

MFG/PRO

Guía del Interfaz de Usuario

Version 8.5

78-0209A

Impreso en Estados Unidos

1997

Este documento contiene información propiedad de QAD Inc, protegida por copyright. Ninguna parte de este documento se puede fotocopiar, reproducir o traducir sin un permiso previo por escrito de QAD Inc. La información contenida en este documento está sujeta a cambios sin previo aviso.

QAD proporciona este material tal cual y no da garantía de ninguna clase, expresa o implícita, incluyendo, aunque no solamente, las garantías implícitas de comercialización y adecuación para un propósito particular. QAD no será responsable de los errores contenidos aquí o por los daños fortuitos o resultantes (incluyendo las pérdidas de beneficios), relacionados con el equipo, funcionamiento o uso de este material, ya estén basados en garantía, contrato u otra teoría legal.

Algunos estados no permiten la exclusión de las garantías implícitas o la limitación o exclusión de responsabilidad por daños fortuitos o resultantes, por lo que las limitaciones y exclusiones anteriores no se pueden aplicar.

PROGRESS es una marca registrada de Progress Software Corporation. Windows™ es una marca y Paintbrush™ es una marca registrada de Microsoft Corporation.

MFG/PRO™ es una marca registrada de QAD Inc.
Copyright© 1997 by QAD Inc.

QAD Inc.
6450 Via Real
Carpinteria, California 93013
Teléfono (805) 684-6614
Fax (805) 684-1890

Indice

| | |
|--|-----------|
| Acerca de esta guía..... | ix |
| ¿Quién debe leer esta guía? | ix |
| ¿Cómo está organizada esta guía? | ix |
| ¿Cómo se debe usar esta guía? | x |
| Normas Usadas en Esta Guía. | xi |
| Comandos de Teclado Windows | xi |
| Comandos de Teclado Modo Carácter | xiii |
| Normas de Pulsaciones y Tipos de Letra | xv |
| Parte Uno: Uso de MFG/PRO para Windows | 1 |
| Kapitel 1: Normas de Windows..... | 3 |
| Pulsaciones del ratón | 4 |
| Puntero del ratón | 4 |
| Pulsación, doble pulsación y arrastre | 5 |
| Pulsación..... | 5 |
| Doble pulsación | 5 |
| Pulsar y arrastrar | 6 |
| Seleccionar texto..... | 7 |
| Acciones en el teclado | 8 |
| Kapitel 2: Menús | 9 |
| Iniciar MFG/PRO para Windows | 10 |
| Ventana de entrada | 11 |
| Seleccionar un estilo de menú | 12 |
| Menús estilo iconos | 13 |
| Submenús del estilo iconos..... | 14 |
| Menús estilo ventanas | 15 |
| Submenús estilo ventanas | 16 |
| Menús estilo carácter | 17 |
| Kapitel 3: Pantallas de MFG/PRO para Windows..... | 19 |
| Elementos de pantalla | 20 |
| Barra de Título | 22 |

| | |
|---|----|
| Barra de Menús | 22 |
| Menú Usuario | 23 |
| Ejecutar un programa desde el Menú Usuario..... | 24 |
| Salida | 24 |
| Editor PROGRESS | 24 |
| Menú Editar | 25 |
| Cortar, copiar y pegar con el Menú Editar | 25 |
| Cortar, copiar, y pegar (método abreviado)..... | 26 |
| Editar imágenes con el Menú Editar..... | 27 |
| Navegación | 28 |
| Configurar | 29 |
| BodyReconfigurar Pantallas con el Submenú Reconfig | 30 |
| Menú Opciones | 33 |
| Sustitución de Menús..... | 33 |
| Barra de Herramientas | 34 |
| Mostrar Desplegables | 34 |
| Ocultar Elementos de Menú (Sólo Programa Estándar)..... | 34 |
| Guardar Config al Salir (Sólo Programa Estándar)..... | 35 |
| Acceso de Solo Lectura (Sólo Programa orientado a Objeto) | 35 |
| Salida Alternativa (Solo Programa orientado a Objeto)..... | 35 |
| Entrada Alternativa (Sólo Programa orientado a Objeto) | 36 |
| Alternar Filtro (Sólo Programa orientado a Objeto) | 36 |
| Gráfico de Hoja de Datos (Sólo Programa orientado a Objeto) | 36 |
| Menú Ayuda | 37 |
| Ayuda de Campo | 37 |
| Ayuda del Procedimiento | 37 |
| Ampliar..... | 37 |
| Hoja de Datos de Consulta (Sólo Programa orientado a Objeto) | 38 |
| Ayuda Interfaz | 38 |
| Acerca de... | 39 |
| Barra de Herramientas | 40 |
| Botones Personalizados | 41 |
| Copiar/Pegar | 42 |
| Ayuda de Campo | 43 |
| Ayuda de Procedimiento | 44 |
| Ampliaciones de Datos | 45 |

| | |
|---|-----------|
| Retorno | 46 |
| Ventana de Programa | 46 |
| Barra de Mensajes | 48 |
| Barra de Estado PROGRESS | 48 |
| Kapitel 4: Programas de Mantenimiento, Listados y Consultas..... | 49 |
| Programas de Mantenimiento | 50 |
| Iniciar un programa | 50 |
| Introducir datos clave | 51 |
| Moverse por la pantalla | 52 |
| Programas de listados | 54 |
| Criterios de selección | 54 |
| Uso de impresoras y terminales | 55 |
| Imprimir a un fichero | 55 |
| Visualizar listados en el terminal | 56 |
| Abrir y guardar listados | 56 |
| Editar un listado | 57 |
| Buscar dentro de un listado..... | 58 |
| Programas de consulta | 59 |
| Kapitel 5: Hojas de Datos | 61 |
| Acceder a las Hojas de Datos | 62 |
| Hoja de Datos de menús | 62 |
| Ampliaciones de Datos | 62 |
| Utilizar las Hojas de Datos | 63 |
| Filtrar y Ordenar Hojas de Datos | 64 |
| Gráficos de Hojas de Datos | 66 |
| Kapitel 6: Ayuda..... | 69 |
| Ayuda de Campo | 70 |
| Obtener ayuda sobre el campo actual | 70 |
| Obtener ayuda para cualquier campo de la pantalla | 70 |
| Lectura de la Ayuda de Campo | 71 |
| Ayuda de Procedimiento | 71 |
| Acceder a la Ayuda de Procedimiento | 71 |
| Lectura de la Ayuda de Procedimiento | 72 |
| Nombres de Campo | 73 |
| Nombres de Programa | 74 |

| | |
|--|-----------|
| Kapitel 7: Administración del Interfaz | 77 |
| Mantenimiento de las Ampliaciones de Datos | 78 |
| Comodines en el Mantenimiento de las Ampliaciones de Datos | 79 |
| Ampliaciones de datos anidadas | 80 |
| Asignar botones a la barra de Herramientas y Menú del Usuario | 81 |
| Definir las Sustituciones de Menús | 84 |
| Definir los Perfiles de Interfaz de Usuario | 85 |
| La Configuración Windows y el mantenimiento de la Seguridad | 87 |
| Niveles de acceso | 87 |
| Definir los accesos de lectura/escritura de las ventanas | 88 |
| Mantenimiento de Vistas | 91 |
| Mantenimiento de Hojas de Datos | 95 |
| | |
| Parte Dos: Uso del Interfaz de Usuario en Modo Carácter | 99 |
| | |
| Kapitel 8: Uso de MFG/PRO en Modo Carácter | 101 |
| Organización de MFG/PRO | 102 |
| Mantenimiento..... | 102 |
| Consulta..... | 102 |
| Listado | 102 |
| Elementos del Interfaz de Programa | 104 |
| Barra de Título | 105 |
| Ventana de Programa | 106 |
| Campos | 106 |
| Pantallas..... | 106 |
| Barra de Menús | 106 |
| Menú del Usuario | 107 |
| Ejecución de un programa desde el Menú del Usuario | 108 |
| Salida | 108 |
| Menú Editar | 109 |
| Navegación | 110 |
| Configurar | 111 |
| Reconfigurar Pantallas con el Submenú Reconfig | 112 |
| Menú Opciones..... | 113 |
| Sustituciones de Menús | 113 |
| Acceso de Solo Lectura..... | 113 |
| Entrada Alternativa..... | 113 |
| Salida Alternativa | 114 |

| | |
|---|------------|
| Alternar Filtro | 114 |
| Menú Ayuda | 115 |
| Ayuda de Campo | 115 |
| Ayuda de Procedimiento..... | 115 |
| Ampliar | 115 |
| Hoja de Datos de Consulta..... | 116 |
| Ayuda Interfaz | 116 |
| Acerca de | 116 |
| Barra de Estado PROGRESS | 116 |
| Movimiento entre los Menús y los Programas | 117 |
| Movimiento por los Programas | 119 |
| Obtención de Ayuda | 119 |
| Ventanas Desplegables | 119 |
| Ayuda en línea | 120 |
| Entrada de Datos | 120 |
| Datos Clave | 120 |
| Comandos Comunes | 121 |
| Comandos de Teclado en Modo Carácter | 122 |
| Funciones del Administrador del Interfaz de Usuario | 123 |
| Parte Tres: Apéndice y Glosario | 125 |
| Apéndice: PROGRESS.ini | 127 |
| Auto-Go | 127 |
| CharWidth | 128 |
| Frame Spacing | 128 |
| Use_3D-Size | 128 |
| Probuild | 128 |
| Spin | 129 |
| Graph | 129 |
| Paint | 129 |
| [fonts] | 130 |
| Glosario..... | 131 |

Acerca de esta guía

Este documento describe los interfaces de MFG/PRO en modo carácter y Windows. Enseña como moverse por los interfaces y como usar los programas. Esta guía no explica la el funcionamiento de MFG/PRO.

Para obtener información más detallada del funcionamiento de MFG/PRO, consulte los manuales pertinentes.

¿Quién debe leer esta guía?

Cualquier principiante en MFG/PRO así como aquellos que usen un nuevo interfaz de MFG/PRO deberían leer esta guía. Tanto si está familiarizado con el funcionamiento de MFG/PRO como si no, pero necesita aprender un interfaz, esta guía está indicada para usted.

Los administradores del sistema deben leer el capítulo sobre la administración del interfaz para poder decidir si quieren usar las prestaciones que ofrece este módulo.

¿Cómo está organizada esta guía?

La guía está organizada en tres partes:

Parte Uno : Uso de MFG/PRO para Windows

Capítulo 1, “Normas de Windows”, explica las normas básicas de Windows.

Capítulo 2, “Menús”, muestra como entrar en MFG/PRO para Windows y se discuten los tres tipos de menú que se pueden seleccionar.

Capítulo 3, “Pantallas de MFG/PRO para Windows”, contempla los elementos de pantalla comunes a todos los programas de MFG/PRO para Windows.

Capítulo 4, “Programas de Mantenimiento, Listado y Consulta”, muestra como usar las ventanas de los programas.

*Acerca de esta guía
¿Cómo se debe usar esta guía?*

Capítulo 5, “Hojas de Datos”, contempla en detalle las Hojas de Datos, que son potentes programas de tipo consulta.

Capítulo 6, “Ayuda”, le muestra como conseguir ayuda sobre los procedimientos, campos y otros elementos de MFG/PRO para Windows.

Capítulo 7, “Administración del Interfaz”, está pensado para los administradores del sistema y discute los programas a cambiar, personalizar y cómo aplicar niveles de seguridad al interfaz.

Parte Dos: Uso del Interfaz de Usuario en Modo Carácter

Capítulo 8, “Uso de MFG/PRO en Modo Carácter”, es una visión de conjunto del uso de MFG/PRO en modo carácter.

Parte Tres: Apéndice y Glosario.

Apéndice A, “PROGRESS.ini” está pensado para los administradores del sistema y explica el archivo PROGRESS.ini y cómo modificarlo para obtener un rendimiento máximo en su sistema.

Glosario, define los términos básicos de MFG/PRO y otros relativos a los ordenadores.

¿Cómo se debe usar esta guía?

Use esta guía para familiarizarse con el interfaz MFG/PRO o como referencia de los procedimientos.

Se puede leer la guía de principio a fin para obtener una completa visión de los interfaces en modo carácter y Windows y sus características, o puede desear leer sólo las partes que describen el tipo de MFG/PRO que ejecuta su ordenador.

Puede usar la Tabla de Contenidos y el Índice para encontrar información sobre temas concretos.

Normas Usadas en Esta Guía.

Debido a que MFG/PRO usa diferentes interfaces (Windows y Carácter), las referencias a los comandos de teclado son genéricas. Por ejemplo, “pulsar Eje” hace referencia a **F2** en Windows y a **F1** en el interfaz en modo carácter.

Use las siguientes tablas para identificar los comandos de teclado para un interfaz determinado.

Comandos de Teclado Windows

Tabla 1. Comandos de Navegación Windows

| Comando de Navegación | Teclado | Descripción |
|------------------------------|--------------------|--|
| Eje | F2 | Mueve a la siguiente pantalla. |
| Fin | Esc | Salida de pantalla, programa o menú.. |
| Anterior | F9 o flecha ARRIBA | Recupera el registro anterior en un campo clave. |
| Siguiente | F10 o flecha ABAJO | Recupera el registro siguiente en un campo clave. |
| Intro | Intro | Mueve al siguiente campo de la pantalla. |
| Tab | Tab | Mueve al siguiente campo de la pantalla. |
| Retroceso | Mayús + Tab | Retrocede al campo anterior de la pantalla. |
| Salir | Alt + X | Cierra un programa. |
| Ejecutar | Alt + R | Inicia un programa por su nombre. |
| Guardar (objeto) | F12 | En una pantalla clave, mueve a la entrada de datos; en entrada de datos, guarda y retorna a la pantalla clave. |
| Imprimir (objeto) | Ctrl + P | Imprime la información mostrada en una hoja de datos o en un programa de mantenimiento. |

Tabla 2. Comandos de Ayuda Windows

| Comandos Ayuda | Teclado | Descripción |
|------------------------------|----------------|--|
| Ayuda Campo | F1 | Abre la ayuda sobre el campo actual. |
| Ayuda Procedimiento | Shift + F1 | Abre la ayuda sobre el programa actual |
| Hoja de Datos | Alt + F1 | Visualiza selección de registros. |
| Hoja Datos de Consulta | Alt + F2 | Visualiza selección de registros. |
| Acerca de | Ctrl + F1 | Visualiza el nombre del programa. |
| Opciones Hoja Datos | F7 | Abre la ventana de opciones de la Hoja de Datos. |
| Alternar Opciones Hoja Datos | Alt + F | Activa / desactiva las opciones de la Hoja de Datos. |
| Gráfico Hoja Datos | Shift + F11 | Abre la ventana del gráfico de la Hoja de Datos. |
| Nombre Campo | Ctrl + F | Visualiza el nombre del campo |

Tabla 3. Comandos de Edición Windows

| Comandos Edición | Teclado | Descripción |
|-----------------------------|----------------|---|
| Eliminar Registro | F5 | Elimina un registro abierto. |
| Cortar | Ctrl + X | Corta un campo o selección al portapapeles. |
| Copiar | Ctrl + C | Copia un campo o selección al portapapeles. |
| Pegar | Ctrl + V | Pega datos desde el portapapeles. |

Comandos de Teclado Modo Carácter

Tabla 4. Comandos de Navegación Modo Carácter

| Comandos Navegación | Teclado | Control+Tecla | Descripción |
|----------------------------|--------------------|----------------------|---|
| Eje | F1 | Ctrl + X | Mueve a la siguiente pantalla. |
| Fin | F4 | Ctrl + E | Salida de pantalla, programa o menú.. |
| Menú Usuario | F6 | Ctrl + P | Visualiza la selección de programas definidos por el usuario. |
| Anterior | F9 o flecha ARRIBA | Ctrl + K | Recupera el registro anterior en un campo clave y desplaza hacia arriba en hoja de datos de consulta. |
| Siguiente | F10 o flecha ABAJO | Ctrl + J | Recupera el registro siguiente en un campo clave y desplaza hacia abajo en hoja de datos de consulta. |
| Intro | Intro | | Mueve al siguiente campo de la pantalla. |
| Tab | Tab | | Mueve al siguiente campo de la pantalla. |
| Retroceso | Shift + Tab | Ctrl + U | Retrocede un campo en la pantalla. |
| Barra de Menús (objeto) | Esc, M | | Accede a la barra de menús. |
| Guardar (objeto) | F12 | | En una pantalla clave, mueve a entrada de datos; en entrada de datos, guarda y retorna a la pantalla clave. |
| Imprimir (objeto) | Ctrl + P | | Imprime la información mostrada en una hoja de datos o en un programa de mantenimiento. |

Tabla 5. Comandos de Ayuda Modo Carácter

| Comandos | Teclado | Teclas Control | Descripción |
|---------------------------------|----------------|-----------------------|--|
| Ayuda | | | |
| Ayuda Campo | F2 | Ctrl + W | Abre la ayuda sobre el campo actual. |
| Ayuda Procedimiento | F2 | Ctrl + W | Abre la ayuda sobre el programa actual. |
| Hoja de Datos de Consulta | F2 | Ctrl + W | Visualiza selección de registros. |
| Opciones Hoja de Datos | F7 | | Abre la ventana de opciones de la Hoja de Datos. |
| Alternar Opciones Hoja de Datos | Alt + F | | Activa / desactiva las opciones de la Hoja de Datos. |
| Nombre Campo | Ctrl + F | Ctrl + F | Visualiza el nombre del campo. |

Tabla 6. Comandos de Edición Modo Carácter

| Comandos Edición | Teclado | Teclas Control | Descripción |
|---------------------------|----------------|-----------------------|---|
| Insertar | F3 | Ctrl + T | Permite insertar texto. |
| Eliminar Registro | F5 | Ctrl + D | Elimina el registro abierto. |
| Recuperar (estándar) | F7 | Ctrl + R | Vuelve a llamar al último valor salvado en un campo. |
| Cortar | F8 | | Vacía un campo. |
| Copiar | F11 | Ctrl + B | Copia un campo. |
| Pegar | F11 | Ctrl + B | Inserta el valor que se copió. |
| Copia Múltiple (estándar) | F12 | Ctrl + A | Copia los valores de uno o más campos y los pega en los mismos campos de otro registro. |
| Vaciar Fecha | Shift + ? | | Vacía el valor de un campo fecha. |

Normas de Pulsaciones y Tipos de Letra

Teclas de función software y botones (presentadas en pantalla) estan en negrita.

Seleccione **Aceptar**.

Teclas de función (Teclas que ha de pulsar) estan en negritas.

Pulse **Intro**.

Un símbolo más (+) entre teclas significa que deben pulsarse simultáneamente.

Pulse **Ctrl + C** para copiar..

Un símbolo de guión (-) entre teclas significa que deben pulsarse secuencialmente.

Pulse **Esc – m** para el menú.

Fuente monoespaciada es usada por ficheros y nombres de comando.

Parte Uno:
Uso de MFG/PRO para Windows

CAPITULO 1 Normas de Windows

Este capítulo le introduce a algunas de las normas básicas de Windows

MS-Windows® es una Interfaz Gráfica de Usuario (GUI), lo cual quiere decir que se puede interactuar con ella por medio de imágenes o iconos, en lugar de tener que teclear los comandos en el teclado. Esto significa que es más fácil de usar.

Windows ofrece más de una forma de realizar una tarea.

Este capítulo cubre los siguientes temas.

- Uso del ratón
- Reconocimiento del puntero del ratón, punto de inserción, y reloj de arena
- Pulsar y arrastrar el ratón
- Selección de objetos y texto
- Apertura y cierre de programas
- Teclas

Pulsaciones del ratón

El ratón es una herramienta para señalar y mostrarle al ordenador lo que se desea hacer. El ratón se desliza sobre una alfombrilla para mover un puntero por la pantalla. Cuando se señala un icono o la tarea que se desea ejecutar, se pulsa el botón del ratón.

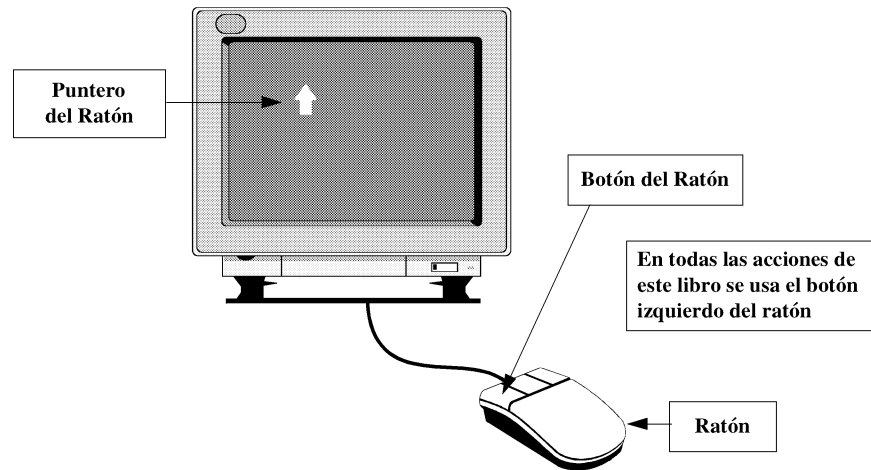


Figura 1. Ratón y puntero del ratón

Puntero del ratón

El puntero del ratón cambia dependiendo del programa usado y de la tarea que se esté realizando, sin embargo en la mayoría de los sistemas tiene tres formas básicas




-  Este punto de inserción se usa con los textos y muestra dónde aparecerá la próxima tecla que pulse.
-  Este puntero se usa con los gráficos y para señalar los objetos Windows en la pantalla.
-  El reloj de arena indica que el ordenador está realizando algún proceso. Mientras esté visible el reloj de arena, deberá esperar.

Figura 2. Punteros del ratón y cursores

Pulsación, doble pulsación y arrastre

Pulsar una vez el botón del ratón envía un mensaje diferente de si se pulsa dos veces en rápida sucesión (doble pulsación).

Pulsación

En la mayoría de las pantallas de Windows, la barra de menú situada en la parte superior contiene los nombres de diferentes menús de tareas. Para abrir un menú y leer su contenido, se pulsa una vez sobre el nombre.

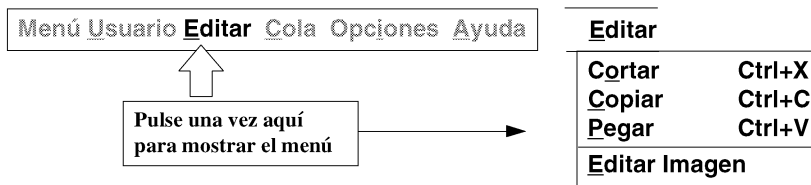


Figura 3. Pulsación

Doble pulsación

Normalmente, la doble pulsación provoca una acción, como por ejemplo terminar un programa. Las ventanas de los programas de Windows tienen un pequeño icono en la esquina superior izquierda llamado cuadro del menú de control. Al pulsar dos veces la caja de control de menú se cierra el programa.



Figura 4. Doble pulsación

Pulsar y arrastrar

El arrastrar se realiza manteniendo pulsado el botón del ratón y moviendo el mismo. Aquí vemos dos razones para hacer esto.

Se pueden cambiar de lugar las ventanas en la pantalla. Por ejemplo, se pueden desplegar varios menús del MFG/PRO a la vez (usando menús estilo ventanas) y moverlos.

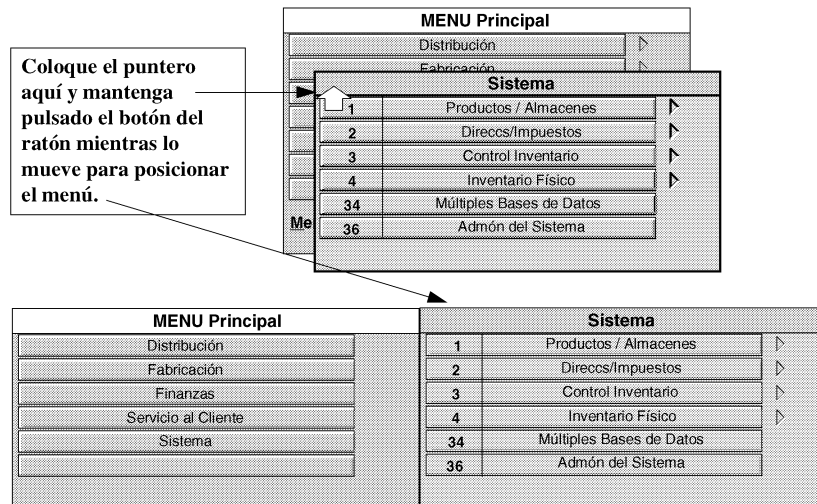


Figura 5. Pulsar y arrastrar para cambiar de lugar

Seleccionar texto

Se pulsa y arrastra para seleccionar objetos como puede ser un texto. Por seleccionar se entiende resaltar objetos para realizar con ellos una operación deseada. Por ejemplo, para borrar o copiar un bloque de texto, debe indicar qué texto se desea.

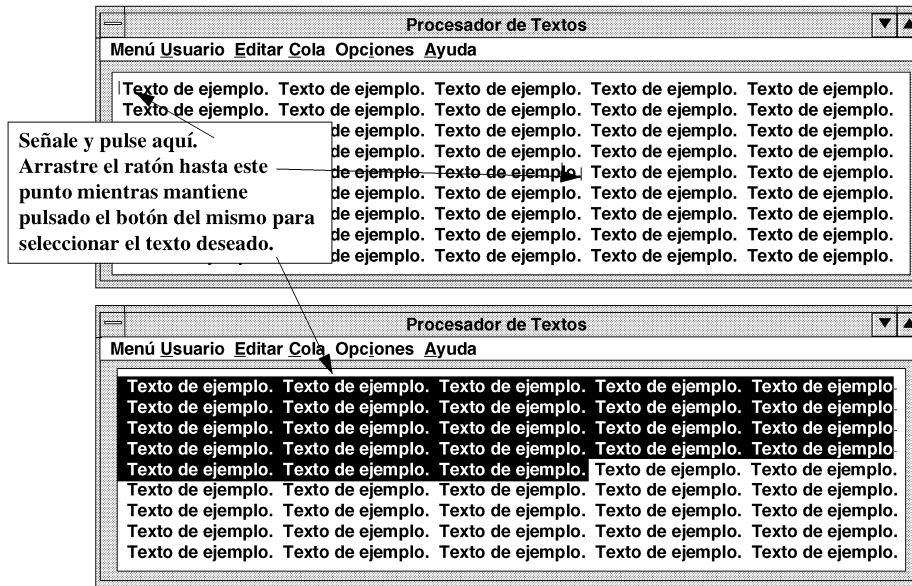


Figura 6. Pulsar y arrastrar para seleccionar textos y objetos

Acciones en el teclado

Se pueden usar pulsaciones de teclas equivalentes para realizar muchas de las acciones que se hacen con el ratón. En muchos casos ésto es más rápido y cómodo.

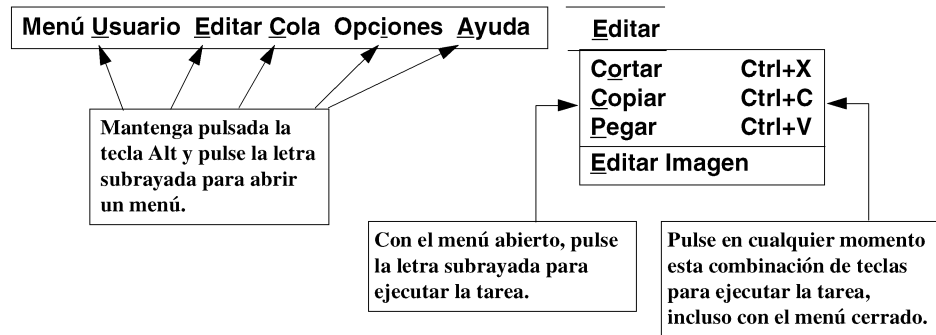


Figura 7. Pulsaciones de teclas equivalentes

CAPITULO 2 Menús

Inicie MFG/PRO desde el Administrador de Programas de Windows. Después, se accede a los programas de MFG/PRO mediante un sistema de menús. Esta sección trata del arranque de MFG/PRO y de la navegación por los menús.

Este capítulo cubre los temas siguientes:

- Iniciar MFG/PRO
- Entrar en MFG/PRO
- Seleccionar un estilo de menús
- Reconocer y leer los diferentes estilos de menús

Iniciar MFG/PRO para Windows

MFG/PRO tiene un grupo de programas con iconos. Se pulsa dos veces el grupo de programas y el icono del globo terráqueo para abrir la ventana de entrada a MFG/PRO.

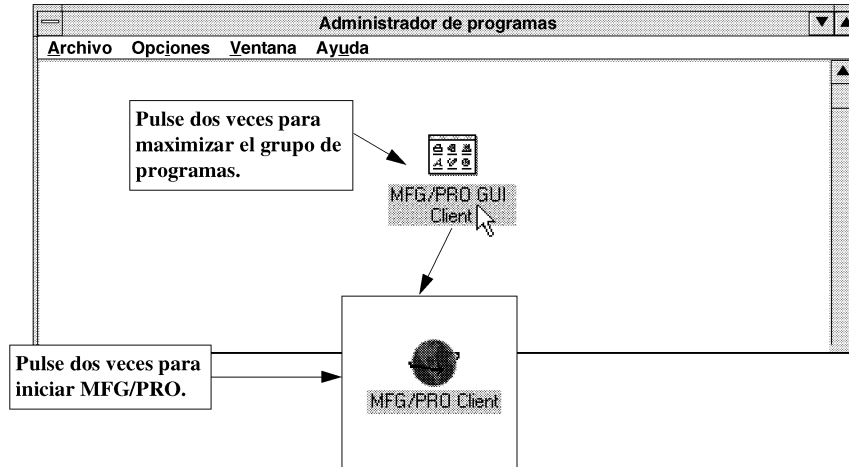


Figura 8. Iniciar MFG/PRO para Windows

Ventana de entrada

La ventana de entrada es la primera que se ve al arrancar MFG/PRO. Desde ella se puede:

- Introducir su identificador de usuario
- Introducir su contraseña
- Conseguir ayuda sobre la entrada
- Entrar a MFG/PRO
- Salir de MFG/PRO

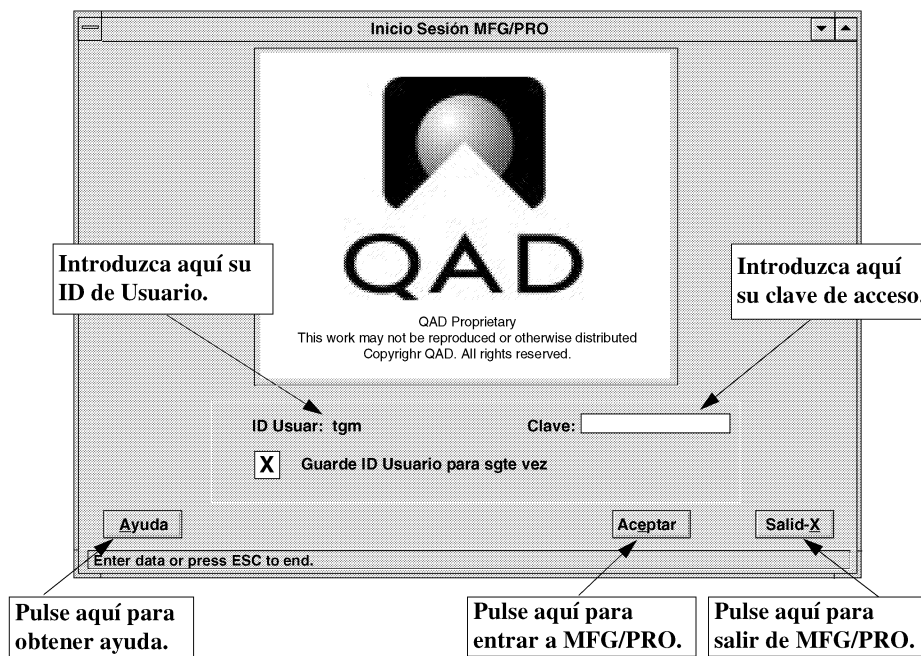


Figura 9. Pantalla de entrada a MFG/PRO

Seleccionar un estilo de menú

Hay tres estilos de menús que pueden usarse con MFG/PRO:

- El estilo de menú iconos, con grandes botones que conducen a las diferentes partes del sistema y que muestran una jerarquía de su ubicación en un submenú.
- El estilo de menú ventana, que permite elegir su disposición de menús.
- El estilo de menú carácter, que emula los tradicionales terminales en modo carácter.

Seleccione un estilo de menú en Mantenimiento de Perfiles de Usuario (36.20.4).

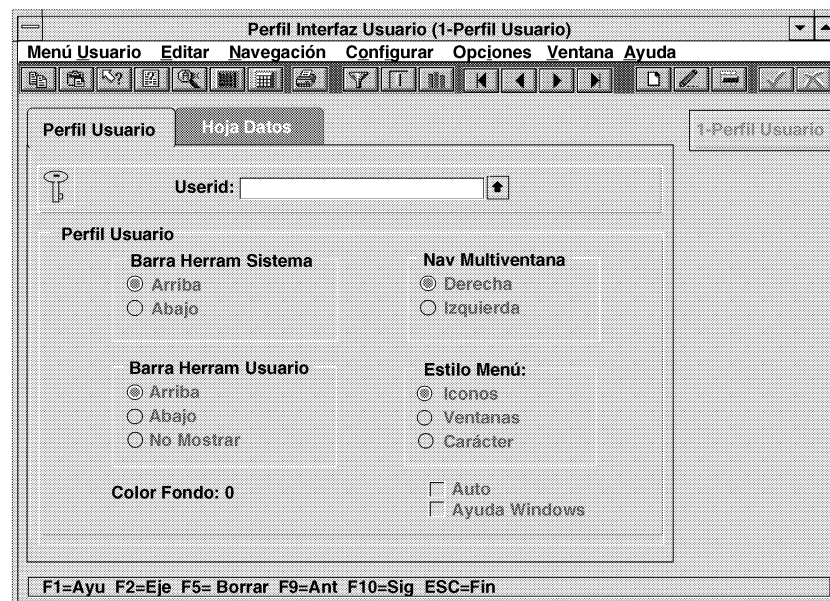


Figura 10. Mantenimiento Perfiles de Usuario (36.20.4)

Los tres estilos de menú se describen en las páginas siguientes.

Menús estilo iconos

Este es el tipo que aparece por defecto. Muestra siete botones grandes, cada uno con una imagen gráfica del área funcional que representa.

| | |
|---------------------|-------------------|
| Distribución | Ficheros Maestros |
| Fabricación | Definir |
| Finanzas | Cadena Suministro |
| Servicio al Cliente | |

Pulse un botón para mostrar sus elementos asociados.

Nota: El botón Definir no tiene programas; es para los programas que usted escriba.

Conforme seleccione los menús de esta ventana y las opciones de estos menús, la pantalla de menú mostrará su avance.

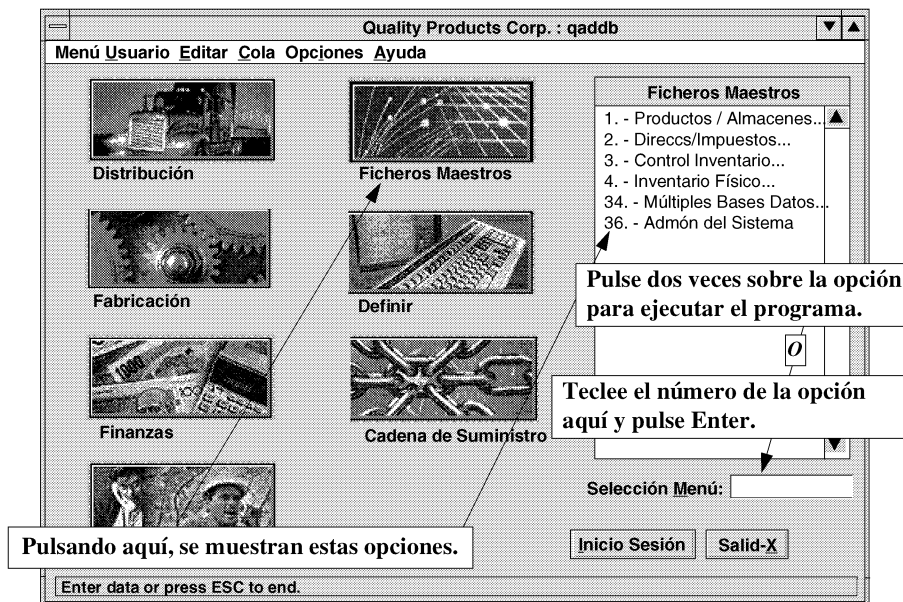


Figura 11. Selección de opciones en el menú principal estilo iconos

Submenús del estilo iconos

Los submenús de estilo iconos le proporcionan un mapa con su localización en el sistema y muestran como llegó hasta allí.

Los botones de la izquierda muestran como se llegó hasta donde se está. Púselos para retroceder sobre sus pasos.

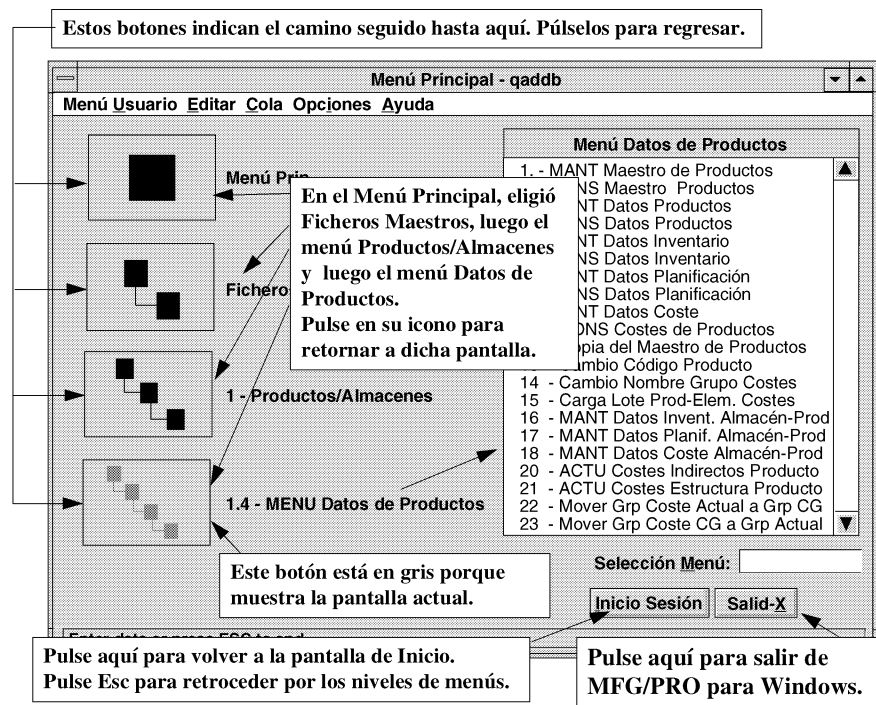


Figura 12. Submenús del estilo iconos

Menús estilo ventanas

El menú principal estilo ventanas muestra los botones para cada área funcional del MFG/PRO

Pulse una opción para desplegarla. Una vez situado en el submenú, también puede teclear el número de la opción en el campo de selección del menú y pulsar **Intro**.

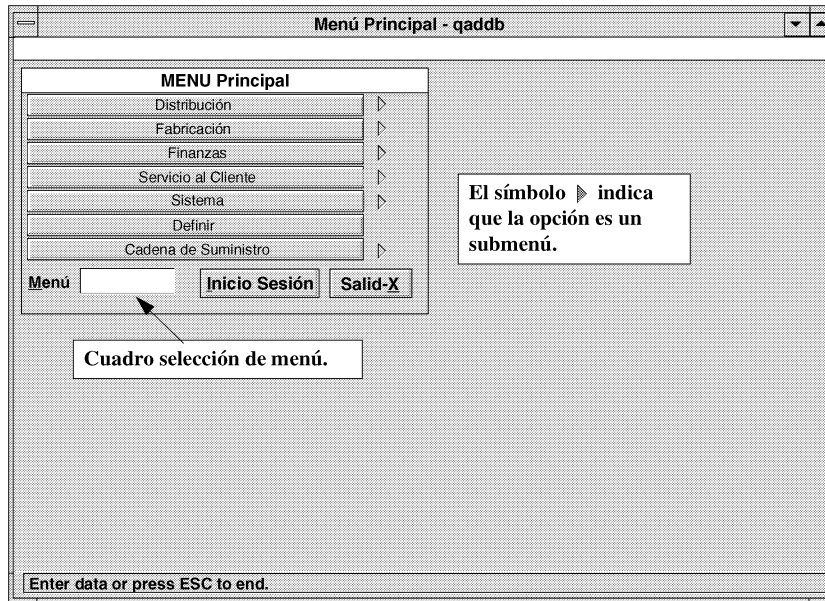


Figura 13. Menú estilo ventanas

Submenús estilo ventanas

Todos los menús estilo ventanas permanecen en la pantalla mientras se seleccionan los submenús. Esto significa que puede seleccionar cualquier opción de cualquier menú de la pantalla.

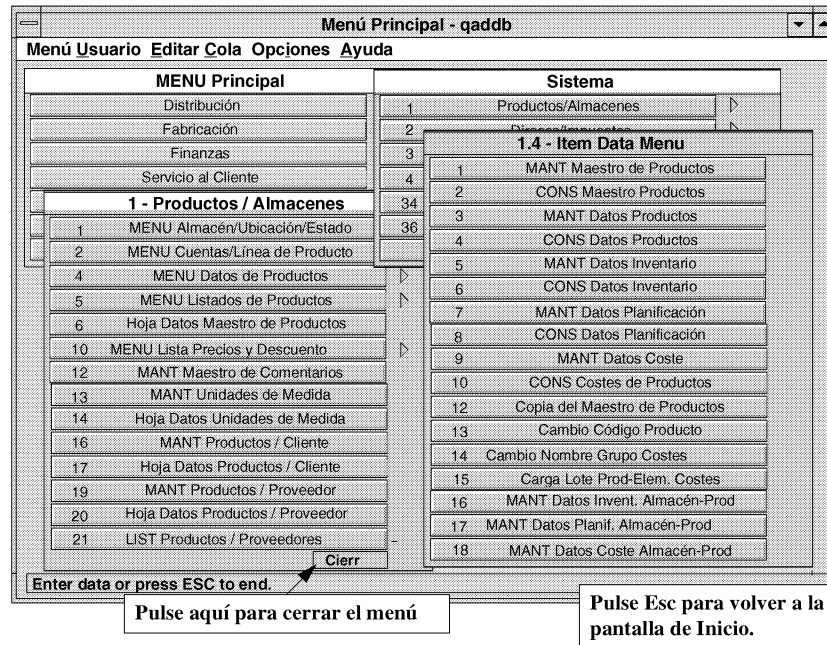


Figura 14. Submenús estilo ventanas

Menús estilo carácter

MFG/PRO para Windows conserva una versión carácter de su tradicional sistema de menús.

Seleccionar una opción, púlsela dos veces con el ratón o teclee el número de la opción en el campo selección de menú y pulse **Intro**.

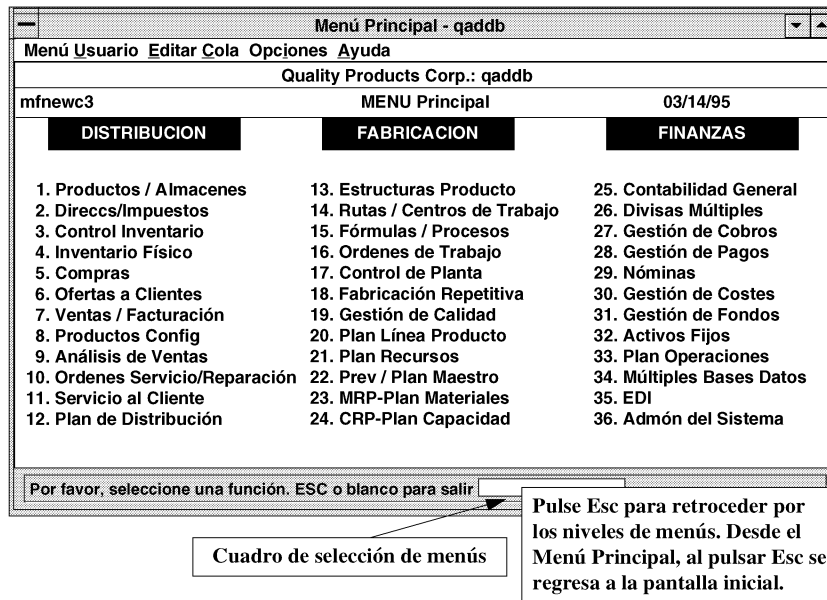


Figura 15. Menú principal estilo carácter

Desde el menú principal estilo carácter, pulse **Esc** para regresar a la pantalla de entrada.

CAPITULO 3 Pantallas de MFG/PRO para Windows

Este capítulo le ofrece una visión de los diferentes elementos de las ventanas de Windows, incluyendo:

- La Barra de Título
- La Barra de Menús
- La Barra de Herramientas
- La ventana de Programa
- La Barra de Mensajes
- La Barra de Estado PROGRESS

Además este capítulo cubre los temas siguientes:

- Ejecutar un programa desde el menú de usuario.
- Cortar, copiar, y pegar desde el menú de editar
- Comandos abreviados
- Editar imágenes desde el menú de editar
- Reconfiguración de pantallas
- Mostrar desplegables
- Acceder a ampliaciones de datos

Elementos de pantalla

La pantalla de MFG/PRO para Windows está dividida en secciones separadas. La Figura 16 muestra el interfaz estándar del programa MFG/PRO.

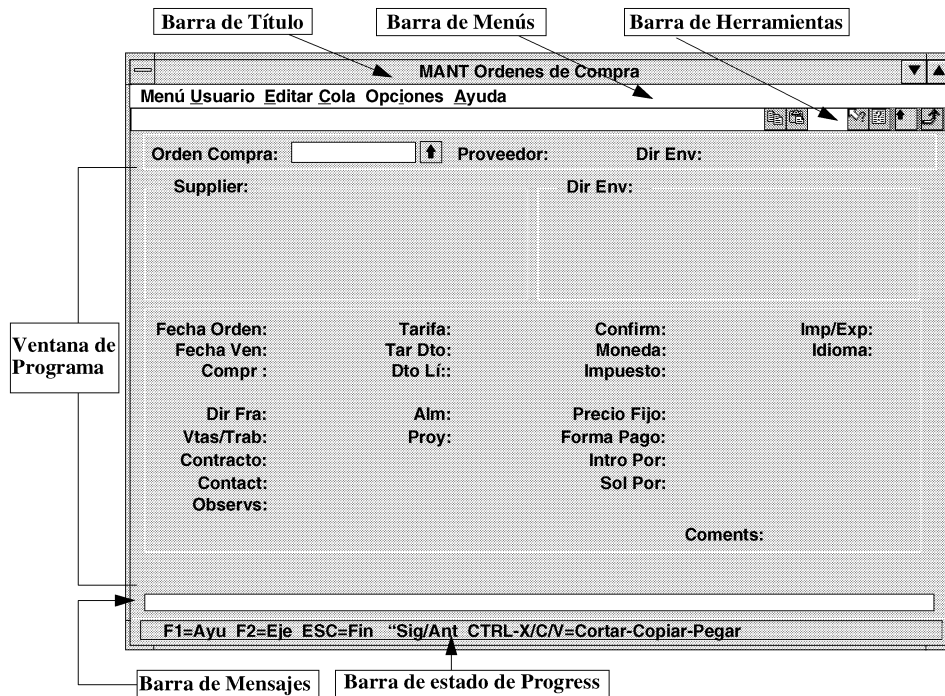


Figura 16. Pantalla estándar de MFG/PRO para Windows

QAD ha mejorado algunos programas de mantenimiento reescribiéndolos con tecnología orientada a objetos. Estos programas tienen un interfaz diferente al estándar de los programas Windows.

Usando la ventana de Mantenimiento de Clientes como ejemplo, la Figura 17 nos muestra los elementos de ventana en un programa MFG/PRO orientado a objetos.

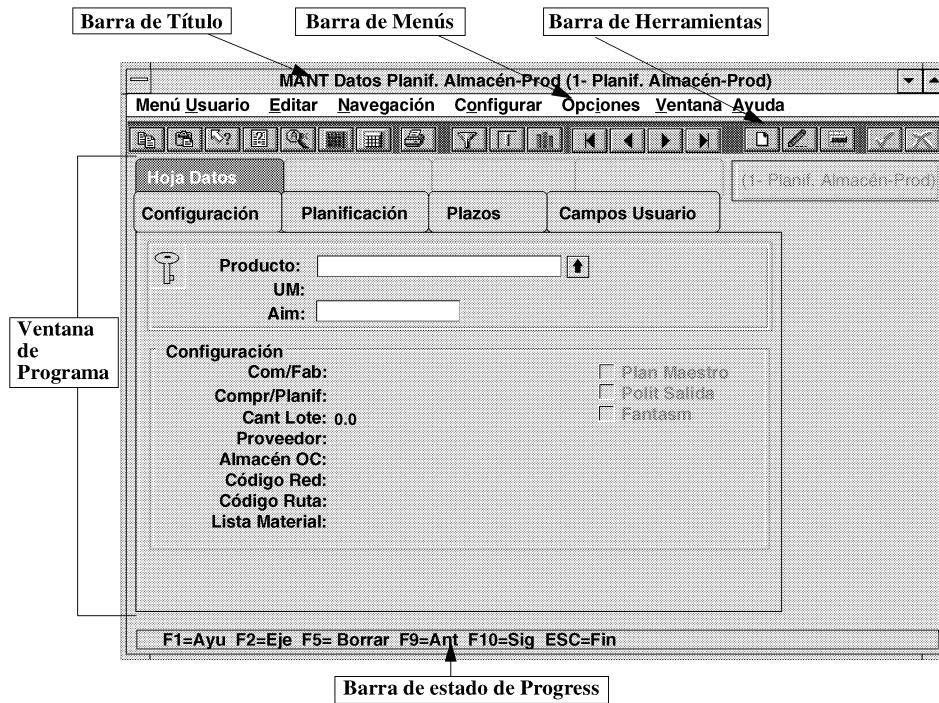


Figura 17. Pantalla de Programa orientado a Objetos para Windows.

Las siguientes páginas nos explican cada elemento de pantalla.

Barra de Título

La barra de título describe el programa que se está ejecutando. También se puede salir del programa y minimizar o maximizar la ventana desde la barra de título.

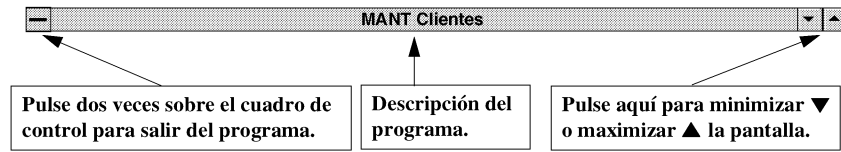


Figura 18. Barra de Título

Barra de Menús

Puede realizar varias tareas pulsando los elementos de la barra de menús. En esta sección se describen en detalle los menús desplegables asociados con cada uno de dichos elementos. Pulse en el menú desplegable, y seleccione una opción pulsándola o presionando la letra subrayada. Donde sea posible, las opciones tendrán una tecla de acceso acelerado.

Programas Estándar

Menú Uusuario Eeditar Cola Opciones Ayuda

Programas Orientados a Objeto

Menú Uusuario Eeditar Navegación Configurar Opciones Ventana Ayuda

Figura 19. Barra de Menús en Windows

Menú Usuario

El Menú de Usuario proporciona acceso a:

- Elementos del Menú de Usuario.
- Elementos de la Barra de Herramientas de Usuario.
- Ejecución de Programas.
- Salida.
- Editor PROGRESS.
- Elementos del Menú de Usuario, Elementos de la Barra de Herramientas de Usuario (por ejemplo, Hoja de datos del Maestro de Productos y Hoja de Datos del Maestro de Direcciones).

Los Elementos del Menú de Usuario y los Elementos de la Barra de Herramientas de Usuario son definidos por el usuario. Puede usarlos para saltar a otros programas.

Programas Estándar

| | | | |
|---------------------------|----------------|---------------|----------------|
| Menú <u>U</u> usuario | <u>E</u> ditar | <u>C</u> ola | <u>O</u> pción |
| Menús <u>U</u> usuario | | | ▶ |
| <u>I</u> tem Mstr Br | | | |
| <u>A</u> ddr Mstr Br | | | |
| <u>E</u> jecutar Programa | | Ctrl+R | |
| <u>S</u> alid- <u>X</u> | | Alt+X | |
| <u>E</u> ditor Progress | | Alt+G | |

Programas Orientados a Objeto

| | | |
|---------------------------|----------------|--------------------|
| Menú <u>U</u> usuario | <u>E</u> ditar | <u>N</u> avegación |
| Menús <u>U</u> usuario | | ▶ |
| <u>I</u> tem Mstr Br | | |
| <u>A</u> ddr Mstr Br | | |
| <u>I</u> mprimir | | Ctrl+P |
| <u>E</u> jecutar Programa | | Ctrl+R |
| <u>S</u> alid- <u>X</u> | | Alt+X |

Figura 20. Menú de Usuario

Ejecutar un programa desde el Menú Usuario

Ejecute programas PROGRESS con esta opción.

- 1 Seleccione el Menú de Usuario desplegable, y elija **Ejecutar Programa**.
- 2 En la ventana emergente, teclee el nombre del programa o su número de opción completo (por ejemplo, 1.4.1).

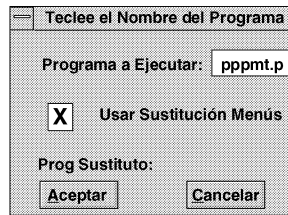


Figura 21. Ejecutar un programa desde el Menú Usuario

- 3 Elija **Aceptar** o pulse **Intro**.

Salida

Puede salir del programa en uso desde el Menú de Usuario (Figura 20). Desde una ventana de menús, esta opción permite salir del MFG/PRO. Puede también salir de un programa por cualquiera de los métodos siguientes:

- Pulse **Alt + X**.
- Doble pulsación en el cuadro de menú de control, que está en la esquina superior izquierda de cada programa windows.

Editor PROGRESS

Puede acceder al editor PROGRESS desde el Menú de Usuario (Figura 20) en las pantallas de menú seleccionando **PROGRESS Editor**.

Menú Editar

Este menú desplegable ofrece las tareas estándar de edición Windows: cortar, copiar y pegar texto.



Figura 22. Menú desplegable editar

Cortar, copiar y pegar con el Menú Editar

Cuando se corta un texto, éste desaparece de su localización y se copia en el portapapeles de Windows. Al copiar ocurre lo mismo, pero el texto original permanece en su sitio. En ambos casos se puede pegar dicho texto en otro lugar de ese archivo o de otro archivo distinto. Use el procedimiento siguiente:

- 1 Seleccione el elemento a cortar o copiar.
- 2 Despliegue el Menú Editar y elija **Cortar** o **Copiar**.

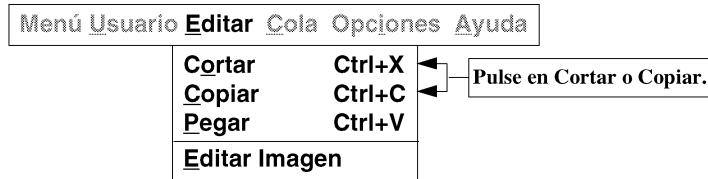


Figura 23. Cortar, copiar y pegar

- 3 Posicione el cursor en la nueva ubicación.
- 4 Despliegue el Menú Editar y elija **Pegar**.

Aviso: El Mantenimiento del Maestro de Comentarios (gpcn000.w) no acepta elementos pegados por medio del Menú de Editar, pero sí funciona con el icono de Pegar (hasta un máximo de 76 caracteres).

Cortar, copiar, y pegar (método abreviado)

Cortar, copiar y pegar pueden ser realizados desde el teclado. Use el procedimiento siguiente:

- 1 Seleccione el elemento a cortar o copiar.
- 2 Pulse **CTRL + X** para cortar, o **CTRL + C** para copiar.
- 3 Posicione el cursor en la nueva ubicación.
- 4 Pulse **CTRL + V** para pegar.

Aviso: El Mantenimiento del Maestro de Comentarios (**gpcn000.w**) no acepta elementos pegados por medio del Menú de Editar, pero sí funciona con el icono de Pegar (hasta un máximo de 76 caracteres).

Editar imágenes con el Menú Editar

Con la opción de editar imágenes del menú de Edición, se pueden unir imágenes con información de su base de datos. Por ejemplo, si se tiene el código de producto 1.000, se puede asociar la imagen 1000 .bmp, con el mismo. Después, con el cursor en el campo Código de Producto, con el 1000 figurando en dicho campo, se pulsa en Edición de imagen para ir al Paintbrush (u otro paquete de edición de imágenes) y ver o editar la misma. Por ejemplo, se pueden asociar artículos con sus imágenes u órdenes de compra con imágenes escaneadas de las mismas. El programa de dibujo almacena estas imágenes en el directorio de trabajo.

Para poder usar un programa de imágenes diferente al Paintbrush, hay que especificarlo en el archivo `PROGRESS.ini`.

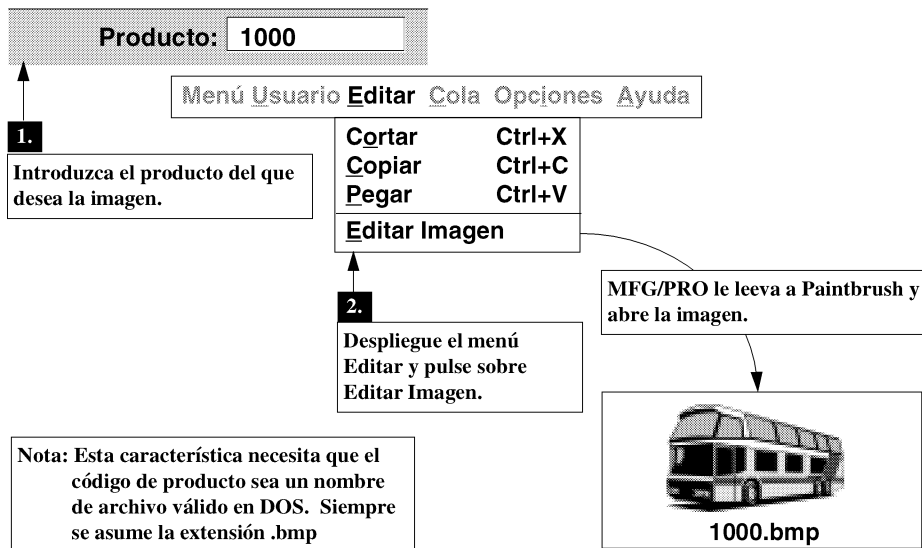


Figura 24. Editar imágenes

DOS permite un máximo de ocho caracteres precediendo a un punto y un máximo de tres caracteres posteriores. Los caracteres anteriores al punto están referidos como el nombre del fichero en el entorno DOS; el punto es el separador; los caracteres posteriores al punto son la extensión. Por ejemplo, `auto1000.bmp` es un nombre DOS válido.

Body



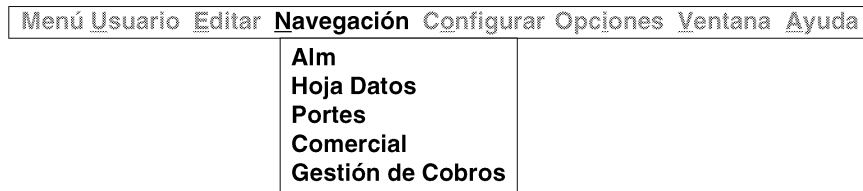
Menú Usuario Editar **C**ola Opciones Ayuda

Figura 25. Menú Cola

Este menú aparece en los programas estándares y está reservado para su futura activación, en asuntos relacionados con el flujo de trabajo.

Navegación

El menú Navegación sólo está disponible en programas orientados a objeto. Proporcionan una manera alternativa de acceder a las pantallas de información de los programas orientados a objeto en lugar de pulsar en la etiqueta de carpeta de la pantalla.



Menú Usuario Editar **N**avegación Configurar Opciones Ventana Ayuda

- Alm
- Hoja Datos
- Portes
- Comercial
- Gestión de Cobros

Figura 26. Ejemplo de Ventana Navegación

Configurar

El menú Configurar está solo disponible en programas objeto. Permite cambiar el orden de las pantallas y limitar las pantallas que se visualizan automáticamente. Puede usar el menú de dos maneras:

- Seleccione las pantallas por el nombre para añadirlas o borrarlas de la lista de pantallas configuradas. Las pantallas que aparecen en la lista de pantallas configuradas se visualizan automáticamente cuando se navega por un programa. Elija **Guardar** para preservar la configuración.
- Elija el submenú **Reconfig** para añadir y borrar pantallas de la lista configurada y cambiar su orden.



Figura 27. Menú Configurar

Reconfigurar Pantallas con el Submenú Reconfig

Para cambiar el orden y configuración de pantallas, realice el procedimiento siguiente:

- 1 Seleccione el submenú **Reconfig**.
- 2 Aparecerá la pantalla de Reordenar Pantallas Configurables.

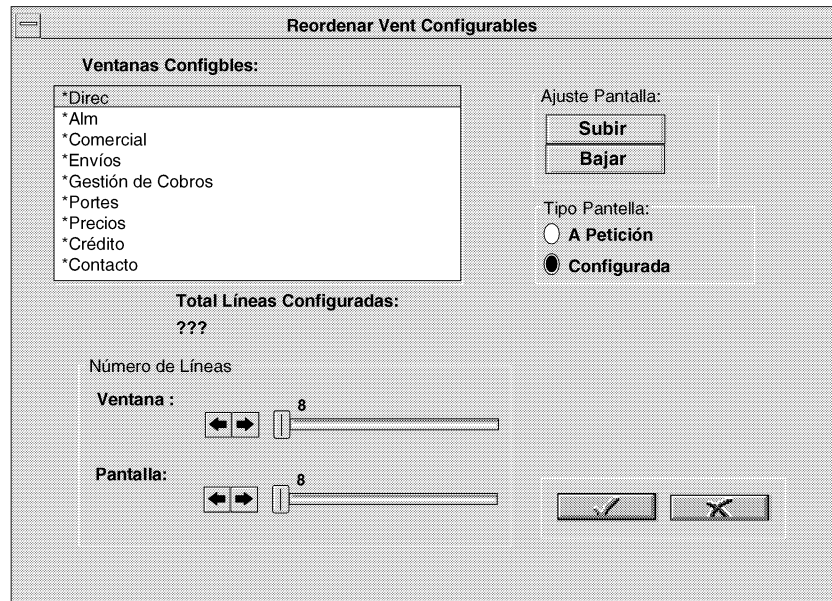


Figura 28. Cambiando el Orden de las Pantalla.

- 3 En la ventana de pantallas configurables, resalte la pantalla deseada y elija **Subir** o **Bajar**. Las pantallas se organizarán en el orden seleccionado en la ventana del programa orientado a objeto.

- 4 Para eliminar la característica de pantalla configurable, selecciónela y cambie el Tipo de Pantalla a **A Petición**. Se borrará el asterisco junto al nombre de la pantalla.

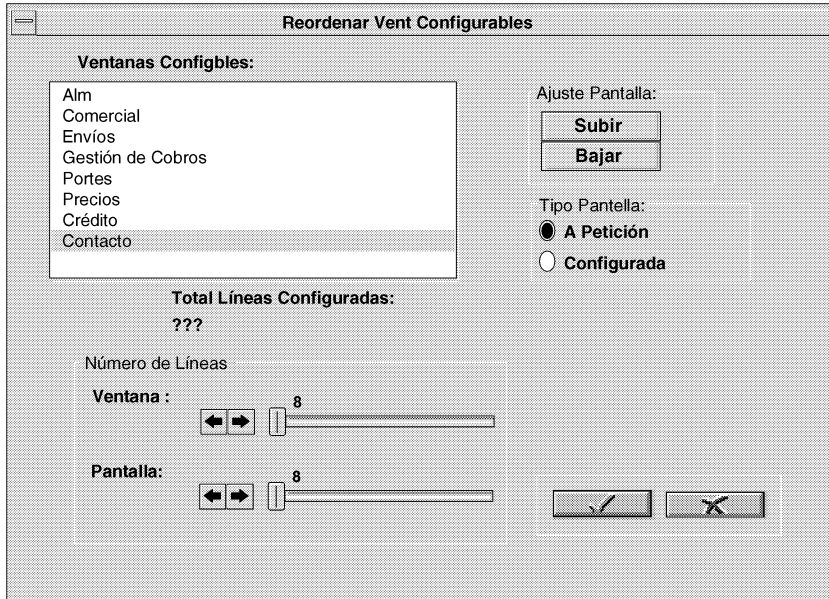


Figura 29. Reconfiguración A Petición

- 5 Elija **Guardar** para salvar la configuración para la próxima sesión MFG/PRO.
- 6 Elija el botón aceptar.

Aparecerá el programa orientado a objeto y las ventanas a las que configuró como ventanas A Petición se desmarcarán (Figura 30).

- 7 Puede abrir pantallas mediante una doble pulsación en la carpeta, pero MFG/PRO no las abrirá automáticamente como lo hace con las pantalla configuradas cuando navegue a través de las carpetas.

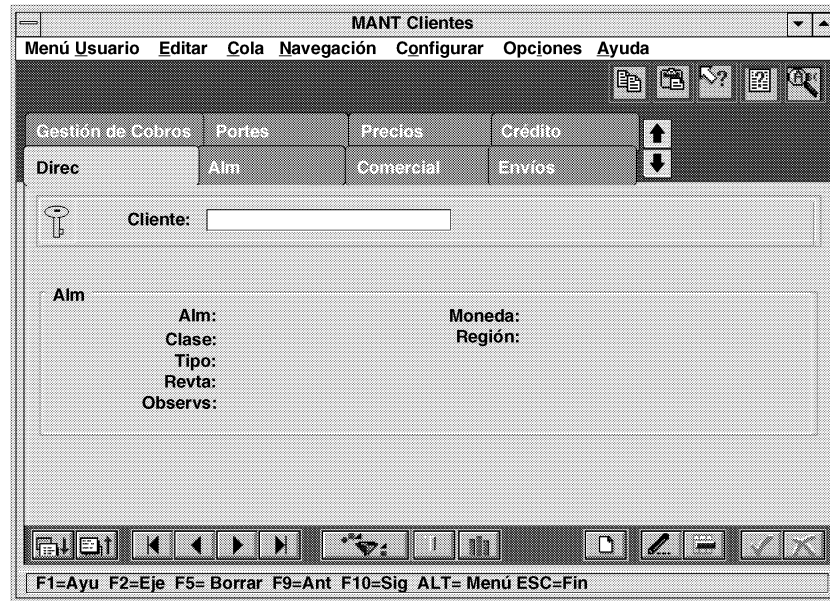
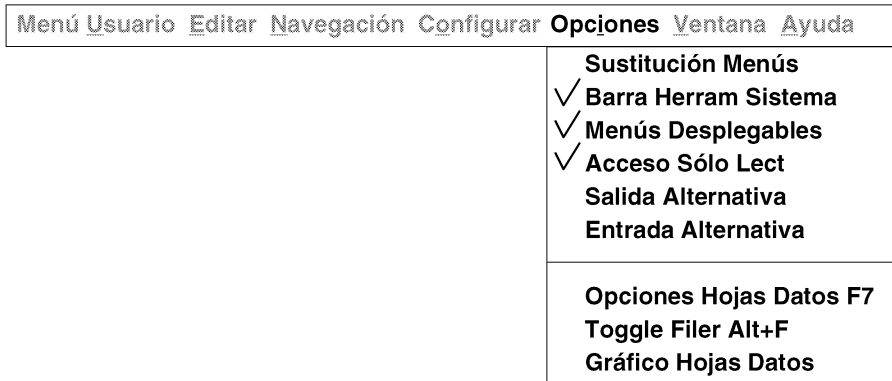


Figura 30. Pantallas Configuradas

Menú Opciones

El contenido del menú Opciones varía de acuerdo al tipo de programa que se use. Para activar o desactivar una opción, despliegue el menú y elija la opción o teclee su primera letra. Una marca al lado de una opción señala que está activada. Si una opción está en gris, la opción no está disponible.

Programas Orientados a Objeto



Programas Estándar

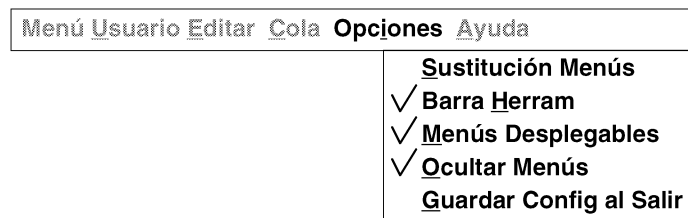


Figura 31. Ejemplo menú Opciones

Sustitución de Menús

Esta opción permite conmutar entre las versiones de un programa a medida y estándar.

Barra de Herramientas

Esta opción activa o desactiva la Barra de Herramientas. La Barra de Herramientas (explicada en detalle más adelante en esta sección) aparece debajo de la Barra de Menús y contiene botones para ejecutar los programas.

Mostrar Desplegables

Mostrar Desplegables se refiere a los iconos de las ampliaciones de datos (hojas de datos), calculadora y calendario, que aparecen al lado de los campos.

- Los Calendarios están unidos a los campos de fecha.
- Las Calculadoras están unidas a los campos numéricos.
- Las ampliaciones de datos (hojas de datos) están unidas a campos específicos.

Por ejemplo, si un calendario desplegable está unido a un campo, aparece un pequeño icono a su lado indicándolo. Si Mostrar Desplegables está desactivado, este icono no aparece.

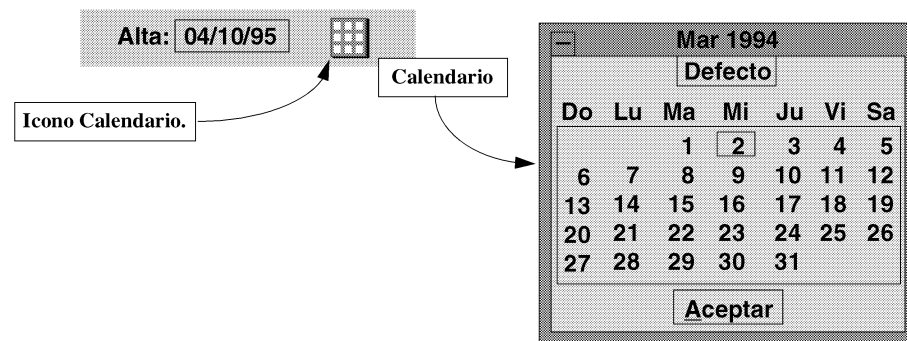


Figura 32. Despliegue de un calendario

Ocultar Elementos de Menú (Sólo Programa Estándar)

Cuando se han establecido medidas de seguridad para un usuario concreto, la opción Ocultar Elementos de Menú elimina todos los elementos a los que el usuario no tiene acceso.

Guardar Config al Salir (Sólo Programa Estándar)

Esta opción guarda la última selección en el menú al salir de la sesión en curso. Al reiniciar MFG/PRO, se vuelve a aquel menú, saltándose el menú principal y todos los intermedios (a no ser que cambie el estilo de menús cuando entre a MFG/PRO).

Esta opción también guarda las siguientes selecciones:

- Sustitución de Menús
- Barra de Herramientas
- Mostrar Desplegables
- Ocultar Elementos Menús

Acceso de Solo Lectura (Sólo Programa orientado a Objeto)

Esta opción da acceso de sólo lectura al fichero. Si está actualizando un registro cuando selecciona Acceso de Sólo Lectura, el programa cancelará la actualización.

Nota: No bloqueará el fichero cuando use la opción de Acceso de Sólo Lectura. Un fichero bloqueado sólo puede ser modificado por la persona que lo bloqueó.

Salida Alternativa (Solo Programa orientado a Objeto)

Use esta opción para direccionar la salida de un programa a un fichero, otra aplicación, o directamente a la base de datos MFG/PRO. Cuando elija Salida Alternativa se visualizará una ventana emergente, que contiene las opciones siguientes:

- Salida no Externa - para desactivar la salida continua
- Fichero ADI - para carga CIM
- Plantilla ADI - para entrada alternativa, que determinará los valores por defecto
- Carga Directa ADI - para carga directa de datos CIM a las tablas de la base de datos
- Definición del Usuario - para cargar datos a otros programas diferentes a MFG/PRO

Esta ventana emergente también contiene configuraciones para el Intervalo de Salida:

- Sólo una vez - para una pantalla
- Transacciones Individuales - para procesar gran cantidad de datos una pantalla cada vez
- Continuo - para procesar gran cantidad de datos en bloque (se usa para datos independientes)
- Procesar Datos Interactivamente - no se comprueba, el software visualiza un aviso si no hay una actualización

Elija **Aceptar**, o Cancelar

Entrada Alternativa (Sólo Programa orientado a Objeto)

Esta opción no está activa.

Alternar Filtro (Sólo Programa orientado a Objeto)

Use alternar filtro para activar o desactivar el criterio de selección del filtro establecido en las opciones del filtro de hoja de datos. El filtro también puede activarse y desactivarse seleccionando el botón de Filtro Activado/Desactivado en la Barra de Herramientas. Para información sobre el establecimiento del Criterio de selección del filtro, consulte “Filtrar y Ordenar Hojas de Datos”.

Gráfico de Hoja de Datos (Sólo Programa orientado a Objeto)

Elija Gráfico de Hoja de Datos para realizar un gráfico del contenido de una hoja de datos. Esta opción también está disponible pulsando el botón Gráfico en la Barra de Herramientas en un programa orientado a objeto y en la ventana hoja de datos. Para más información consulte “Uso de Gráficos de Hoja de Datos”.

Menú Ayuda

Este menú proporciona ayuda sobre los procedimientos, campos, programas y ampliaciones de datos de los campos seleccionados.

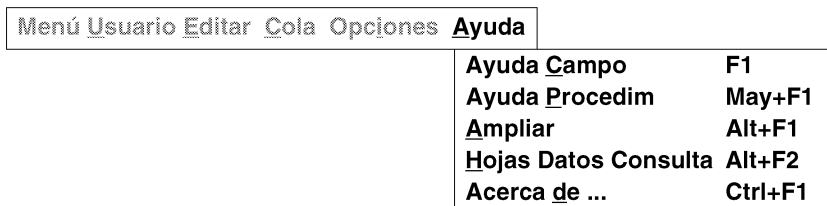


Figura 33. Menú Ayuda

Ayuda de Campo

La forma más rápida de conseguir ayuda para el campo activo es pulsar **F1**, pero también se puede obtener con el menú de Ayuda. Con el cursor en el campo, despliegue el menú de Ayuda y seleccione **Ayuda de Campo**.

Ayuda del Procedimiento

Mientras se está en un procedimiento, despliegue el menú de Ayuda y elija **Ayuda Procedim**.

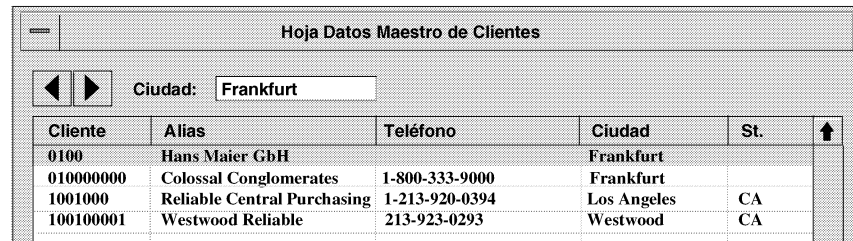
Ampliar

Las ampliaciones son hojas de datos a las que se accede pulsando el botón Ampliar o pulsando **Alt + F1**. La función Ampliar se usa para ver los registros disponibles en campos específicos; se selecciona entonces un registro para arrastrarlo hasta el campo.

Despliegue el menú de Ayuda con el cursor en el campo y elija **Ampliar**. Puede realizar una doble pulsación en un registro en la hoja de datos de la ampliación para incluirlo en el programa activo. Para más información, consulte el capítulo 5, "Hojas de Datos".

Hoja de Datos de Consulta (Sólo Programa orientado a Objeto)

Use las hojas de datos de consulta para ver los registros disponibles para un campo específico, entonces puede seleccionar un registro para llevarlo al campo. Son similares a las otras hojas de datos, pero contienen menos detalle. Con el cursor en el campo, despliegue el menú Ayuda y elija **Hoja de Datos de Consulta**.



The screenshot shows a window titled "Hoja Datos Maestro de Clientes". At the top, there are navigation arrows and a text box labeled "Ciudad:" containing the word "Frankfurt". Below this is a table with the following columns: "Cliente", "Alias", "Teléfono", "Ciudad", "St.", and an upward-pointing arrow icon. The table contains four rows of data:

| Cliente | Alias | Teléfono | Ciudad | St. | ↑ |
|-----------|-----------------------------|----------------|-------------|-----|---|
| 0100 | Hans Maier GbH | | Frankfurt | | |
| 010000000 | Colossal Conglomerates | 1-800-333-9000 | Frankfurt | | |
| 1001000 | Reliable Central Purchasing | 1-213-920-0394 | Los Angeles | CA | |
| 100100001 | Westwood Reliable | 213-923-0293 | Westwood | CA | |

Figura 34. Hoja de Datos de Consulta

Para seleccionar el campo por el que desea clasificar puede desplazarse por las opciones en el campo superior. Como con las hojas de datos de las ampliaciones, puede realizar una doble pulsación en el registro deseado para incluirlo en el registro activo.

Ayuda Interfaz

Se puede acceder a la ayuda sobre el interfaz a través de este submenú.

Acerca de...

Esta opción le proporciona información técnica sobre MFG/PRO. Puede obtener la misma información pulsando **Ctrl + F1**.

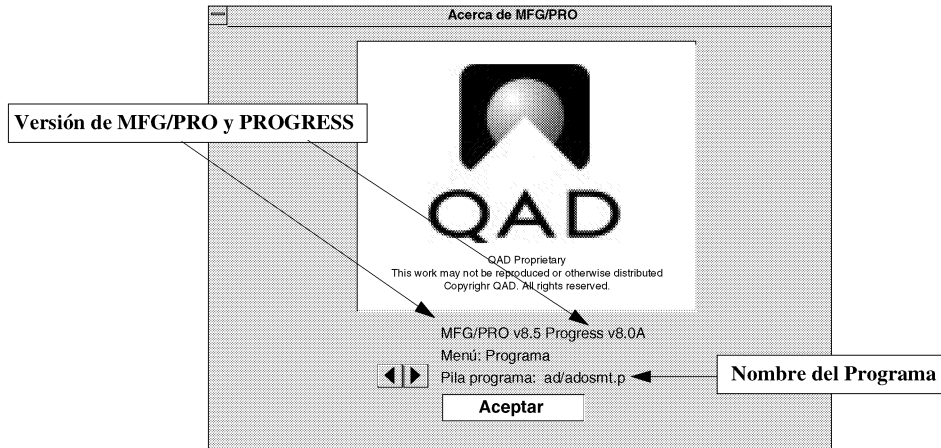


Figura 35. Pantalla de Ayuda Acerca de...

Barra de Herramientas

La Barra de Herramientas contiene botones para ejecutar programas y herramientas. Si la barra de herramientas no se encuentra en su pantalla, elija **Barra Herram** del menú desplegable Opciones.

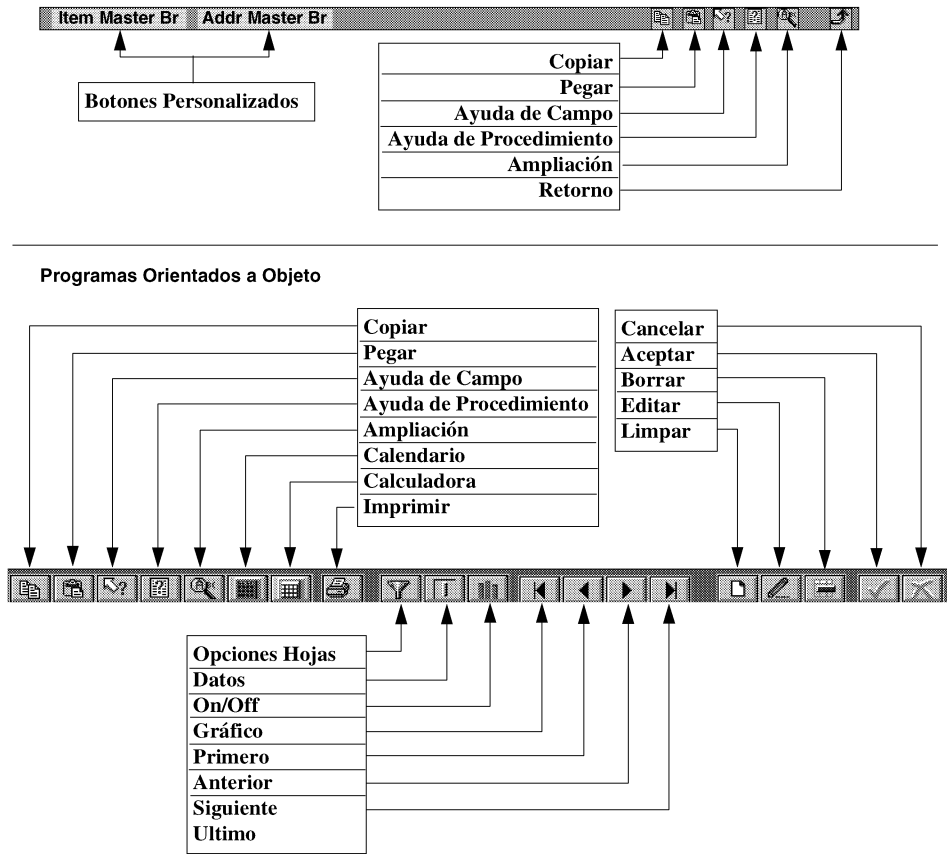


Figura 36. Barras de Herramientas en MFG/PRO para Windows

No todos los botones aparecen en todas las ventanas. Cada programa de MFG/PRO controla cuáles mostrar. Por ejemplo, el icono de imprimir no es importante en algunos programas y, por tanto, no aparece en ellos.

- Para información sobre filtrar hojas de datos, consultar “Filtrar y Ordenar Hojas de Datos”.
- Para Información sobre gráficos de hojas de datos, consultar “Uso de Gráficos de Hojas de Datos”.

Botones Personalizados

Puede haber hasta cuatro botones en el lado izquierdo de la barra de herramientas en un programa estándar MFG/PRO. En programas orientados a objeto se pueden definir hasta ocho botones, que aparecerán en su propia barra de herramientas. En el programa estándar ejemplo (Figura 36) hay dos botones:

- Hoja Datos Maestro de Productos
- Hoja Datos Maestro de Direcciones

Estos botones se configuran con el programa Mantenimiento de Herramientas de Usuario descrito en el capítulo de Administración de la Interfaz de esta guía.

Un programa se ejecuta pulsando su botón.

Copiar/Pegar

Estos botones se usan para copiar datos entre los campos de un mismo programa o de programas diferentes.

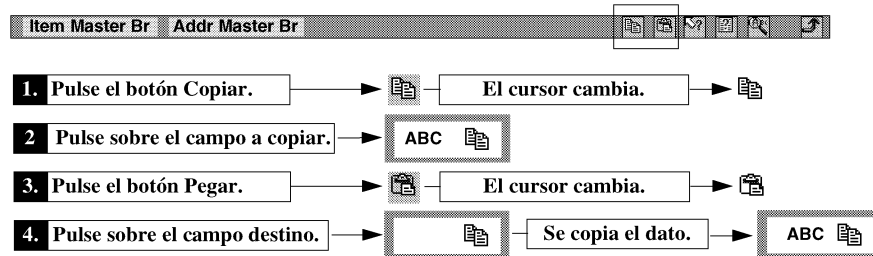


Figura 37. Copiar de un campo a otro

Aviso: El Mantenimiento del Maestro de Comentarios (gpcn000.w) acepta pegar un máximo de 76 caracteres en una de sus líneas.

Se puede copiar desde y hacia múltiples campos en un solo paso.

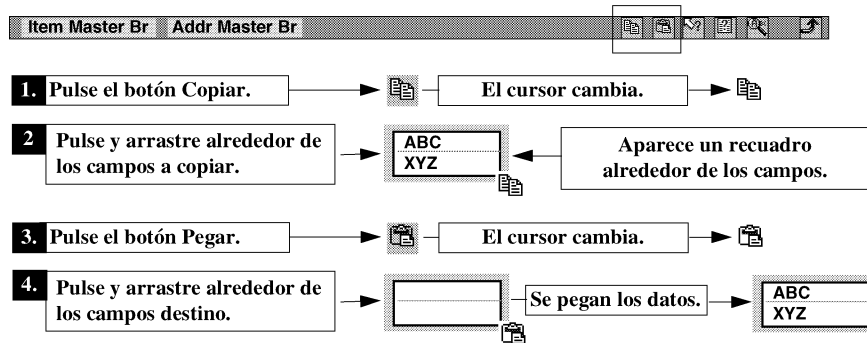


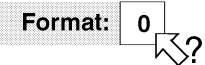


Figura 38. Copiar múltiples campos

Aviso: El Mantenimiento del Maestro de Comentarios (gpcn000.w) acepta pegar un máximo de 76 caracteres en una de sus líneas.

Ayuda de Campo

Se puede obtener ayuda para cualquier campo de la ventana.

- 1 Pulse el botón **Ayuda de Campo** en la barra de herramientas. 
- 2 El cursor cambia a: 
- 3 Pulse el campo deseado. Por ejemplo: 
- 4 Aparece la pantalla de Ayuda de Campo.

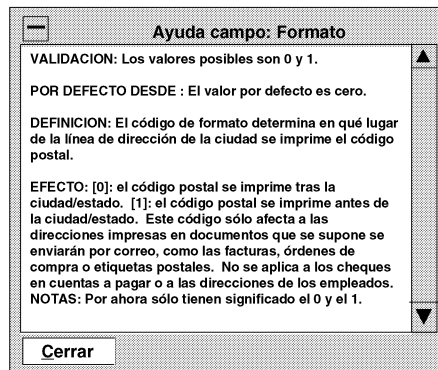


Figura 39. Mostrar Ayuda de Campo

Nota: Puede también mostrar ayuda para el campo activo pulsando **F1**.

Ayuda de Procedimiento

Se puede obtener ayuda de procedimiento desde cualquier sitio del programa.

1 Pulse el botón de **Ayuda Procedim** en la barra de herramientas.



2 Aparece la pantalla de Ayuda de Procedimiento.

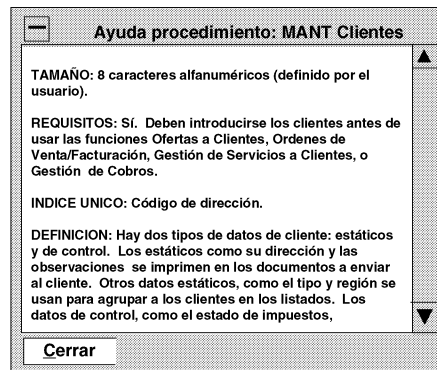





Figura 40. Mostrar Ayuda de Procedimiento

Nota: También puede mostrar la Ayuda de Procedimiento pulsando **Mayúsculas + F1**.

Ampliaciones de Datos

La función Ampliar Datos se usa para ver los registros disponibles en campos específicos; después puede seleccionar el registro a introducir en el campo.

- 1 Pulse el botón **Ampliar Datos** en la barra de herramientas. 
- 2 El cursor cambia a: 
- 3 Pulse el campo deseado. Por ejemplo: **Customer:** 
- 4 La Ampliación de Datos aparece.

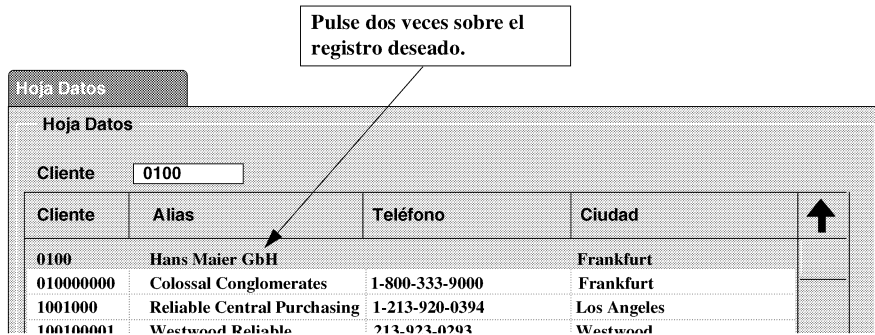


Figura 41. Ampliaciones de Datos

Retorno

Pulse el botón **Retorno** para finalizar el programa y volver al menú.

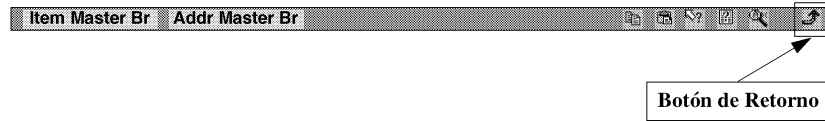


Figura 42. Botón de Retorno

Ventana de Programa

La ventana de programa muestra las pantallas y campos del programa en uso.

| Dirección del Cliente | | | |
|-----------------------|-------------------|----------|----------|
| Cliente: | 0100 | | |
| Nombre: | Hans Maier GmbH | | |
| Direc: | Bauunternehmung | | |
| Direc: | In der Schwemme 8 | | |
| Direc: | | | |
| Ciudad: | Frankfort | Estado: | |
| País: | Deutschland | CP: | |
| Contacto: | | Formato: | 0 |
| Teléfono: | | Provin: | Hessen |
| Fax/Telex: | | [2]: | |
| | | [2]: | |
| | | [2]: | |
| | | Ext: | |
| | | Alta: | 05/22/95 |

| Datos del Cliente | | | |
|-------------------|------------------------|-------------|----------------|
| Alias: | Hans Maier GmbH | Tipo: | Impuesto: No |
| Comerc1: | Múltiple: No | Región: | Tab Desc: |
| Forma Env: | | Moneda: USD | Parcial OK: Sí |
| Cta GC: | 1200 | Idioma: | Clase: |
| Revta: | | Alm: | |
| Observs: | Kontakt: Herr Scheurer | | |

Figura 43. Ventana de programa estándar

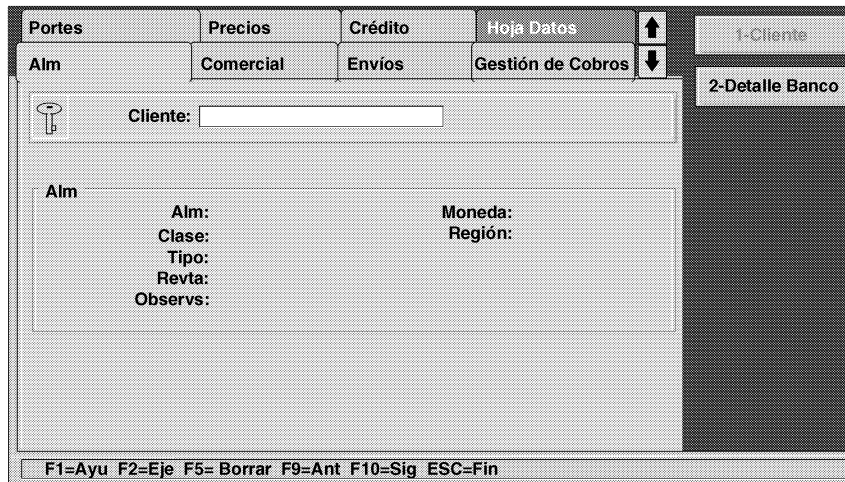


Figura 44. Ventana de programa orientado a objeto

La ventana de programa consta de pantallas que contienen campos.

Las pantallas se agrupan en cajas que, a su vez, se organizan en carpetas. Algunos programas contienen más pantallas de las que podrían caber en la ventana al mismo tiempo, por lo que van apareciendo una tras otra.

Para obtener información detallada sobre cómo usar la ventana de programa, consulte el Capítulo 4, "Programas de Mantenimiento, Listados, y Consultas".

Barra de Mensajes

La barra de mensajes contiene los mensajes producidos por cada uno de los programas PROGRESS. La Figura 45 muestra algunos ejemplos de mensajes.

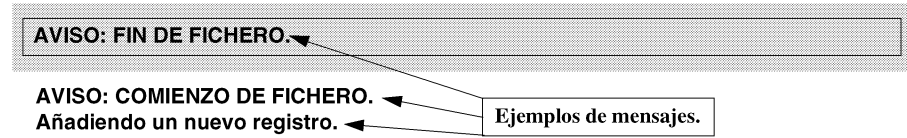


Figura 45. Barra de Mensajes (Programa Estándar)

Barra de Estado PROGRESS

La barra de estado contiene mensajes de ayuda para guiarle en su trabajo. También se puede acceder a todas las opciones que muestra a través del Menú de Usuario.



Figura 46. Barra de Estado PROGRESS

CAPITULO 4 Programas de Mantenimiento, Listados y Consultas

Esta sección trata de los programas de mantenimiento, listados y consultas. Incluye los siguientes temas:

- Iniciar programas
- Entrar datos claves
- Moverse por la pantalla
- Uso de teclas de acceso
- Seleccionar los criterios para listados
- Enviar listados a las impresoras, ficheros y terminales
- Editar listados
- Búsqueda a través de listados
- Visualizar consultas

Programas de Mantenimiento

Con los programas de mantenimiento, se pueden revisar, añadir, modificar y borrar registros de la base de datos.

Iniciar un programa

Se puede iniciar un programa de una de estas dos maneras:

- Pulsar dos veces la opción del programa en su menú. En los menús estilo ventana, una única pulsación es suficiente.
- Pulsar en la casilla de selección del menú, introducir el número del programa, y pulsar Intro. Si el programa aparece en el menú actual, simplemente teclee su número.



Figura 47. Cuadro de Selección de Menú: número de opción

Si el programa aparece en un menú diferente, llame a dicho menú y luego al programa. Por ejemplo, para iniciar el programa de Mantenimiento de Clientes desde el Menú Principal:

- 1 Teclee 2 y pulse **Intro**. Aparece el menú de Direcciones/Impuestos.
- 2 Desde el menú de Direcciones/Impuestos, teclee 1 y pulse **Intro**. Aparece el menú de Clientes.
- 3 Desde el menú de Clientes, teclee 1 y pulse **Intro**. Aparece el menú de Mantenimiento de Clientes.

Nota: Puede ahorrar tiempo tecleando 2.1.1 directamente en el cuadro de selección del Menú Principal y pulsando **Intro**. Para llamar a un programa desde otro submenú, teclee un punto (.) y la serie de números que representa la opción del menú. Por ejemplo, puede teclear .5.1 para cambiar de la pantalla de Mantenimiento de Clientes (2.1.1) al submenú 5.1 Requisiciones de Compra. •

- 4 Pulse en el cuadro de selección de menú, teclee el nombre del programa y pulse **Intro**. En el ejemplo mostrado en la Figura 48, `adcn001` es el nombre de programa del Mantenimiento de Clientes.



Figura 48. Cuadro de selección de Menú: nombre del programa

Nota: Si quiere conocer el nombre de un programa, seleccione el menú desplegable de Ayuda desde dentro del mismo programa y elija Acerca de.

Introducir datos clave

El programa presenta el cursor en el primer campo. Introduzca los datos clave en este campo (en más de un campo, en algunos programas). Los datos clave identifican el registro que desea. Todos los demás campos son inaccesibles hasta que no haya introducido los datos clave. Si está creando un registro nuevo, introduzca los nuevos datos clave y pase a los otros campos para completar el registro.

Introduzca los datos clave y pulse **Intro**.*

Si no sabe qué registro desea puede buscar a través de la base de datos de tres maneras:

- Pulsar las teclas de flecha arriba y flecha abajo para moverse por los registros.
- Acceder a la hoja de datos de consulta mediante el Menú de Ayuda.
- Ampliar Datos del campo.

Las ampliaciones de datos son herramientas muy potentes que le permiten buscar y analizar los datos. Consulte el Capítulo 5 “Hojas de Datos” para obtener más detalles.

* Si está usando un programa orientado a objeto, la funcionalidad de la tecla **Intro** depende del valor establecido para el parámetro Auto-Go en el fichero PROGRESS.ini. Para más detalles, consulte “PROGRESS.ini” en el Apéndice.

Moverse por la pantalla

Al seleccionar un registro, los campos en la pantalla se completan automáticamente. En el caso de registros nuevos, estos campos quedan vacíos y listos para la introducción de datos. Se avanza por los campos al pulsar el ratón o las teclas.

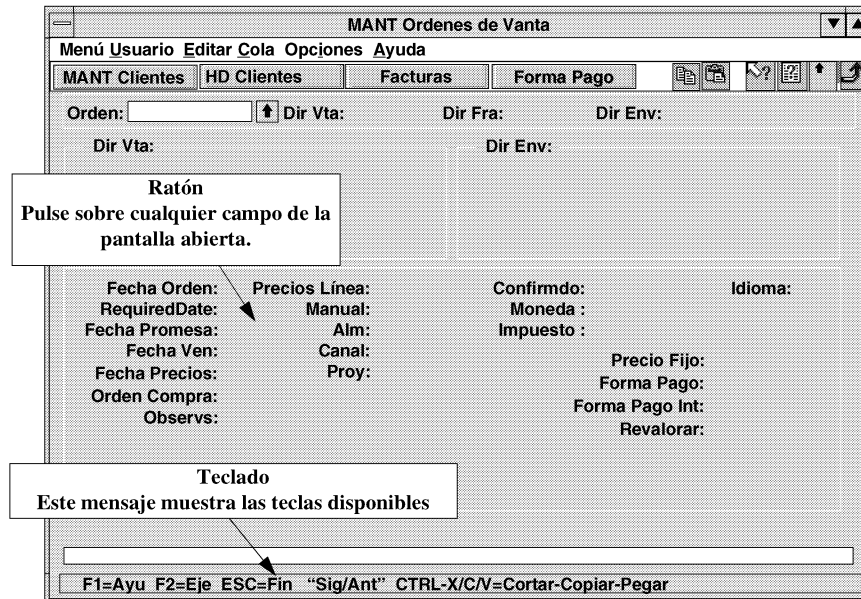


Figura 49. Moverse por la pantalla de mantenimiento

El programa abre sólo una pantalla de datos cada vez. Los campos en las pantallas no disponibles estarán en gris.

Hay diferencias en cómo se navega y guardan los datos entre los programas estándar y los orientados a objeto. Consulte la Tabla 7 para obtener una lista detallada.*

* Las tablas de equivalencia entre los interfaces Windows y Carácter se pueden encontrar también en "Convenciones usadas en esta Guía" en la sección Acerca de Esta Guía.

En los programas orientados a objeto, el comportamiento de algunas funciones clave está determinado por el valor del parámetro Auto-Go del fichero PROGRESS.ini. Consulte “PROGRESS.ini” en el Apéndice.

Tabla 18. Teclas de Acceso en Windows

| Acción | Programas Estándar y Objeto | Estándar y Versión Carácter |
|---|--|------------------------------------|
| <i>Ayuda</i> | | |
| Ayuda Procedimiento | Mayús + F1 | |
| Nombre Programa | Alt + A | |
| Ayuda Campo | F1 | F2 |
| Nombre de Campo | Ctrl + F | |
| <i>Navegación</i> | | |
| Avanzar un Campo | Tab | |
| Avanzar un Campo y aceptar entrada datos | Enter | |
| Retroceder un Campo | Mayús+Tab | |
| Borrar Campo | Ctrl+X | F8 |
| Próxima Pantalla | F2 | F1 |
| Abrir Hoja de Datos | Alt+F1 | |
| Abrir Hoja Datos de Consulta | Alt+F2 | |
| Salir del Programa (Desde un menú se saldrá de MFG/PRO) | Alt+X | |
| Fin o Salir | Esc | F4 |
| Saltar a programa | Alt+U | F6 |
| Ejecutar un programa por nombre o número | Ctrl+R | |
| Parar programa | Ctrl+Pausa | Ctrl+C |
| Menú | F6 <i>estándar</i> , Alt <i>objeto</i> | F6 |
| <i>Edición</i> | | |
| Borrar registro | F5 | F5 |
| Objetos: confirmar cambios (objetos) | F12 | F2 |
| Confirmar cambios en última pantalla | Intro, F2, F12 | |
| Copiar/Pegar | Ctrl+C/Ctrl+V | F11 |

Esta tabla le muestra cómo moverse por una pantalla. Para su referencia, también incluye las teclas de acceso de la versión carácter del producto MFG/PRO.

Programas de listados

En esta explicación, utilizamos el Listado Maestro de Clientes como ejemplo, pero sus principios se aplican a todos los programas de listado. Un listado se puede realizar en tres etapas:

- 1 Especificar el contenido del listado.
- 2 Seleccionar un dispositivo de impresión (impresora, terminal o fichero).
- 3 Imprimir el listado.

Criterios de selección

Los programas de listado requieren que se introduzcan datos para seleccionar los contenidos del listado. Se imprimen los registros seleccionados según el criterio introducido. Por ejemplo, puede imprimir los clientes de un determinado vendedor o una zona concreta.

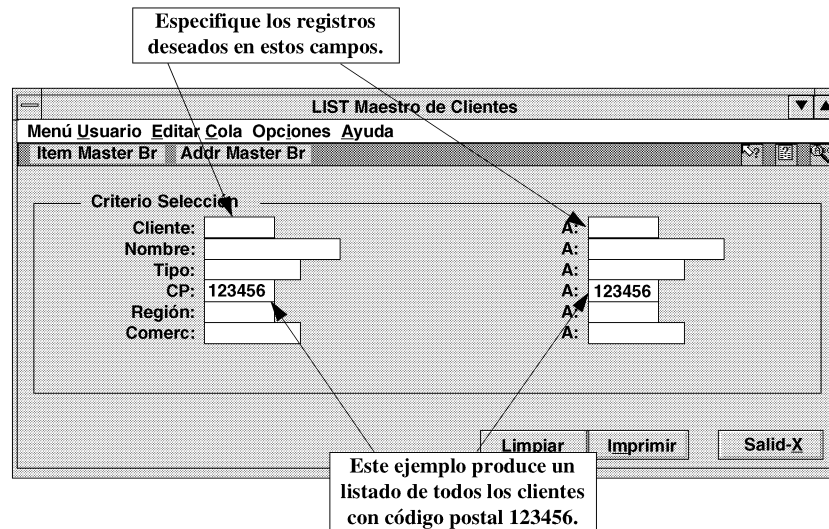


Figura 50. Listado Maestro de Clientes: introducir criterio de selección

Puede producir varios listados según sus necesidades. Si se dejan todos los campos vacíos se genera un listado con todos los registros.

Uso de impresoras y terminales

Puede enviar listados a una impresora, a su terminal o a un fichero (el cual a su vez puede importar desde un procesador de textos para su edición).

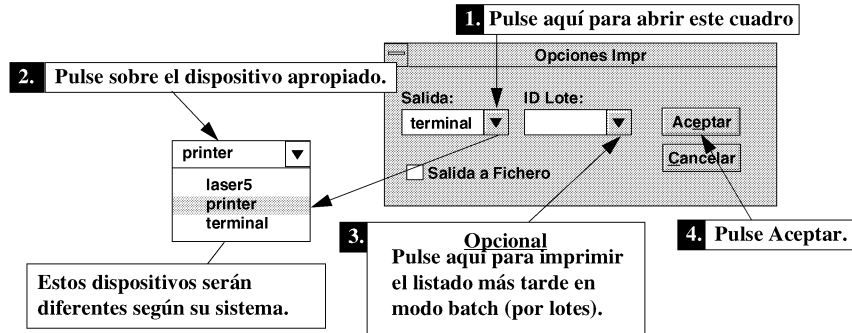


Figura 51. Enviar a impresoras y terminales

Nota: Los dispositivos listados en su pantalla de Opciones de Salida pueden variar, dependiendo de la configuración de su sistema.

Imprimir a un fichero

Puede enviar el listado a un fichero. A continuación puede importar este fichero desde un procesador de textos para darle otro formato o incorporarle a otro listado.

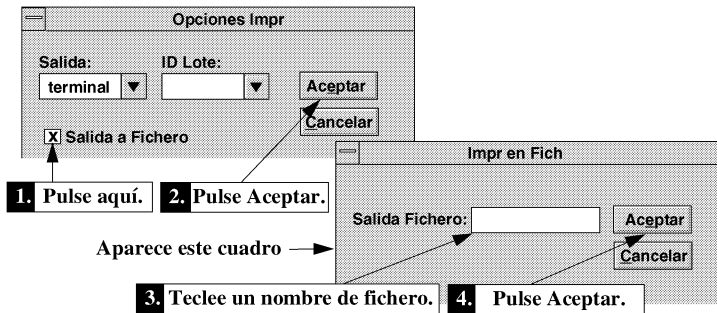


Figura 52. Enviar a un archivo

Visualizar listados en el terminal

Use las flechas o las barras de desplazamiento para desplazarse por los listados en su pantalla. Puede editar y buscar en los listados cuando sea necesario.

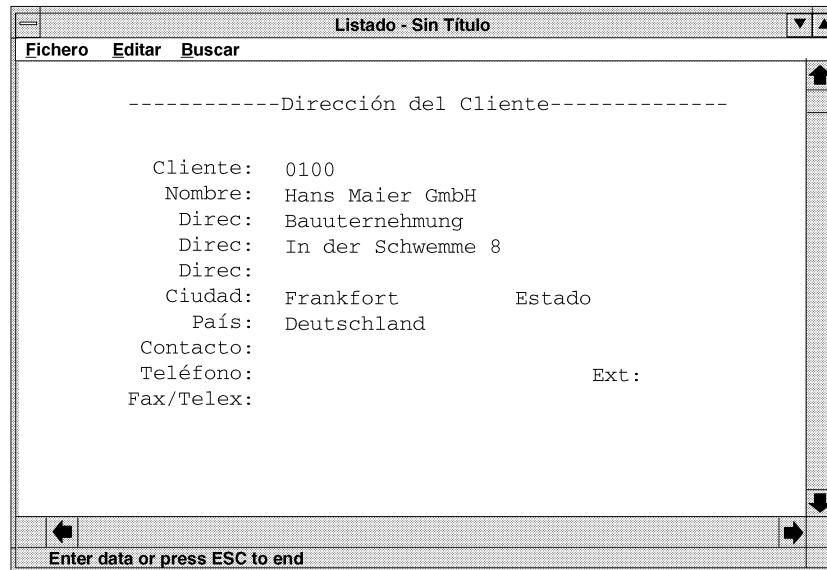


Figura 53. Desplazarse por un listado

Abrir y guardar listados

Puede abrir los listados existentes y guardar los nuevos para referencias futuras o para su edición. Elija **Fichero** desde la barra de menús. Abra y guarde listados desde el menú desplegable Fichero.

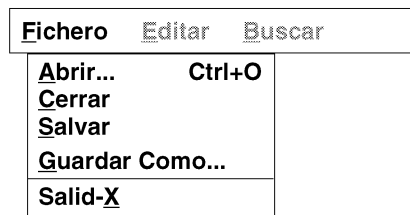


Figura 54. Abrir y guardar listados

Editar un listado

Por defecto, los listados son de sólo lectura, es decir que no pueden ser editados (aunque puede copiar texto desde los listados y pegarlo en otros documentos o listados).

Para editar el listado:

- 1 Desactivar el atributo de sólo lectura.

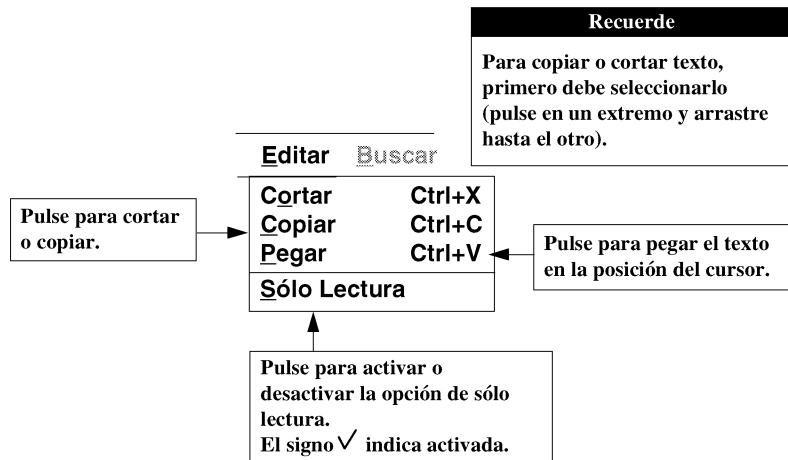


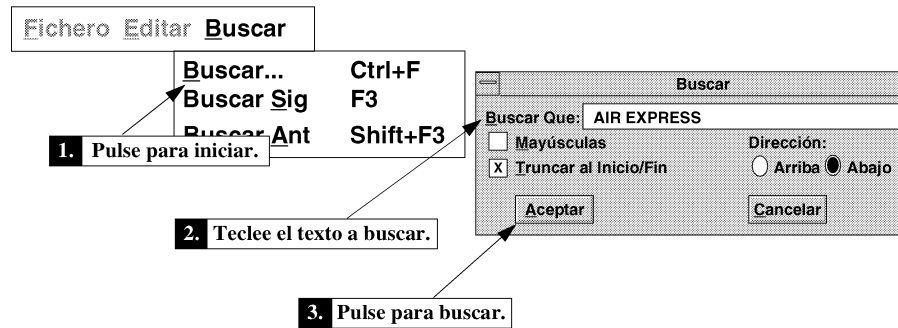
Figura 55. Editar un listado

- 2 Cuando el atributo de sólo lectura esté desactivado, podrá introducir texto y editar el listado.
- 3 Para cortar o copiar texto, seleccione el texto pulsando al comienzo del bloque de texto y arrastrando el cursor hasta el final del mismo. Elija **Cortar** o **Copiar** para capturar el texto seleccionado en el portapapeles. Mueva el cursor a la nueva posición y elija **Pegar** para pegar el texto en la nueva posición.

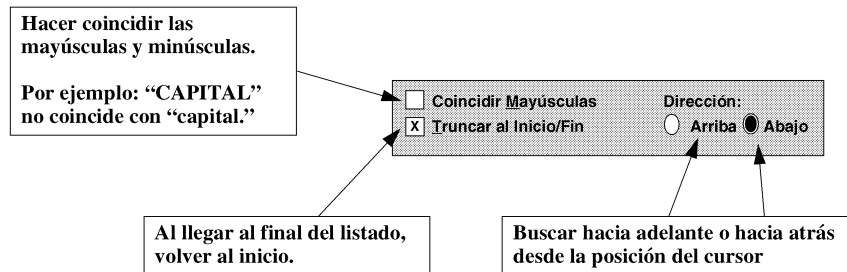
Buscar dentro de un listado

Para buscar dentro de los listados en el terminal:

- 1 Elija **Buscar** desde la barra de menús.



Pulse sobre estas opciones si lo desea.



Las demás opciones están activas después de introducir el objeto de la búsqueda

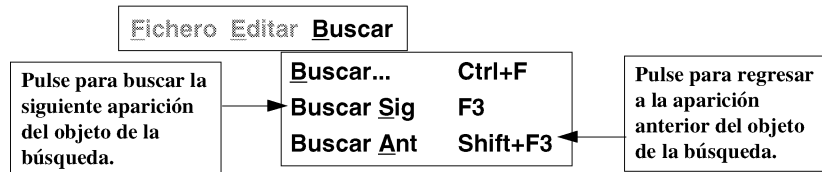


Figura 56. Buscar dentro de un listado

- 2 Podrá elegir las opciones Buscar Siguiente y Buscar Anterior después de que haya introducido el objeto de la búsqueda.

Programas de consulta

Los programas de consulta le permiten echar un vistazo a un conjunto bien definido de datos. Este ejemplo usa la Consulta del Maestro de Productos.

CONS Maestro Productos

Menú Usuario Editar Cola Opciones Ayuda

Item Master Br Addr Master Br

Producto: 10-15000

UM: EA

Alm: 10000

Salida: terminal

1. Seleccione en estos campos los datos a visualizar. (Use las flechas arriba y abajo para desplazarse por los datos.)

2. Seleccione el dispositivo de salida en este campo. (Use las flechas arriba y abajo para desplazarse por los dispositivos disponibles.) Seleccione una impresora si desea una copia en papel.

| Datos de planificación del producto | | |
|-------------------------------------|-------------------|-------------------|
| Plan Maestro: Sí | Compr/Planif: | Polit Salida: yes |
| Ord. Planif: Sí | Proveedor: 501700 | Fantasm: no |
| Tiempo Lím: 0 | Almacén OC: 10000 | Mínimo: 0 |
| Req MRP: no | Com/Fab: P | Máximo: 0 |
| Reaprov: POQ | TE Fab: 0 | Múltiplo: 0 |
| Cant a Pedir: 0 | TE Com: 1 | % Rend: 100.00% |
| Cant Lote: 1.0 | Inspec: no | Tpo Ejec: 0.000 |
| Period Pedido: 7 | TE Ins: 0 | Tpo Prep: 0.000 |
| Invent Segur: 0 | TE Acu: 1 | |
| Tiempo Segur: 0 | Código Red: | |
| Punto Reorden: 0 | Código Ruta: | |
| Rev: AA | Lista Material: | |

3. Pase a la siguiente página de la consulta pulsando la barra espaciadora.

Figura 57. Consulta del Maestro de Productos

CAPITULO 5 Hojas de Datos

Una Hoja de Datos es una consulta que le permite filtrar, ordenar, realizar gráficos e imprimir datos. Las Hojas de Datos aparecen a lo largo de los menús y como ampliaciones de datos en programas. Además, las hojas de datos pueden definirse como botones en la barra de herramientas.

Este capítulo cubre los temas siguientes:

- Acceder a las hojas de datos
- Ampliaciones de datos
- Utilizar las hojas de datos
- Filtrar y ordenar hojas de datos
- Realizar gráficos de hojas de datos

Acceder a las Hojas de Datos

Se puede acceder a las hojas de datos desde los menús o desde los campos de los programas en los que existan ampliaciones de datos.

Hoja de Datos de menús

Las hojas de datos de menús están disponibles en los menús. Reemplazan una gran parte de las consultas comunes de MFG/PRO. Puede revisar, filtrar, ordenar e imprimir datos desde estos programas.

Puede acceder a estas hojas de datos seleccionando su número en el menú o pulsando dos veces sobre ellas.

Ampliaciones de Datos

Muchas hojas de datos están disponibles como ampliaciones de datos dentro de los programas de mantenimiento, consultas y listados. Al ampliar datos sobre el campo de clientes, por ejemplo, aparece la hoja de datos de clientes. Las hojas de datos a las que se accede de esta manera tienen las mismas características que las hojas de datos de menús y, además, le permiten seleccionar un registro y llevarlo para su procesamiento al programa actual.

Puede acceder a una hoja de ampliación de datos colocando el cursor en el campo requerido y usando cualquiera de los métodos siguientes:

- Pulse **Alt+F1**.
- Seleccione el menú Ayuda y luego seleccione **Ampliar Datos**.
- Pulse el icono Ampliar Datos y luego pulse en el campo.

Utilizar las Hojas de Datos

Las hojas de datos le ayudan a buscar la información rápidamente.

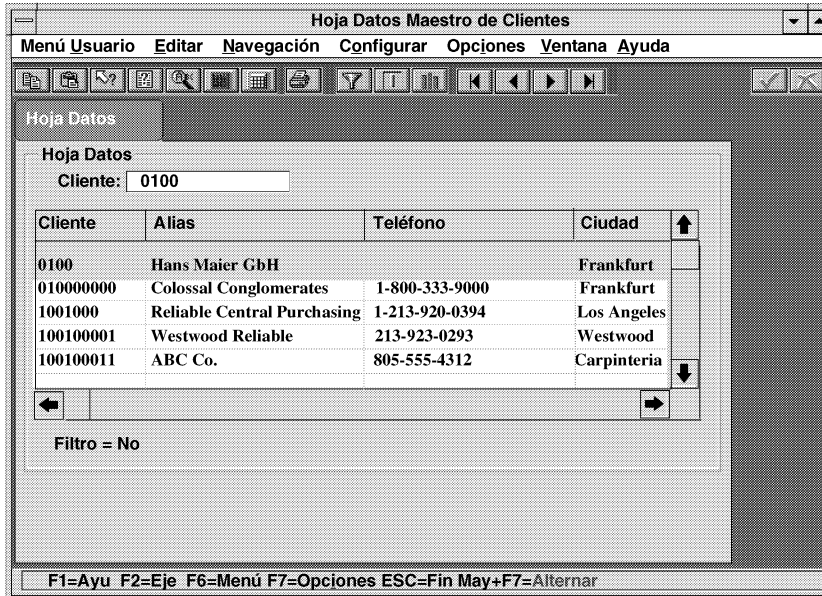


Figura 58. Pantalla de Hoja de Datos

Para obtener más información sobre los componentes de la pantalla de hoja de datos, consulte “Elementos de Pantalla.”

Puede teclear toda o parte de la clave de un registro y pulsar **Intro** para avanzar a dicho registro. Por ejemplo, tecleando 01 la visualización se desplaza a los registros que comienzan con 01.

El registro activo está resaltado. Puede llevarlo al programa de mantenimiento realizando una doble pulsación sobre él o pulsando **Aceptar**.

Puede imprimir una hoja de datos pulsando el botón de imprimir en la barra de herramientas. Esto le permite establecer su dispositivo de salida e imprimir en él. Como con otros programas MFG/PRO, esta tarea no puede cancelarse desde MFG/PRO, pero aparecerá en el Administrador de Impresión Windows, donde el iniciador del trabajo de impresión podrá cancelarlo.

Filtrar y Ordenar Hojas de Datos

Las Hojas de datos disponen de un botón de Opciones para acceder a las opciones de filtrado y ordenación.

Los filtros limitan los registros a visualizar de acuerdo con sus especificaciones. Por ejemplo, puede filtrar los códigos de productos o estados que no desee visualizar. En su criterio de selección, puede filtrar usando un rango de valores.

Puede ordenar la hoja de datos por varios campos en orden ascendente o descendente. Puede controlar por qué campo se está ordenado pulsando en el nombre del campo.

- 1 Elija Opciones de Hoja de Datos en la Barra de Herramientas:



MFG/PRO visualizará la ventana de Opciones de Hoja de Datos.

| Opciones Hojas Datos | |
|----------------------|-----------|
| Producto: 1 | to 59-999 |
| Descripción: | to * |
| Descripción: UM: | to * |
| Lín Prod: 1500 | to 1500 |
| Rev: | to * |
| Plano: | to * |
| Tipo Prod: | to * |
| Estado: | to * |
| Grupo: | to * |

Ordenar por: ▼

Orden: Ascendente Descendente

Figura 59. Ventana de Opciones de Hoja de Datos

- 2 Introduzca el criterio de selección en cualquier campo. Puede teclear un criterio completo usando los lados derecho e izquierdo del mismo o puede saltarse uno de los lados y usar el valor por defecto proporcionado por el sistema, que se representa por un asterisco (*).

En los campos del lado izquierdo de la ventana de Opciones de Hoja de Datos, el valor por defecto de la selección es el valor numérico *más bajo* o el primer valor en orden alfabético.

En los campos del lado derecho de la ventana de Opciones de Hoja de Datos, el valor por defecto de la selección es el valor numérico *más alto* o el último valor en orden alfabético.

- 3 En el campo Ordenar Por, elija el campo (columna) por el cuál se van a ordenar los registros.
- 4 En el campo Orden, elija Ascendente o Descendente.
- 5 Elija el botón de aceptar para crear la hoja de datos filtrada. La hoja de datos filtrada se convertirá en activa en la ventana de la hoja de datos.

Nota: Puede necesitar desplazarse hacia arriba para ver los registros del comienzo del fichero.⁶

- 6 Puede alternar entre hoja de datos filtrada y no filtrada pulsando el botón de Filtro Activado/Desactivado. El cambio de ordenación afecta a las hojas de datos filtradas y no filtradas.

El estado de su filtro de selección se muestra en la Barra de Mensajes

Gráficos de Hojas de Datos

Los gráficos de hojas de datos le permiten visualizar gráficos en la pantalla e imprimirlos. Esta función sólo está disponible en MFG/PRO para Windows.

- 1 Acceda a la herramienta de gráficos seleccionando el botón de gráficos en la ventana de la hoja de datos. MFG/PRO presentará la ventana de Criterios de Selección de Gráficos.



Figura 60. Criterios de Selección de Gráficos

- 2 Seleccione la información que quiere para los ejes X, Y1, e Y2.

El gráfico creado muestra los datos en el eje X evaluándolos con el criterio del eje Y. Para presentar la lista de selecciones posibles, pulse la tecla con la flecha hacia abajo próxima al campo.

- 3 Seleccione el tipo de gráfico. (Los gráficos de tarta admiten un solo eje Y.)
- 4 Seleccione la presentación en dos o tres dimensiones.
- 5 Seleccione Datos No Filtrados o Datos Filtrados.

- 6 Elija el botón Aceptar para visualizar la ventana de Gráficos.

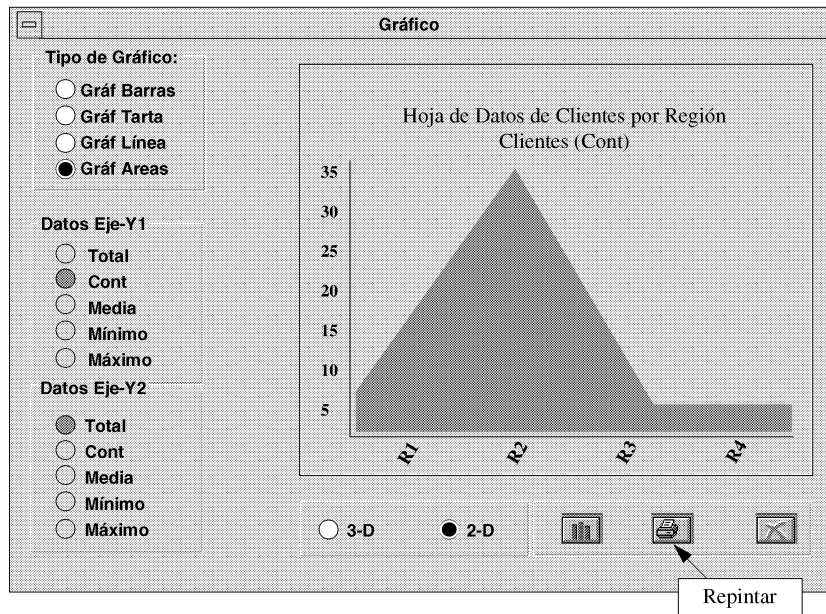


Figura 61. Ventana de Gráficos

- 7 Si quiere volver a dibujar el gráfico en otro formato o modificar la información de los ejes Y1 o Y2, realice los cambios y pulse el botón **Repintar**. El gráfico no se actualiza automáticamente.
- 8 Para volver a la ventana de Selección de Gráficos, elija el botón Cancelar.
- 9 Si mueve o cubre la ventana, necesitará pulsar el botón **Repintar** para visualizar nuevamente el gráfico.

CAPITULO 6 Ayuda

MFG/PRO para Windows proporciona ayuda en línea para asistirle. Puede solicitarla para los campos y procedimientos. También se puede conseguir una ayuda más técnica para conocer los nombres de los campos y los programas.

La opción Ampliar Datos es también una forma de ayuda, la opción Ampliar Datos se trata en el Capítulo 5, “Hoja de Datos.”

Este capítulo trata de los siguientes temas:

- Acceder a la ayuda sobre los procedimientos
- Acceder a la ayuda sobre los campos
- Conocer los nombres de los campos
- Conocer los nombres de los programas
- Ejecutar programas

Ayuda de Campo

Puede obtener ayuda para el campo actual o para cualquier campo en la pantalla.

Obtener ayuda sobre el campo actual


Puede obtener ayuda de campo sobre el campo actual de dos maneras:

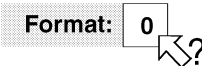
- Pulsando **F1**.
- Seleccionando el menú desplegable de Ayuda, y eligiendo **Ayuda de Campo**.

Obtener ayuda para cualquier campo de la pantalla

Puede obtener ayuda sobre cualquier campo de la pantalla.

1 Elija el botón **Ayuda de Campo** en la barra de herramientas. 

2 El cursor cambia a: 

3 Pulse el campo deseado. Por ejemplo: 

Nota: Puede obtener también ayuda para el campo actual pulsando **F1**.

Lectura de la Ayuda de Campo

La ayuda de campo aparece en su propia ventana para que pueda desplazarse por ella con las herramientas usuales de Windows.

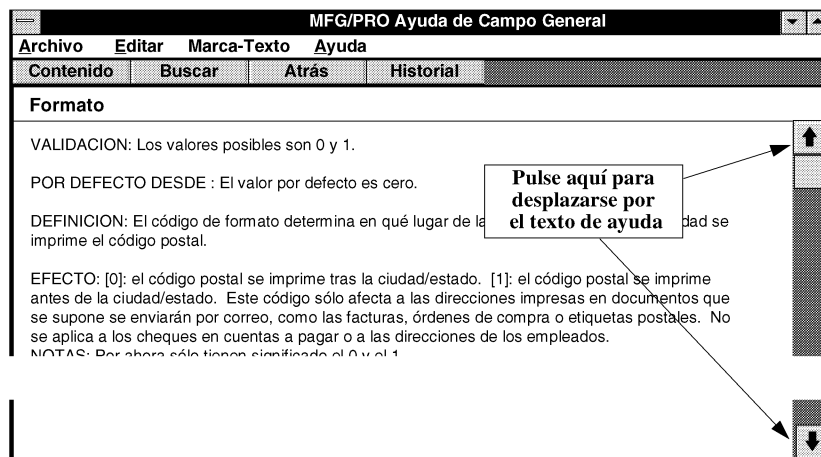



Figura 62. Pantalla de Ayuda de campo

Ayuda de Procedimiento

La ayuda de procedimiento explica el programa que se está utilizando. Puede acceder a la ayuda para obtener más información y explicaciones acerca de las relaciones entre campos y aclarar dudas sobre procedimientos.

Acceder a la Ayuda de Procedimiento

Puede acceder a la Ayuda de Procedimiento de tres maneras:

- Elija el botón **Ayuda Procedimiento** de la Barra de Herramientas. 
- Pulse en el menú desplegable Ayuda, y elija **Ayuda Procedimiento**.
- Pulse **Mayús. + F1**.

Lectura de la Ayuda de Procedimiento

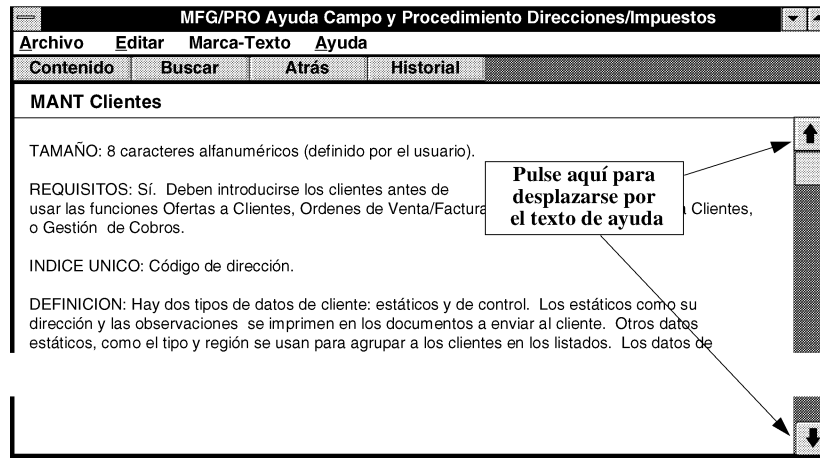


Figura 63. Lectura de la Ayuda de Procedimiento.

Nota: Puede obtener también Ayuda de Procedimiento pulsando **Mayús. + F1**.

Nombres de Campo

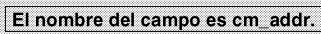
Los nombres de los campos son los asignados a los mismos en cada programa. Son diferentes a las etiquetas presentadas al lado de los campos.

Necesita conocer los nombres de los campos para el análisis, la asignación de nuevas ampliaciones de datos y para la programación.

Use el procedimiento siguiente para acceder al nombre del campo:

- 1 Pulse **Ctrl + F**.

El nombre del campo aparecerá en la barra de mensajes.



El nombre del campo es cm_addr.

Figura 64. Acceder al nombre del campo

- 2 Pulse la barra espaciadora para continuar, o pulse sobre el campo para volver al programa.

Nombres de Programa

La información en la barra de título de la parte superior de la pantalla no es el nombre del programa. El nombre del programa está disponible en el menú de Ayuda de tres maneras:

- Seleccione el menú desplegable de Ayuda, y elija **Acerca de**.
- Pulse **Ctrl + F1**.
- Pulse **Alt + A**.

Nota: Puede llamar al programa tecleando su nombre en cualquier cuadro de selección de menú.



Figura 65. Buscar el nombre del programa y los números de versión

Esta información es de interés principalmente para los programadores. La pila de programas le muestra dónde ha estado y es de utilidad para los trabajos de diagnóstico.

En el trabajo diario, puede usar el nombre del programa para ejecutarlo desde cualquier cuadro de selección del menú.



Figura 66. Ejecutar programas desde el cuadro de selección de menú.

CAPITULO 7 Administración del Interfaz

Con MFG/PRO para Windows, tiene un rango más amplio de control sobre el Interfaz de Usuario (UI) que con el producto basado en caracteres.

El control del interfaz se encuentra en el menú IU: Funciones del Administrador (36.20).

Este capítulo trata de los programas dedicados a la administración del interfaz, y cubre los temas siguientes:

- Mantenimiento de las Ampliaciones de Datos
- Mantenimiento de las Herramientas de Usuario
- Sustituciones de menús
- Configuración de Windows y el Mantenimiento de la Seguridad
- Mantenimiento de Vistas
- Mantenimiento de las Hojas de Datos

Mantenimiento de las Ampliaciones de Datos

Este programa (mgcn001.w) es la Opción 1 en el menú IU: Funciones del Administrador.

Las ampliaciones de datos son las hojas de datos asociadas a los campos. Le ayudan a recuperar registros para su posterior visualización o edición. El Capítulo 5, “Hoja de Datos” discute el uso de estas hojas de datos. El mantenimiento de las ampliaciones de datos asocia estas hojas de datos a los campos.

Antes de usar este programa, es necesario saber el nombre del campo al que desea asociar la hoja de datos, el nombre de programa en el que aparece el campo, y el nombre del programa de la hoja de datos que se asociará.

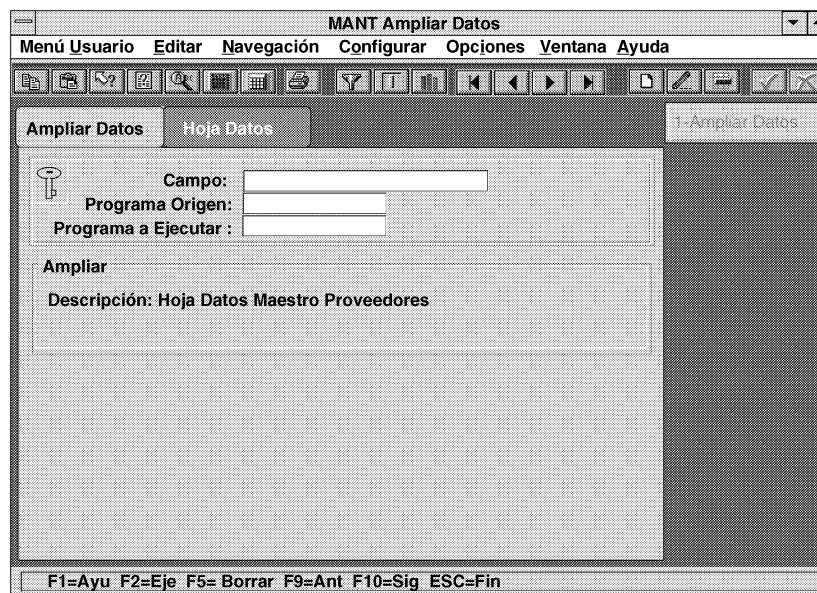


Figura 67. Mantenimiento de las ampliaciones de datos

Puede asignar más de una ampliación de datos al mismo campo. En este caso, aparecerá un menú con las ampliaciones de datos asignadas cuando solicite al acceso.

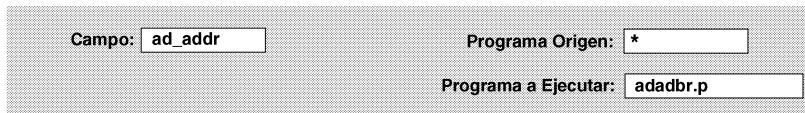
- 1 Introduzca el nombre del campo al que va a asociar la ampliación de datos en el campo designado como **Campo**. Déjelo en blanco para asociarla a todos los campos.
- 2 Introduzca el nombre del programa que contiene el campo en **Programa Origen**.
- 3 Introduzca el nombre de la hoja de datos en **Programa a Ejecutar**.
- 4 Introduzca una descripción. Use un guión (-) como cualificador. No use comas.
- 5 Pulse el botón aceptar para guardar.

Comodines en el Mantenimiento de las Ampliaciones de Datos

Puede usar comodines en el Mantenimiento de las Ampliaciones de Datos tanto para los campos como para los procedimientos. Esto es especialmente útil cuando se asocia una hoja de datos a un sólo campo en varios programas.

Por ejemplo, teclee:

- * para asociar la ampliación a todos los programas.
- so* para asociar la ampliación a los programas que comienzan por so.
- soivmt.p para asociar la ampliación sólo al programa soivmt.p.



The image shows a screenshot of a data entry form with a grey background. It contains three input fields with labels to their left. The first field is labeled 'Campo:' and contains the text 'ad_addr'. The second field is labeled 'Programa Origen:' and contains an asterisk '*'. The third field is labeled 'Programa a Ejecutar:' and contains the text 'adadbr.p'.

Figura 68. Comodines en Mantenimiento de Ampliaciones de Datos

Ampliaciones de datos anidadas

Puede anidar ampliaciones de datos. En otras palabras, una ampliación de datos puede llamar a otra y así sucesivamente. Después de crear la primera ampliación de datos, puede asignar las otras al mismo campo. Introduzca el nombre de la primera ampliación de datos como el Programa Origen para la ampliación de datos anidada.

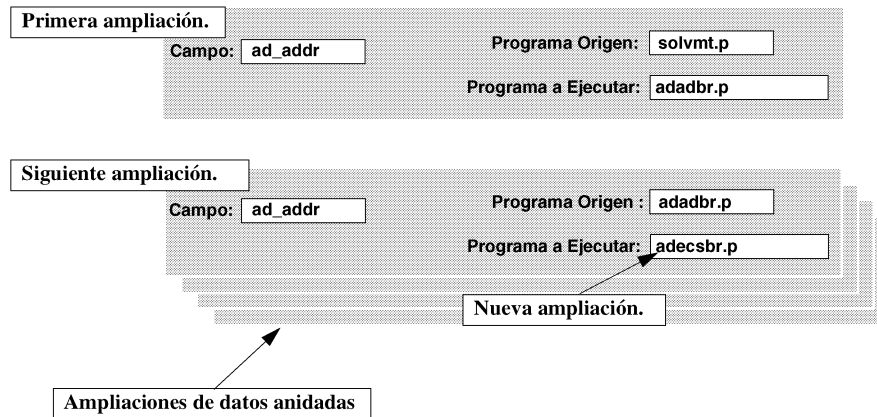


Figura 69. Ampliación de datos anidadas

Asignar botones a la barra de Herramientas y Menú del Usuario

El programa de Mantenimiento de Herramientas del Usuario (mgn002.w) es la Opción 2 en el menú IU: Funciones del Administrador. Desde el Mantenimiento de Herramientas de Usuario puede crear botones en la barra de herramientas para ejecutar programas. Esto le facilita la ejecución de los programas usados frecuentemente.

MFG/PRO se entrega con botones en la barra de herramientas en cada programa. Con la mayoría de programas, puede asignar hasta cuatro botones y cuatro elementos del Menú de Usuario para ejecutar programas de su elección. En programas orientados a objeto, puede definir hasta ocho botones y ocho Elementos del Menú de Usuario. Los botones se incluyen en la barra de herramientas en los programas estándar (MFG/PRO) y en una barra separada en los programas orientados a objeto. Se puede seleccionar cualquier hoja de datos estándar o configurada. Puede asignarlas por usuario y programa. Para entrar a este programa, seleccione la Opción 2 en el menú IU: Funciones del Administrador.

Se asignan programas a los botones por usuario y programa. Puede cambiar los botones para todos los usuarios o sólo para algunos. Por defecto, los programas asignados a los botones están se asignan también al Menú de Usuario.

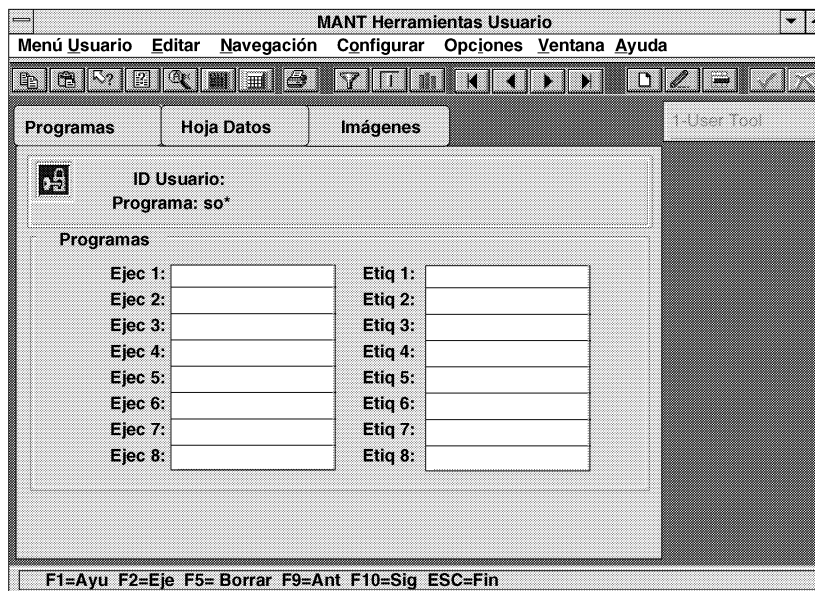


Figura 70. Mantenimiento Herramienta Usuario (Pantalla Uno, Programas)

- 1 Introducir un Identificador de usuario, o deje el campo en blanco para realizar la asignación a todos los usuarios.
- 2 Introduzca un nombre de programa, o deje el campo en blanco para asignar a todos los programas.
- 3 Introduzca los nombres de los ficheros de programa (por ejemplo, adcn001) para los botones a definir.
- 4 Introduzca las etiquetas de botón, que puede escribir como nombres de programa abreviados (por ejemplo, Mant Cli).
- 5 Elija la pantalla **Campos Usuario**.

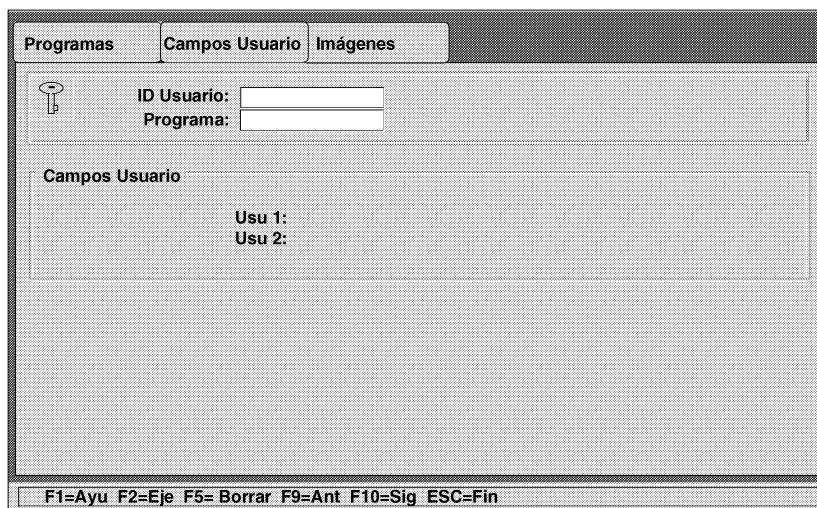


Figura 71. Mantenimiento Herramientas Usuario (Pantalla Dos, Campos Usuario)

- 6 Los Campos de Usuario se refieren a los campos definibles a medida. La lógica MFG/PRO no hace referencia a estos campos.

- 7 Elija el botón aceptar para guardar sus actualizaciones.

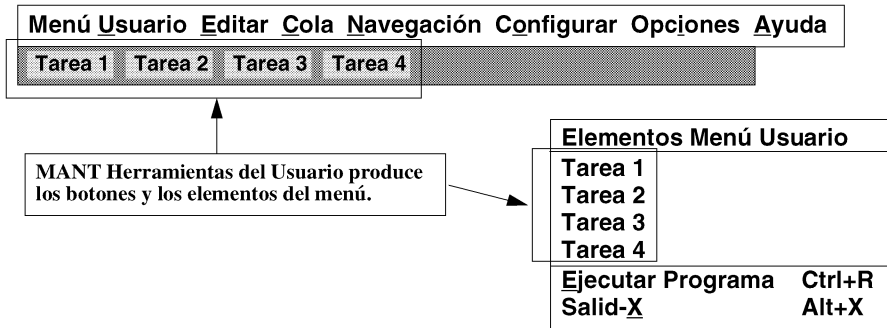


Figura 72. Uso de Programas Asignados por el Mantenimiento de Herramientas de Usuario.

- 8 Para colocar una imagen en un botón de usuario, seleccione la carpeta de imágenes.

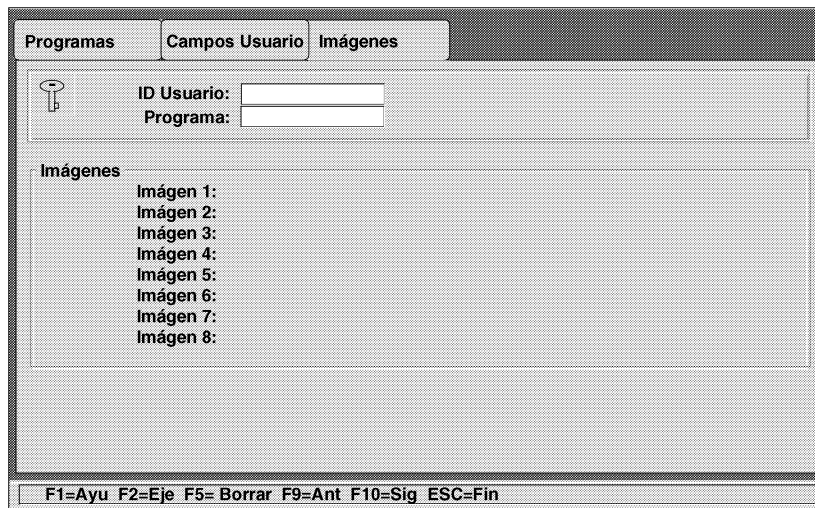


Figura 73. Mantenimiento Herramienta Usuario (Pantalla Tres, Imágenes)

- 9 Introduzca el identificador de usuario en la pantalla clave.

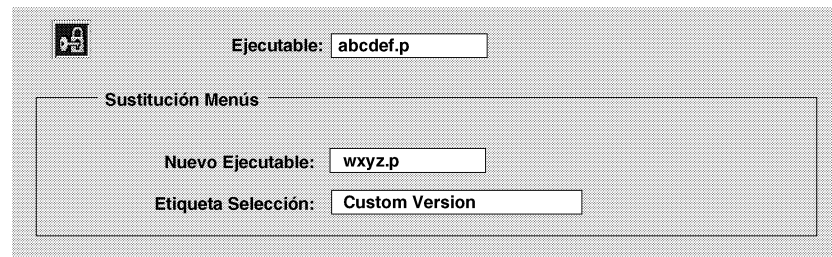
- 10 Introduzca un nombre de programa o comodín.
- 11 Avance a la siguiente pantalla.
- 12 Introduzca el nombre del fichero imagen. Puede introducir nombres para hasta ocho imágenes (la extensión .bmp no es necesaria) El fichero imagen debe estar en la trayectoria PROPATH del usuario.
- 13 Elija el botón aceptar para guardar.

Definir las Sustituciones de Menús

El Mantenimiento de Sustitución de Menús (mgcn003.w) es la Opción 3 del menú IU: Funciones del Administrador.

Con la sustitución de menú, se establece una relación entre dos programas de tal manera que al seleccionar un usuario un programa del menú, obtiene el otro. Esto es útil para la sustitución de las versiones personalizadas de programas ya existentes.

Cada usuario puede Activar o Desactivar la sustitución en el menú de Opciones.



The image shows a dialog box titled "Sustitución Menús". At the top left is a small icon of a padlock. To its right is the label "Ejecutable:" followed by a text input field containing "abcdef.p". Below this is a section with a dashed border containing the title "Sustitución Menús". Inside this section, there are two labels: "Nuevo Ejecutable:" with a text input field containing "wxyz.p", and "Etiqueta Selección:" with a text input field containing "Custom Version".

Figura 74. Definir las sustituciones de menús

- 1 Introduzca el nombre del programa en Ejecutable.
- 2 Introduzca el nombre del programa sustituto en Nuevo Ejecutable.
- 3 Introduzca la etiqueta a visualizar para el programa sustituto en Etiqueta Selección.
- 4 Pulse el botón aceptar para guardar.

Definir los Perfiles de Interfaz de Usuario

El programa de Perfil de Interfaz de Usuario (mgcn016.w) es la Opción 4 del programa IU: Funciones del Administrador.

Este programa le permite cambiar:

- La posición de la barra de herramientas del sistema.
- La posición de la barra de herramientas de usuario, o no visualizarla.
- Botones de navegación multi-ventana.
- Estilo de menús.
- Color de fondo de la ventana.
- Establecimiento de Auto Go.
- Apariencia de la ayuda en línea.

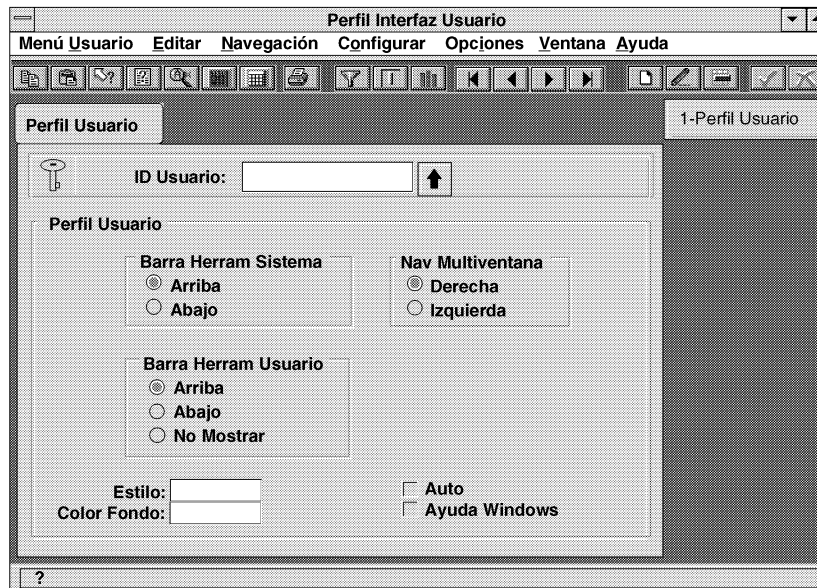


Figura 75. Perfil de Interfaz de Usuario

- 1 En la pantalla clave, seleccione un usuario o usuarios, o deje el campo en blanco para seleccionar todos los usuarios.
- 2 Avance a la pantalla siguiente.
- 3 Seleccione la posición de la barra de herramientas del sistema.
- 4 Seleccione dónde quiere que aparezca la barra de herramientas de usuario.
- 5 Seleccione en qué lado de la ventana quiere que aparezcan los botones de navegación multi-ventana.
- 6 Seleccione un estilo de menú.
- 7 Introduzca un número para el color de fondo.
Nota: Vea la documentación de PROGRESS para informarse de los valores numéricos de los colores.
- 8 Seleccione **Auto Go?** para activar auto go.
- 9 Seleccione **Ventana Ayuda?** para acceder a una nueva apariencia de los ficheros de ayuda. (El valor por defecto es el formato estándar.)
- 10 Elija el botón aceptar para guardar.

La Configuración Windows y el mantenimiento de la Seguridad

La configuración Windows y el Mantenimiento de la Seguridad (mgcn019.w) es la Opción 5 en el programa IU: Funciones del Administrador.

Este programa modifica el acceso del usuario a los programas objeto, pantallas y campos. Se pueden establecer los niveles de acceso y reorganizar la sucesión de las pantallas.

Niveles de acceso

Existen tres niveles de acceso:

- Escritura. (nivel por omisión en la mayoría de los programas.)
- Sólo lectura.
- Sin acceso.

La seguridad es efectiva de arriba abajo. En otras palabras, si un programa tiene acceso de sólo lectura, entonces todas las pantallas y campos dentro de ese programa también son de sólo lectura. Únicamente se puede ignorar el acceso de escritura en un nivel inferior. Los campos dentro de una pantalla con acceso de escritura, pueden ser de sólo lectura o sin acceso.

Los programas pueden tener acceso de escritura o de sólo lectura.

Las pantallas y los campos pueden tener niveles de acceso de escritura, de sólo lectura o sin acceso.

Definir los accesos de lectura/escritura de las ventanas

El programa aparece dividido en dos partes.

La primera pantalla contiene información sobre el programa.

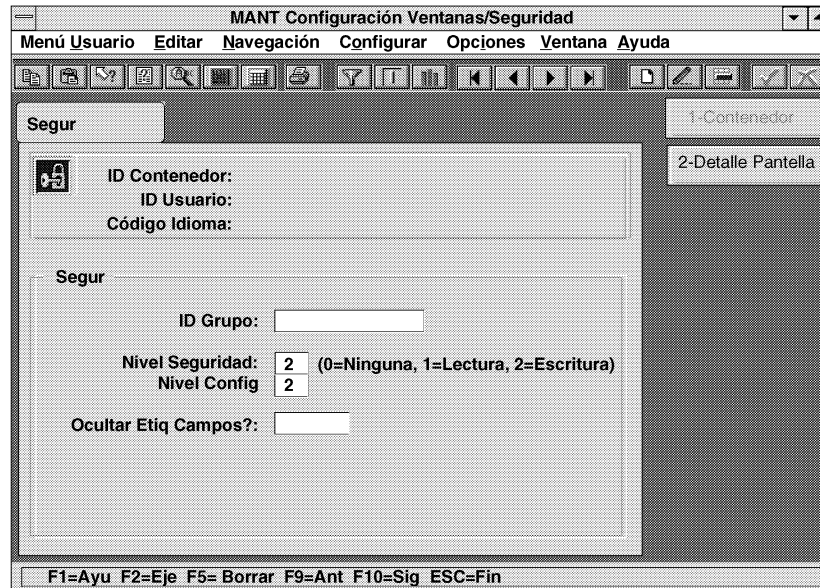


Figura 76. Mantenimiento de Seguridad: programas

- 1 Seleccione el ID de Contenedor (nombre de programa) desplazándose a través de los nombres de programa o tecleándolo.
- 2 Introduzca el ID de Usuario. Puede ser uno individual o de grupo. Deje el campo en blanco para aplicar el parámetro de acceso a todos los usuarios.
- 3 Introduzca el código de idioma. Déjelo en blanco para aplicarlo a todos los idiomas.
- 4 Avance a la pantalla de datos. Ignore el campo ID de Grupo, ya que se borrará.

- 5 Seleccione el nivel de Seguridad:

0=Ninguno, 1=Lectura, 2=Escritura.

- 6 Seleccione el nivel de Configuración.

1=Lectura, 2=Escritura

La selección 2 permite al usuario configurar una versión personal del programa.

- 7 Seleccione Sí o No para las etiquetas de campo ocultas.

Seleccionando Sí se muestra a los usuarios que hay campos a los que no tienen acceso.

Seleccionando No se oculta la presencia de pantallas no disponibles.

- 8 Seleccione Detalle de Pantalla para que afecte a la seguridad a nivel de pantalla y campo.

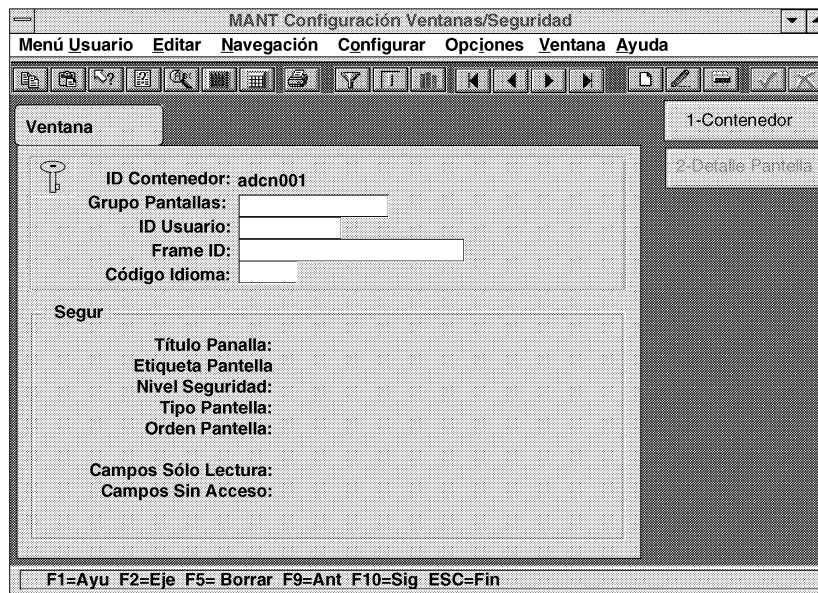


Figura 77. Mantenimiento de Seguridad: Pantallas y Campos

- 9 Seleccione el Grupo de Pantallas, que es un conjunto de pantallas relacionadas.
- 10 Introduzca el ID de Usuario. Dejándolo en blanco será global.
- 11 Introduzca el ID de Pantalla. Es el nombre del fichero fuente.
- 12 Introduzca el código de idioma.
- 13 Avance a la siguiente pantalla.
- 14 Introduzca el título de la pantalla, que puede ser de 40 a 60 caracteres. El título de la pantalla aparece en el cuadro de la pantalla.
- 15 Introduzca la etiqueta de la pantalla, que puede ser de hasta 24 caracteres. Aparece en la etiqueta de la pantalla y en el menú de Navegación.
- 16 En el tipo de pantalla, introduzca uno de los números siguientes:
 - 0 para pantalla clave
 - 1 para pantalla configurada
 - 2 para pantalla a petición
- 17 En Orden de la Pantalla, teclee un valor numérico que indique el orden en el que quiere que esta pantalla aparezca en relación a las otras pantallas del programa. (El valor de la pantalla clave es 10.)
- 18 En Campos de Solo Lectura, introduzca todos los campos de solo lectura separándolos por comas.
- 19 En Campos Sin Acceso, introduzca todos los campos sin acceso separándolos por comas.

Mantenimiento de Vistas

Mantenimiento de Vistas (mgcn008.w) es la Opción 11 del menú IU: Funciones del Administrador.

Las hojas de datos configuradas (consulte Mantenimiento de Hojas de Datos, 36.20.12) usan las vistas de la base de datos. Una vista es una relación entre dos o más tablas en una base de datos.

Las tablas se unen para visualizar los datos combinados.

Las relaciones entre las tablas se especifican estableciendo las comparaciones de enlace entre los campos de las diferentes tablas.

Se usa la sintaxis de PROGRESS para crear o modificar las vistas. También debe comprender las relaciones de tablas y campos en MFG/PRO. En el Mantenimiento de Vistas, puede crear una vista nueva, modificar las ya existentes, añadir expresiones y asignar una clave de acceso a la misma. La sucesión de operaciones para crear o modificar vistas es:

- 1 Seleccionar cada tabla a incluir en la vista.
- 2 Enlazar las tablas utilizando la lógica PROGRESS.
- 3 Seleccionar los campos de las tablas.
- 4 Definir las variables de usuario locales.
- 5 Guardar la vista.

Puede unir tablas en una vista y asignarles contraseñas.

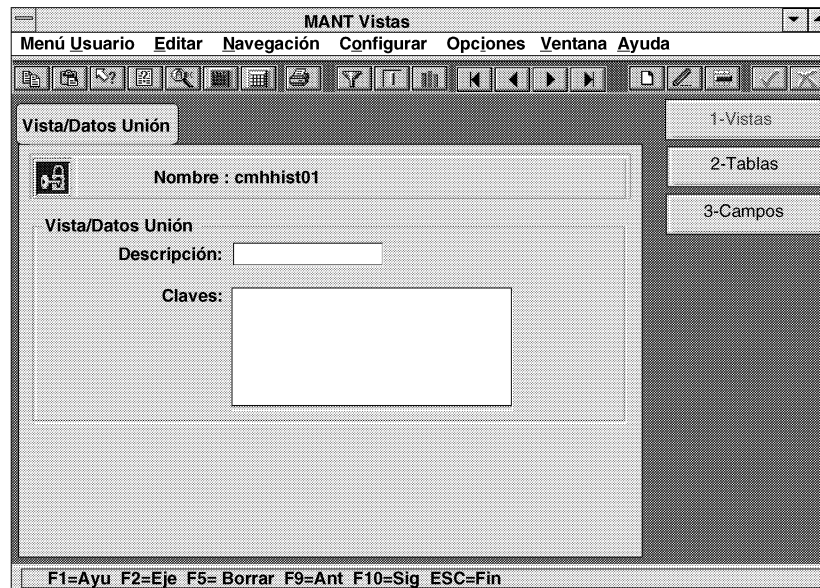


Figura 78. Mantenimiento de Vistas. (Ventana 1- Vista)

- 1 En la primera ventana, 1-Vista, seleccionar o introducir un nombre de definición de la vista.
- 2 Pulsar el botón Editar.
- 3 Introducir una descripción.
- 4 Introducir una clave para limitar al usuario el acceso de la vista (opcional).

- 5 Seleccionar la segunda ventana, 2-Tablas, pulsando el botón de ventana o a través del menú de ventana.

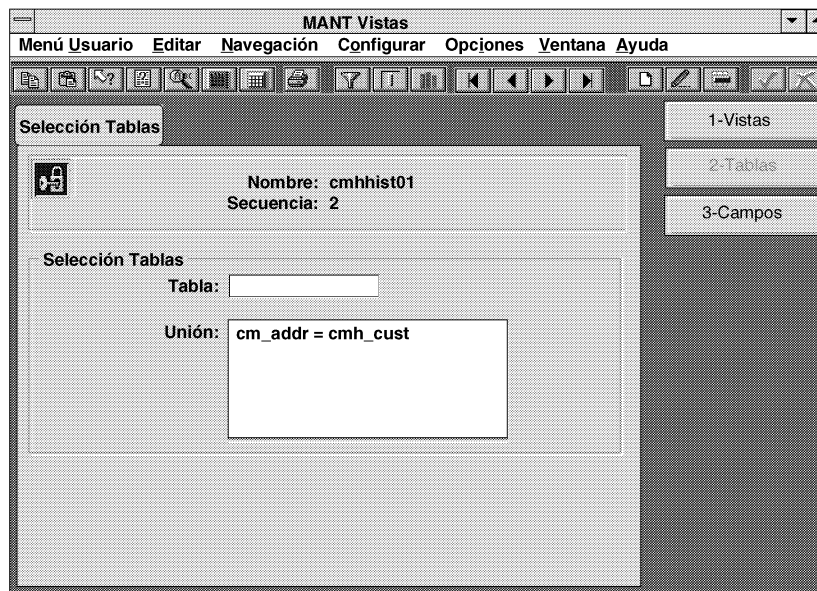


Figura 79. Mantenimiento de Vistas. (Ventana 2-Tablas)

- 6 Introducir o seleccionar la secuencia de tablas en Nombre.
- 7 Pulse en el botón Editar.
- 8 Introducir o editar la frase de unión. Use la sintaxis PROGRESS apropiada. No incluya Where.

- 9 Seleccionar la tercera ventana, 3-Campos, seleccionando el botón de ventana o eligiendo el menú ventana.

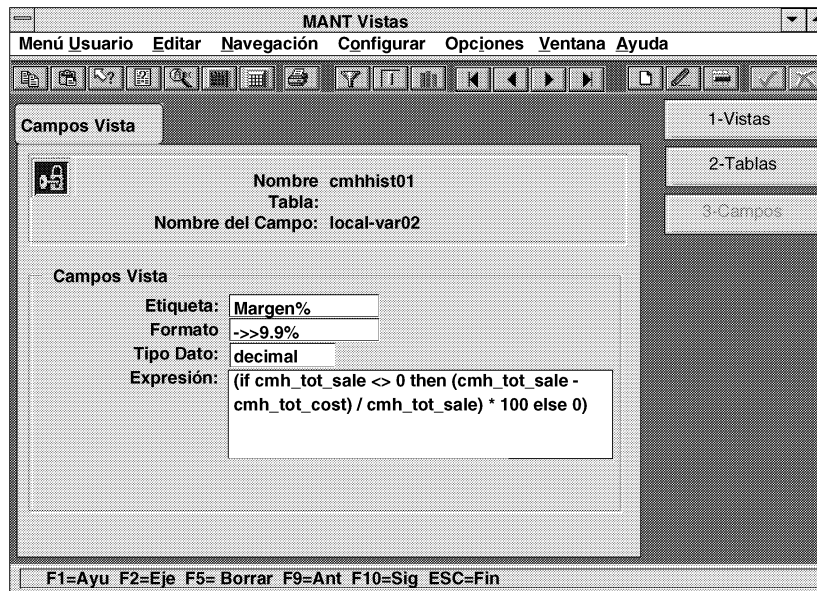


Figura 80. Mantenimiento de Vistas. (Ventana 3-Campos)

- 10 En el nombre de campo, seleccionar un campo de la tabla o una variable local (que debe definirse en 2-Tablas).
- 11 Introducir o editar la Etiqueta, Formato, y el Tipo de Datos.
- 12 Para variables locales, se puede introducir una expresión PROGRESS válida.
- 13 Pulse el botón aceptar para guardar los cambios.

Mantenimiento de Hojas de Datos

El Mantenimiento de Hojas de Datos (mgcn011.w) es la Opción 12 en el menú IU: Funciones del Administrador.

Use el Mantenimiento de Hojas de Datos para eliminar, crear, o modificar una ya existente. Puede guardar la hoja de datos nueva para su uso posterior.

Las hojas de datos son presentaciones organizadas de datos. Los datos pueden venir desde varios ficheros y unirse en lo que se llama una vista (Para más información sobre la creación y mantenimiento de las vistas, consulte "Mantenimiento de Vistas"). Puede asignar una hoja de datos a un campo como ampliación de datos, colocarla en la barra de herramientas como un botón, o asignarle un número de menú para reemplazar un elemento de menú existente o añadir un nuevo menú.

Una pantalla de hoja de datos puede tener hasta 330 caracteres de ancho. Se pueden presentar hasta 20 campos en una hoja de datos. Los primeros 10 campos estarán disponibles para su utilización en los filtros.

El Mantenimiento de Hojas de Datos genera código fuente lo que significa que, como mínimo, ha de tener una versión Query/Report de PROGRESS para ejecutar cualquier hoja de datos que haya creado o modificado. Puede compilar el código para obtener un mejor rendimiento.

El código generado tiene un nombre basado en el nombre de la hoja de datos que se introduzca. Por ejemplo, si llama a su hoja de datos XX123; el sistema llamará al código XXbr123.p.

The screenshot shows a window titled 'Maestro Direcciones' with a sub-section 'Información'. The 'Nombre:' field contains 'adco' and the 'Compañía' field is empty. The 'Descripción:' field contains 'Maestro Direcciones Compañía'. The 'Vista:' field contains 'ismstr01'. The 'Donde:' field contains the SQL query 'is_type = "company"'. The window has a standard Windows-style border and a title bar.

Figura 81. Mantenimiento de Hoja de Datos (Ventana 1-Hoja de Datos) Primera Vista.

- 1 Introduzca un nombre de hoja de datos o pulse los botones de registro siguiente y registro anterior para desplazarse a través de los nombres.
- 2 Pulse el botón Editar.
- 3 Introduzca una descripción (opcional). Esta descripción aparece encima de la hoja de datos y en los menús de hojas de datos.
- 4 En Vista, introducir un nombre válido de vista o tabla.

Nota: Los nombre de vista deben introducirse previamente en Mantenimiento de Vistas.

- 5 En Donde, teclee el criterio de selección (opcional). El criterio de la figura 81 mostraría sólo los saldos de inventario de los cerrojos que estén por encima de 100.

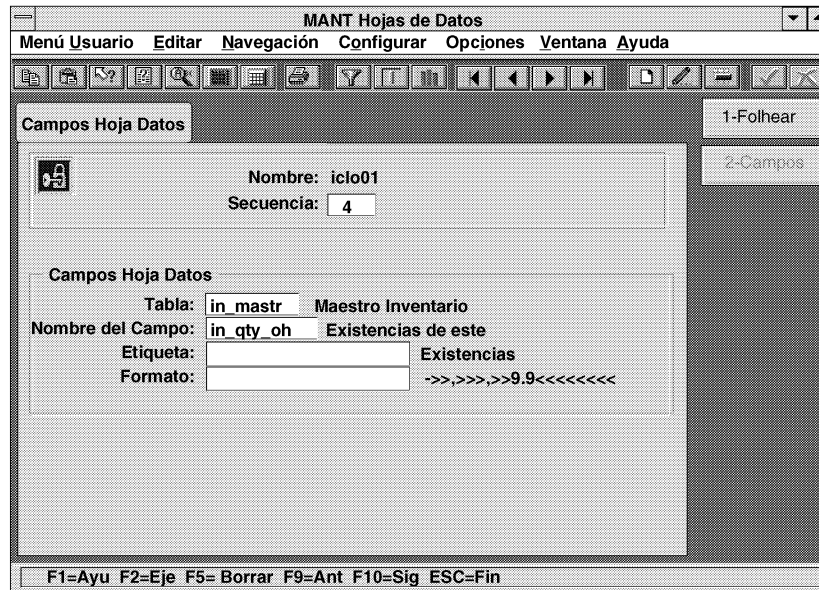


Figura 82. Mantenimiento de Hoja de Datos (Ventana 2-Campos)

- 6 Pulse en el botón 2-Campos.

- 7 Desplácese por los registros. Puede añadir un nuevo registro si se ha definido previamente en Mantenimiento de Vistas.

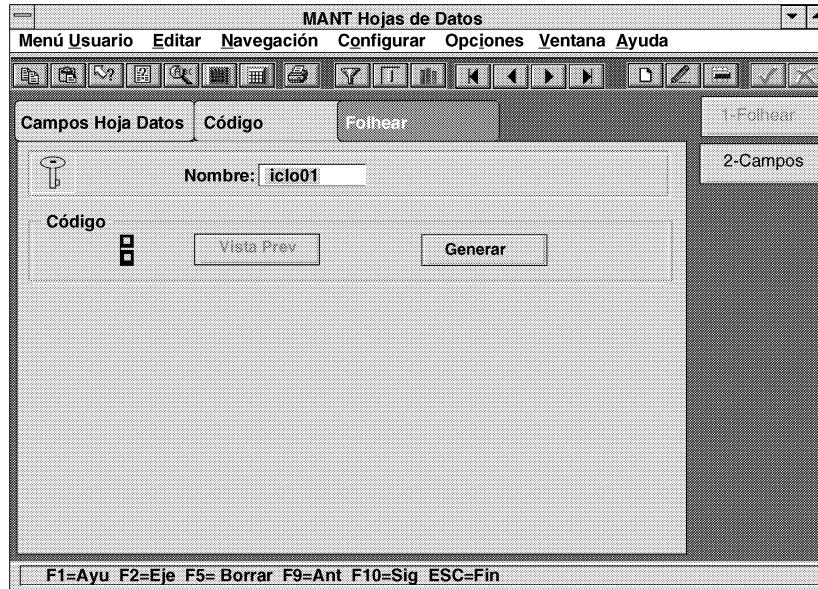


Figura 83. Mantenimiento Hoja de Datos (Ventana 1-Hoja de Dato) Segunda Vista.

- 8 Seleccione la ventana 1-Hoja de Datos.
- 9 Pulse en el botón Vista Prev para visualizar la nueva hoja de datos.
- 10 Si es aceptable, seleccionar Generar.
- 11 Pulse el botón de aceptar para guardar.

**Parte Dos:
Uso del Interfaz de Usuario en
Modo Carácter**

CAPITULO 8 Uso de MFG/PRO en Modo Carácter

Este capítulo trata del uso de MFG/PRO en modo carácter y cubre los siguientes temas:

- Organización de MFG/PRO
- Elementos del interfaz de programa
- Barra de Título
- Ventana de Programa
- Barra de Menús
- Menú Ayuda
- Barra de Estado PROGRESS
- Movimiento entre los menús y los programas
- Movimiento por los programas
- Comandos de teclado en modo carácter
- Funciones del Administrador del Interfaz de Usuario

Organización de MFG/PRO

MFG/PRO tiene 36 módulos en el Menú Principal basado en caracteres. A su vez, cada módulo tiene uno o más menús asociados con él. Los menús son listas de programas usados para consultar o introducir datos

Normalmente, los menús están anidados. En otras palabras, contienen uno o más niveles de menús.

En los menús, podrá ver tres tipos de programas:

Mantenimiento

Los programas de mantenimiento le permiten añadir, borrar o cambiar datos.

Consulta

Los programas de consulta le permiten seleccionar registros individuales y revisarlos en pantalla.

Listado

Los programas de listado le permiten seleccionar rangos de registros y enviarlos a la impresora o a un fichero.

No podrá cambiar la información desde un programa de consulta o listado.

Puede enviar el resultado de las consultas a una impresora o a un fichero. También puede visualizar la mayoría de los listados por pantalla. Sin embargo, los listados serán a menudo demasiado anchos para mostrarlos adecuadamente en pantalla.

| Quality Products Corp.: qaddb | | |
|---|--------------------------------|---------------------------|
| mfnmenu | MENU Principal | 03/14/95 |
| DISTRIBUCION | FABRICACION | FINANZAS |
| 1. Productos / Almacenes | 13. Estructuras Producto | 25. Contabilidad General |
| 2. Direccs/Impuestos | 14. Rutas / Centros de Trabajo | 26. Divisas Múltiples |
| 3. Control inventario | 15. Fórmulas / Procesos | 27. Gestión de Cobros |
| 4. Inventario Físico | 16. Ordenes de Trabajo | 28. Gestión de Pagos |
| 5. Compras | 17. Control de Planta | 29. Nóminas |
| 6. Ofertas a Clientes | 18. Fabricación Repetitiva | 30. Gestión de Costes |
| 7. Ventas / Facturación | 19. Gestión de Calidad | 31. Gestión de Fondos |
| 8. Productos Config | 20. Plan Línea Producto | 32. Activos Fijos |
| 9. Análisis de Ventas | 21. Plan Recursos | 33. Plan Operaciones |
| 10. Ordenes Servicio/Reparación | 22. Prev / Plan Maestro | 34. Múltiples Bases Datos |
| 11. Servicio al Cliente | 23. MRP-Plan Materiales | 35. EDI |
| 12. Plan de Distribución | 24. CRP-Plan Capacidad | 36. Admón del Sistema |
| Por favor, seleccione una función. F4 o blanco para salir | | |
| Introduzca datos o pulse F4 para salir. | | |

Figura 84. Manú Principal en Modo Carácter

Elementos del Interfaz de Programa

Las siguientes figuras son ejemplos de los programas de MFG/PRO en modo carácter, usando programas orientados a objeto y programas estándar. Los programas orientados a objeto son programas de mantenimiento MFG/PRO que han sido mejorados al reescribirlos con tecnología orientada a objetos.

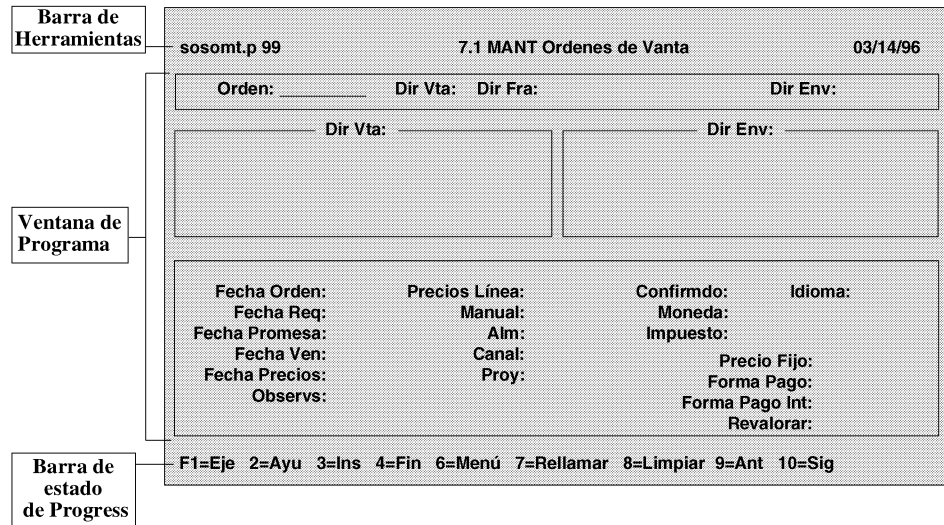


Figura 85. Programa Estándar en Modo Carácter

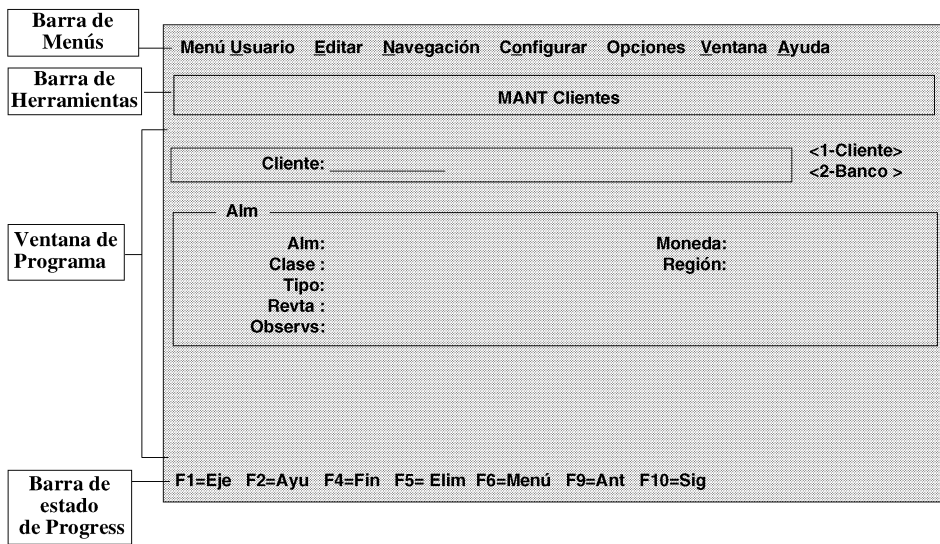


Figura 86. Programa orientado a Objeto en Modo Carácter

El contenido del interfaz de usuario se explica en las secciones siguientes.

Barra de Título

La barra de título describe el programa que está ejecutando. Los programas estándar incluyen sus números de menú en la barra de título, pero los programas orientados a objeto no lo hacen.

Ventana de Programa

La ventana de programa muestra las pantallas y campos del programa en curso. Los programas son su puente a la base de datos MFG/PRO. Los programas MFG/PRO contienen los siguientes elementos del interfaz:

Campos

Un campo es una pieza de datos que se almacena discretamente en la base de datos. El sistema espera que introduzca cierta clase de datos en el campo. Por ejemplo, un campo etiquetado Cliente podría almacenar sólo los códigos de los registros de direcciones de clientes. Normalmente, podrá introducir o cambiar los datos en un campo, aunque a veces el campo mostrará información generada por el sistema

Pantallas

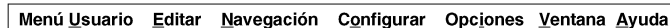
Cuando se observa una pantalla de programa, se pueden ver grupos de campos. Los campos se resaltan en color (más claro o más oscuro), en vídeo inverso o se subrayan dependiendo de su terminal. A estos grupos de campos relacionados se les llama pantallas. Puede introducir o cambiar datos sólo cuando está en esa pantalla

Puede configurar los programas orientados a objeto para que muestren las pantallas en el orden que mejor satisfaga sus necesidades. En algunos programas habrá más pantallas de las que caben en el terminal al mismo tiempo. Las pantallas que no quepan aparecerán irán apareciendo una tras otra.

Barra de Menús

En modo carácter, los programas orientados a objeto tienen una barra de menús que puede utilizar para realizar diferentes tareas.

Los menús desplegables asociados con cada elemento se describen en detalle en esta sección. Elija el menú desplegable y una de sus opciones usando las teclas de cursos o pulsando la tecla correspondiente a la letra subrayada y pulse **Intro**. Por ejemplo, al pulsar **N + Intro** se llamará a la ventana de Navegación



Menú Uusuario Eeditar Navegación Configurar Opciones Ventana Ayuda

Figura 87. Barra de Menús de los Programas orientados a Objeto

Menú del Usuario

El Menú del Usuario proporciona acceso a :

- Elementos del Menú del Usuario.
- Elementos de la Barra de Herramientas del Usuario.
- Opciones de Impresión.
- Ejecución de Programas.
- Salida.

Los elementos de Menú del Usuario (por ejemplo, Hoja de Datos del Maestro de Productos y Hoja de Datos del Maestro de Direcciones) son definibles por el usuario y puede usarlos para ir a otros programas.

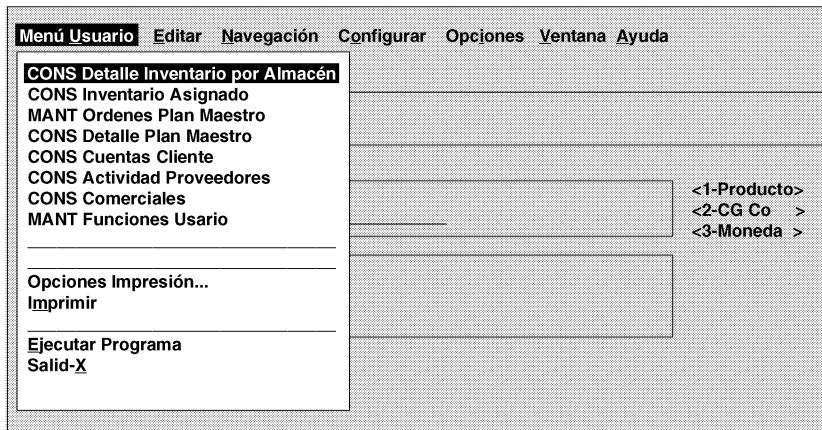


Figura 88. Menú del Usuario en Modo Carácter

Ejecución de un programa desde el Menú del Usuario

Ejecución de programas PROGRESS con esta opción.

- 1 Elija del Menú del Usuario la opción **Ejecutar Programa**.
- 2 En la ventana emergente, teclee el nombre del programa o su número de opción completo (por ejemplo, 1.4.1).
- 3 Pulse **Intro**.

Salida

Puede salir del programa actual mediante el Menú del Usuario. Si lo hace desde una pantalla de menús esta opción le sacará de MFG/PRO. También puede salir de los programas por cualquiera de los siguientes métodos:

- Pulse **F4**.
- Pulse **Ctrl + E**.

Menú Editar

Este menú desplegable le permite cortar, copiar y pegar texto.

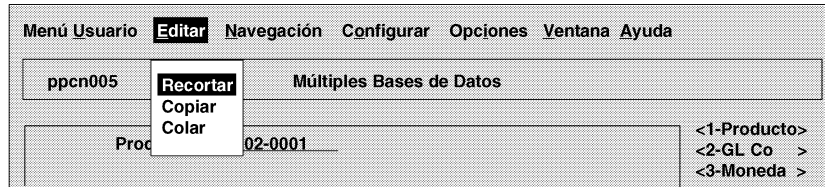


Figura 89. Menú Desplegable Editar

Al cortar el texto se elimina de su ubicación actual y se copia en el portapapeles. La copia es parecida, aunque se deja el texto original en su lugar. En ambos casos, puede pegar el texto en otra ubicación del mismo fichero o de un fichero distinto.

- 1 Elija el elemento.
- 2 Muestre el Menú Editar.
- 3 Elija **Cortar** o **Copiar**.
- 4 Lleve el cursor a su nueva ubicación.
- 5 Elija **Pegar**.

Aviso: El Mantenimiento del Maestro de Comentarios (gpcn000.w) no acepta que se pegue texto mediante el menú Editar, pero funciona con el icono Pegar (hasta un máximo de 76 caracteres).

Navegación

La navegación le proporciona una forma alternativa de acceder a las pantallas de información de los programas orientados a objeto, en vez de pasar por ellas usando **F1**.

Las pantallas con sus nombres en mayúsculas están configuradas.

Las pantallas cuyos nombres sólo tengan en mayúsculas la primera letra están disponibles a petición. Las pantallas disponibles a petición sólo está accesibles a través del menú de Navegación.

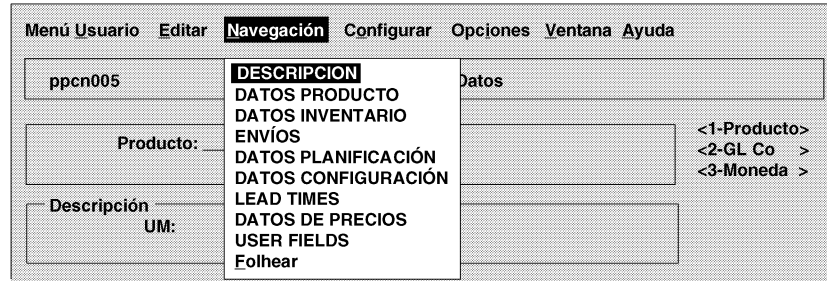


Figura 90. Ejemplo de Menú de Navegación en Modo Carácter

Configurar

El menú Configurar le permite cambiar el orden de las pantallas y limitar las pantallas que se muestran automáticamente. Puede usar el menú de dos maneras:

- Elija las pantallas por su nombre y añádalas o elimínelas de la lista de pantallas configuradas y elija **Guardar** para conservar la configuración.

Nota: Use **F1** para mostrar las pantallas configuradas de un programa.

- Elija el submenú **Reconfig** para añadir y eliminar pantallas de la lista de pantallas configuradas y cambiar su orden.



Figura 91. Ejemplo del Menú Configurar

Reconfigurar Pantallas con el Submenú Reconfig

Para cambiar el orden y configuración de las pantallas.

- 1 Elija el submenú **Reconfig**.
- 2 En la ventana Reordenar Pantallas Configurables, resalte la pantalla deseada y elija **Subir** o **Bajar**. Las pantallas se mostrarán en el orden seleccionado en la ventana del programa orientado a objeto
- 3 Para eliminar pantallas de la lista de pantallas configuradas, selecciónelas y cambie su Tipo de Pantalla a **A Petición** (Se borrará el asterisco de delante del nombre de la pantalla).
- 4 Elija **Guardar** para conservar la configuración para la próxima sesión de MFG/PRO.
- 5 Elija **Aceptar**.

Aparecerá el programa orientado a objeto y no estarán marcadas las pantallas a las que haya definido como pantallas A Petición. Sólo podrá acceder a las pantallas “A Petición” desde el menú de Navegación y no recorriendo el programa con **F1**.

Menú Opciones

El contenido del menú de Opciones varía de acuerdo al tipo de programa que esté usando. Para activar o desactivar una opción, despliegue el menú y pulse sobre la opción o teclee su inicial. Se mostrará una marca al lado de cada opción activada.

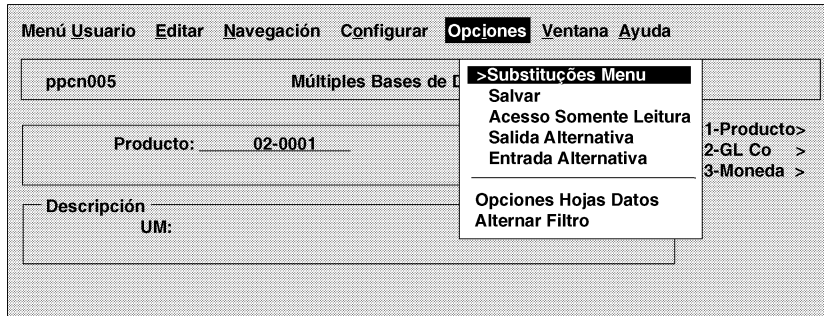


Figura 92. Menú Opciones en Modo Carácter

Sustituciones de Menús

Esta opción permite conmutar entre las versiones de un programa a medida y estándar.

Acceso de Solo Lectura

Esta opción da acceso de sólo lectura al fichero. En otras palabras, no bloqueará el fichero. Si trata de actualizar un fichero cuando seleccione Acceso de Sólo Lectura, el programa cancelará la actualización.

Entrada Alternativa

No activo.

Salida Alternativa

Use esta opción para direccionar la salida de un programa a un fichero, otra aplicación, o directamente a la base de datos MFG/PRO. Cuando seleccione esta opción, se mostrará una ventana emergente que contendrá las siguientes opciones:

- Salida no Externa - para desactivar la salida continua
- Fichero ADI - para carga CIM
- Plantilla ADI - para entrada alternativa, que determinará los valores por defecto.
- Carga Directa ADI - para carga directa de datos CIM a las tablas de la base de datos.
- Definición del Usuario - para cargar datos a otros programas diferentes a MFG/PRO.

Esta ventana emergente también contiene configuraciones para el Intervalo de Salida:

- Sólo una vez - para una pantalla.
- Transacciones Individuales - para procesar gran cantidad de datos una pantalla cada vez
- Continuo - para procesar gran cantidad de datos en bloque (se usa para datos independientes)
- Procesar Datos Interactivamente - no se comprueba, el software visualiza un aviso si no hay una actualización.

Pulse **Intro** para guardar la configuración o **F4** para cancelar.

Alternar Filtro

Use alternar filtro para activar o desactivar el criterio de selección del filtro establecido en las opciones del filtro de hoja de datos. Para obtener más información sobre la definición de los criterios de los filtros, consulte la sección de Windows. Recuerde sustituir las teclas de función adecuadas para Aceptar y Cancelar.

Menú Ayuda

Este menú proporciona ayuda sobre los procedimientos, campos, programas y ampliaciones de datos de los campos seleccionados.

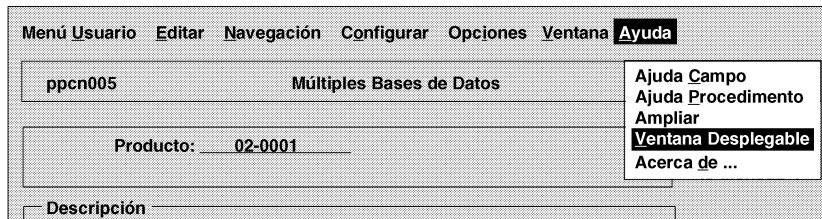


Figura 93. Menú Ayuda

Ayuda de Campo

La forma más rápida de conseguir ayuda para el campo activo es pulsar **F2**, pero también se puede obtener con el menú de Ayuda.

Con el cursor en el campo, despliegue el menú de Ayuda y seleccione **Ayuda de Campo**.

Ayuda de Procedimiento

Mientras se está en un procedimiento, despliegue el menú de Ayuda y elija **Ayuda Procedim.**

Ampliar

Las ampliaciones son hojas de datos a las que se accede eligiendo **Ampliar** en el menú. Se usa **Ampliar** para ver los registros disponibles en campos específicos. Entonces, se puede seleccionar un registro para llevarlo hasta el campo.

Despliegue el menú de Ayuda con el cursor en el campo y elija **Ampliar**.

Puede seleccionar el registro deseado pulsando las teclas de cursor ARRIBA y ABAJO. Puede llevar la información al campo pulsando **Intro** y borrarla pulsando **F4**. Para obtener más información consulte el capítulo 5, "Hojas de Datos". Recuerde sustituir las teclas de función del modo carácter por los botones de Windows

Hoja de Datos de Consulta

Use las hojas de datos de consulta para ver los registros disponibles para un campo específico, entonces puede seleccionar un registro para llevarlo al campo. Son similares a las otras hojas de datos, pero contienen menos detalle. Con el cursor en el campo, despliegue el menú Ayuda y elija **Hoja de Datos de Consulta**.

Para seleccionar el campo por el que desea clasificar puede desplazarse por las opciones en el campo superior. Como con las hojas de datos de las ampliaciones, puede llevar la información al campo pulsando **Intro** y borrarla pulsando **F4**.

Ayuda Interfaz

Se puede acceder a la ayuda sobre el interfaz a través de este submenú.

Acerca de ...

Esta opción le proporciona información técnica sobre MFG/PRO. Puede obtener la misma información pulsando **Esc - m, H, A**.

Barra de Estado PROGRESS

La barra de estado contiene mensajes de ayuda para guiarle en su trabajo. En los programas orientados a objeto, se puede acceder a todas las opciones que muestra mediante el Menú del Usuario.

Movimiento entre los Menús y los Programas

MFG/PRO está organizado por menú y programas. La Figura 94 muestra la ubicación del programa de Mantenimiento de Ordenes de Venta en el módulo de Ventas/Facturación

The screenshot displays two overlapping windows from the MFG/PRO system. The top window, titled 'Quality Products Corp.: qaddb', shows a main menu with 19 numbered options. Option 7, 'MENU Programas Cliente', is highlighted with a mouse cursor. The bottom window, titled '7.1 MANT Ordenes de Venta', is the active program. It contains several input fields: 'Orden:', 'Dir Vta:', 'Dir Fra:', and 'Dir Env:'. Below these are two larger empty boxes labeled 'Dir Vta:' and 'Dir Env:'. At the bottom of the program window, there is a grid of labels for various fields: 'Fecha Orden:', 'Fecha Req:', 'Fecha Promesa:', 'Fecha Ven:', 'Fecha Precios:', 'Observs:', 'Precios Línea:', 'Manual:', 'Alm:', 'Canal:', 'Proy:', 'Confirmdo:', 'Moneda:', 'Impuesto:', 'Idioma:', 'Precio Fijo:', 'Forma Pago:', 'Forma Pago Int:', and 'Revalorar:'. A legend at the very bottom of the program window lists function keys: 'F1=Eje 2=Ayu 3=Ins 4=Fin 6=Menú 7=Re llamar 8=Limpiar 9=Ant 10=Sig'.

Figura 94. Submenú y Programa

En la parte inferior de cada pantalla de menús se puede ver el mensaje:

Por favor, seleccione una función. F4 o blanco para SALIR.

La tabla 8 muestra los comandos que puede introducir tras este mensaje para moverse entre menús y programas

Tabla 19. .

| Acción | Comando | Ejemplo |
|------------------------------------|---|--|
| Ir a un menú | Introduzca el número del menú | 7 para ir al menú de Ventas/ Facturación. |
| Ir a un programa | Introducir el número del programa. <i>Si se muestra un error, introduzca un punto por delante del número de programa. El punto es necesario si está accediendo a un elemento desde un submenú diferente.</i> | 1 para ir al MANT de Ordenes de Venta (7.1) |
| | Use las teclas de cursor para resaltar el programa y luego pulse Intro . | Desde el menú 7, use las teclas de cursor para resaltar el MANT de Ordenes de Venta y luego pulse Intro |
| | Introduzca el nombre de programa PROGRESS. La extensión .p es opcional | sosomt.p o sosomt para ir al MANT de Ordenes de Venta |
| Rtorno al nivel del menú anterior. | Fin Pulse F4 o Ctrl + E | Desde el menú 7.1 puede volver al menú de Direcciones o al menú principal dependiendo del lugar de partida |

Movimiento por los Programas

La tabla 9 lista los comandos para trabajar con campos y pantallas en los programas. Para muchas acciones, hay dos conjuntos de teclas disponibles. Por ejemplo, para la tecla de función **F1** pulse **Ctrl + X**.

En cada momento, sólo funcionan ciertos comandos. La línea de estado en la parte inferior de la pantalla muestra todas las teclas de función activas para el campo resaltado. Por ejemplo, cuando está en un campo desde el que puede borrar el registro completo, el comando **Borrar** se muestra en la parte inferior de la pantalla

En los terminales que no dispongan de teclas de función, use las combinaciones de teclas de control equivalentes

Nota: Para guardar permanentemente los datos en los programas MFG/PRO orientados a objeto en modo carácter, pulse **F12** o **F1** (estando en la última pantalla del programa).

Obtención de Ayuda

MFG/PRO proporciona dos herramientas de ayuda.

- Ventanas Desplegables
- Ayuda en línea

Se accede a la ayuda pulsando sucesivamente **F2**. Primero aparecerá la ventana desplegable (si hay alguna), luego la ayuda de campo y, finalmente, la ayuda de procedimiento

Ventanas Desplegables

Las ventanas desplegadas le permiten buscar códigos o registros de datos específicos. Por ejemplo, en el campo Empleado puede acceder a una ventana desplegable que muestra todos los códigos de empleados existentes en la base de datos. Cuando encuentre el registro deseado, pulse **Intro** para llevarlo al campo.

Ayuda en línea

La ayuda de procedimiento describe el programa y cómo se usa en el módulo. La ayuda de campo describe un campo específico y cómo se usa en el programa. Actualmente, la ayuda de procedimiento está disponible normalmente sólo para los programas de mantenimiento. La ayuda de campo está disponible normalmente para los campos de entrada pero no para los campos de sólo salida.

Entrada de Datos

La introducción de datos se realiza en los programas de mantenimiento. Cuando abre un programa de mantenimiento, el cursor aparece en el primer campo. En este campo se introducen los datos clave (en algunos programas, en más de un campo).

Datos Clave

Los datos clave, como el código de cliente, identifican un nuevo registro o a uno ya existente. Los demás campos no estarán accesibles hasta que introduzca los datos clave.

- Si está creando un nuevo registro, teclee un nuevo valor de la clave o, en algunos programas, deje el campo en blanco y pulse **Intro** de manera que MFG/PRO le asigne un valor automáticamente.
- Si está modificando o borrando un registro existente, teclee los datos clave de dicho registro en el primer campo y pulse **Intro**. En la mayoría de los programas podrá buscar también entre los registros existentes pulsando las teclas de cursor arriba y abajo en el primer campo.

Comandos Comunes

Los comandos más comunes son:

- **F1** = Eje (para ir a la pantalla siguiente)
- **F2** = Ayu (abre la ayuda de campo, ayuda de procedimiento y ventanas desplegadas)
- **F4** = Fin (salida de la pantalla o del programa)
- **F5** = Elim (elimina el registro seleccionado)
- **F7** = AvPg (avanza página en las ventanas desplegadas)

Para obtener una lista completa de comandos, consulte:

- Comandos de Teclado en Modo Carácter” (siguiente sección)
- Normas Usadas en Esta Guía” (en Acerca de Esta Guía)

Comandos de Teclado en Modo Carácter

Los programas orientados a objeto de MFG/PRO que se ejecutan en modo carácter tienen un comportamiento parecido a los programas procedurales pero han cambiado algunos de los comandos de teclado. La tabla siguiente muestra algunas diferencias entre los comandos de teclado válidos en los programas orientados a objeto y los demás programas de MFG/PRO.

Tabla 20. Teclas de Acceso en Modo Carácter

| Navegación | Comando |
|--|------------------------------------|
| Ir a la siguiente pantalla | F1 |
| Ir al siguiente campo | Tab o Intro |
| Ir de la pantalla clave a aceptar datos (objeto) | F12 |
| Ir hacia adelante y aceptar | Intro (último campo del grupo), F1 |
| Retroceder un campo | Mayús + Tab, Ctrl + U |
| Fin/Salir de la pantalla | F4 |
| Opciones de programas del usuario (estándar) | F6 |
| Ir al Menú del Usuario (objeto) | Esc -m |
| Ir al registro anterior | F9 |
| Ir al registro siguiente | F10 |

| Ayuda | Comando |
|-------------------------------|--------------------------------|
| Ayuda de campo | F2 |
| Ayuda de procedimiento | F2 |
| Hoja Datos de Ayuda | |
| Ventanas de Consulta de Ayuda | F2 (si el software lo permite) |
| Nombre del campo | Ctrl + F |

| Editar | Comando |
|---------------|----------------|
| Eliminar | F5 |
| Borrar | F8 |
| Copiar/Pegar | F11, Ctrl + B |

Funciones del Administrador del Interfaz de Usuario

La versión 8.5 de MFG/PRO incluye varios programas de administración del interfaz de usuario:

- Mantenimiento de Ampliaciones de Datos (mgcn001 .w)
- Mantenimiento de Herramientas del Usuario (mgcn002 .w)
- Mantenimiento de Sustituciones de Menús (mgcn003 .w)
- Mantenimiento de la Configuración y Seguridad (mgcn019 .w)
- Mantenimiento de Vistas (mgcn008 .w)
- Mantenimiento Perfiles Usuario (mgcn016 .w)

Para obtener más información sobre estos programas, consulte “Administración del Interfaz” (Capítulo 7). Recuerde usar las teclas de función del modo carácter en vez de las de Windows.

Parte Tres: Apéndice y Glosario

Apéndice: PROGRESS.ini

Este apéndice trata sobre los elementos del fichero de inicialización PROGRESS.ini que tienen una influencia directa en MFG/PRO para Windows. Son los siguientes:

- Auto-Go
- CharWidth
- Frame Spacing
- Use_3D-Size
- Probuild
- Spin
- Graph
- Paint
- [fonts]

Auto-Go

Auto-Go tiene dos parámetros: Auto-Go=True y Auto-Go=False. Estas configuraciones causan las siguientes acciones.

Tabla 21. Auto-Go=True

| | F2 (Windows) F1 (Carácter) | Intro | F12 |
|------------------------|---|--------------------|------------|
| Pantalla Clave | editar | editar | editar |
| Pantalla Datos | pantalla siguiente | pantalla siguiente | confirmar |
| Ultima Pantalla | confirmar | confirmar | confirmar |

Tabla 22. Auto-Go=False

| | F2 (Windows) F1 (Carácter) | Intro | F12 |
|------------------------|---|--------------------|------------|
| Pantalla Clave | siguiente pantalla | - | editar |
| Pantalla Datos | siguiente pantalla | siguiente pantalla | confirmar |
| Ultima Pantalla | siguiente pantalla | siguiente pantalla | confirmar |

CharWidth

Puede cambiar las configuraciones de las fuentes, pero sólo se pueden usar fuentes con las mismas medidas.

CharWidth=8
DefaultFont=MS Sans Serif, size 8 bold
DefaultFixedFont=Courier New, bold, size=8

Frame Spacing

Deje esta configuración tal como está.

;* New frame spacing parameter from PROGRESS - required for legacy code
FrameSpacing=1

Use_3D-Size

Este parámetro determina que los campos aparezcan tridimensionales en MFG/PRO para Windows.
Deje esta configuración tal como está.

Use-3D-Size=no

Probuild

Deje esta configuración tal como está.

PROBUILD=C:\DLC\PROBUILD
;PROPATH=.,C:\DLC\PROBUILD\EUCAPP,C:\DLC\PROBUILD\EUCAPP\EUC.PL
propath=c:\mfgpro8,c:\mfgpro8\img\images.pl,r:\83\us

Spin

Este parámetro determina que pueda girar o no el globo terráqueo en la pantalla de acceso a MFG/PRO para Windows.

Si pone Yes (sí), puede hacer girar el globo pulsando sobre él con el ratón y pararlo pulsando sobre él dos veces.

spin=no

Graph

Este parámetro permite dibujar gráficos y apunta al directorio GRAFSMAN.

graph=yes
grafpath=c:\qad\grafsmán

Paint

Este parámetro determina el programa de tratamiento de imágenes que se usa al editar los gráficos asociados con un campo. La configuración por defecto es Microsoft Paintbrush.

Para más detalles sobre el uso de este parámetro, vea el Capítulo 3, “Editando Imágenes con el Menú Editar” Las imágenes que cree y edite se guardarán en el directorio de trabajo.

paint=pbrush.exe

[fonts]

Debería dejar la sección sobre las fuentes tal como está.

[fonts]

```
.*****  
;  
; THE DEFINITION OF FONT 0 THROUGH 7 IS PRIVATE TO THE PROGRESS ADE.  
; MODIFYING FONTS 0 THROUGH 7 MAY PREVENT THE PROGRESS ADE FROM  
RUNNING.  
; The following fonts definitions correspond to the ADE standards.  
;   ? - Note choice of DefaultFont above (=FixedSys)  
;   0 - Fixed System Font (1 char per PPU)  
;   1 - Proportional System Font  
;   2 - Editor Font for 4GL program entry  
;   3 - TTY Simulator (should be fixed)  
;   4 - Desktop Font  
; 5 to 7 - reserved  
font0=Fixedsys  
.  
.  
.  
font30=System  
font31=System
```

Glosario

Acceso de escritura. Acceso completo a los datos. Se permite la modificación de los datos.

Acceso de sólo lectura. Restricción del acceso a los datos para lectura solamente, la modificación de los mismos está prohibida. Vea Acceso de escritura y Sin acceso.

Alfombrilla del ratón. Alfombrilla suave sobre la que se mueve el ratón.

Ampliación de Datos. Hoja de Datos vinculada a un campo concreto como, por ejemplo, el campo Cliente. La ampliación de datos muestra los registros de la base de datos. Use estos programas para localizar los datos deseados, por ejemplo, para obtener el código de un cliente del que conoce su nombre.

Anidamiento. Establecimiento de una serie de objetos que se contienen unos a otros. Por ejemplo, una ampliación de datos puede dar lugar a otra ampliación de datos, que a su vez puede dar lugar a otra de forma encadenada.

Arrastrar. Acción de señalar con el ratón, manteniendo pulsado el botón y desplazando el puntero a otro lugar. Esto se hace para mover (arrastrar) un objeto en la pantalla o incluir una zona de la misma en su selección, como por ejemplo, arrastrar sobre varios campos para copiar sus contenidos.

Barra de estado PROGRESS. Área en la parte inferior de la pantalla MFG/PRO que contiene información sobre las opciones disponibles. También se llama Barra de Estado.

Barra de herramientas. Área en la parte superior de la pantalla que contiene los botones e iconos de las actividades comunes, tales como el acceso a ayuda o la impresión de listados.

Barra de mensajes. Área en la parte inferior de la pantalla de MFG/PRO que contiene mensajes que le guían a través de su trabajo.

Barra de menú. Espacio a lo largo de la parte superior de la ventana de programa que contiene los nombres de los diferentes menús desplegables.

Barra de título. Barra de la parte superior de la pantalla que muestra una descripción del programa activo. La descripción no es lo mismo que el nombre del programa. Por ejemplo, Mantenimiento de Clientes es la descripción de un programa llamado `adcn015.w`.

Botón. Objeto en la pantalla que se pulsa para iniciar alguna acción. Por ejemplo, en el interfaz Windows, se pulsa el botón Aceptar para aceptar los datos introducidos.

Botón de calendario. Un botón asociado a los campos de fecha y al programa objeto Barra Herramientas que le permite visualizar un calendario y seleccionar una fecha de él.

Botones del ratón. El botón del ratón se usa para pulsar sobre los elementos de la pantalla. La mayoría de los ratones tienen dos botones. Normalmente, se pulsa el botón izquierdo pero se puede configurar el ratón para que acepte órdenes del botón derecho, lo cual es especialmente útil para las personas zurdas.

Campo. Valores de los datos guardados en la base de datos o espacio en la pantalla para mostrar o aceptar datos.

Comodín. Símbolo que representa múltiples valores. Por ejemplo, cs* indica todos los ficheros que comienzan por cs.

Copiar. Comando que duplica los objetos seleccionados en el portapapeles de Windows para que luego se peguen en otro sitio.

Cortar. Comando que elimina los objetos seleccionados colocándolos en el portapapeles de Windows. Si lo desea, puede pegar los elementos desde el portapapeles.

Criterios de selección. Datos que se usan para incluir o excluir registros y otros datos de la presentación de la pantalla. Por ejemplo, se le puede pedir al sistema que muestre solamente los productos incluidos de la línea de producto 1500.

Cuadro combinado. Programa asociado a un campo concreto que le muestra las entradas válidas para ese campo, como por ejemplo los códigos.

Cuadro del menú de control. En Windows, cuadro situado a la izquierda de la barra de título que se pulsa dos veces para cerrar el programa.

Cursor. Gráfico que muestra en qué lugar de la pantalla aparecerá su próxima pulsación de tecla. Se reposiciona el cursor señalando y pulsando con el ratón. *Vea también* Puntero.

Datos clave. Campo identificador de un registro, por ejemplo el código de producto.

Deshacer. Invertir una acción. Por ejemplo, si se borra sin querer algo que desea conservar, se puede recuperar deshaciendo la acción inmediatamente. Esto se hace en el menú Edición o pulsando Ctrl+Z.

Desplazamiento. Movimiento hacia arriba o abajo, o de un lado a otro de una presentación de datos (como por ejemplo, un listado) que es demasiado larga o ancha para caber en la pantalla. Para hacer ésto se usan las barras de desplazamiento y las teclas de movimiento del cursor.

Dispositivo. Cualquier elemento de hardware al que puede acceder el ordenador, como por ejemplo un disco o una impresora.

Doble pulsación. Pulsar rápidamente la tecla del ratón dos veces sucesivas. Esto normalmente da lugar a una acción por parte del ordenador. Por ejemplo, MFG/PRO se inicia al pulsar dos veces sobre el icono del globo terráqueo.

Ejecutar. Iniciar un programa. Por ejemplo, los botones de la barra de herramientas ejecutan programas.

Enmascarar. Formato de apariencia aplicado a los elementos y teclas del menú cuando no están disponibles. Por ejemplo, si no se ha copiado o cortado nada en el portapapeles, la función Pegar aparece en color gris.

Estilo de menú. Tipo de menú. En MFG/PRO hay tres estilos de menú: icono, ventanas y carácter.

Fichero. Conjunto de datos, como por ejemplo un fichero maestro, almacenado en el disco. Según la terminología usada en PROGRESS, un fichero también recibe el nombre de tabla.

Filtro. Método de especificar los datos a mostrar en las hojas de datos. Por ejemplo, podría desear mostrar solamente los registros de los productos de la línea de producto 1500. Un filtro le permite hacerlo introduciendo sus criterios de selección.

Guardar. Guardar los cambios hechos en los datos. Si no se hace ésto, los cambios se pierden.

Hoja de Datos. Programa de consulta que presenta datos específicos, tales como registros de productos o clientes. Las hojas de datos se asocian a muchos campos para ser usadas como ampliaciones de datos. Las hojas de datos también aparecen en los menús.

Icono. Gráfico que representa un programa o una acción del ordenador. Por ejemplo, el globo terráqueo de MFG/ PRO para Windows es un icono.

Interfaz. Método de comunicación entre las personas y las máquinas. Por ejemplo, el volante de un automóvil es un interfaz entre el conductor y el coche. MG/PRO para Windows tiene una interfaz gráfico. *Vea* Interfaz Gráfico de Usuario (GUI)

Interfaz Gráfico de Usuario (GUI). Método de presentar al usuario las acciones y opciones del ordenador en forma de dibujos, botones e iconos, en vez de necesitar comandos tecleados. Se interactúa con el ordenador señalando y pulsando con el ratón. El ejemplo más conocido de Interfaz Gráfico de Usuario es el MS-Windows®.

Maximizar. Proceso de aumentar el tamaño de la ventana de un programa. Esto se hace pulsando en el botón de maximizar en la esquina superior derecha de la mayoría de las pantallas de Windows.

Menú. Lista de opciones disponibles en un momento dado. MFG/PRO para Windows tiene menús para guiarle por su conjunto de programas. Estos programas a su vez, poseen menús desplegados con las actividades habituales como copiar y acceder a la ayuda.

Menús desplegables. Menús de tareas corrientes tales como copiar y pegar. Los menús desplegables están disponibles desde la barra de menús en la parte superior de la mayoría de las pantallas de Windows.

Minimizar. Proceso de disminuir el tamaño de la ventana de un programa. Esto se hace pulsando el botón de minimizar situado en la esquina superior derecha de la mayoría de las pantallas de Windows.

Navegación. Cualquier método para moverse por la pantalla y los programas. En MFG/PRO para Windows, ésto se hace normalmente con las pulsaciones del ratón. En programas tales como el Mantenimiento de Clientes, también se usa a menudo el tabulador.

Nombre de programa. Nombre técnico del programa, en contraposición a la descripción que aparece en la barra de título. Por ejemplo, Mantenimiento de Clientes es la descripción de un programa llamado adcn015.w.

Ordenar. Colocar los datos en orden ascendente o descendente. Se puede especificar el campo a ordenar, como por ejemplo, el código del cliente o el nombre del mismo.

Paintbrush®. Programa gráfico incluido en MS-Windows localizado en el grupo de programas Accesorios. Este es el programa que se usa por defecto para editar las imágenes asociadas a objetos específicos de su base de datos.

Pantalla. Grupo de campos delimitados por un cuadro. Por ejemplo:

| Datos del Cliente | | | |
|-------------------|------------------------|-------------|----------------|
| Alias: | Hans Maier GmbH | Tipo: | Impuesto: No |
| Comercl1: | Múltiple: No | Región: | Tab Desc: Sí |
| Forma Env: | | Moneda: USD | Parcial OK: Sí |
| Cta GC: | 1200 | Idioma: | Clase: |
| Revta: | | Aim: | |
| Obsvrs: | Kontakt: Herr Scheurer | | |

Figura 95.

Pegar. Insertar en un determinado lugar un objeto que previamente ha sido copiado o cortado.

Programas modo Carácter. Se refiere a los programas de MFG/PRO ejecutados en el Interfaz de Usuario en modo Carácter, que muestra sólo en pantalla los caracteres del teclado en vez de iconos y formularios. A veces se abrevia como CUI o ChUI.

Programas orientados a Objeto. Programas escritos con orientación a objetos. Esta forma de programación asocia un objeto, como un botón de pantalla pulsado por el usuario, con una acción como el salirse del programa. También se llaman Programas Objeto.

Programas estándar. Programas escritos con una filosofía procedural y/o estructurada. Estos programas se llaman estándar en MFG/PRO porque su número excede con mucho al de programas orientados a objeto.

Pulsar. Acción de presionar el botón izquierdo del ratón a la vez que se señala un objeto con el mismo. Se hace esto para indicarle un objeto al ordenador. Por ejemplo, se señala un icono y se pulsa la tecla del ratón para iniciar una actividad. *Vea también* Doble pulsación.

Pulsar y arrastrar. *Vea* Arrastrar.

Puntero. Icono que se desplaza por la pantalla cuando se mueve el ratón sobre su alfombrilla. Puede aparecer en forma de flecha, reloj de arena o cursor de texto. *Vea también* Puntero del ratón y Cursor.

Puntero del ratón. Gráfico en pantalla que muestra qué se está señalando.

Ratón. Dispositivo señalador para indicarle objetos al ordenador. Por ejemplo, para iniciar MFG/PRO, se usa el ratón para señalar el icono de MFG/PRO y luego se pulsa dos veces el botón del ratón.

Resaltar. Formato de apariencia que se aplica a los objetos seleccionados. Por ejemplo, pulsar en una opción del menú hace que ésta aparezca en vídeo inverso.

Seleccionar. Designación del objeto a utilizar. Por ejemplo, se selecciona un texto y se le pide al ordenador que lo borre o que lo ponga en negrita. Se pueden seleccionar objetos con el ratón o con el teclado.

Sin acceso. Nivel de seguridad que prohíbe el acceso a los datos.

Sustitución de menús. Reemplazo de un programa por otro en el menú. Por ejemplo, se puede configurar el menú para que, cuando los usuarios seleccionen un programa particular, accedan a una versión personalizada en lugar de la que se entrega con MFG/PRO.

Tabla. Término de PROGRESS para designar un archivo o fichero. *Vea* Fichero.

Tecla de función. Tecla situada en la parte superior del teclado a la que se puede asignar funciones. Por ejemplo, en MG/PRO para Windows, F1 llama a la ayuda de campo.

Teclas de Acceso rápido. Teclas equivalentes a acciones del ratón. Por ejemplo, puede salir de un programa pulsando el botón **Salida** o pulsando **Alt+X**. Durante la introducción de datos, las teclas de acceso rápido pueden ahorrar tiempo a quienes las recuerden.

Teclas equivalentes. Teclas que ejecutan actividades que se realizan normalmente con el ratón. Por ejemplo, pulsar **Alt+X** es lo mismo que pulsar **Salida** en el menú Usuario.

Terminal. Pantalla del ordenador.

Unión. Relación entre los datos de dos o más tablas, expresada a través de los campos que éstas tienen en común.

Variable local. Variable creada con la sintaxis PROGRESS, para contener la relación o valor obtenido de uno o más campos en una o más tablas. Por ejemplo, una variable local puede contener un total obtenido a partir de la cantidad y el precio unitario.

Ventana. Área de la pantalla ocupada por un programa. Se puede tener más de una ventana abierta a la vez. La ventana que se está usando en un momento dado se llama ventana activa.

Ventana de programa. Área de la pantalla usada por un programa. Se puede tener más de una ventana abierta a la vez. La ventana que se está usando en un momento dado se llama ventana activa.

Vista. Entidad lógica que muestra datos de dos tablas. Puede mostrar las relaciones entre las tablas en una variable local.

