datos) llegarán directamente desde el programa. Así que no es necesario enlazar con un origen de datos. Es más, si lo hace se producirá un error.

## Inventario material y Patrimonio artístico

### Guía de procesos

- Inserte un cuadro de texto (campo) y siga los pasos indicados por flechas en el gráfico siguiente:

-para enlazar el campo con los datos, hacemos DOBLE-CLIC sobre el campo y se abre el editor de texto, donde le diremos que campo utilizar.

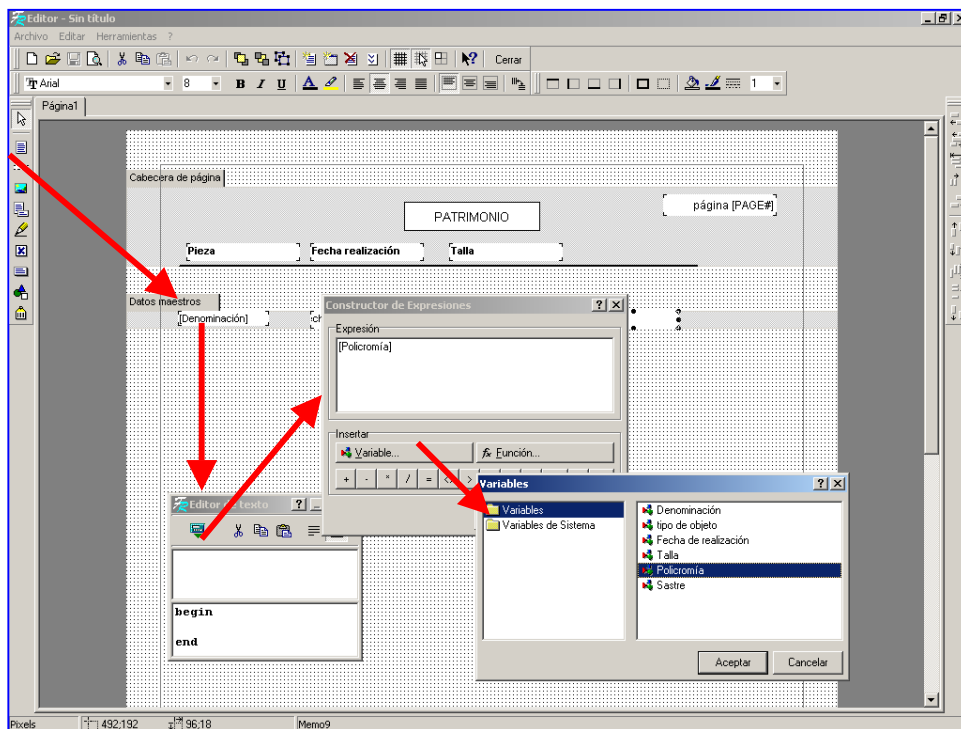
-presionamos el botón “variable” que nos muestra la lista de todos los campos disponibles

-seleccionamos el deseado (por ejemplo “Policromía”), y presionamos aceptar en todas las ventanas.

Dentro del Editor de Texto podemos incluir cosas como estas:

autor: [Policromia]

Lo que hay entre corchetes se carga con datos del campo en la base de datos, lo que esté fuera de corchetes es texto literal y se presenta tal cual usted lo ha escrito.



De la misma forma podemos insertar campos cuyo contenido sean funciones (Fast Reports incorpora unas cuantas y muy potentes) y variables del sistema, como “página”, “fecha”, “hora”, “línea”, “total paginas”, etc.

Todos los campos presentan un conjunto de atributos que los podemos adecuar a nuestro gusto. Para abrir la paleta de atributos (o también llamada Inspector de objetos) presione **F11** o acceda desde el **menú de herramientas / barra de herramientas / inspector de objetos**.

En cuanto a las **bandas**, debe saber que las más habituales y sus funciones son las siguientes:

- Banda de Título: Aparece solo una vez, al principio del informe.
- Cabecera de página: Aparece siempre al principio de cada página del informe.
- Pié de página: Aparece siempre al final (pié) del informe.
- Sumario del informe: Aparece solo una vez, al final del informe.
- Datos maestros: Se multiplica TANTAS VECES como líneas de datos ha de mostrar

el resto de bandas se usan para casos muy complejos.

En cuanto a como rellenarlas:

- Use la banda de “**cabecera de página**” para colocar los Títulos de los campos
- Los campos de datos **siempre** irán DENTRO de la banda de “**Datos maestros**”
- Los totalizadores irán SIEMPRE en la banda “**Sumario del informe**”
- Recomendamos poner fecha de informe y número de página en la banda cabecera o pie de página (arriba o abajo).
- La altura de la banda afecta totalmente al informe. Así, si desea ampliar o disminuir la separación entre las líneas de datos solo tiene que cambiar la altura de la banda de datos maestros.

En cuanto a los campos:

- conviene activar la propiedad “**autowidth**” (desde el inspector de objetos) de los campos si desea que su ancho se amplíen hasta presentar el máximo de caracteres que contienen (es igual que pulsar botón derecho sobre el campo, y marcar la propiedad “ancho automático”).
- podrá usar formato condicional con la propiedad “**highlight**” con lo que activa distinto color y letra cuando se cumple una determinada condición en el valor del campo

## Inventario material y Patrimonio artístico

### Guía de procesos

-podrá aplicar el tipo y color de letra que desee, enmarcar en cualquiera de sus 4 orientaciones y usar un conjunto de propiedades muy potentes para el diseño a gusto.

-podrá darles una máscara numérica, de fechas, etc; con la propiedad "**displayFormat**" (igual que pulsar botón derecho, y elegir "formato de variable")

-Las bandas también tienen propiedades: si desea que un campo con gran cantidad de texto, aparezca en más de una línea, ponga la propiedad "**stretched=true**", de la banda donde se encuentre. Revise el inspector de objetos con la banda seleccionada y encontrará esa propiedad (o botón derecho, propiedad "ajustado").

-todos los campos sean del tipo que sean, tienen una propiedad "**name**", que servirá para referenciarlos, si queremos hacer determinadas acciones mediante lenguaje propio.

#### En cuanto a los restantes objetos:

-puede incluir fotos de cualquier tipo, trazar líneas, insertar rectángulos sombreados que funcionan igual que los campos, y añadir gráficos simples como cuadros, elipses, triángulos y diagonales.

-puede incluir campos marca (check box) que se activan a desactivan mediante sentencias simples.

#### En cuanto al informe:

-si pulsa DOBLE-CLIC sobre el papel blanco, o abre menú archivo/opciones de página, podrá decidir las características del papel, formato, orientación paisada o vertical, y los márgenes a utilizar.

Todas las bandas incluyen el evento **OnBeforePrint** (véalo desde el inspector de objetos). Esto quiere decir que Antes de imprimirse revisan el código que aquí se introduzca. Esto sirve para alterar la presentación de datos antes de imprimirla o presentarla por vista previa. En la Guía de Fast Reports se amplía este tema.

En todo momento, **SE ACONSEJA**, pulsar el botón de **Vista previa**, para comprobar que el informe se está diseñando como lo queremos.

⇒ **Importante:** Si usa la variable "Total Páginas", el cálculo del total se hace al final de la generación, por lo tanto: debe activar la doble pasada para que funcione. Esta opción se encuentra en el menú Archivo / opciones del informe.

### Emisión de informes

Los listados diseñados se agrupan en un repositorio que abrimos desde el menú "**generador de informes / Emisión de informes**".

Los listados aparecen agrupados para que resulte más sencillo localizarlos.

Seleccione el listado que desee, presione sobre "**preparar**". Si el listado incluye un condicionante con campos variables, ahora se pedirán los valores que desee buscar. Introduzca los que procedan.

Presione sobre "**ejecutar**" y obtendrá el listado por vista previa.

Desde la vista previa podrá imprimir, exportar y guardar el listado.

## Inventario material y Patrimonio artístico

### Guía de procesos

#### Servicios del Servidor: Copias de Seguridad y Respaldo (Backup y Restore)

En un sistema Cliente/Servidor, las copias de seguridad se realizan mediante un proceso "Backup" realizado por el propio servidor y que consiste en un volcado (o descarga) de toda la información sobre un archivo, escrito de una manera específica en lenguaje propietario, que solo comprenderá dicho servidor. Después, si deseamos restaurar la información, realizamos el proceso inverso consistente en leer el archivo backup, e interpretar su información reconstruyendo la base de datos.

- **Backup**

Se accede desde el **menú de Seguridad, apartado Copia de Seguridad (Backup)**.

Realiza una copia de respaldo en lenguaje propietario del servidor Firebird. Se puede realizar tantas veces como se desee, porque nunca se elimina el backup anterior, sino que genera siempre un nuevo fichero en cuyo nombre incluye la fecha y la hora. Utiliza el siguiente nombre

**CIC\_IP\_ddmmaaa\_hhmm.fbk**

Siendo "ddmmaaa" la fecha en formato día/mes/año (4 dígitos) y "hhmm" la hora y minutos.

El CIC suele crear por defecto la carpeta "**C:\JCIP\CIC\BACKUP**", donde ubica estos archivos de copia –siempre en el ordenador servidor-, aunque dicha ruta puede ser alterada en el archivo CIC.INI

Para realizar la copia, en la ventana aparece el destino de la copia, y bastará con pulsar sobre el botón "**comenzar el backup**". El programa dará la orden al servidor y por pantalla parecerán las líneas de procesos que realiza hasta terminar con

"gbak: closing file, committing, and finishing. 0000000 bytes written"

Se recomienda guardar las copias en cinta o CD de manera habitual y como segundo sistema de seguridad.

- **Restauración**

Proceso que sustituye su base de datos actual por una de las copias de respaldo. **Tenga precaución con este proceso.**

Disponibile en el **menú de Seguridad, apartado Respaldo de Backups.**

Solo puede ser ejecutado por alguien validado como **administrador**.

Solo se podrá hacer desde un ordenador del sistema, estando el programa cerrado en los otros ordenadores de la red; hasta tal punto que si detecta una apertura de la base de datos no se comienza la restauración. **NUNCA** abra el programa de registro en otro equipo durante el momento en que se realiza este proceso porque destruirá irremediamente la base de datos, debiendo comenzar de nuevo a restaurar.

La restauración solo debe hacerse por uno de estos 2 motivos:

- ⊙ Reparación de tablas deterioradas
- ⊙ Destrucción parcial e irrecuperable de la base de datos

⇒ **No olvide restaurar archivos que comienzan por el literal "CIC\_IP\_"**

⇒ **RECUERDE: siempre debe tener una copia de seguridad de sus datos para evitar sustos innecesarios: Los virus o los defectos físicos en un disco duro (sectores defectuosos) pueden provocar una rotura irrecuperable en una base de datos de cualquier sistema. El único medio de prevención es la continua copia de seguridad de los datos.**

#### Localización de la base de datos

En el momento de la implantación, la base de datos se llama

**PATRIMONIO.FDB**

y se encuentra en la ruta

**C:\JCIP\CIC\DATOS**

Esta ruta puede ser alterada en el archivo de configuración externa **CIC.INI** que acompaña al programa ejecutable