

# Frog aFrame 5.6

## Manual de usuario

## 1 Tabla de Contenidos

1.	Tabla de Contenidos	1-7
2.	Capítulo 1. Introducción	8
2.1.	¿Qué es aFrame?	9
2.2.	Arquitectura física	10
2.3.	Arquitectura lógica	11
2.3.1.	Define	12
2.3.2.	Modela	13
2.3.2.1.	Transacciones y flujos de trabajo	14
2.3.2.2.	Objetos de negocio	15
2.3.3.	Opera	16
2.3.4.	Analiza	17
3.	Capítulo 2. Servidor de aplicaciones	18-20
3.1.	Instancias	21-23
3.2.	Configuración	24
3.3.	Seguridad	25
3.4.	Registro	26
3.5.	Log	27
3.6.	Parámetros de ejecución	28-30
4.	Capítulo 3. Boot y Escritorio	31
4.1.	Frog aFrame 5.6 Thin Client	32
4.1.1.	Inicio de sesión y actualización automática	33-34
4.1.2.	Configuración	35-36
4.1.3.	Test de comunicaciones	37
4.2.	Partes del escritorio	38
4.2.1.	Contenedor ribbon	39-40
4.2.1.1.	Centro de notificaciones	41-42
4.2.1.2.	Notificaciones en línea	43
4.2.1.3.	Opciones de ventana	44
4.2.1.4.	Configuración de favoritos	45
4.2.1.5.	Buscador de transacciones	46
4.2.1.6.	Barra de acceso rápido	47
4.2.1.7.	Ubicar barra de acceso rápido	48
4.2.1.8.	Minimizar ribbon	49
4.2.2.	Árbol de objetos y procesos	50-51

4.2.2.1. Menú general	52
4.2.2.1.1. Filtros de objeto	53
4.2.2.1.1.1. Mostrar objetos por estado	54
4.2.2.1.2. Filtros de proceso	55
4.2.2.1.2.1. Mostrar mis procesos	56
4.2.2.1.2.2. Mostrar procesos del usuario	57
4.2.2.1.2.3. Mostrar procesos por estado	58
4.2.2.2. Menú de procesos	59
4.2.2.3. Menú de subprocessos	60
4.2.2.4. Menú de objetos	61
4.2.2.4.1. Abrir objeto	62
4.2.2.4.2. Agregar y quitar objetos de un rol	63
4.2.3. Barra de Estado	64
5. Capítulo 4. Menú de administración	65
5.1. Crear nuevo proceso	66
5.2. Crear nuevo subprocesso	67
5.3. Crear nuevo objeto	68
5.4. Abrir nuevamente objeto actual	69
5.5. Cerrar y reabrir el objeto actual	70
5.6. Editar el objeto actual	71
5.7. Administrar roles	72-74
5.8. Administrar Usuarios	75-76
5.8.1. Agregar usuarios	77-78
5.8.1.1. Asignación de roles y UDN's al usuario	79
5.8.1.2. Datos generales	80
5.8.1.3. Opciones de ingreso	81
5.8.1.4. Seguridad	82
5.8.1.5. Otras opciones	83
5.8.1.6. Enlaces	84
5.9. Administrar UDN's	85
5.9.1. Panel de administración de UDN's	86
5.9.1.1. Crear, modificar y dar de baja una UDN	87-88
5.9.2. Panel de empresa de la UDN	89-90
5.9.3. Panel de región de la UDN	91
5.9.4. Panel de usuarios por UDN	92
5.10. Administrar Procesos	93-94

5.11.	Administrar objetos	95
5.11.1.	Menú principal de objetos	96
5.12.	Administrar transacciones	97
5.12.1.	Menú principal de transacciones	98
5.13.	Mostrar objetos internos	99
5.14.	Mostrar estado de los objetos	100
5.15.	Mostrar mis objetos	101
5.16.	Mostrar objetos de los usuarios	102
6.	Capítulo 5. Procesos y Subprocesos	103
6.1.	¿Qué es un proceso?	104
6.2.	Editor de procesos	105
6.2.1.	Datos generales	106
6.3.	Documentación de procesos	107
6.3.1.	Process Link	108
6.4.	Diagramador de procesos	109
6.4.1.	Menú del diagramador de procesos	110-114
6.4.2.	Panel de formas y propiedades del diagramador de procesos	115-116
6.5.	Parámetros del proceso	117-118
6.6.	Agregar proceso	119
6.7.	Editar proceso	120
6.8.	Editar parámetros	121
6.9.	Eliminar proceso y subproceso	122
6.10.	Renombrar proceso	123
6.11.	Abrir proceso	124
7.	Capítulo 6. Transacciones	125
7.1.	Administrador de transacciones	126-127
7.2.	Editor de la transacción	128
7.3.	Menú	129
7.3.1.	Guía de auditoría de la transacción	130
7.3.2.	Administración de roles por estados	131
7.3.3.	Estados de los campos	132-133
7.4.	Panel de formas	134
7.5.	Panel de propiedades	135
7.5.1.	Propiedades de la transacción	136
7.5.1.1.	Editor de propiedades de tablas esclavas	137
7.5.2.	Propiedades de los estados	138



7.5.3. Propiedades de la transición	139
7.6. Flujo normal y alternativo	140
7.7. Administrador de tipos de transacción	141-142
7.8. Precondiciones y postcondiciones	143
8. Capítulo 7. Paquetes y Objetos	144
8.1. FRCommon.cubo	145
8.2. FRCommon.DBComparar	146
8.3. FRCommon.Diccionariodedatos	147
8.4. FRCommon.FrogDBEditor	148
8.5. FRCommon.HtaSQL	149
8.6. FRCommon.Gráfica	150
8.7. FRCommon.Import Transaction Wizard	151
8.8. FR.Common.Interface Agent	152
8.9. FRCommon.Issues Search	153
8.10. FRCommon.Lista	154
8.11. FRCommon.packages	155
8.12. FRCommon.Record	156
8.13. FRCommon.RecordObjComparar	157
8.14. FRCommon.Reporte	158
8.15. FRCommon.ReporteCalc	159
8.16. FRCommon.ReporteRaw	160
8.17. FRCommon.ScriptExecutor	161
8.18. FRCommon.ScriptManager	162
8.19. FRCommon.ScriptTypeFixerWizard	163
8.20. FRCommon.SimpleSQLTool	164
8.21. FRCommon.Profiler	165
8.22. FRCommon.StressTest	166
8.23. FRCommon.StringFinder	167
8.24. FRCommon.TemplateTransactionWizard	168
8.25. FRCommon.TransactionComparar	169
8.26. FRCommon.Transfer	170
8.27. FRCommon.Uploader	171
8.28. Editor de objetos	172-173
8.28.1. Iconos de objetos	174
8.28.2. Panel de datos generales	175

8.28.3. Roles del objeto	176
8.28.3.1. Menú de roles del objeto	177
8.28.4. Administrador de plugins	178
8.28.4.1. Menú del administrador de plugins	179
8.29. Creación de objetos	180
8.29.1. Lista	181-182
8.29.1.1. Menú de la lista	183
8.29.1.2. Panel de filtros de la lista	184-186
8.29.1.3. Acciones de la lista	187-188
8.29.1.4. Filtros SQL	189-190
8.29.1.5. Objetos de edición e impresión	191
8.29.2. Record	192-193
8.29.2.1. Menú del record	194-195
8.29.2.1.1. Importación de datos	196
8.29.2.2. Vistas	197
8.29.2.3. Propiedades de forma del record	198
8.29.2.3.1. Campos calculados	199-200
8.29.2.3.2. Consultas	201-202
8.29.2.4. Objetos del record	203
8.29.2.4.1. Acciones del objeto	204-205
8.29.2.4.2. Asistentes del objeto	206-207
8.29.2.4.3. Pantalla de consulta	208
8.29.2.4.3.1. Filtros SQL	209-210
8.29.2.5. Opciones del record	211
8.29.3. Objeto Reporte	212-213
8.29.3.1. Menú del reporte	214
8.29.3.2. Panel de filtros del reporte	215-216
8.29.3.2.1. Diseñador de reportes	217
8.29.3.2.1.1. Elementos de diseño	218-220
9. Capítulo 8. Herramientas del sistema	221
9.1. Importador de Transacciones	222-224
9.2. Issue Search	225
9.3. Comparador de objetos record	226-228
9.4. Ejecutor de scripts	229
9.5. Profiler de SQL	230-232
9.6. Búsqueda de cadenas	233

9.7. Task Manager	234-237
9.8. Generador plantillas importacion	238-240
9.9. Comparador de Transacciones	241-244
9.10. Transferencia de Datos	245-246
9.11. Herramientas de SQL	247-250
9.11.1. Diseñador Grafico de Consultas SQL	251-252
9.12. Editor de tablas	253-254
9.12.1. Diseñador de Tablas	255-256
9.12.2. Tipos de Tablas	257
9.12.3. Campos de control	258
9.13. Diccionario de datos	259-262
9.14. Uploader	263-264
9.15. Stress Tester	265-268
9.16. Paquetes	269-271
9.17. Comparador de base de datos	272-275
9.18. Administrador de Scripts	276-277
9.19. Scheduler	278-279
9.20. Administrador de Errores	280-284
9.21. Administrar campos inteligentes	285-288
10. Apéndice I	289
10.1. Controles de repositorio	290
10.1.1. TextEdit	291-296
10.1.2. MemoEdit	297-298
10.1.3. MemoExEdit	299
10.1.4. SpinEdit	300
10.1.5. CheckEdit	301-302
10.1.6. DateEdit	303-304
10.1.7. PictureEdit	305-306
10.1.8. LookUpEdit	307-308
10.1.9. LookUpEditDialog	309-312
10.1.10. ComboEdit	313-314
10.1.11. MapEdit	315-318
10.1.12. CustomEdit	319
10.1.13. CustomEditDialog	320
10.1.14. ISOCaptionEdit	321
10.1.15. SQL y parámetros	322-329

10.2. Otros controles comunes	330
10.2.1. Grid	331-333
10.2.2. SQL Editor	334-335
10.2.3. Panel de parametros	336-338
11. Apéndice II	339
11.1. Sistemas Operativos Soportados	340
12. Apéndice III	341
12.1. Requerimientos minimos de Frog aFrame 5.6	342
13. Apéndice IV	343
13.1. Consulta por DataSet Script	344
14. Apéndice V	345
14.1. Consulta por SQL	346-347
14.2. Configuración de parámetros	348
15. Apéndice VI	349
15.1. Varchar	350
15.2. Clob	351
15.3. Blob	352
15.4. Smallint	353
15.5. Integer	354
15.6. Decimal	355
15.7. Double	356
15.8. Date	357
15.9. Timestamp	358
15.10. Xml	359
15.11. Unknown	360
16. Apéndice VII	361
16.1. Tablas para metadata	362
17. Indice	363-368

## 2 Capítulo 1. Introducción

## 2.1 ¿Qué es aFrame?

Aframe es un marco de aplicación que funciona como un escritorio de trabajo, incorporando poderosas herramientas:

Herramientas de desarrollo

Herramientas de explotación de datos (reportadores gráficos, reportadores de matriz de punto, etc)

Herramientas de análisis de información (gráficas, cubos, reportes drill down, etc)

Herramientas de modelación de módulos

Herramientas de documentación

Desarrollada con su tecnología core 4EasySteps, permitiéndole ser modelada fácilmente en cada implementación y adecuarse a los constantes cambios de las organizaciones.

Tiene un modelo orientado a procesos ideal para compañías con certificaciones de calidad ISO 9000 o en que estén en proceso.

Por lo que con esta nueva tecnología Frog se pone a la vanguardia de empresas creadoras de software.



Aframe: Application Frame o Marco de aplicación

## 2.2 Arquitectura física

La arquitectura física de la aplicación implementa un modelo multicapa, basado en servicios web y optimizado para operar en la cloud.

Básicamente se compone de:

### 1. Capa de base de datos

Capa de almacenamientos de datos con soporte a:

SQL Server 2005/2008

Oracle 10g/11g

DB2 400 VR6

### 2. Capa de lógica de negocios

Encargada de la comunicación cliente-servidor, soporta múltiples conexiones, balancea la carga de trabajo, transfiere datos comprimidos y encriptados por internet de manera segura y eficiente.

### 3. Capa de presentación

Conocida como interfaz gráfica que interactúa con el usuario por lo que tiene como principal atributo ser amigable, es decir, entendible y fácil de usar.

## 2.3 Arquitectura lógica

Ésta cumple con el patrón Modelo-Vista-Transacción, que separa el modelo de datos de la aplicación, su representación al usuario y la interacción de éste con la aplicación de la siguiente manera:

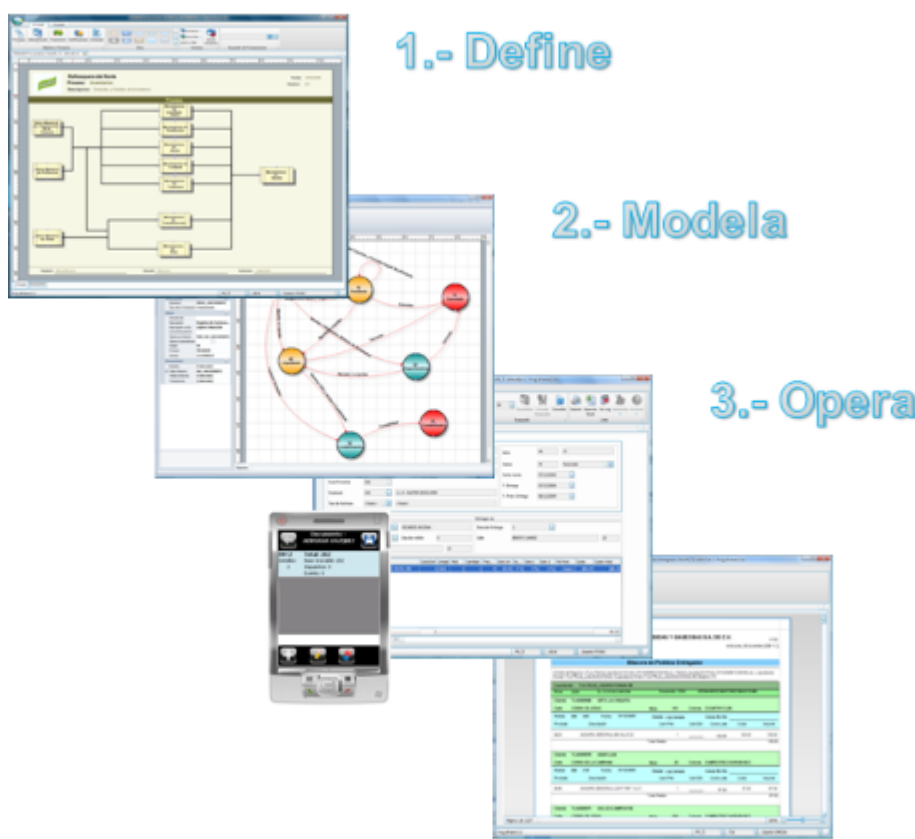
Definición y creación de un modelo, que contiene la lógica de negocio de la aplicación.

La vista, que muestra al usuario la información que éste necesita.

La transacción, que recibe e interpreta la interacción del usuario, provocando cambios de estado en la representación interna de los datos y en su visualización.

Lo anterior se basa en la tecnología 4EasySteps, hazlo fácil, simplificada en:

1. **Define (Section 2.3.1)**
2. **Modela (Section 2.3.2)**
3. **Opera (Section 2.3.3)** (Registro de la operación de la empresa en los objetos de negocio)
4. **Analiza (Section 2.3.4)** (Explotación de la información registrada en la aplicación)





### 2.3.1 Define

Frog aFrame 5.6 cuenta con un diseñador de procesos integrado que permite al usuario:

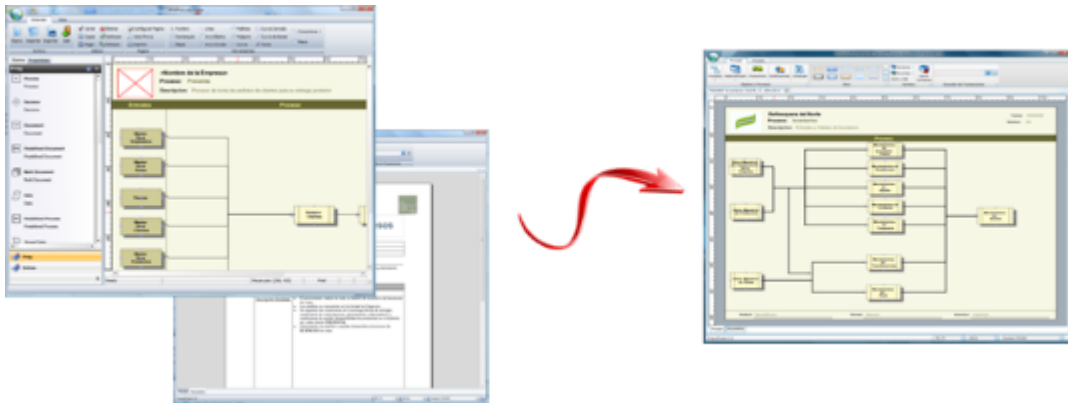
Definir los procesos y subprocessos del negocio

Crear diagramas y documentos visibles para todos los usuarios del sistema

Establecer políticas y procedimientos

Enlazar los procesos con objetos de negocio o con otros procesos a través de sus novedosos elementos gráficos

Navegar y acceder a los objetos del sistema desde el proceso



Se puede utilizar y/o modificar los que Frog, S.A. de C.V. le proporciona ("Best Practices").

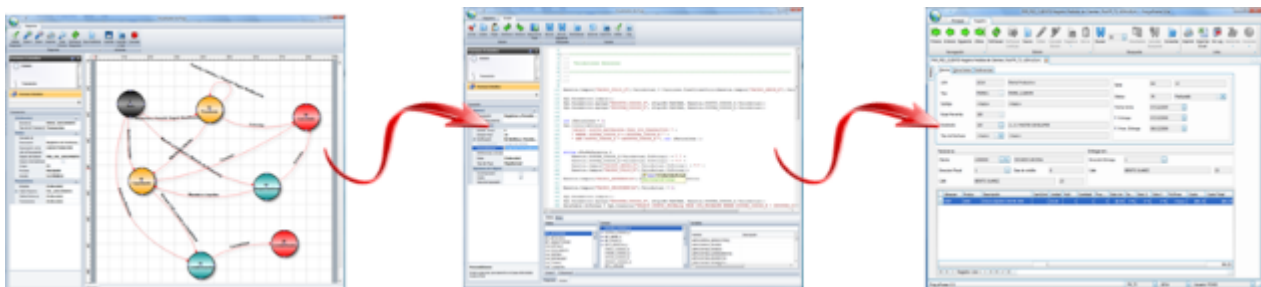
## 2.3.2 Modela

En la fase de modelado Frog aFrame 5.6 proporciona...

Workflows (flujos de trabajo)  
Business Rules (reglas de negocio)  
Modeling (modelado de objetos)  
Asociación de modelos con procesos

Las herramientas anteriores se clasifican en:

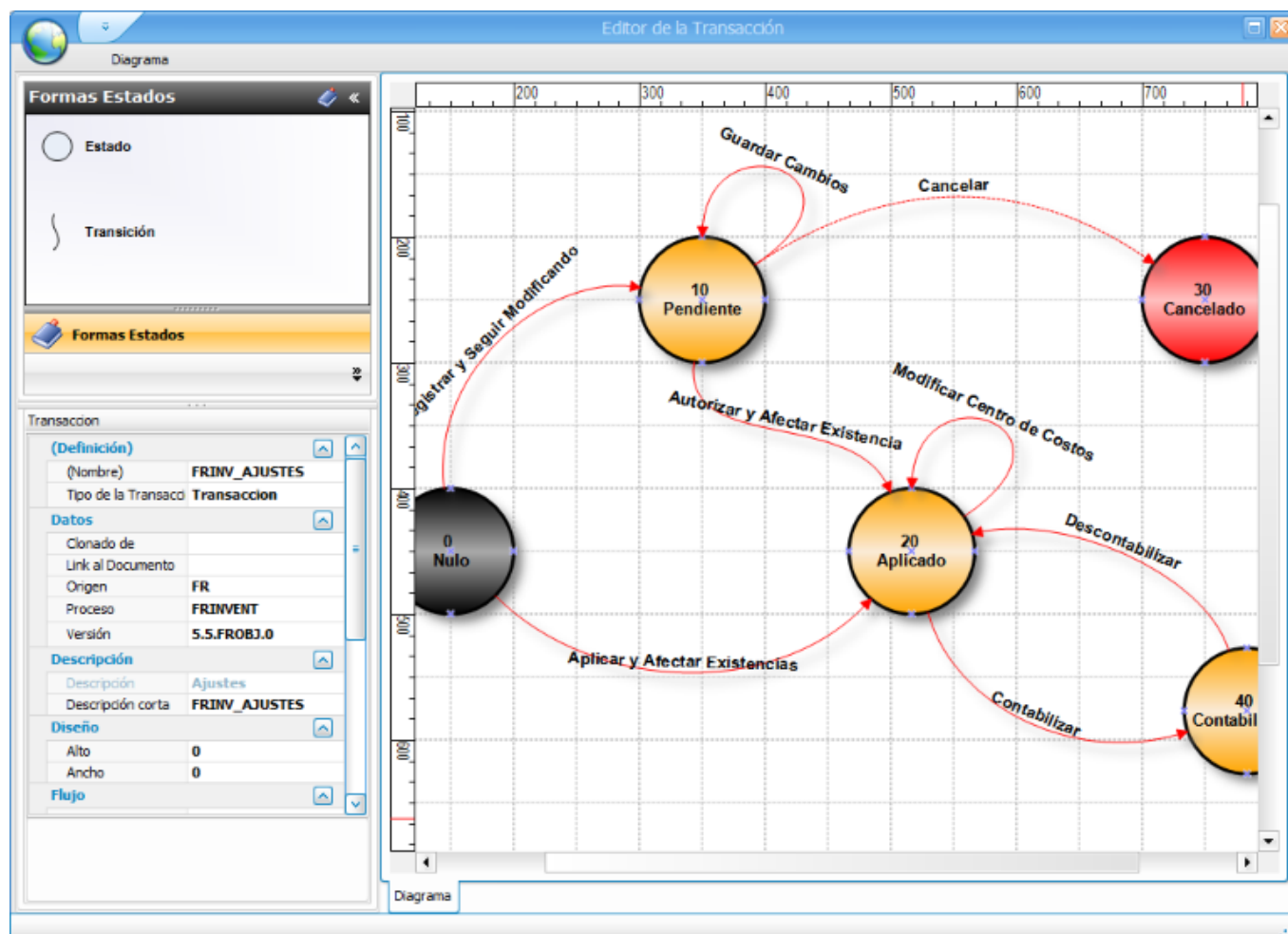
1. **Transacciones y flujos de trabajo (Section 2.3.2.1)**
2. **Objetos de negocio (Section 2.3.2.2)**



### 2.3.2.1 Transacciones y flujos de trabajo

Las transacciones y flujos de trabajo son modificados de acuerdo a las necesidades de cada empresa, ya que son diseñadas de forma gráfica a través de diagramas de estados, los cuales se integran por estados (círculos) y transiciones (flechas).

Las transiciones tienen precondiciones y postcondiciones, en las cuales se establecen las reglas de negocio codificadas en C# a través de su propio editor. Además, las transiciones generan notificaciones entre roles. Todo lo anterior nos permite modelar y personalizar el sistema, adaptándose fácilmente a las especificaciones que se requieran.

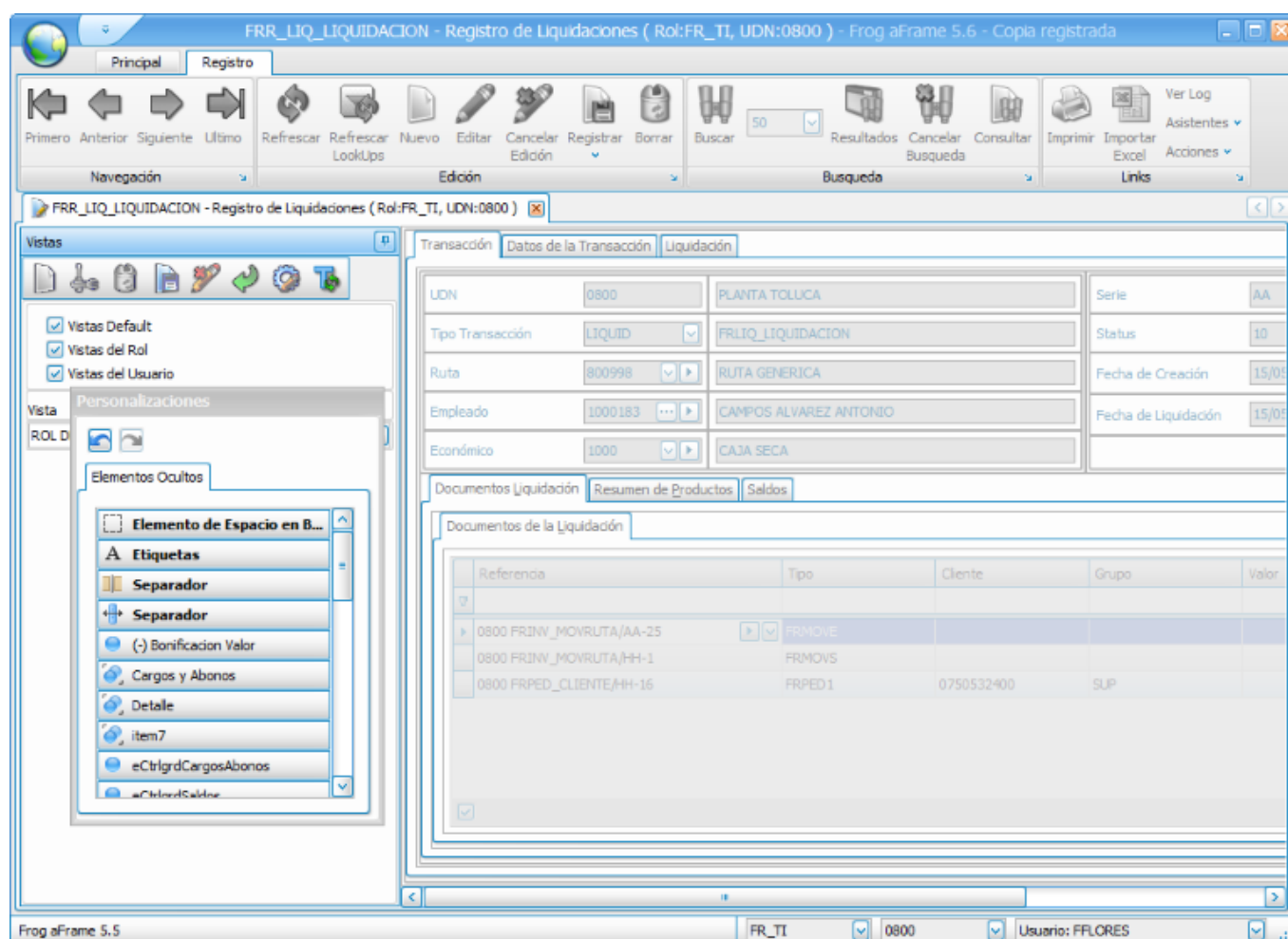


## 2.3.2.2 Objetos de negocio

Los objetos de negocio son elementos visuales con los que interactúa el usuario para realizar sus operaciones y éstos pueden ser:

- Listas
- Formularios
- Reportes
- Gráficas
- Cubos

Además, los objetos de negocio cuentan con propiedades para ser modelados y vistas para modificar su apariencia.



### 2.3.3 Opera

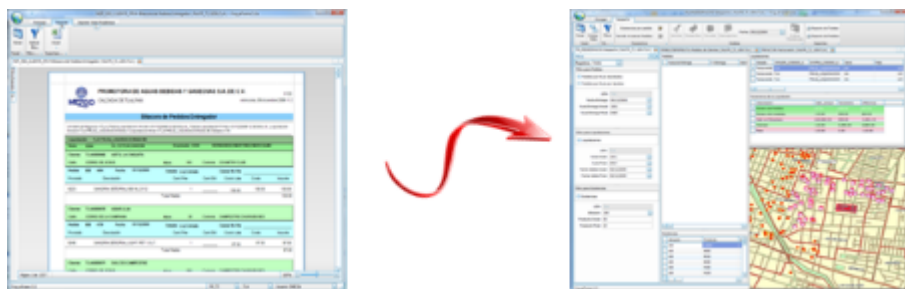
En esta etapa se define la seguridad del sistema a través de roles, usuarios y contraseñas; se asocian y restringen los objetos de negocio los cuales son accedidos y operados de acuerdo al tipo con que fueron creados.



## 2.3.4 Analiza

Frog aFrame 5.6 cuenta con herramientas para analizar y explotar la información, como son:

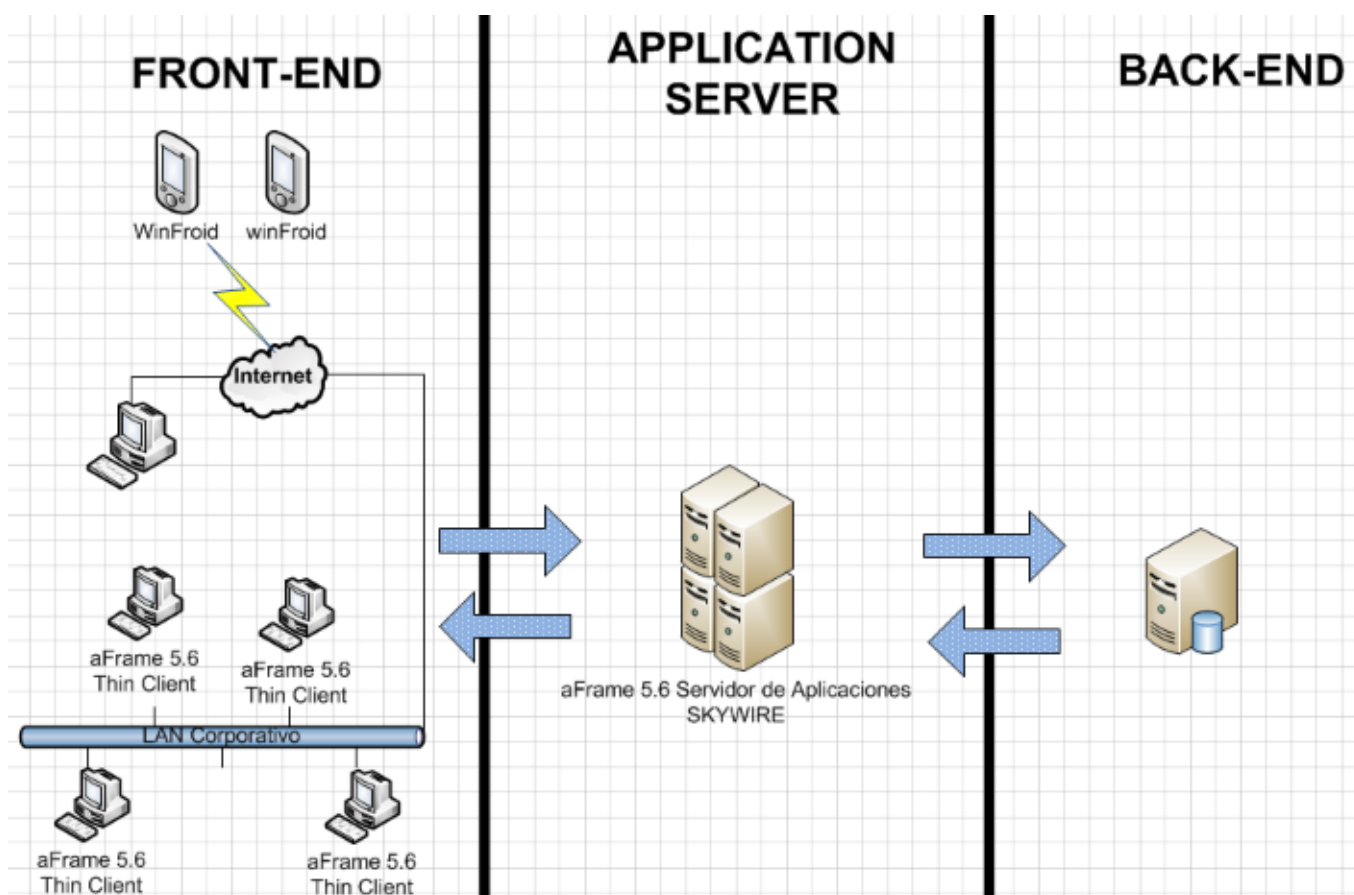
- Listas inteligentes
- Reportes instantáneos
- Reportes predefinidos
- Cubos
- Gráficas



### 3 Capítulo 2. Servidor de aplicaciones

El aFrame 5.6 Servidor de Aplicaciones es conocido como SkyWire. Está basado en un modelo cliente - servidor multicapa y conecta el Front-End (aFrame 5.6 Thin Client, WinFroid, Froid, etc) con la base de datos (Back-End).

Este servidor facilita la conexión de un número elevado de usuarios y servicios back-end limitados. Asegura la realización de transacciones y procesos a bases de datos de distintos fabricantes. Cuenta con un monitor transaccional que se ocupa del balanceo de carga y procesamiento multi-thread de peticiones.

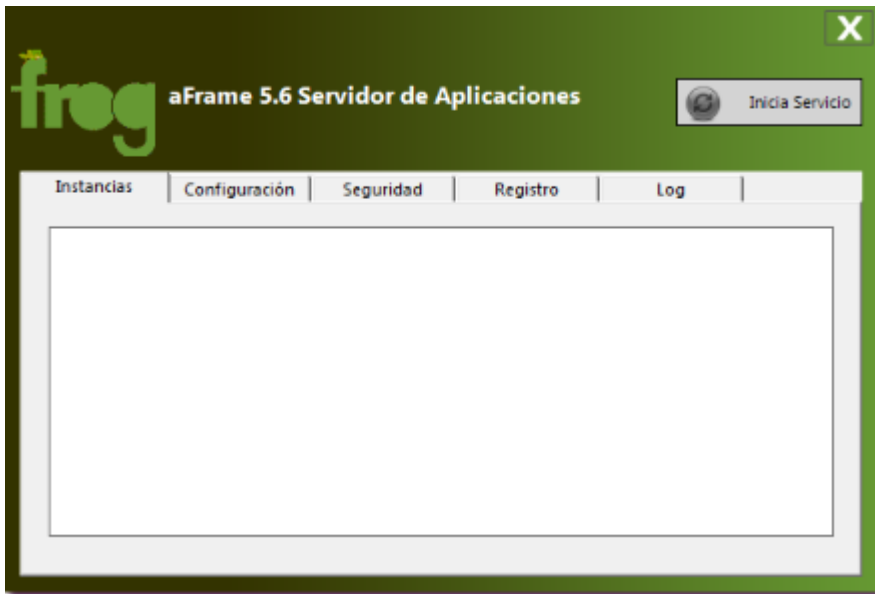


**Front-End:** Es la capa de software que interactúa con el usuario final.

**Back-End:** Es la parte donde se guarda y mantiene la información de negocio (servidores de bases de datos, sistemas legados y demás repositorios de información).

#### El Skywire opera en sistemas operativos compatibles con .Net 3.5 (Section 11.1)

Su interfaz gráfica se compone de los siguientes elementos:



Botón para iniciar o detener servicio

Contenedor tab con 5 pestañas:

### Instancias (Section 3.1)

### Configuración (Section 3.2)

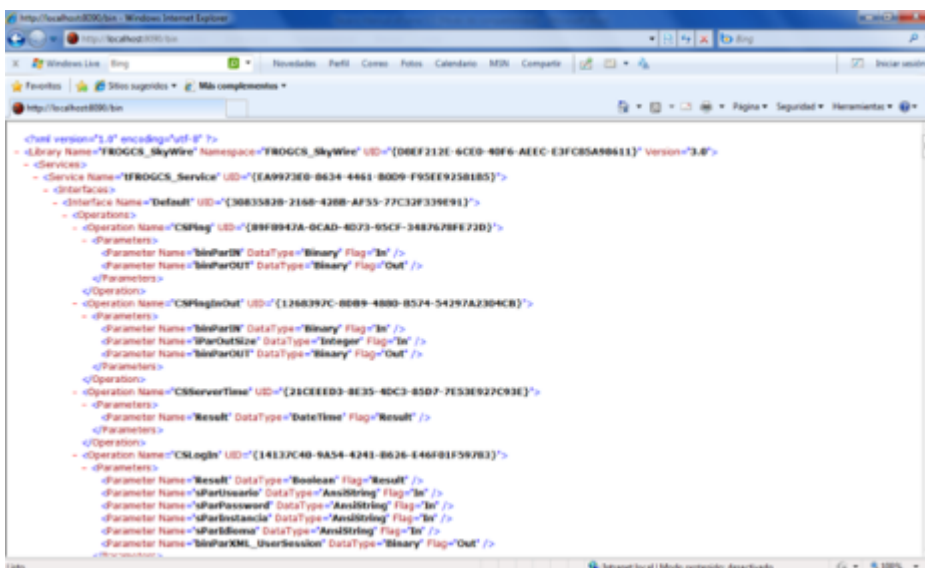
### Seguridad (Section 3.3)

### Registro (Section 3.4)

### Log (Section 3.5)

La forma de validar que el servidor de aplicaciones este funcionando, es accedendo a la URL

<http://localhost:8080/bin> colocando el puerto que este asignando al skywire. El servidor presentará una página web con el informe del servicio y sus parámetros como se muestra en la siguiente imagen:



Si el servicio se publica en internet y existe un cortafuegos, se debe redireccionar el protocolo http que pasa a través del puerto indicado a la máquina donde tiene el servidor.



Es importante que el skywire y la base de datos residan en una red de alta velocidad (100 MB ó 1 GB), o que se encuentren en el mismo equipo (este último da mejor resultado).

Una vez que el servicio es iniciado se puede cerrar la pantalla y el servicio continuará trabajando, lo cual se puede verificar desde la barra de windows a través del ícono



que en su menú desplegable, nos permite mostrarlo en pantalla nuevamente.

Para cerrarlo, se debe detener el servicio y luego cerrar la aplicación.

Cuando hay actualizaciones se deben copiar al directorio "versión" y así los clientes que se conecten serán actualizados.

## 3.1 Instancias

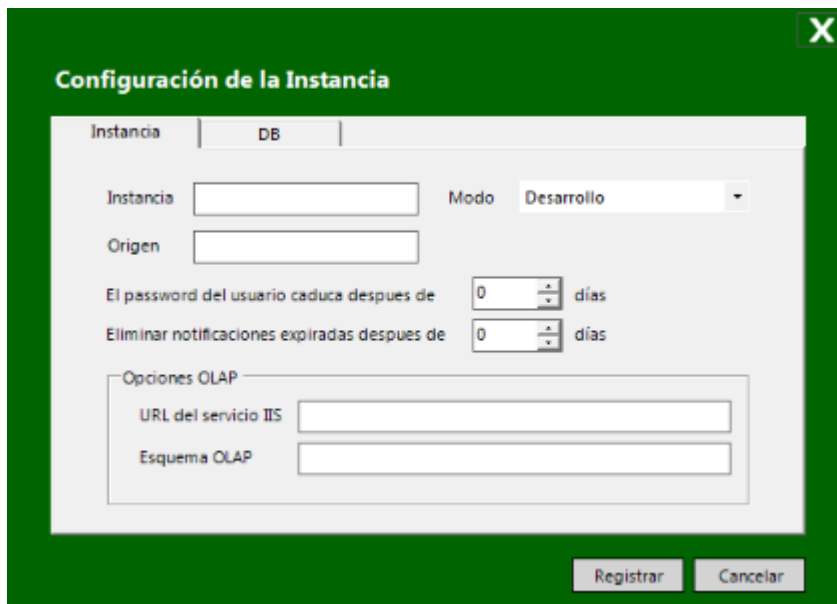
Las bases de datos cambian con el tiempo al insertar, modificar, eliminar información en ellas; así, al conjunto de información almacenado en la base de datos en cierto momento se le denomina instancia.

Dentro de nuestro aplicativo aFrame 5.6, una instancia se produce con la creación de un objeto que posee los atributos y propiedades que se detallarán más adelante.

A través de esta pestaña podemos:

**Crear**  
**Editar**  
**Clonar**  
**Eliminar**

Los datos que se solicitan para configurar una instancia son los siguientes:



### Instancia

Nombre para identificar la configuración de cada instancia

### Modo

Se refiere a los permisos de acceso y/o modificación a la base de datos, clasificados en 5 niveles:

**Producción:** El monitor de base de datos no permite ejecutar instrucciones INSERT, UPDATE y DELETE

**Calidad:** Son instancias de pruebas, en las que no se puede modificar, insertar o eliminar objetos de la aplicación

**Desarrollo:** El monitor de base de datos permite ejecutar instrucciones INSERT, UPDATE y DELETE

**Solo lectura:** El acceso al sistema es de solo lectura y el motor de base de datos solo ejecuta instrucciones SELECT


**Mantenimiento:** Permisos otorgados únicamente a FROG S.A. de C.V. para cambios al core del sistema

### Origen

Consta de 2 letras que identifican al distribuidor o cliente en diferentes áreas de la aplicación y son otorgadas por FROG S.A. de C.V.


### El password del usuario caduca después de \_\_ días

Determina la vigencia de la contraseña del usuario, al cumplirse la vigencia se solicitará renovar la contraseña.

 Cuando la vigencia es 0, la contraseña no tiene caducidad.

### Eliminar notificaciones expiradas después de \_\_ días

Establece un periodo de vigencia, al final de este periodo el sistema elimina las notificaciones.

 Si el número de días se establece en 0, el sistema no monitorea la vigencia de las notificaciones.

### Opciones OLAP

Parámetros para operar reportes en una base de datos OLAP (dedicada a reporte)

**URL del servicio IIS:** Conexión puente con el servicio de IIS

**Esquema OLAP:**

### Adaptador de datos

Driver que se utilizará para la conexión de la base de datos.

Pueden ser Ole Db, Oracle, DB2, Sql Server, dependiendo del servidor que el cliente haya adquirido.

### Dialecto

Type your Drop Down Section text here.

### Cadena de conexión

Representación en texto de la información de la conexión.

Ejemplos:

#### Oracle

Data Source=(DESCRIPTION=(ADDRESS\_LIST=(ADDRESS=(PROTOCOL=TCP)(HOST=SVRBRICON)(PORT=1521)))  
(CONNECT\_DATA=(SERVER=DEDICATED)(SERVICE\_NAME=orcl)));User Id=AF55\_GCDISTRI;Password=holahola

#### Sql

Data Source=SVRBRICON\SQL;Initial Catalog=%Esquema%;User ID=%Usuario%;Password=%Password%;  
Pooling='true'



El contenido de usuario, password y esquema, pueden ser tomados directamente de la caja de texto en que son capturados y asignados a la cadena de conexión, así, cuando el valor de alguno de estos es modificado, no es necesario cambiar los valores en la cadena de conexión. Para ello es necesario colocar como prefijo y sufijo de cada uno de estos datos, el carácter "%", por ejemplo:

**Data Source=SVRBRICON\SQL;Initial Catalog=%Esquema%;User ID=%Usuario%;Password=%Password%;  
Pooling='true'**

Cabe mencionar que el sistema almacena estos datos de forma encriptada.

### Esquema

Nombre de la base de datos.

**Usuario**

Nombre del usuario con que se accede a la base de datos.

**Password**

Clave de acceso a la base de datos.

**Número de sesiones**

Type your Drop Down Section text here.

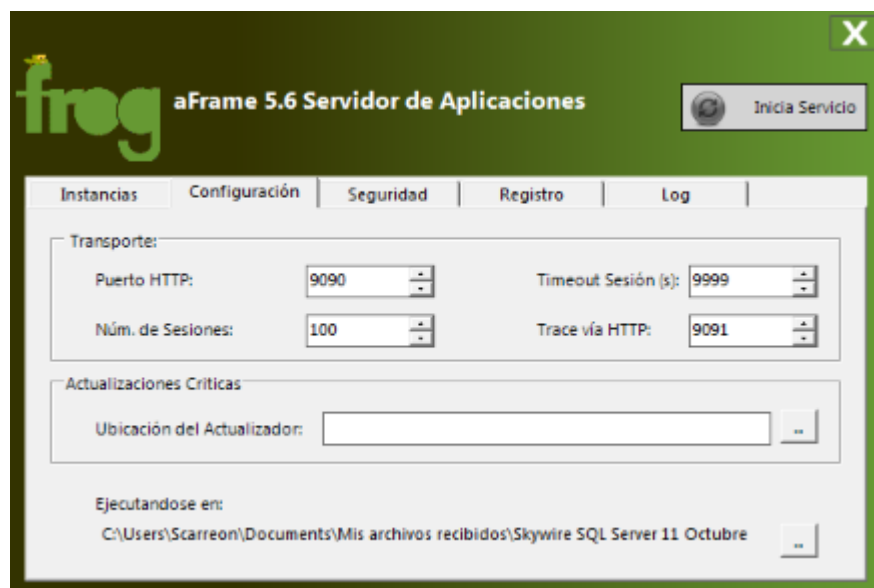
**Timeout**

Type your Drop Down Section text here.

**ACTIVAR LICENCIA**

Mediante un asistente se lleva a cabo la activación del producto. Dicha activación se puede efectuar a través de internet o por teléfono.

## 3.2 Configuración



### DATOS DE TRANSPORTE

#### Puerto HTTP

Número de puerto a través del que se establece la conexión entre los usuarios y el skywire.

#### Número de sesiones

Indica el número de sesiones simultáneas

#### Timeout sesión(s)

Tiempo de inactividad del usuario en segundos, al termino de dicho plazo el sistema solicita al usuario se vuelva a firmar con la aplicación.

#### Trace vía HTTP

Type your Drop Down Section text here.

### ACTUALIZACIONES CRÍTICAS

#### Ubicación del actualizador

Type your Drop Down Section text here.

### OTRO

#### Ejecutándose en

Indica la ubicación del ejecutable.

Sirve como identificador entre varios skywires operando simultáneamente.

## 3.3 Seguridad



### OPCIONES HTTPS

#### Ubicación del certificado

Ruta donde se encuentra el archivo del certificado del sitio https.

#### Clave del certificado

Clave para operar la aplicación a través de un canal seguro.



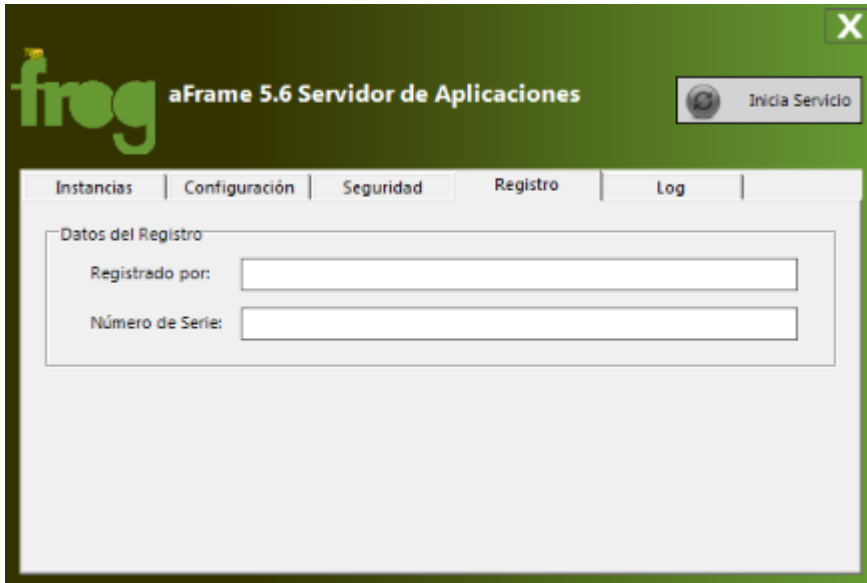
El certificado y su clave son proporcionados por compañías certificadoras como VeriSign.

### CIFRADO DE PAQUETES

#### Clave de cifrado AES

Permite cifrar la información del cliente - servidor usando el algoritmo AES, como medida de seguridad de la información.

## 3.4 Registro



The screenshot shows a software window titled "aFrame 5.6 Servidor de Aplicaciones" with a green header bar. On the left is the "frog" logo. On the right of the header is a button labeled "Inicia Servicio". Below the header is a tabbed interface with five tabs: "Instancias", "Configuración", "Seguridad", "Registro" (which is selected), and "Log". The "Registro" tab contains a section titled "Datos del Registro" with two input fields: "Registrado por:" and "Número de Serie:".

### DATOS DEL REGISTRO

#### Registrado por

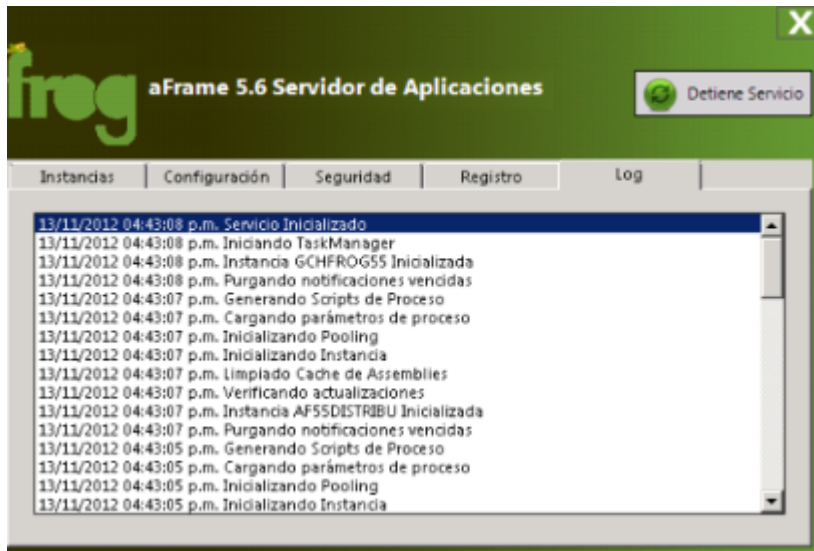
Nombre del cliente que adquirió el producto.

#### Número de serie

Clave única de activación del producto.

## 3.5 Log

Registro de eventos que se generan en Frog aFrame 5.6 y nos permite visualizar errores, conexiones, monitorear o dar seguimiento a fallos.





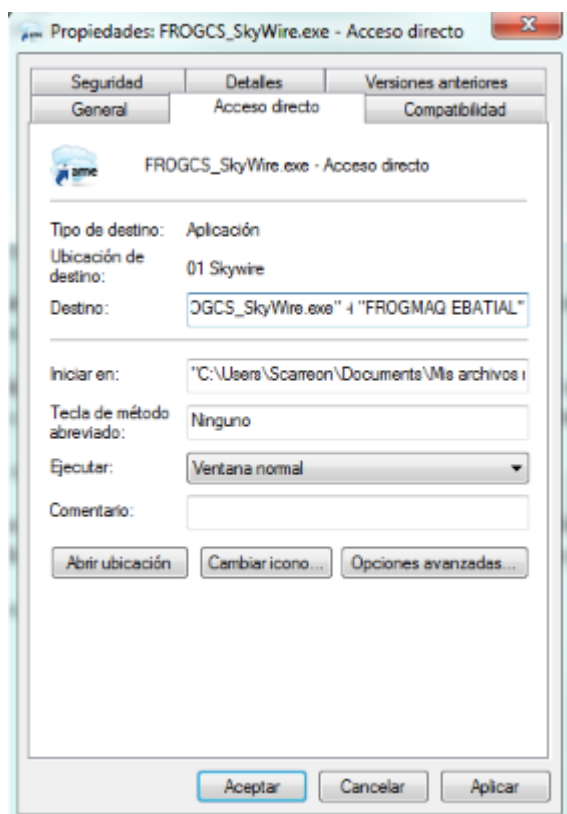
## 3.6 Parámetros de ejecución

A la ejecución del skywire se le pueden añadir parámetros o argumentos de ejecución para definir un comportamiento en él, para lo cual es indispensable generar antes un acceso directo de Frog aFrame 5.6 Servidor de aplicaciones.

### EJECUCIONES

#### Inicialización de instancias

En las propiedades del acceso directo, en el texto que aparece como "Destino", se agrega un espacio en blanco a continuación del nombre físico del ejecutable seguido del parámetro **"-i"**, nuevamente se agrega un espacio en blanco y entre comillas se introducen los nombres de las instancias que se desean arrancar, cada una separada por un espacio en blanco, tal y como se muestra en la siguiente imagen:

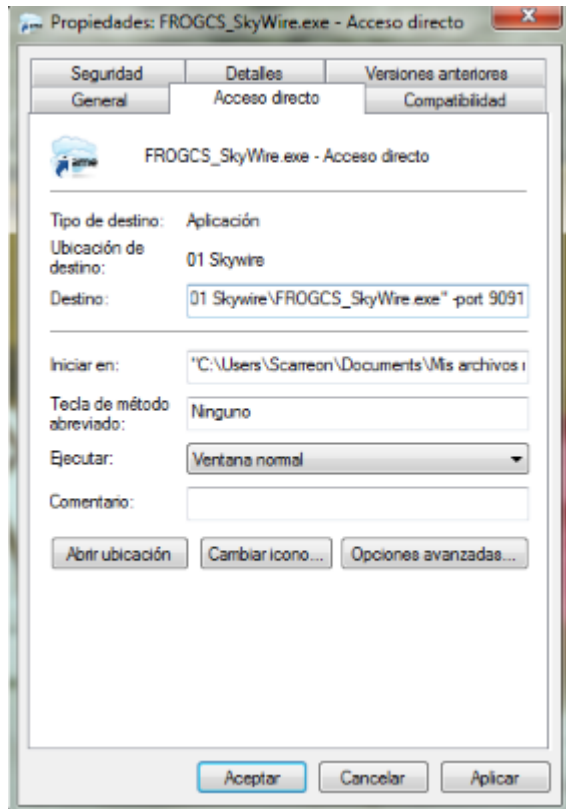


La estructura de manera general sería:

Nombre\_skywire + espacio + -i + "Instancia1 + espacio + Instancia2 + espacio + ...."

#### Asignar puerto de arranque

En las propiedades del acceso directo, en el texto que aparece como "Destino", se agrega un espacio en blanco a continuación del nombre físico del ejecutable seguido del parámetro **"-port"**, nuevamente se agrega un espacio en blanco y se introduce el número de puerto que se quiere asignar para arranque del skywire, en la siguiente imagen se muestra un ejemplo:

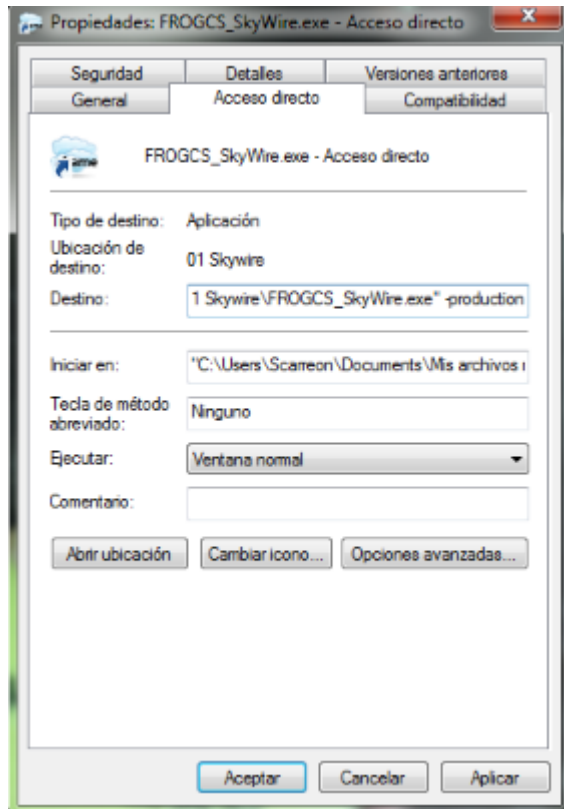


La estructura de manera general sería:

Nombre\_skywire + espacio + -port

## Establecer modo productivo

En las propiedades del acceso directo, en el texto que aparece como "Destino", se agrega un espacio en blanco a continuación del nombre físico del ejecutable seguido del parámetro **"-production"** se muestra un ejemplo en la siguiente imagen:



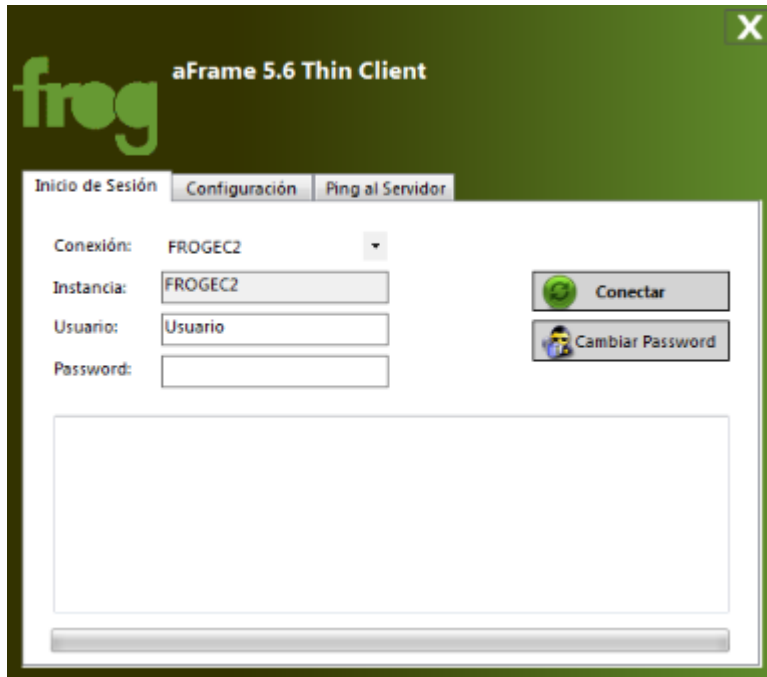
La estructura de manera general sería:

Nombre\_skywire + espacio + -production

## 4 Capítulo 3. Boot y Escritorio

El programa de arranque, Frog aFrame 5.6 Thin Client, es una aplicación diseñada para autenticar, conectar, preparar, cargar y actualizar todo lo necesario para que Frog aFrame 5.6 opere adecuadamente.

Así, en este capítulo se explicara la configuración de Frog aFrame 5.6 Thin Client, también conocido como "Boot"; el acceso a Frog aFrame 5.6 (escritorio de trabajo), cómo está integrado y cómo opera de manera general.



## 4.1 Frog aFrame 5.6 Thin Client

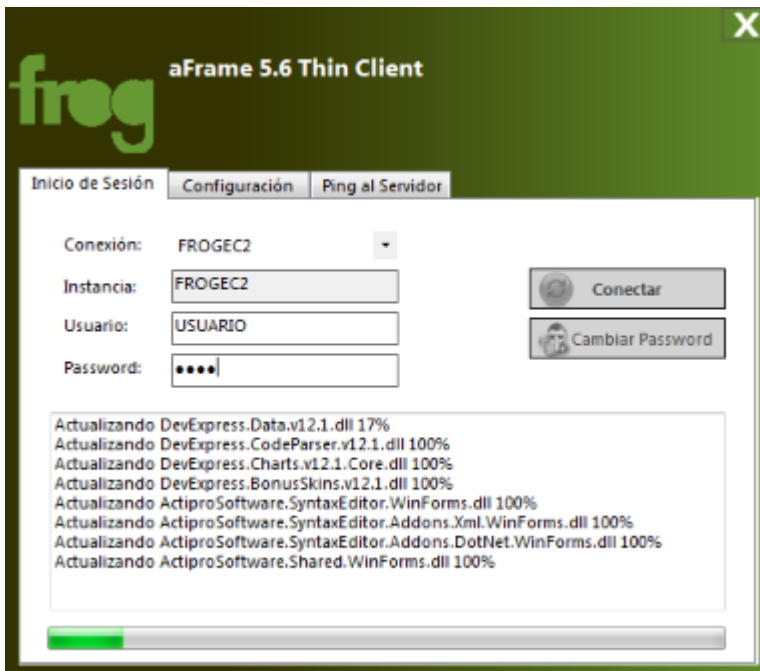
Frog aFrame 5.6 Thin Client o Frog Boot es un software o cliente ligero con una arquitectura de red cliente-servidor que se enfoca en:

- Autenticar usuarios
- Determinar los atributos del usuario
- Almacenar y acceder a la configuración de varias instancias
- Conexión de Frog aFrame 5.6 con el servidor
- Verificación de actualizaciones
- Apertura de Frog aFrame 5.6

El Frog Boot está conformado por:

- Tab de inicio de sesión (Section 4.1.1)**
- Tab de configuración (Section 4.1.2)**
- Tab de ping al servidor (Section 4.1.3)**

## 4.1.1 Inicio de sesión y actualización automática



Se conforma de:

### Datos de conexión

Dependiendo de la conexión elegida, se cargan los datos almacenados en la configuración de dicha conexión, y con ellos se autentica para ingresar al escritorio de trabajo (Frog aFrame 5.6).

### Botones de operación

#### I. Conectar

Valida los datos de conexión e ingresa al aFrame.

#### II. Cambiar password

La primera vez que se ingresa con un usuario nuevo o cuando la vigencia de la contraseña está vencida, se solicita actualizar dicha clave, aunque se puede cambiar en cualquier momento.

### Panel de actualización

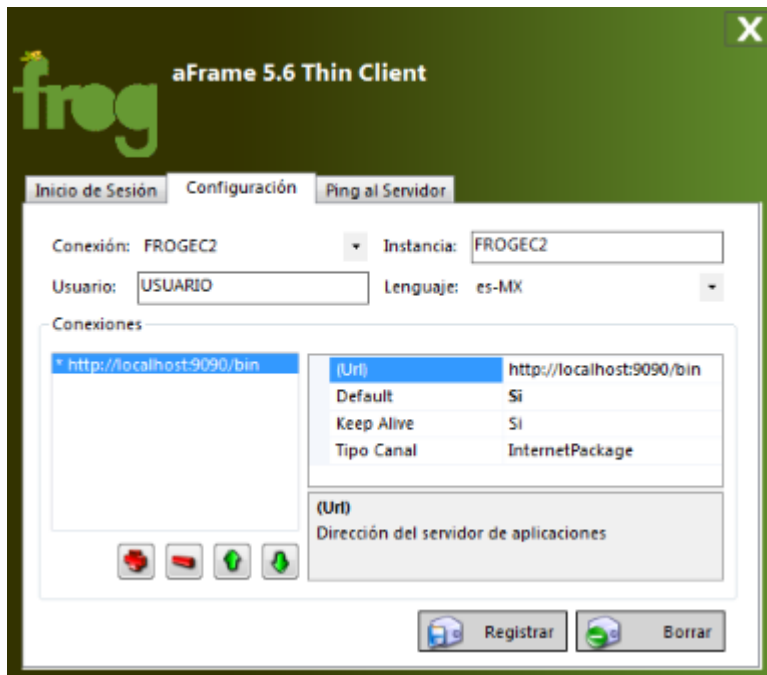
Muestra las librerías o archivos que se actualizan para que Frog aFrame 5.6 opere sin problemas.

### Barra de progreso de actualizaciones

Nos permite visualizar el avance de la actualización de todos los archivos que se deberán concretar antes de ingresar al escritorio de trabajo.



## 4.1.2 Configuración



### Conexión

Alias para identificar la configuración de una instancia.

### Instancia

Nombre de la base de datos configurada en el skywire. Es proporcionada por FROG S.A. de C.V. o algún distribuidor.

### Usuario

Usuario que será autenticado dentro de la aplicación.

### Lenguaje

Configuración regional que incluye nombres de referencia cultural, sistema de escritura, calendario, formato de fechas.

## CONEXIONES

Puede asociar diferentes conexiones a una misma configuración con diferentes ip's o puertos.

### URL

Dirección del servidor de aplicaciones (skywire) con la estructura...

'http://' + dirección del servidor + puerto + '/bin'

### Default

Indica si es o no la conexión default.

### Keep alive

Indica si se mantiene activa la conexión una vez que excede el tiempo de espera.

### Tipo de canal

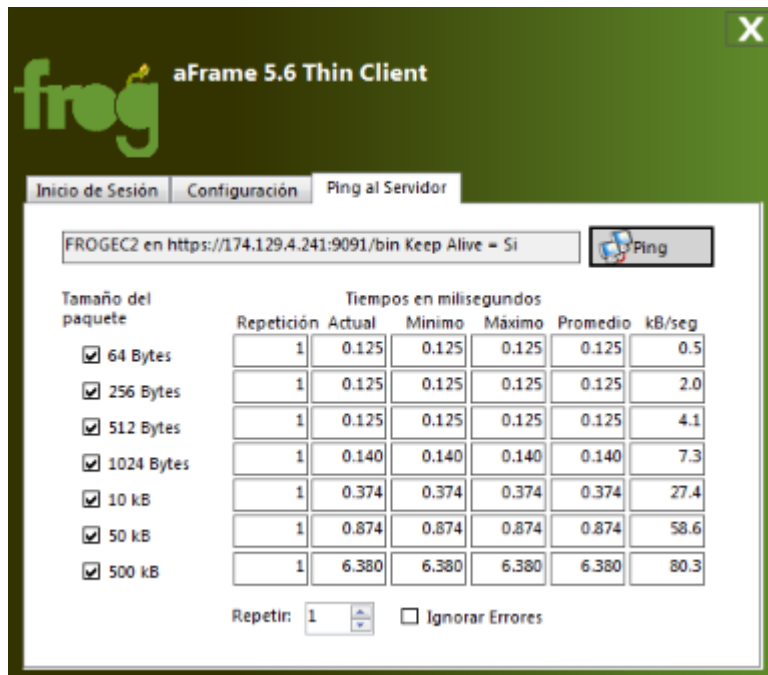


Canal con que se establece la conexión al servidor de aplicaciones.



Se utilizan varias conexiones para soportar operaciones de alta disponibilidad, es decir, en el caso de que el skywire al que se conecta no este activo, el boot se direccionará a la segunda dirección registrada.

## 4.1.3 Test de comunicaciones



El ping al servidor nos ayuda a verificar el funcionamiento de la red y a detectar fallos en la misma a través de la estadística de tiempos que se realiza.

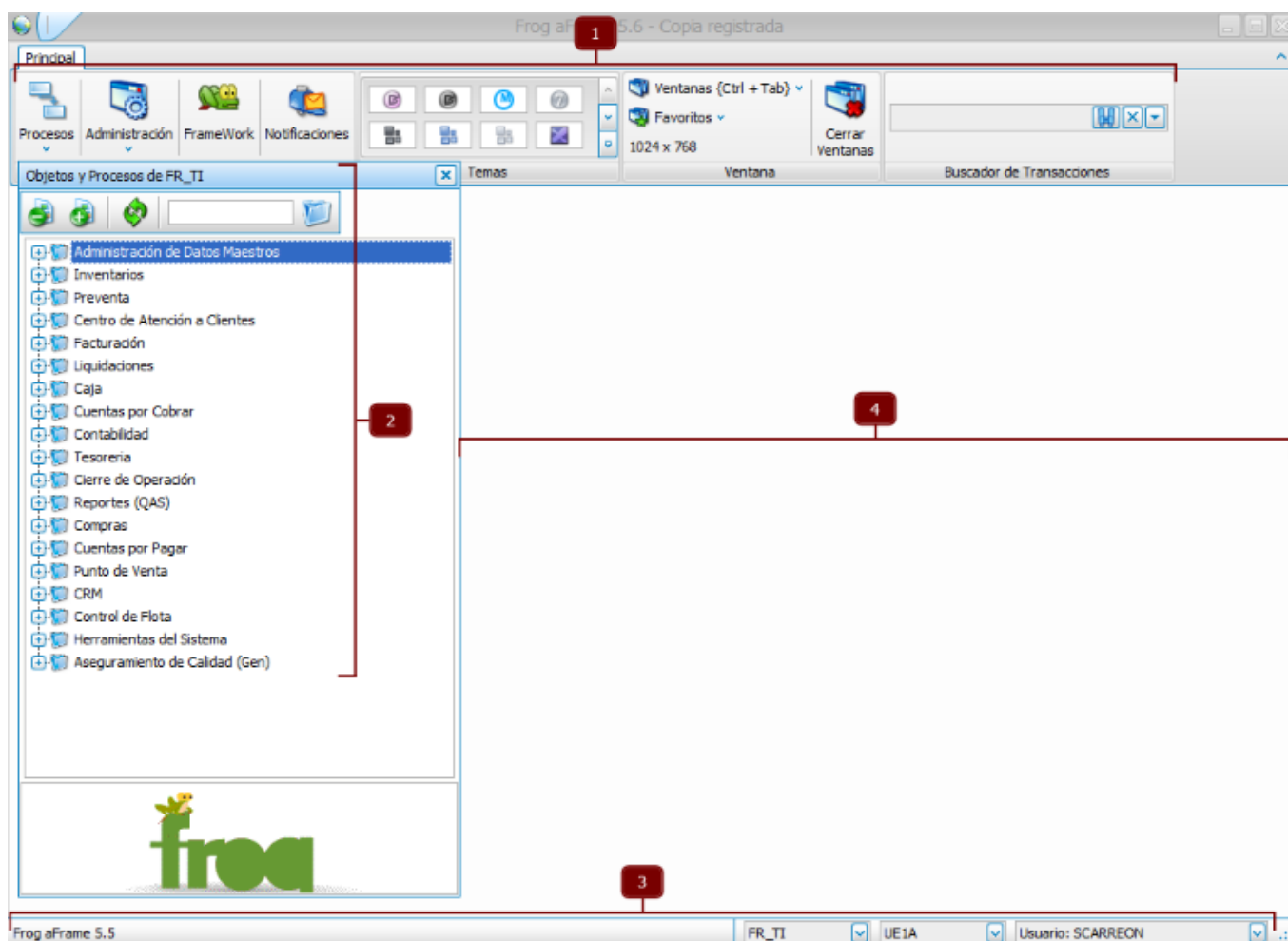
De la imagen anterior tenemos en el primer renglón un paquete de 64 bytes que se tardó 0.172 milisegundos en ser transmitida, cuando el rango de tiempo normal va de 0.172 a 0.172 milisegundos, así el paquete fue transmitido en 0.4 kB/seg. Por lo tanto, este paquete fue transmitido en un tiempo normal.

Para un escenario de un paquete de 64 bytes que se tarda 0.125 milisegundos con un rango de 0.094 a 0.125 milisegundos, el paquete se está transmitiendo en el límite de tiempo normal.

## 4.2 Partes del escritorio

El escritorio o aFrame está compuesto de:

1. **Contenedor ribbon (Section 4.2.1)**
2. **Árbol de procesos y objetos (Section 4.2.2)**
3. **Barra de estado (Section 4.2.3)**
4. Panel o área de trabajo



## 4.2.1 Contenedor ribbon



Contenedor superior que funge como menú principal y es seccionado en 4:

### 1. Objetos y procesos

Conformado de 4 botones con las siguientes funcionalidades:

#### 1.1 Procesos

Muestra el **árbol de objetos y procesos** (Section 4.2.2).

#### 1.2 Administración

Menú desplegable cuyas opciones se explican a detalle en el **capítulo 4** (Section 5).

#### 1.3 Framework

Permite la apertura de otro aFrame.

#### 1.4 Notificaciones

Accede al **centro de notificaciones** (Section 4.2.1.1) para visualizar los comunicados pendientes del usuario o rol actual.

### 2. Temas

Muestra una lista de skins para personalizar la apariencia de Frog aFrame 5.6.

### 3. Ventana

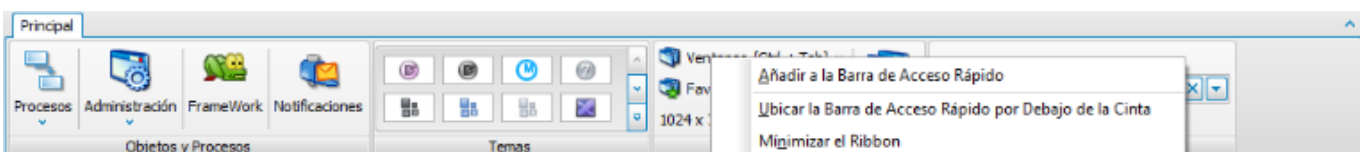
Consta de 4 opciones comunes para operar con los objetos del aFrame, las cuales se detallan en la sección '**Opciones de ventana**' (Section 4.2.1.3)

### 4. Buscador de transacciones

Herramienta que facilita la búsqueda de una transacción específica, cuya operación se explica en '**Buscador de transacciones**' (Section 4.2.1.5)

Además, cada botón u opción dentro de este menú cuenta con un menú desplegable que se habilita al hacer un click derecho con el mouse sobre cualquiera de ellos.

Este menú desplegable tiene las siguientes funcionalidades:



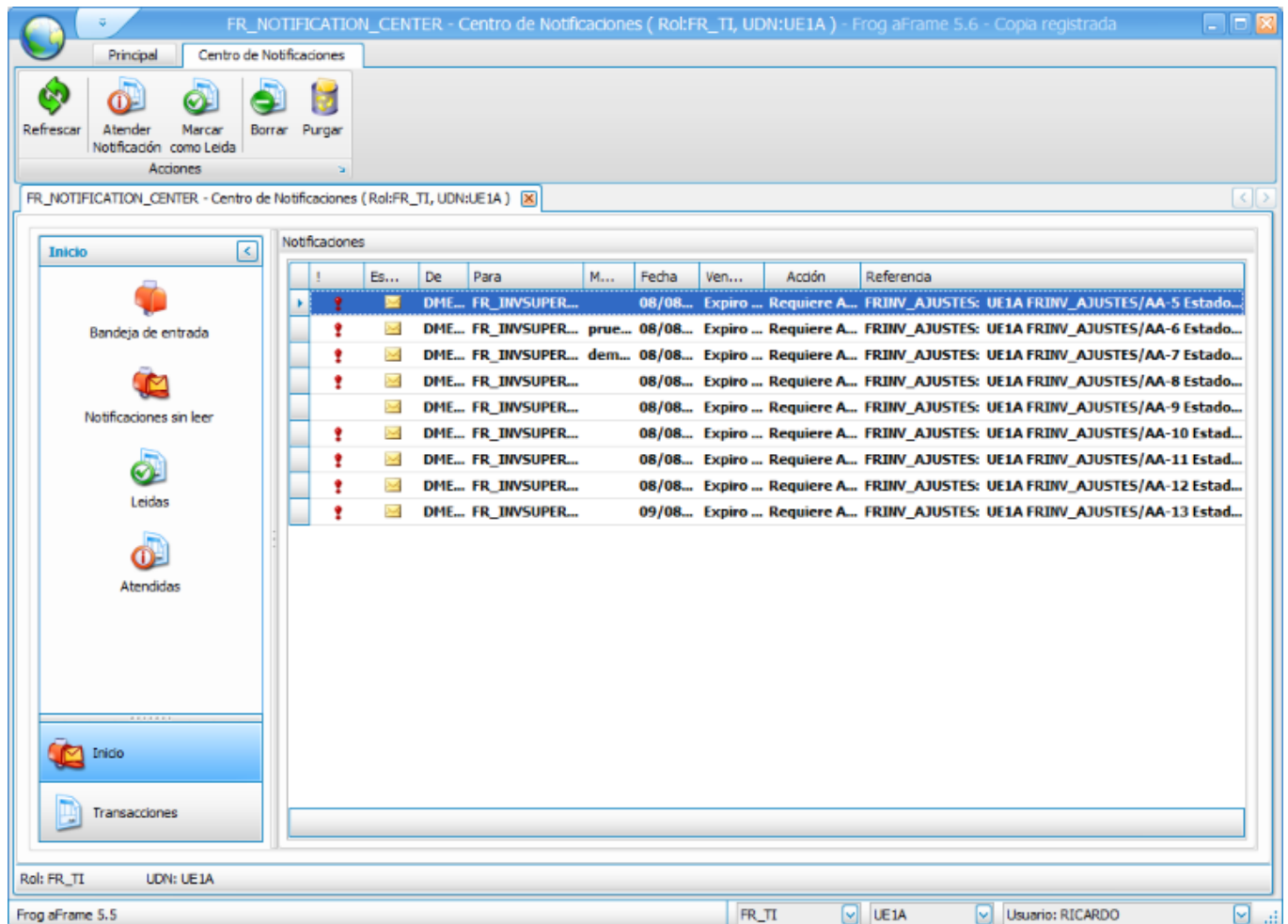
❖ **Añadir a la barra de acceso rápido** (Section 4.2.1.6) / **Quitar de la barra de acceso rápido** (Section 4.2.1.6)

❖ **Ubicar la barra de acceso rápido por debajo de la cinta** (Section 4.2.1.7) / **Ubicar la barra de acceso**

**rápido por encima de la cinta (Section 4.2.1.7)**

❖ **Minimizar el ribbon (Section 4.2.1.8)**

## 4.2.1.1 Centro de notificaciones



Como ya se menciona en capítulos anteriores, el centro de notificaciones muestra los comunicados pendientes del usuario o rol actual.

Dicha herramienta está compuesta de la siguiente manera:

### Contenedor ribbon

Identificado como menú principal del objeto integrado por 5 botones:



Refrescar

Obtiene las últimas notificaciones generadas para el usuario actual



Atender Notificación

Abre la transacción asociada a la notificación seleccionada; una vez que se cambia de estado, la notificación se marca como atendida



Marcar como leída

Se cambia el estado de la notificación a leída, siempre y cuando la notificación solo sea un aviso



Borrar

Elimina la notificación seleccionada, siempre y cuando haya sido marcada como atendida/leída.



Purgar

Elimina todas las notificaciones del usuario que ya fueron atendidas/leídas

### Contenedor tab de filtros

Barra lateral de navegación compuesta por 2 pestañas:

#### 1. Tab de inicio

Es una colección de filtros con apariencia y comportamiento similar a una bandeja de correo.



Bandeja de entrada



Notificaciones sin leer



Leídas



Atendidas

#### 2. Tab de transacciones

Filtros de notificaciones agrupadas por transacción; así que el número de filtros depende de las distintas transacciones que hayan originado las notificaciones.

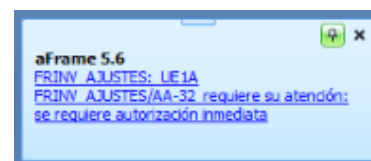
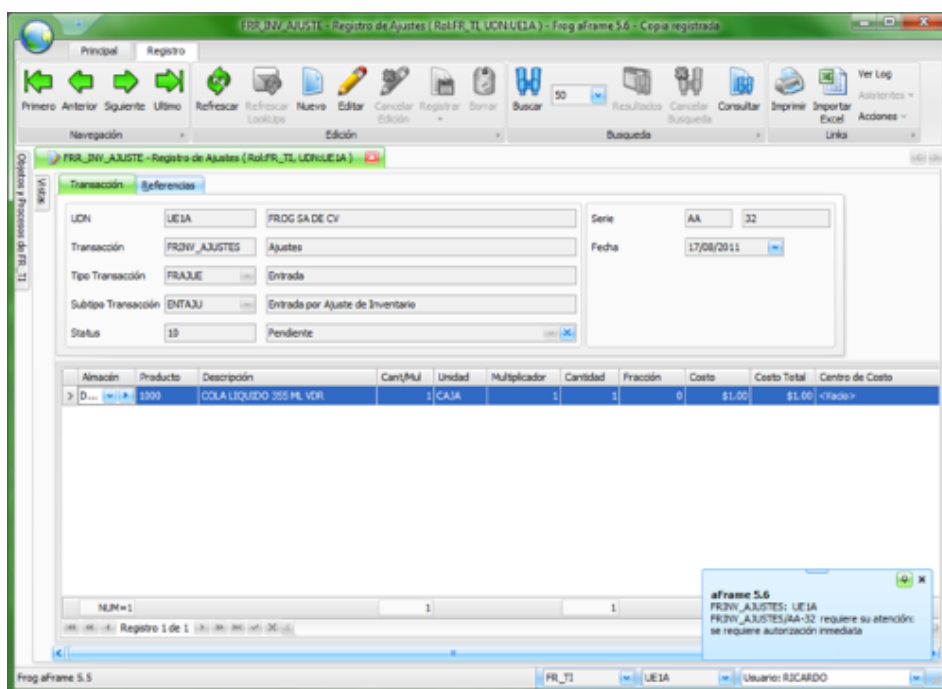
#### Grid de notificaciones

Grid en el que se visualizan las notificaciones de acuerdo a los filtros aplicados.

## 4.2.1.2 Notificaciones en línea

Cuando una notificación es generada, el servidor de aplicaciones Skywire, localizará al destinatario de la notificación y si dicho destinatario tiene una sesión activa en el aFrame, se le mostrará un aviso en la parte inferior derecha de su pantalla como se muestra a continuación:

Si el usuario pasa el cursor del mouse sobre el texto del mensaje, se activa un enlace que al hacerle un click, se abrirá el centro de notificaciones.





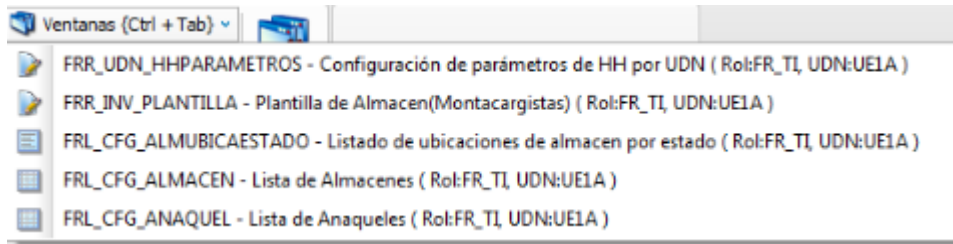
### 4.2.1.3 Opciones de ventana

La sección "Ventana" del ribbon o menú principal de Frog aFrame 5.6 se integra de 4 opciones:

#### **Ventanas {Ctrl + Tab}**

Muestra todos los objetos abiertos, permitiendo de una manera rápida, pasar de un objeto a otro.

Ya sea que se elija el objeto desde la lista desplegable o bien, que se indique a través de la combinación de teclas Ctrl + Tab.



#### **Favoritos**

En esta opción el usuario coloca los objetos utilizados con mayor frecuencia con la finalidad de tener un acceso más rápido a los mismos.

Para configurarlos consulte "**Configuración de favoritos (Section 4.2.1.4)**".

#### **1024 x 768**

Mediante esta opción se realiza un ajuste a la resolución con que opera la aplicación Frog aFrame 5.6.

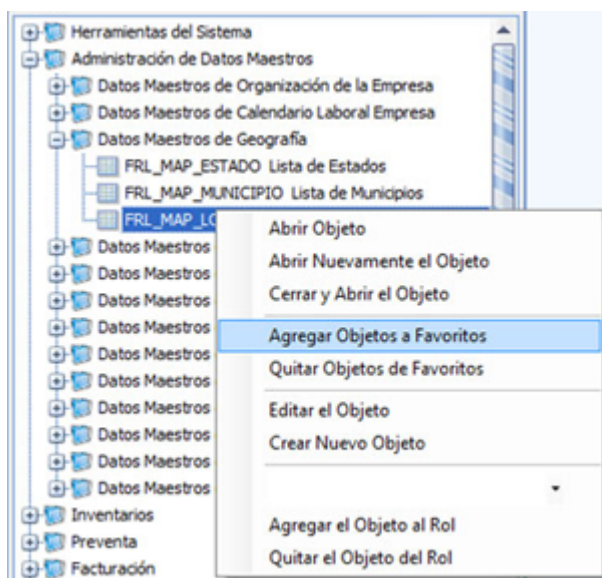
#### **Cerrar ventanas**

Cierra todos los objetos que se encuentren abiertos.

## 4.2.1.4 Configuración de favoritos

La forma de agregar un objeto a "Favoritos" es la siguiente:


1. Seleccionar el objeto desde el árbol de objetos y procesos
2. Efectuar un click derecho del mouse sobre el objeto
3. Seleccionar la opción "Agregar Objetos a Favoritos" del menú desplegable que aparece



El proceso para quitar un objeto de "Favoritos" es el mismo, solo se sustituye por la opción "Quitar Objetos de Favoritos".

## 4.2.1.5 Buscador de transacciones

Herramienta de ayuda para localizar una transacción específica.

 Es indispensable conocer el formato de una transacción para poder ejecutar su localización; el formato debe cumplir con la siguiente nomenclatura:

**{ UDN } { TRANSACCIÓN } / { SERIE } - { FOLIO }**

Donde:

**{ UDN }** Código de la unidad de negocios. (Ej. VAL)

Código de la transacción (Ej. FRINV\_PEDRUT)

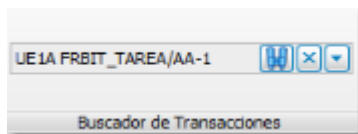
Ejemplo:

VAL FRINV\_PEDRUT/AA-1

Para llevar a cabo la búsqueda existen 2 métodos:

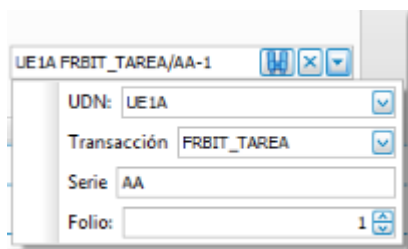
### Manual

Introduciéndola en el control de captura y con el formato requerido.



### Con ayuda de un asistente

Mediante una lista desplegable de captura tal como se muestra en la siguiente imagen:



## 4.2.1.6 Barra de acceso rápido

Frog aFrame 5.6 cuenta con una barra de acceso rápido, situada en la parte superior de la aplicación y contiene los comandos de uso frecuente del ribbon o menú principal de Frog aFrame 5.6.

Esta barra permite añadir o eliminar tantos comandos como se desee.

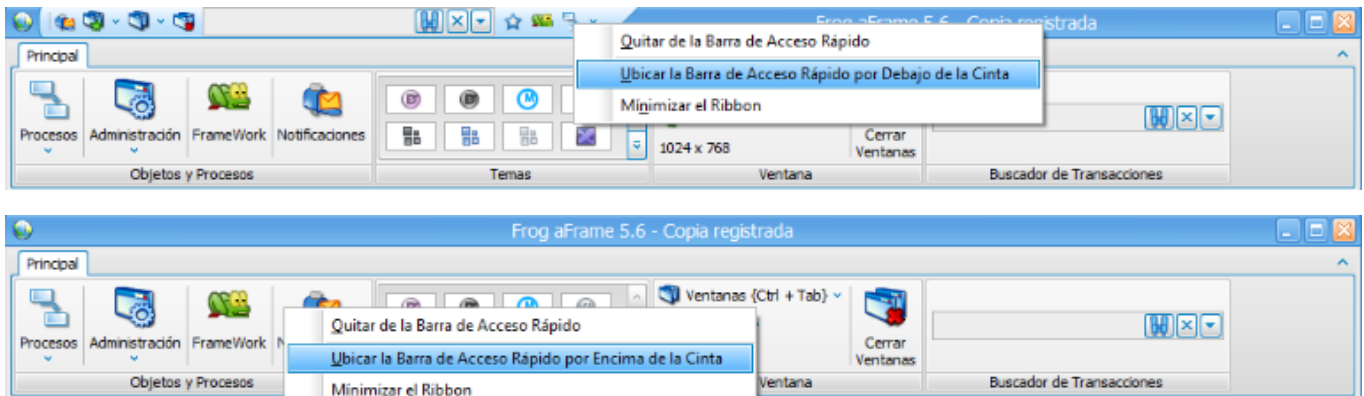
Al añadir elementos, la barra tendrá una apariencia como la siguiente:



Para eliminar elementos de la barra, basta con hacer nuevamente click derecho con el mouse, ya sea sobre el elemento ubicado en la barra o desde el menú principal en el que fue agregado.

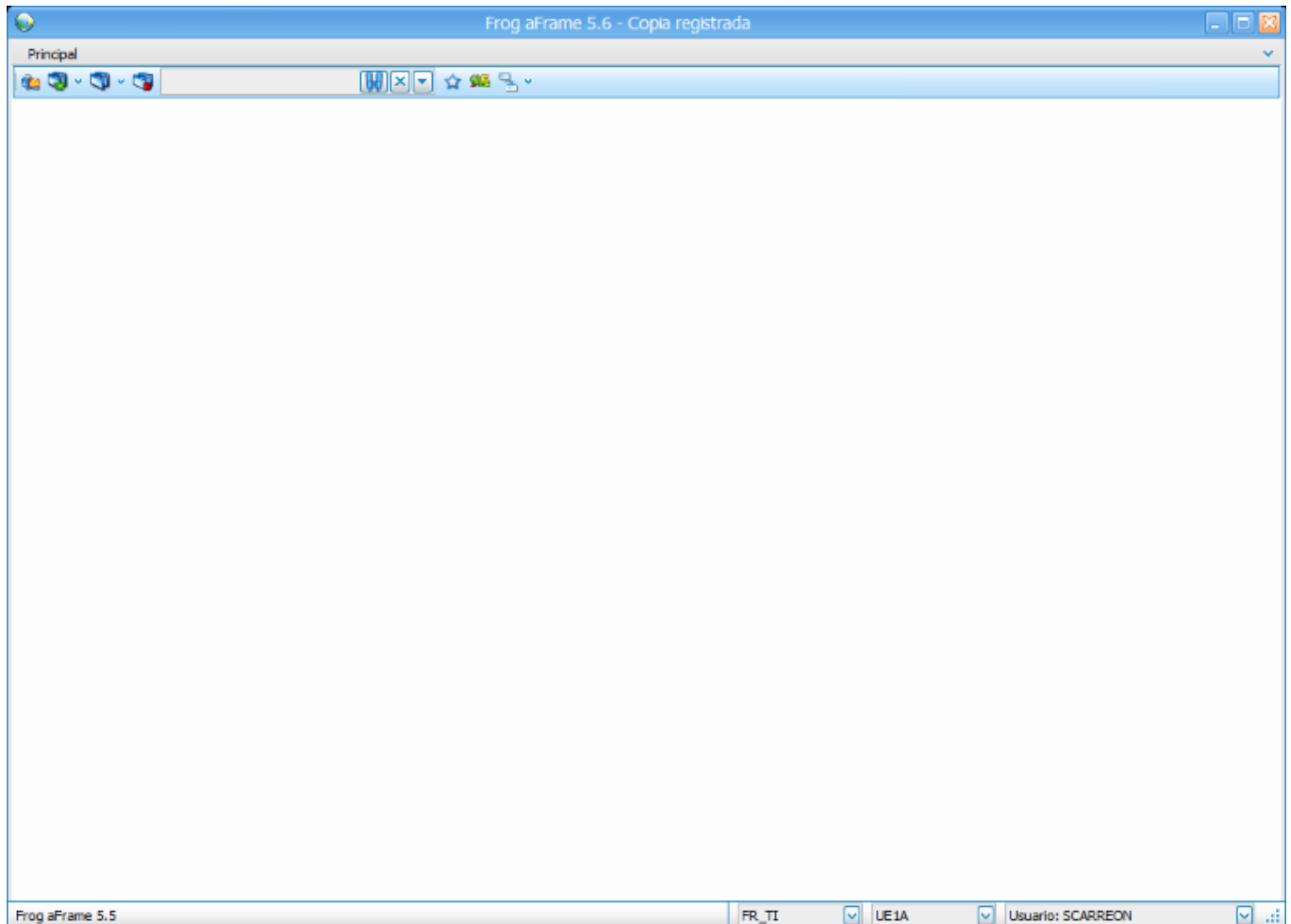
### 4.2.1.7 Ubicar barra de acceso rápido

Para desplazar la barra de acceso rápido por encima o por debajo de la cinta de opciones (ribbon o menú principal de Frog aFrame 5.6), basta con hacer un click derecho del mouse sobre cualquier elemento de la cinta de opciones o en la barra de acceso; a continuación se despliega el menú con la opción 'Ubicar la barra de acceso rápido por encima de la cinta' o 'Ubicar la barra de acceso rápido por debajo de la cinta', según sea el caso.

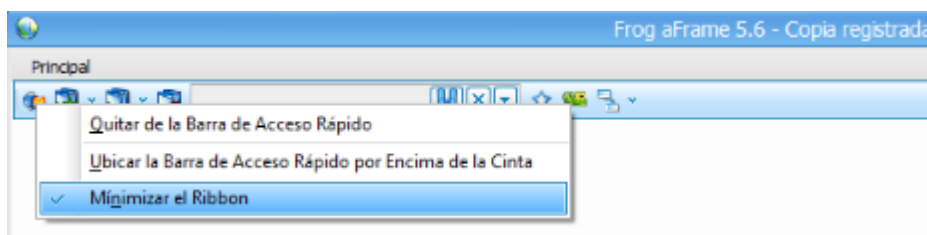


## 4.2.1.8 Minimizar ribbon

Es posible minimizar el ribbon o menú principal para tener más espacio en pantalla.



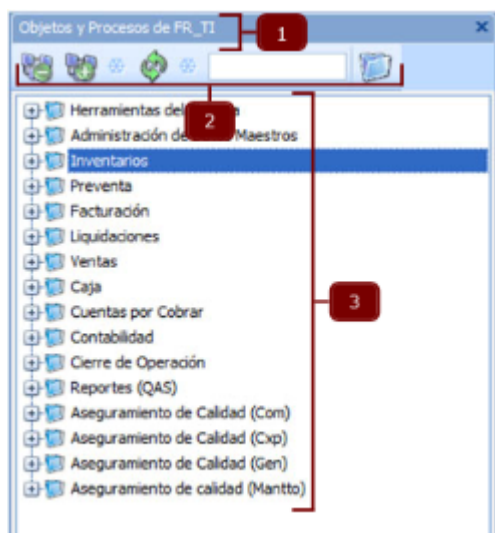
Para visualizar nuevamente el ribbon, basta con hacer nuevamente click derecho con el mouse sobre cualquier elemento de la barra de acceso rápido y deshabilitar la opción de minimizar el ribbon.



Nótese que la opción 'Minimizar el ribbon' se muestra con una palomita cuando está habilitada

## 4.2.2 Árbol de objetos y procesos

Se le denomina árbol de objetos y procesos al contenedor oculto que se visualiza en el lado izquierdo de nuestra aplicación Frog aFrame 5.6 y dicho árbol muestra todos los elementos que se encuentran dados de alta en nuestro escritorio de trabajo, ya sean objetos o procesos.



Este panel o contenedor está formado de las siguientes partes:

### 1. Barra de título

Además de proporcionar el nombre del panel, nos indica el rol del usuario actual que está registrado a la aplicación. También nos permite ocultar el panel mediante el botón de control de cerrar situado en la parte superior derecha de la barra.

### 2. Contenedor ribbon o menú principal



Consta de 5 elementos que son:

#### 2.1 Contraer

Colapsa todos los elementos del árbol

#### 2.2 Expandir

Despliega todos los elementos del árbol

#### 2.3 Actualizar

Refresca los datos del árbol

#### 2.4 Filtrar objeto

Permite la búsqueda de objetos tecleando el nombre, palabra o contenido del objeto a localizar y se presentarán los objetos que contengan el texto introducido.



## 2.5 Abrir objeto o proceso

Ejecuta la apertura del objeto localizado mediante el filtro de objetos.

### 3. Árbol de elementos

El árbol cuenta con una jerarquía de 3 niveles:

- Asignado a los procesos
- Representa a los subprocessos
- Identifica a los objetos

En base a esta organización se muestran 4 diferentes menús desplegables tal y como se describe a continuación:

#### i. Menú general (Section 4.2.2.1)

Aparece al hacer click derecho con el mouse sobre el área en blanco del árbol de elementos.

#### ii. Menú de procesos (Section 4.2.2.2)

Se muestra cuando se efectúa un click derecho del mouse sobre cualquiera de los nodos de procesos.

#### iii. Menú de subprocessos (Section 4.2.2.3)

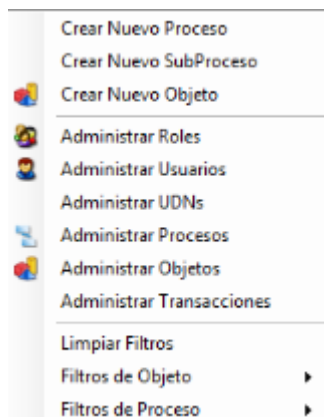
Aparece al hacer click derecho del mouse sobre cualquiera de los nodos de subprocessos.

#### iv. Menú de objetos (Section 4.2.2.4)

Se despliega con un click derecho del mouse sobre cualquiera de los nodos de objetos.



### 4.2.2.1 Menú general



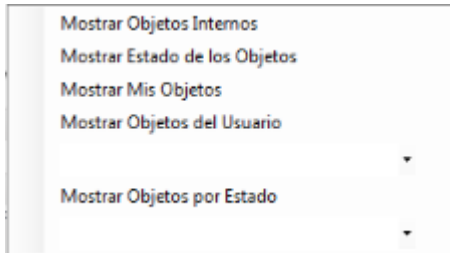
Consta de las siguientes opciones:

- ❖ **Crear nuevo proceso (Section 5.1)**
- ❖ **Crear nuevo subprocesso (Section 5.2)**
- ❖ **Crear nuevo objeto (Section 5.3)**
- ❖ **Administrar roles (Section 5.7)**
- ❖ **Administrar usuarios (Section 5.8)**
- ❖ **Administrar UDN's (Section 5.9)**
- ❖ **Administrar procesos (Section 5.10)**
- ❖ **Administrar objetos (Section 5.11)**
- ❖ **Administrar transacciones (Section 5.12)**
- ❖ **Limpiar filtros**

Reconstruye el árbol de objetos y procesos descartando cualquier filtro de objeto y/o proceso.

- ❖ **Filtros de objeto (Section 4.2.2.1.1)**
- ❖ **Filtros de proceso (Section 4.2.2.1.2)**

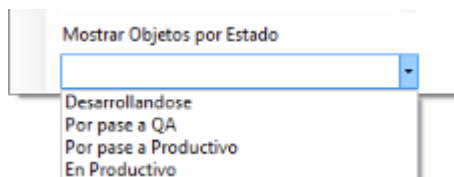
## 4.2.2.1.1 Filtros de objeto



Reconstruye el árbol de objetos y procesos restringiéndolos como se detalla en:

- ❖ **Mostrar objetos internos (Section 5.13)**
- ❖ **Mostrar estado de los objetos (Section 5.14)**
- ❖ **Mostrar mis objetos (Section 5.15)**
- ❖ **Mostrar objetos del usuario (Section 5.16)**
- ❖ **Mostrar objetos por estado (Section 4.2.2.1.1.1)**

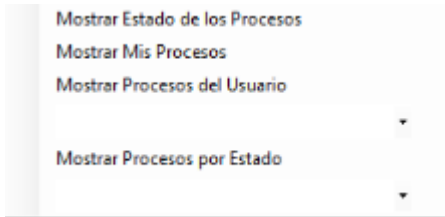
### 4.2.2.1.1.1 Mostrar objetos por estado



Construye el árbol de objetos y procesos de acuerdo al estado de estos.

Este filtro proporciona una lista desplegable que muestra los posibles estados, al elegir uno, el árbol se actualiza mostrando únicamente los objetos que tengan ese estado.

## 4.2.2.1.2 Filtros de proceso



Estos filtros actualizan el árbol de objetos y procesos de acuerdo a las restricciones que se indiquen en:

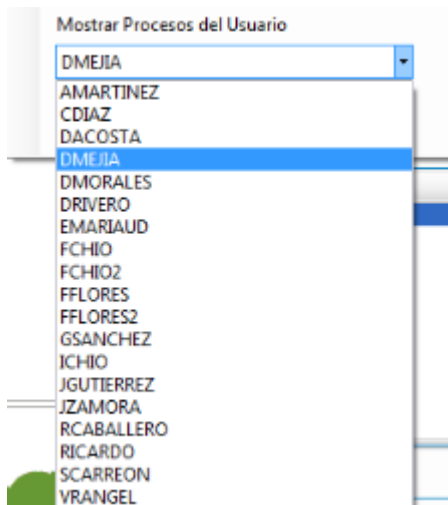
- ❖ Mostrar estado de los procesos
- ❖ **Mostrar mis procesos (Section 4.2.2.1.2.1)**
- ❖ **Mostrar procesos del usuario (Section 4.2.2.1.2.2)**
- ❖ **Mostrar procesos por estado (Section 4.2.2.1.2.3)**

#### 4.2.2.1.2.1 Mostrar mis procesos

Durante la creación de un nuevo proceso, se asigna el desarrollador y el modelador que lo está dando de alta, a los cuales se les otorga la autoría del proceso en cuestión.

Así, mediante este filtro serán visibles únicamente aquellos procesos cuyo autor sea el usuario que está logeado a la sesión actual.

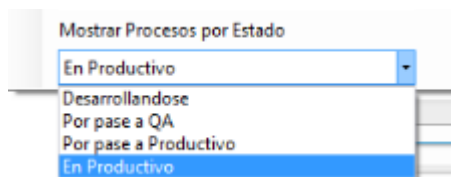
## 4.2.2.1.2.2 Mostrar procesos del usuario



Opción que filtra los procesos de algún usuario del sistema.

Para ello, cuenta con una lista desplegable que muestra todos los usuarios registrados y de ahí elegir el usuario con el que se desea ejecutar el filtro.

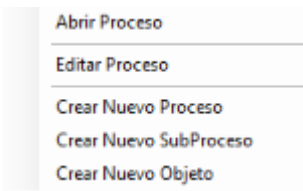
### 4.2.2.1.2.3 Mostrar procesos por estado



Construye el árbol de objetos y procesos de acuerdo al estado de los procesos.

Este filtro brinda una lista desplegable que muestra los posibles estados, al elegir uno, el árbol se actualiza mostrando únicamente los procesos que tengan ese estado.

## 4.2.2.2 Menú de procesos

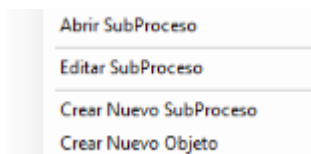


Lista de acciones que nos permiten:

- ❖ **Abrir proceso (Section 6.11)**
- ❖ **Editar proceso (Section 6.2)**
- ❖ **Crear nuevo proceso (Section 5.1)**
- ❖ **Crear nuevo subprocesso (Section 5.2)**
- ❖ **Crear nuevo objeto (Section 5.3)**



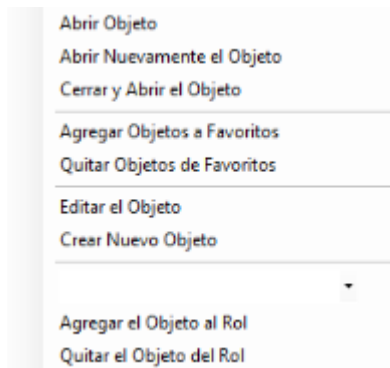
### 4.2.2.3 Menú de subprocessos



Menú desplegable conformado con las siguientes opciones de subprocessos y objetos:

- ❖ **Abrir subprocesso (Section 6.4)**
- ❖ **Editar subprocesso (Section 6.2)**
- ❖ **Crear nuevo subprocesso (Section 5.2)**
- ❖ **Crear nuevo objeto (Section 5.3)**

## 4.2.2.4 Menú de objetos



Lista desplegable de acciones sobre los objetos:

- ❖ **Abrir objeto (Section 4.2.2.4.1)**
- ❖ **Abrir nuevamente el objeto (Section 5.4)**
- ❖ **Cerrar y reabrir el objeto (Section 5.5)**
- ❖ **Agregar objetos a favoritos (Section 4.2.1.4)**
- ❖ **Quitar objetos de favoritos (Section 4.2.1.4)**
- ❖ **(Section 5.3) Editar el objeto (Section 8.28)**
- ❖ **Crear nuevo objeto (Section 5.3)**
- ❖ **Agregar el objeto al rol (Section 4.2.2.4.2)**
- ❖ **Quitar el objeto del rol (Section 4.2.2.4.2)**

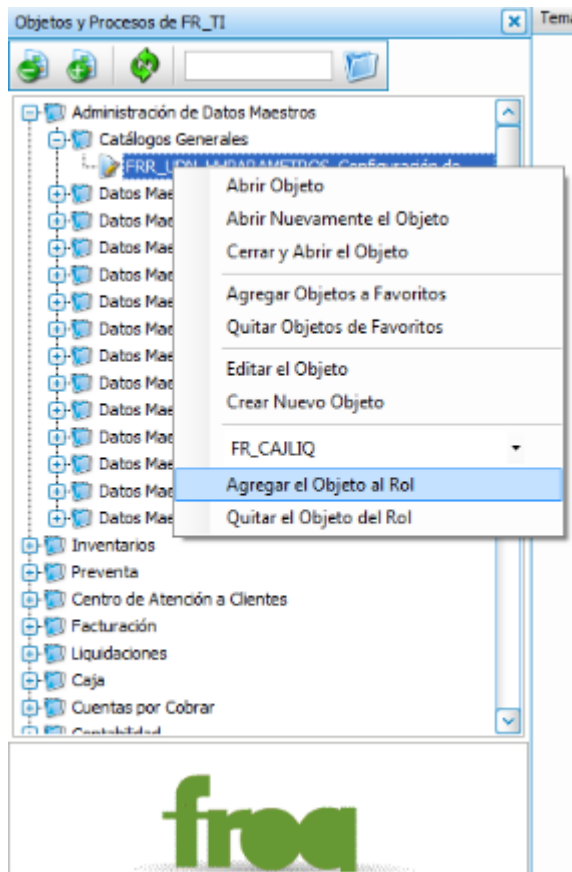
#### 4.2.2.4.1 Abrir objeto

Opción que permite acceder al objeto seleccionado y visualizarlo en el panel o área de trabajo.

## 4.2.2.4.2 Agregar y quitar objetos de un rol

A través de esta opción se configura, de manera manual, que un objeto este o no asignado a un rol; el proceso es el siguiente:

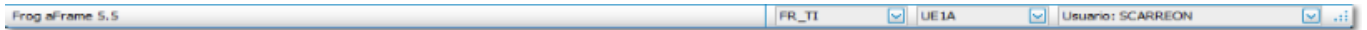
1. De la lista desplegable con los roles que el usuario de la sesión actual tiene asignados, se indica uno.
2. Se elige la opción 'Agregar objeto al rol' / 'Quitar objeto del rol'.
3. Se actualiza el árbol de objetos y procesos con el cambio realizado.



💡 Nótese en el ejemplo anterior, en el árbol de objetos y procesos se indica que el rol actual del usuario es FR\_TI y el rol al que se está agregando el objeto seleccionado es FR\_CAULIQ.

De este modo, el cambio surtirá efecto cuando el usuario se cambie de rol desde la barra de estado.

### 4.2.3 Barra de Estado



Ubicada en la parte inferior, compuesta de 3 filtros cuyos valores forman parte de los parámetros globales del sistema y son:

#### Filtro de roles

Despliega los roles que tenga asignados el usuario en la sesión activa.

Siempre aparece un rol activo por omisión.

#### Filtro de unidades de negocio

Muestra las UDN's que el usuario tiene configuradas y a las que tiene acceso.

Siempre muestra una UDN activa por omisión.

#### Filtro de datos informativos

Lista de los datos de conexión y atributos del usuario actual.

Por default, siempre se muestra el usuario.

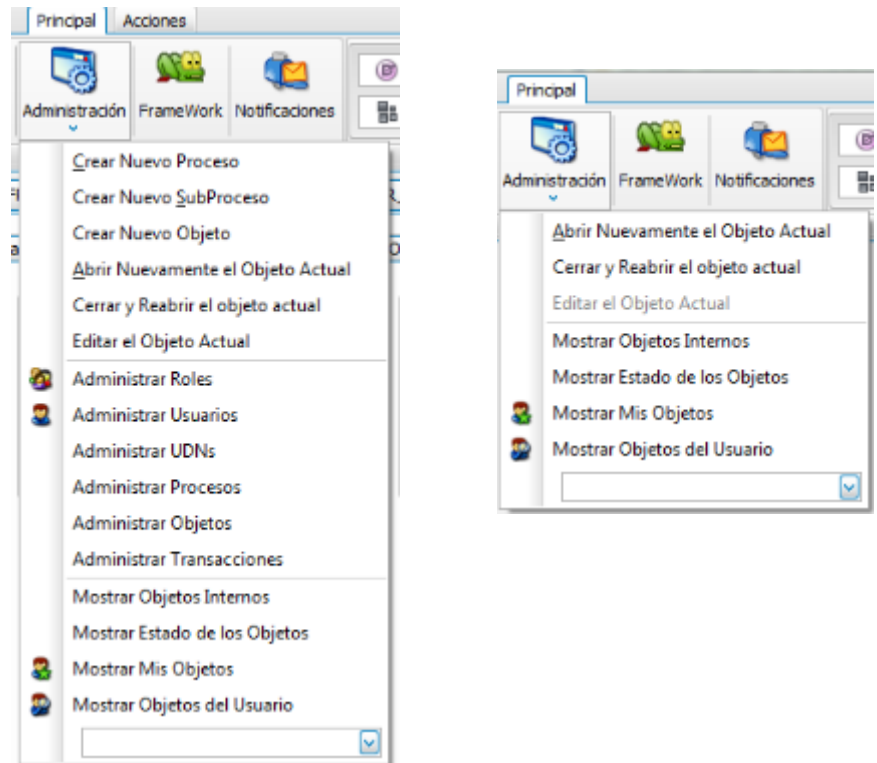
```
Ping: 512 bytes, Time: 0.156s
Ping: 1024 bytes, Time: 0.234s
Usuario: OARENAS
Instancia: PROMODISAQAEC2
URL: http://184.72.60.228:6060/bin
Updater: http://184.72.60.228:6060/bin
DB: FROG55_PROMODISA_QA
Jefe:
Inicio Sesión: 28/05/2010 03:38 p.m.
Origen: PR
Atributo de Administrador
Atributo de Desarrollador
Atributo de Modelador
Inventarios: 17/may/2010
Liquidaciones: 17/may/2010
Caja: 17/may/2010
Ctas. por Cobrar: 13/may/2010
```



Quando cambie el valor de los roles y/o UDN's, asegúrese de reabrir todos los objetos que se encuentren abiertos para que el cambio realizado tenga efecto en ellos.

## 5 Capítulo 4. Menú de administración

El menú de administración forma parte del ribbon o menú principal de Frog aFrame 5.6 y dependiendo el nivel de seguridad con que fueron configurados los usuarios podrán ver todas o algunas de las opciones de este menú.



Las opciones que integran este menú se explican a continuación:

- ❖ **Crear nuevo proceso (Section 5.1)**
- ❖ **Crear nuevo subproceso (Section 5.2)**
- ❖ **Crear nuevo objeto (Section 5.3)**
- ❖ **Abrir nuevamente el objeto actual (Section 5.4)**
- ❖ **Cerrar y reabrir el objeto actual (Section 5.5)**
- ❖ **Editar el objeto actual (Section 5.6)**
- ❖ **Administrar roles (Section 5.7)**
- ❖ **Administrar usuarios (Section 5.8)**
- ❖ **Administrar UDN's (Section 5.9)**
- ❖ **Administrar procesos (Section 5.10)**
- ❖ **Administrar objetos (Section 5.11)**
- ❖ **Administrar transacciones (Section 5.12)**
- ❖ **Mostrar objetos internos (Section 5.13)**
- ❖ **Mostrar estado de los objetos (Section 5.14)**
- ❖ **Mostrar mis objetos (Section 5.15)**
- ❖ **Mostrar objetos del usuario (Section 5.16)**

## 5.1 Crear nuevo proceso

Mediante esta opción se ingresa al modelado de objetos de Frog aFrame 5.6 y es un paso de vital importancia, ya que la aplicación basa su funcionamiento en un flujo de procesos como estructura fundamental, razón por la que ha sido definido a detalle en el **Capítulo 5 (Section 6)**.

## 5.2 Crear nuevo subproceso

Tal como se indico en la opción '**Crear nuevo proceso**' (**Section 5.1**), esta opción también forma parte fundamental del modelado de procesos del sistema y para ello es necesario consultar el **Capítulo 5 (Section 6)** para mayor referencia.



## 5.3 Crear nuevo objeto

Dada la extensa funcionalidad e importancia que representa un objeto para Frog aFrame 5.6 se ha dedicado parte del **Capítulo 7 (Section 8)**, por lo que este tema será abordado más adelante en dicho capítulo.

## 5.4 Abrir nuevamente objeto actual

Opción que nos permite tener abierto un mismo objeto el número de veces que se desee, ya que cada vez que se elige dicha opción, aparece una nueva pestaña del objeto indicado.



## 5.5 Cerrar y reabrir el objeto actual

Opción que permite actualizar cambios efectuados en el objeto, tales como, vista o diseño, funcionalidad, información cargada.

## 5.6 Editar el objeto actual

Al ingresar en esta opción, se abre la ventana del **editor de objetos (Section 8.28)**, el cual se explica en el Capítulo 7.

Una vez que se visualiza el editor de objetos se observan todas sus configuraciones, propiedades, roles y plugins con que fue creado y que son puestas a disposición del usuario para que éste las ajuste según sus necesidades.

Editor de Objetos

Acciones

Guardar Propiedades Roles Plugins Cerrar

Objeto Opciones

Datos Generales

Objeto: FRR\_UDN\_HHPARAMETROS

Descripción: Configuración de parámetros de HH por UDN

Etiqueta: Configuración de parámetros de HH por UDN

Clase: FRCommon.Record

Origen: FR Clonado de:

Control de Cambios

Versión: 5.5.FROBJ.0 Estado: Desarrollandose

Programador: Consultor:

Opciones del Arbol

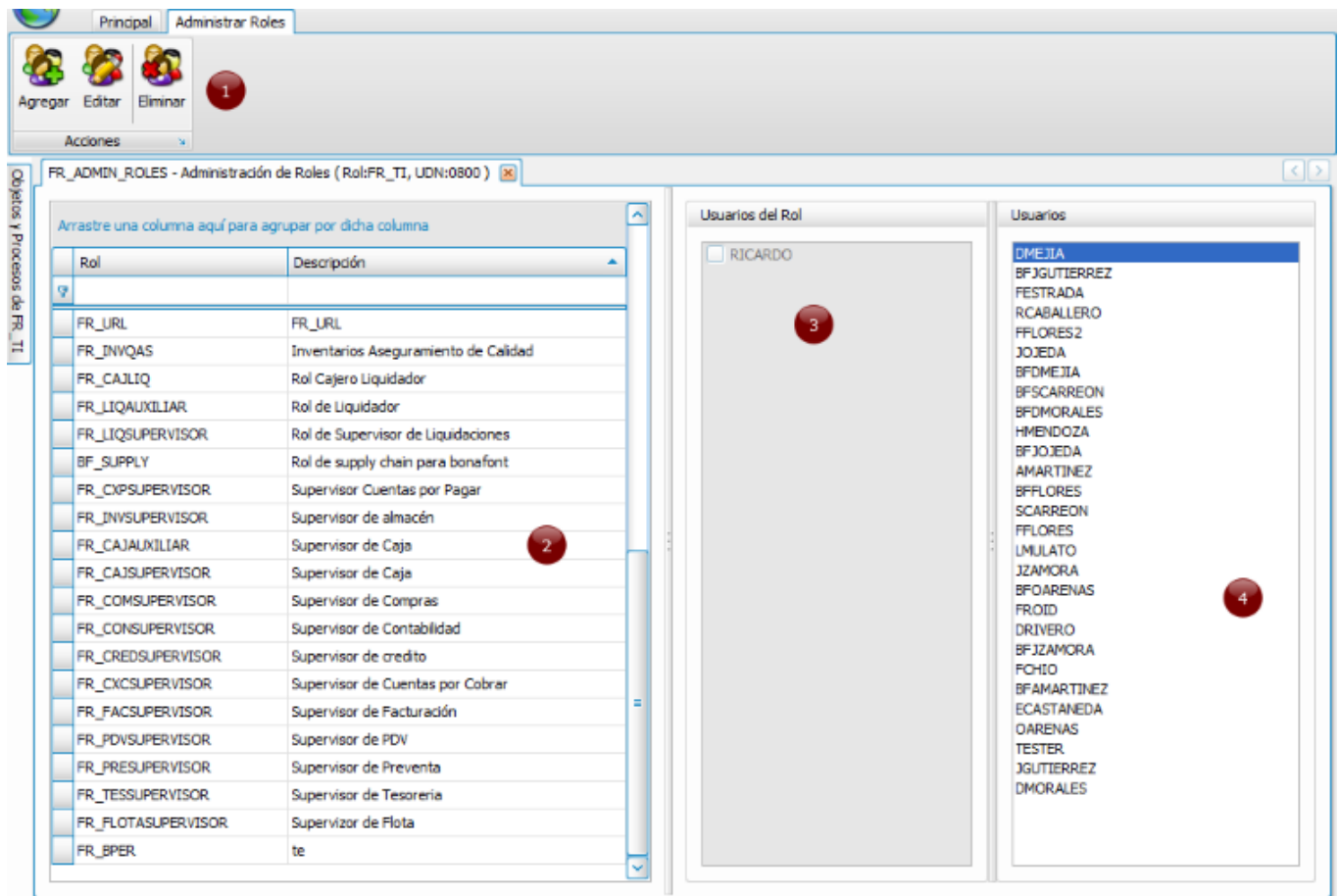
Orden: 0

Icono:

☐ Es un objeto interno

Observaciones:

## 5.7 Administrar roles



A través de esta opción se ingresa al objeto "Administración de Roles" (FR\_ADMIN\_ROLES), el cual se conforma de:

- 1 Contenedor ribbon o menú principal
- 2 Grid de búsqueda
- 3 Panel de usuarios del rol
- 4 Panel de usuarios del sistema

y nos permite efectuar las siguientes operaciones sobre los roles:

### v Agregar

Agregar Nuevo Rol

Rol

Descripción

Aceptar Cancelar

Se solicita la captura del nombre y una descripción del rol a crear.

El nombre del rol debe cumplir con la nomenclatura que FROG, S.A. DE C.V. indica:

- 1. Solo se admiten el uso de mayúsculas, números o '\_' (guión bajo)
- 2. El rol debe iniciar con el origen del usuario actual
- 3. Precedido del origen, debe continuar con '\_' (guión bajo)

**ORIGEN + '\_' + NOMBRE**

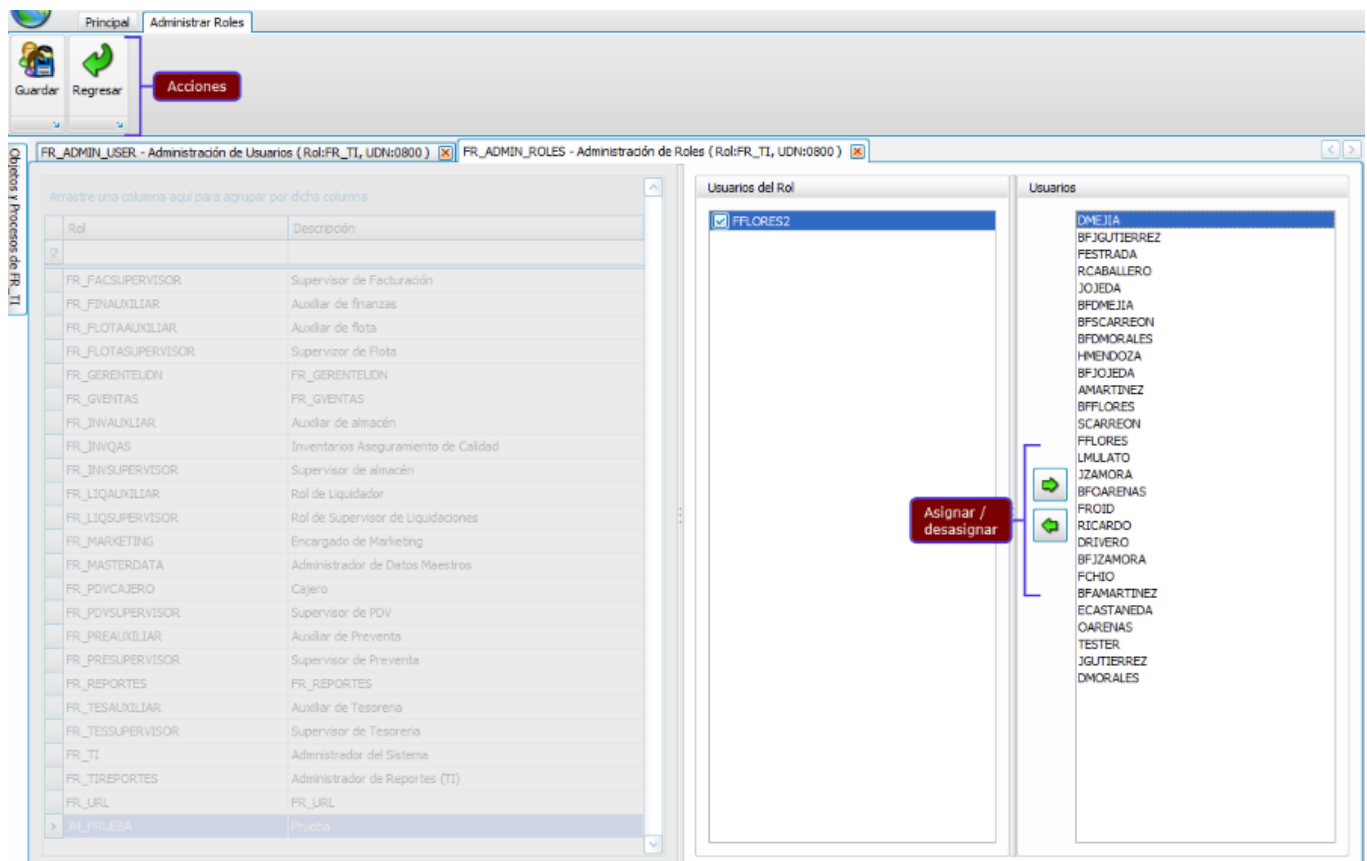
Ejemplo:

**FR + '\_' + AUXILIAR ➡ FR\_AUXILIAR**

## v Editar

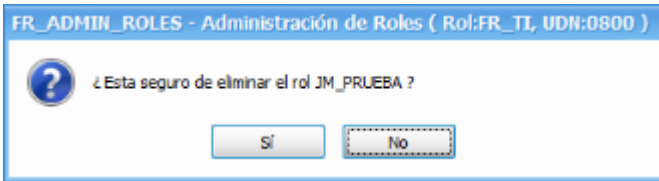
Mediante esta opción se asignan o desasignan usuarios al rol que se encuentra actualmente seleccionado; para llevar a cabo esta acción se habilitan 2 botones en el panel de usuarios.

También se habilita un menú o contenedor ribbon con 2 acciones para grabar los cambios (Guardar) y para cancelar cualquier modificación (Regresar).



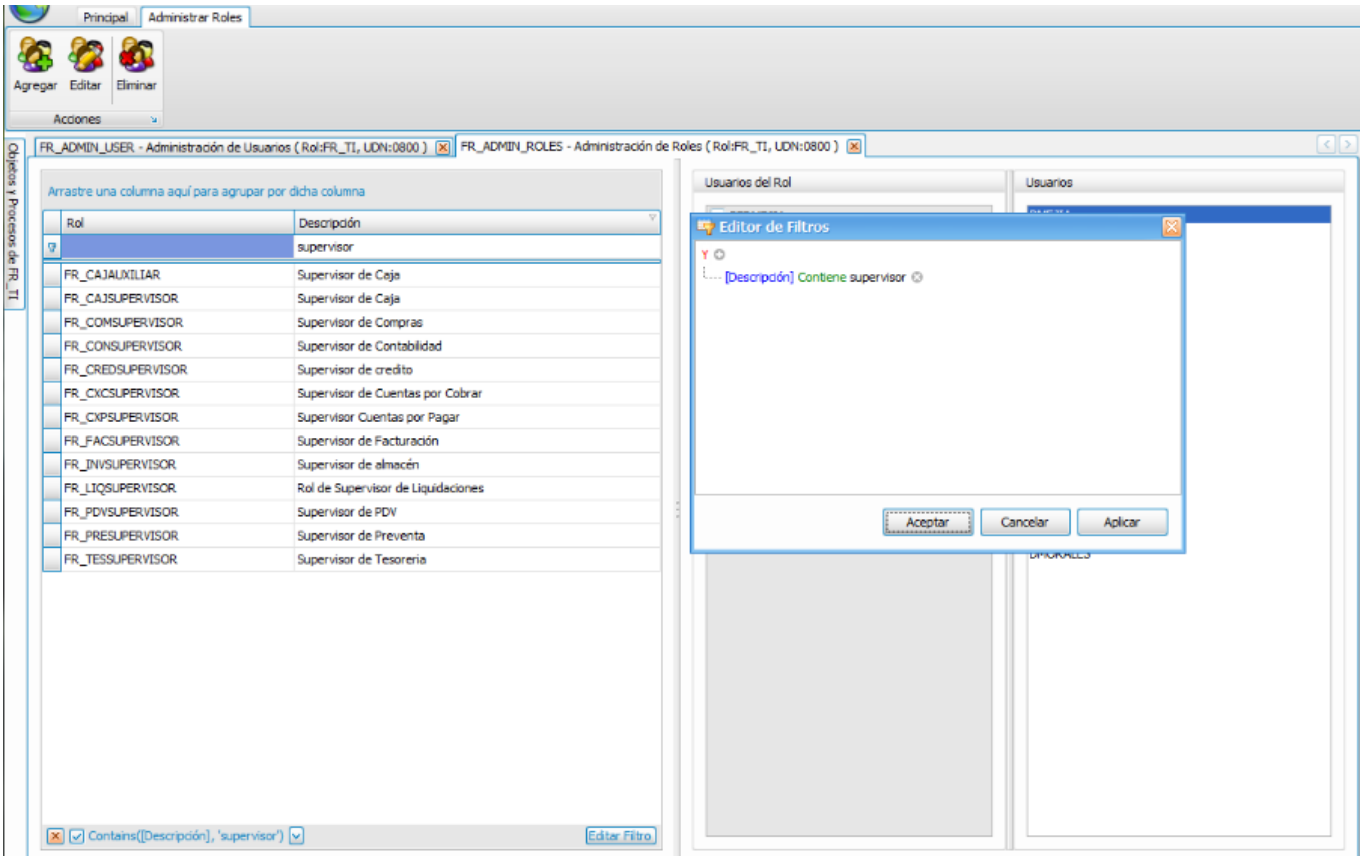
## v Eliminar

Acción para dar de baja roles.



### v Buscar

Herramienta que nos facilita la búsqueda de uno o varios roles, ya sea por su nombre o descripción, así como visualizar los usuarios que tiene asignados.

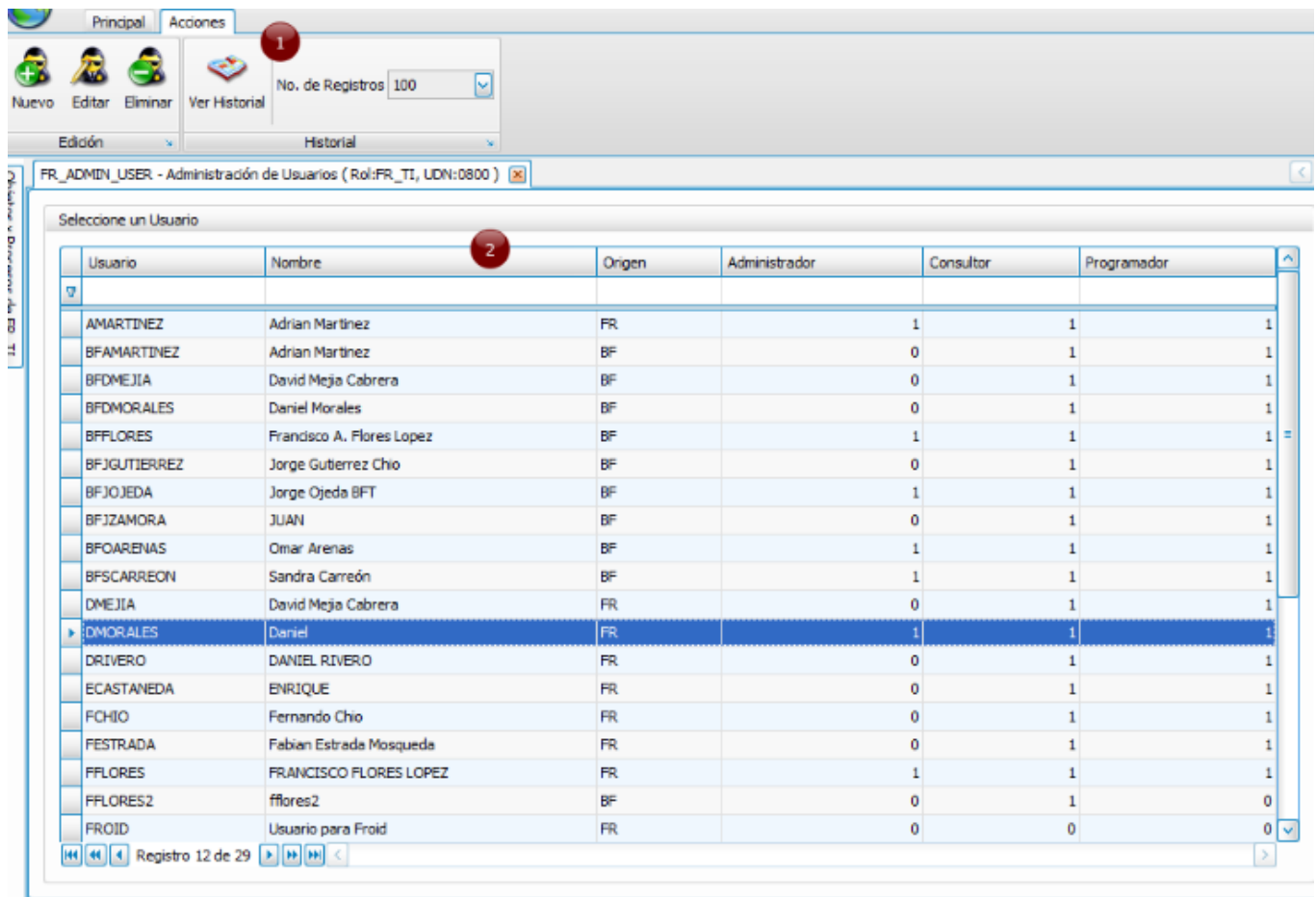


### ❏ Rol

Conjunto de actividades y responsabilidades asignada a un usuario o grupo de usuarios

Un usuario o grupo de usuarios puede desempeñar simultáneamente más de un rol.

## 5.8 Administrar Usuarios



Opera mediante el objeto "Administración de usuarios" (FR\_ADMIN\_USER) que se compone de la siguiente forma:

### 1. Contenedor ribbon o menú principal

Agrupado en 2 secciones:

#### 1. Edición

Acciones de afectación a los usuarios.

##### Nuevo (Section 5.8.1)

##### Editar

Carga la información del usuario que se encuentre seleccionado para que sean modificadas todas sus propiedades referidas en el proceso de **creación de usuario. (Section 5.8.1)**

##### Eliminar

Da de baja el usuario que se encuentra indicado, solicitando su confirmación.

#### 2. Historial

❖ Ver historial



❖ No. de registros

## 2. Grid de consulta y/o búsqueda

Nos permite visualizar todos los usuarios actualmente activos en el sistema con su respectivo origen y nivel de seguridad con que fueron dados de alta.

También nos brinda una herramienta de búsqueda en la lista de todos los usuarios, ya sea que se quiera localizar o filtrar por nombre, origen o nivel de seguridad.

Seleccione un Usuario

Usuario	Nombre	Origen	Administrador	Consultor	Programador
		fr			
AMARTINEZ	Adrian Martinez	FR.	1	1	1
DMEJIA	David Mejia Cabrera	FR.	0	1	1
DMORALES	Daniel	FR.	1	1	1
DRIVERO	DANIEL RIVERO	FR.	0	1	1
ECASTANEDA	ENRIQUE	FR.	1	1	1
FCHIO	Fernando Chio	FR.	0	1	1
FESTRADA	Fabian Estrada Mosqueda	FR.	0	1	1
FFLORES	FRANCISCO FLORES LOPEZ	FR.	1	1	1
FROID	Usuario para Froid	FR.	0	0	0
HMENDOZA	Humberto Mendoza	FR.	0	1	1
JGUTIERREZ	Jorge Gutierrez Chio	FR.	0	1	1
JOJEDA	Jorge Ojeda	FR.	1	1	1
LMULATO	Lorena Pilar Mulato Ramirez	FR.	0	1	1
OARENAS	Carlos Omar Arenas Jimenez	FR.	1	1	1
RCABALLERO	Robert Caballero Temporal	FR.	0	1	1
RICARDO	RICARDO	FR.	1	1	1

Contains([Origen], 'fr')

Editar Filtro

Registro 0 de 16

## 5.8.1 Agregar usuarios

Opción para dar de alta usuarios y está conformada por:

### 1. Contenedor ribbon o menú principal

Compuesto a su vez por 4 botones:



Guardar cambios

Graba las modificaciones y regresa a la pantalla anterior; siempre y cuando se haya generado previamente su contraseña temporal.



Generar password

Permite generar una contraseña temporal al usuario para que ingrese por primera vez y es copiada al portapapeles para que se proporcione al nuevo usuario.

Cuando efectué la autenticación, se solicitará, sea cambiada.



Roles

[Asignación de roles y UDN's al usuario.](#)



Regresar

Descarta los cambios efectuados y regresa a la pantalla anterior.

### 2. Tab de captura de datos

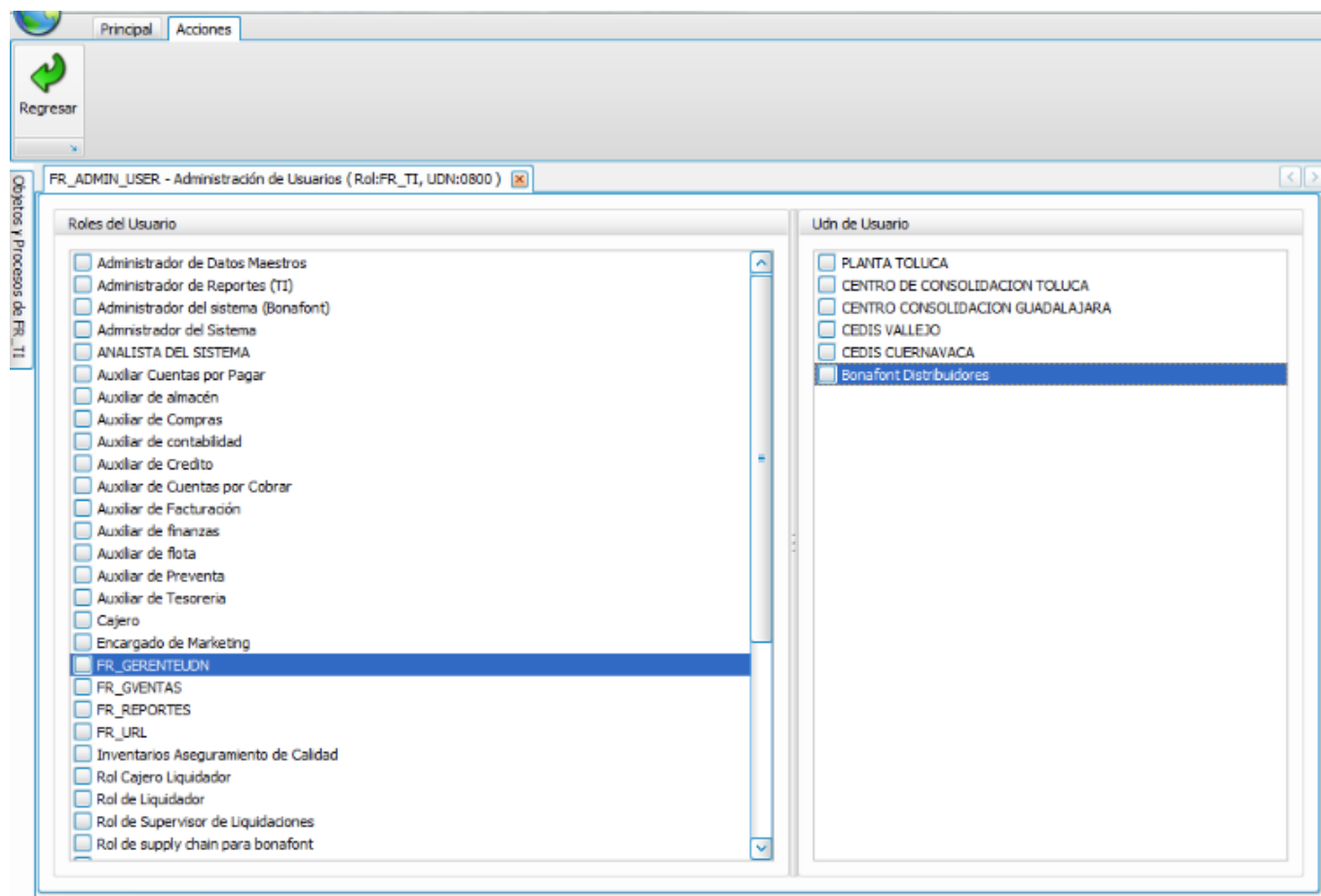
Integrado por 5 pestañas:

❖ **Datos generales (Section 5.8.1.2)**

❖ **Opciones de ingreso (Section 5.8.1.3)**

- ❖ Seguridad (Section 5.8.1.4)
- ❖ Otras opciones (Section 5.8.1.5)
- ❖ Enlaces (Section 5.8.1.6)

### 5.8.1.1 Asignación de roles y UDN's al usuario



En este objeto se configuran los roles a los que pertenecerá y las UDN's a las que podrá tener acceso.

Para ello, se listan todos los roles y UDN's disponibles, basta con seleccionar los que se requiere otorgar o asignar al usuario.

### 5.8.1.2 Datos generales

Datos Generales Opciones de Ingreso Seguridad Otras Opciones Enlaces

Usuario

Nombre

Datos

☐ El usuario solamente podrá ingresar en el equipo registrado

☐ ¿Esta deshabilitado el usuario ?

Datos indispensables para realizar el alta del usuario:

#### **Usuario**

Identificador clave con el que será registrado y autenticado al ingresar al sistema.

#### **Nombre**

Referencia completa del usuario.

#### **Datos**

Información adicional sobre el usuario.

#### **El usuario solamente podrá ingresar en el equipo registrado**

Esta es una medida de seguridad y control que restringe al usuario a que solo tenga acceso al sistema desde un equipo específico.

#### **¿Está deshabilitado el usuario?**

Mediante esta opción se puede suspender la actividad de un usuario y reactivar en cualquier momento según sea requerido.

## 5.8.1.3 Opciones de ingreso

Datos Generales Opciones de Ingreso Seguridad Otras Opciones Enlaces

Objeto de Ingreso <vacio> [confirm] [cancel]

Rol de Ingreso <vacio> [confirm] [cancel]

UDN de Ingreso <vacio> [confirm] [cancel]

Origen JM

Strong Key

Se refiere a la configuración con que el usuario ingresará a Frog aFrame 5.6. Estos parámetros son opcionales, si no son registrados, el sistema le proporciona valores por omisión.

Éstos datos se explican a continuación:

### Objeto de ingreso

Opción muy útil para usuarios que operan con frecuencia un objeto, ya que al ingresar al sistema, el objeto que aquí sea indicado se encontrará abierto.

### Rol de ingreso

En el Capítulo 3 se mencionó que en la **barra de estado (Section 4.2.3)** del escritorio siempre aparece un rol seleccionado por omisión, y es justamente en esta sección en donde se especifica ese rol que se carga al iniciar sesión.

### UDN de ingreso

Establece con que UDN se ingresa al sistema y tal como se indico en el Capítulo 3, en la **barra de estado (Section 4.2.3)** del escritorio, forma parte de los parámetros globales, lo que hace que toda la información que se consulte será filtrada por este dato, que además es cargado luego de ser autenticado en Frog aFrame 5.6

### Origen

Valor únicamente de lectura, no puede ser modificado, automáticamente toma el valor del origen del usuario que lo crea.

### Strong Key

### 5.8.1.4 Seguridad

Datos Generales Opciones de Ingreso **Seguridad** Otras Opciones Enlaces

**Vistas**

- ☐ Permisos para modificar vistas de usuario
- ☐ Permisos para modificar vistas del rol
- ☐ Permisos para modificar vistas de default

**Nivel**

- ☐ Permisos de Administrador
- ☐ Permisos de Consultor
- ☐ Permisos de Programador
- ☐ Permisos de Productivo

Básicamente son permisos que se otorgan al usuario con considerable grado de importancia.

Se encuentran clasificados en 2:

#### 1. Vistas

Permisos que limitan al usuario para poder realizar modificaciones en las vistas de los objetos.

Existen 3 tipos de vistas y es por eso que los permisos se aplican de acuerdo al tipo de ésta como sigue:

- ❖ Permisos para modificar vistas de usuario
- ❖ Permisos para modificar vistas del rol
- ❖ Permisos para modificar vistas de default

#### 2. Nivel

- ❖ Permisos de administrador
- ❖ Permisos de consultor
- ❖ Permisos de programador
- ❖ Permisos de productivo

## 5.8.1.5 Otras opciones

Datos Generales

Opciones de Ingreso

Seguridad

Otras Opciones

Enlaces

Escalamiento

Jefe Inmediato <vacio>

Reemplazo <vacio>

Vacaciones

Inicio <vacio>

Término <vacio>

Datos opcionales que se emplean para notificar al jefe inmediato del usuario sobre el periodo de vacaciones, además de indicarle quién puede cubrir sus actividades durante ese periodo y así tomar todas las medidas preventivas.



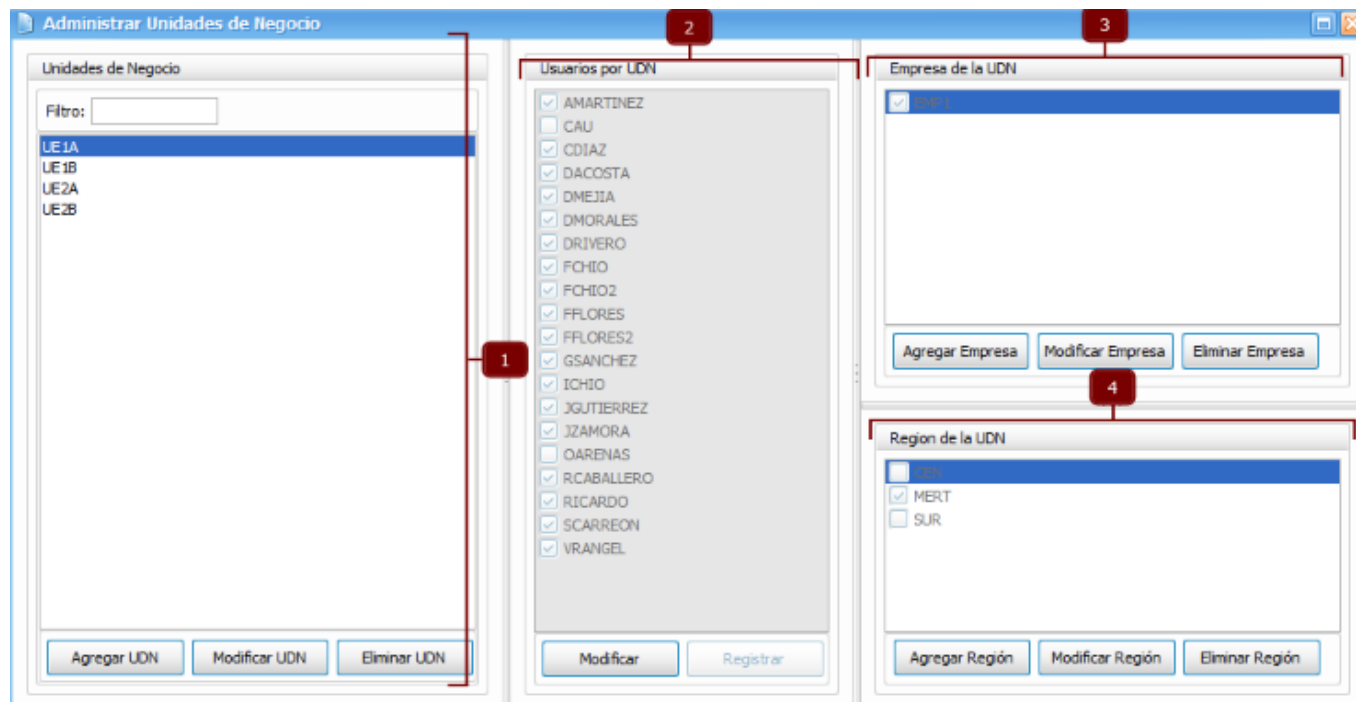
## 5.8.1.6 Enlaces

Datos Generales	Opciones de Ingreso	Seguridad	Otras Opciones	Enlaces
-----------------	---------------------	-----------	----------------	---------

Ruta del Usuario	100	<input type="button" value="v"/>	<input type="button" value="x"/>
Empleado del Usuario	1	<input type="button" value="v"/>	<input type="button" value="x"/>

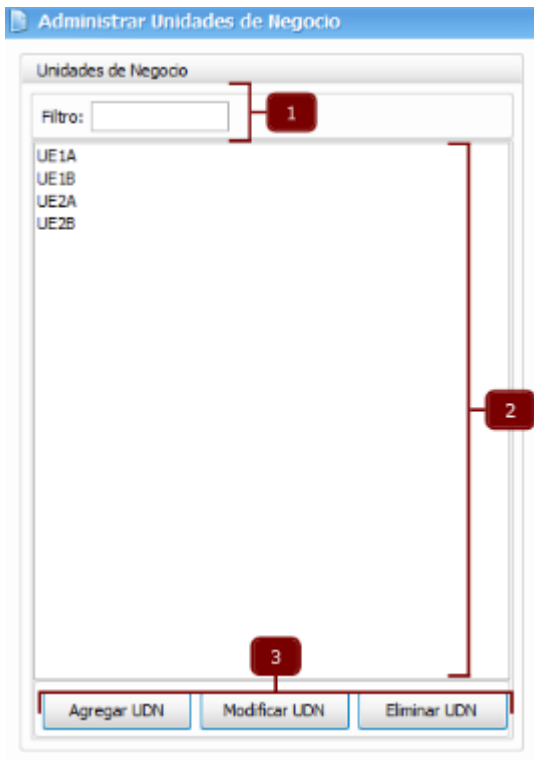
## 5.9 Administrar UDN's



La administración de UDN's se lleva a cabo mediante el "Administrador de UDN's" compuesto de 4 paneles que se detallan a continuación:

- 1 Panel de unidades de negocio (Section 5.9.1)**
- 2 Panel de usuarios por UDN (Section 5.9.4)**
- 3 Panel de empresa de la UDN (Section 5.9.2)**
- 4 Panel de región de la UDN (Section 5.9.3)**

### 5.9.1 Panel de administración de UDN's



Este panel se conforma de:

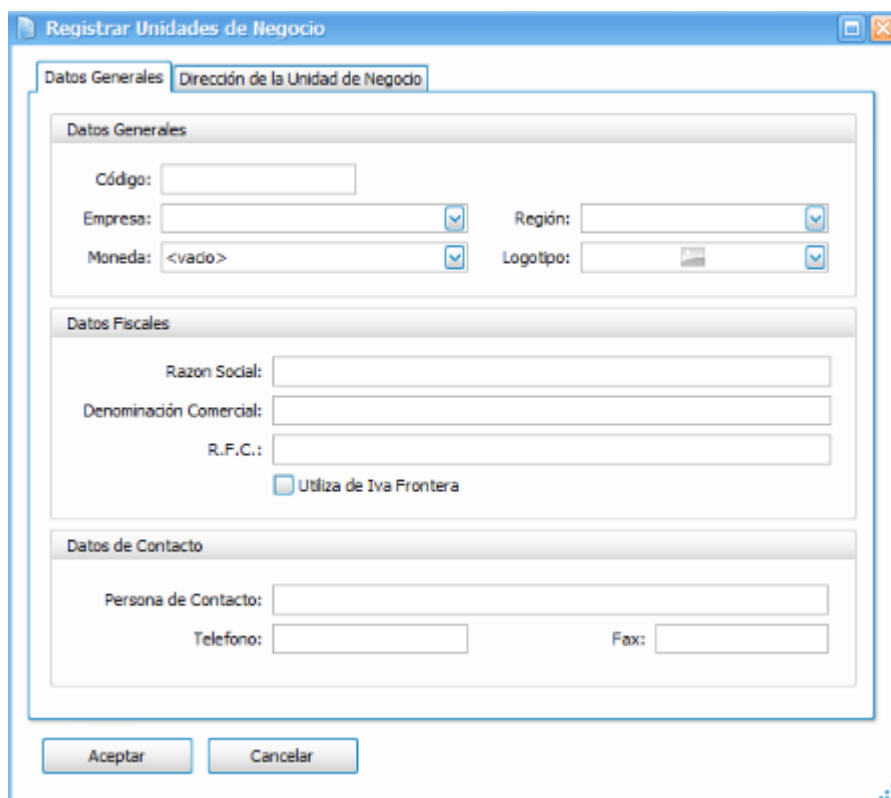
- |   |   |   |
|---|---|---|
| <p><b>1</b></p> <p><b>2</b></p> <p><b>3</b></p> | <p>Filtro de UDN's</p> <p>Lista de UDN's</p> <p>Botones de acciones</p> | <p>Permite localizar unidades de negocio que contengan el texto ingresado en él</p> <p>Muestra las UDN's registradas en el sistema y permite navegar entre ellas, cargando a la vez los datos asociados a cada una de ellas (empresa, región, usuarios).</p> <p>Transacciones que nos permiten <b>crear, modificar y dar de baja una UDN (Section 5.9.1.1)</b>.</p> |
|---|---|---|

## 5.9.1.1 Crear, modificar y dar de baja una UDN

### Agregar UDN

La creación de una UDN se realiza a través del objeto "Registrar Unidades de Negocio". Este objeto se compone de 2 contenedores tabs:

#### Datos generales



The screenshot shows a window titled "Registrar Unidades de Negocio" with two tabs: "Datos Generales" (selected) and "Dirección de la Unidad de Negocio". The "Datos Generales" tab contains three sections:

- Datos Generales:**
  - Código: [Text Field]
  - Empresa: [Dropdown Menu]
  - Moneda: [Dropdown Menu, currently showing "<vacio>"]
  - Región: [Dropdown Menu]
  - Logotipo: [Image Icon]
- Datos Fiscales:**
  - Razon Social: [Text Field]
  - Denominación Comercial: [Text Field]
  - R.F.C.: [Text Field]
  - ☐ Utiliza de Iva Frontera
- Datos de Contacto:**
  - Persona de Contacto: [Text Field]
  - Telefono: [Text Field]
  - Fax: [Text Field]

At the bottom of the window are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".

En esta sección se solicita la captura de:

#### Datos generales

Donde:

El código de UDN solo admite mayúsculas, números y "\_".

La moneda debe ser la misma para todas las UDN's.

#### Datos fiscales

Datos que se utilizan para la emisión de facturas por UDN.

#### Datos de contacto

Son datos de referencia del responsable de la UDN.

#### Dirección de la unidad de negocio

Registrar Unidades de Negocio

Datos Generales Dirección de la Unidad de Negocio

Datos de Dirección

Calle:

Número Exterior:  Número Interior:

Entre Calle 1:

Entre Calle 2:

Código Postal:

Colonia:

País:

Ciudad:

Estado:

Municipio:

Localidad:

Aceptar Cancelar

Captura de datos referenciales de la ubicación de la UDN.

### Modificar UDN

Permite cambiar o consultar los datos que se registraron en cada UDN durante su creación.

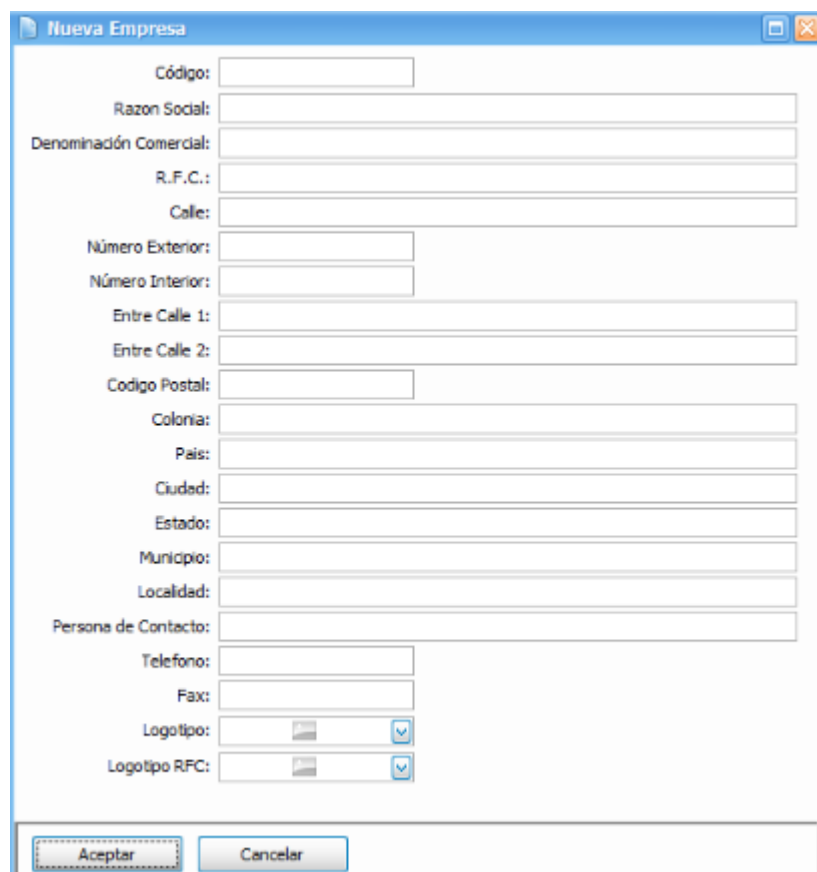
### Eliminar UDN

Antes de realizar la baja de la UDN valida que ningún usuario este asociado, en caso de tener usuarios asignados no se efectúa la baja de la UDN.



## 5.9.2 Panel de empresa de la UDN

Muestra una lista con todas las empresas que hayan sido registradas en Frog aFrame 5.6 y cuenta con 3 acciones:

### Agregar empresa



Formulario "Nueva Empresa" con los siguientes campos:

- Código:
- Razon Social:
- Denominación Comercial:
- R.F.C.:
- Calle:
- Número Exterior:
- Número Interior:
- Entre Calle 1:
- Entre Calle 2:
- Código Postal:
- Colonia:
- País:
- Ciudad:
- Estado:
- Municipio:
- Localidad:
- Persona de Contacto:
- Teléfono:
- Fax:
- Logotipo:  
- Logotipo RFC:  

Botones: Aceptar, Cancelar

Los datos mínimos de captura son:

- ❖ Código de la empresa
- ❖ Razón social
- ❖ Denominación comercial
- ❖ R.F.C.
- ❖ Logotipo



El código de la empresa solo admite mayúsculas, números o "\_".

### Modificar empresa

Carga en pantalla todos los datos que se tienen registrados de la empresa seleccionada para que el usuario los pueda modificar o verificar.

### Eliminar empresa

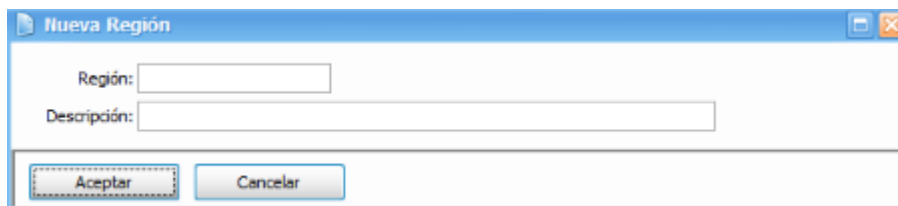
Realiza la baja de la empresa seleccionada siempre y cuando ésta no se encuentre asignada en alguna UDN.



## 5.9.3 Panel de región de la UDN

Lista el catálogo de regiones existentes en Frog aFrame 5.6 y permite realizar las siguientes acciones:

### Agregar región

A screenshot of a Windows-style dialog box titled "Nueva Región". It contains two text input fields: "Región:" and "Descripción:". Below the fields are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar". The "Aceptar" button is highlighted with a dashed border.

Lleva a cabo el alta de una región, la única restricción que tiene es que el código de la región solo admite mayúsculas, números o "\_".

### Modificar región

Muestra los datos de la región que actualmente se encuentre seleccionada.

### Eliminar región

Realiza la baja de la región indicada validando que no este asignada en alguna UDN.



## 5.9.4 Panel de usuarios por UDN

Muestra una lista deshabilitada con todos los usuarios registrados en Frog aFrame 5.6 y de acuerdo a la UDN seleccionada en el **panel de unidades de negocio (Section 5.9.1)**, serán marcados aquellos usuarios que se encuentren asignados a dicha UDN.

Cuenta con 2 acciones:

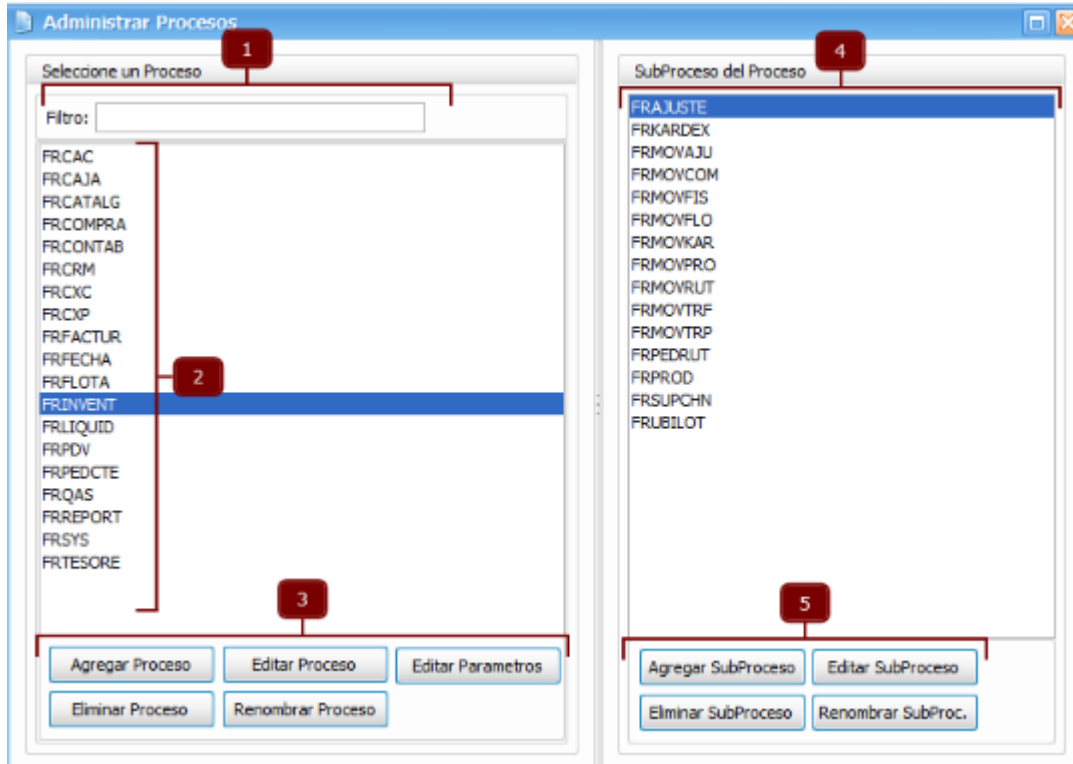
### **Modificar**

Permite asignar o desasignar usuarios a una UDN, al ser invocada esta acción la lista de usuarios se habilita, permitiendo activarlos o desactivarlos.

### **Registrar**

Este botón aparece deshabilitado hasta que se realiza una modificación de usuarios de la UDN y graba los cambios.

## 5.10 Administrar Procesos



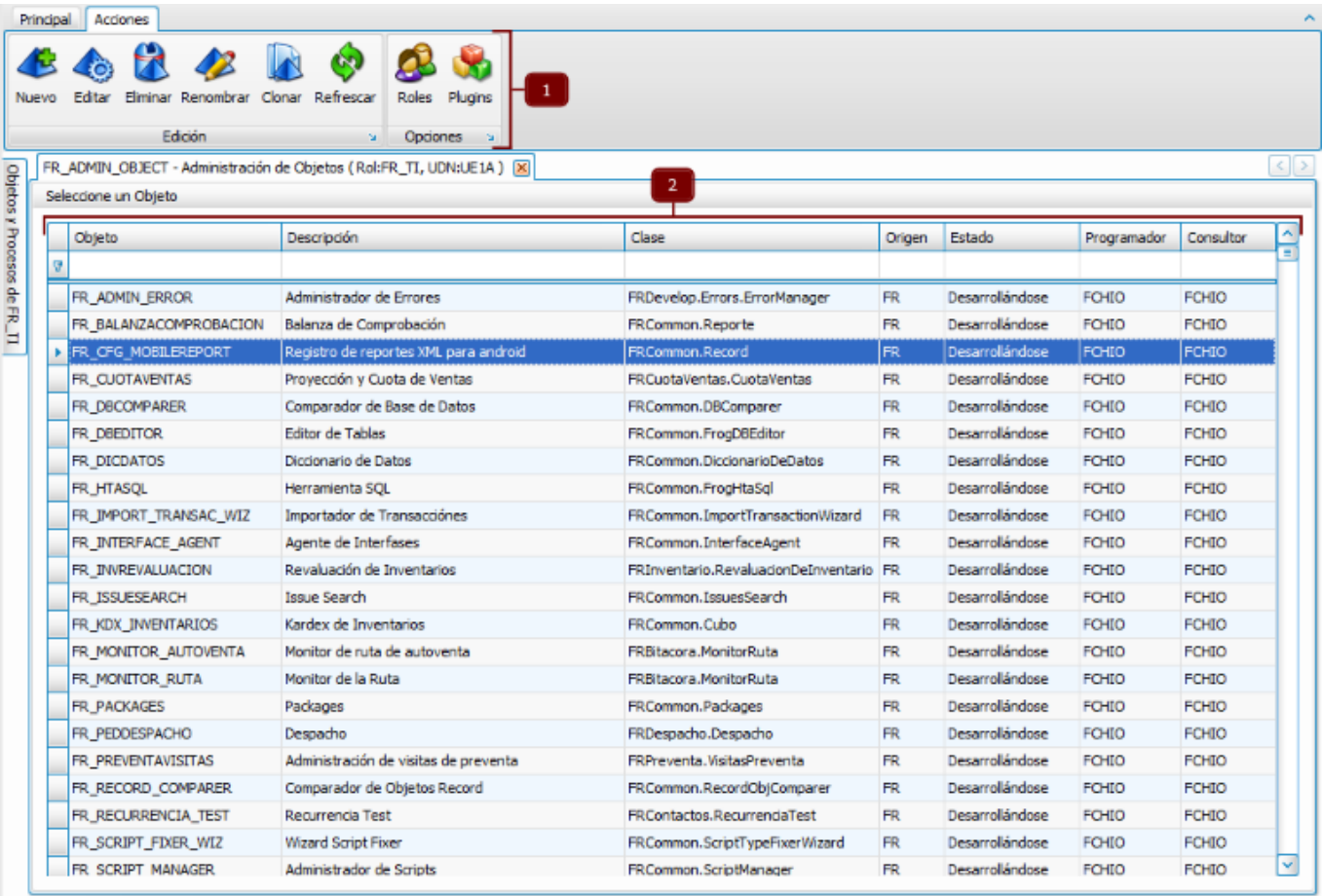
Poderosa herramienta que concentra todas las acciones para operar procesos y subprocesos de los cuales hablaremos más a fondo en el **Capítulo 5 (Section 6)**.

Este administrador de procesos y subprocesos está integrado de los siguientes elementos gráficos:

- |  |  |
|--|--|
| <p><b>1</b> Filtro de búsqueda de procesos</p>     | <p>Localiza un proceso mediante la captura que contenga el texto que se ingrese en él.</p>   |
| <p><b>2</b> Listado de procesos</p>                | <p>Muestra todos los procesos existentes en el sistema y permite navegar entre ellos. Cada proceso que sea seleccionado muestra los subprocesos que tiene asociados.</p>   |
| <p><b>3</b> Botones de acciones de procesos</p>    | <p>Cuando efectué la autenticación, se solicitará, sea cambiada.</p> <p>Operaciones que se pueden efectuar con los procesos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Agregar proceso (Section 6.6)</b></li> <li>❖ <b>Editar proceso (Section 6.7)</b></li> <li>❖ <b>Editar parámetros (Section 6.8)</b></li> <li>❖ <b>Eliminar proceso (Section 6.9)</b></li> <li>❖ <b>Renombrar proceso (Section 6.10)</b></li> </ul> |
| <p><b>4</b> Lista de subprocesos</p>               | <p>Despliega los subprocesos asignados al procesos que se encuentre seleccionado en la lista de procesos.</p>  |
| <p><b>5</b> Botones de acciones de subprocesos</p> | <p>Acciones disponibles para los subprocesos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Agregar subproceso (Section 6.6)</b></li> </ul>  |

- ❖ **Editar subproceso (Section 6.7)**
- ❖ **Eliminar subproceso (Section 6.9)**
- ❖ **Renombrar subproceso (Section 6.10)**

5.11 Administrar objetos



El administrador de objetos es una herramienta que conjunta todas las operaciones que se pueden transaccionar con los objetos, sobre este tema se explicará a detalle en el **Capítulo 7 (Section 8)**.

Básicamente se integra de:

- 1

**Contenedor ribbon o menú principal** (Section 5.11.1)

Acciones y atributos de los objetos.
- 2

**Grid**

Despliega todos los objetos existentes.  
Cuenta con un filtro para localizar objetos por el nombre, descripción, clase, origen, estado, programador y consultor, según la coincidencia con la captura que se realice.

## 5.11.1 Menú principal de objetos

Se divide en 2 secciones, una de acciones y otra de propiedades de los objetos.

### Sección de edición



#### Nuevo (Section 8.28)

Genera un nuevo elemento dentro del aFrame 5.6



#### Editar (Section 8.28)

Permite modificar las propiedades, roles, plugins con que fueron creados los objetos



#### Eliminar

Realiza la baja de un objeto en particular



#### Renombrar

Modifica el nombre de un objeto específico



#### Clonar

Duplica el objeto seleccionado en el grid solicitando se asigne un nombre



#### Refrescar

Actualiza los cambios realizados

### Sección de opciones



#### Roles (Section 8.28.3)

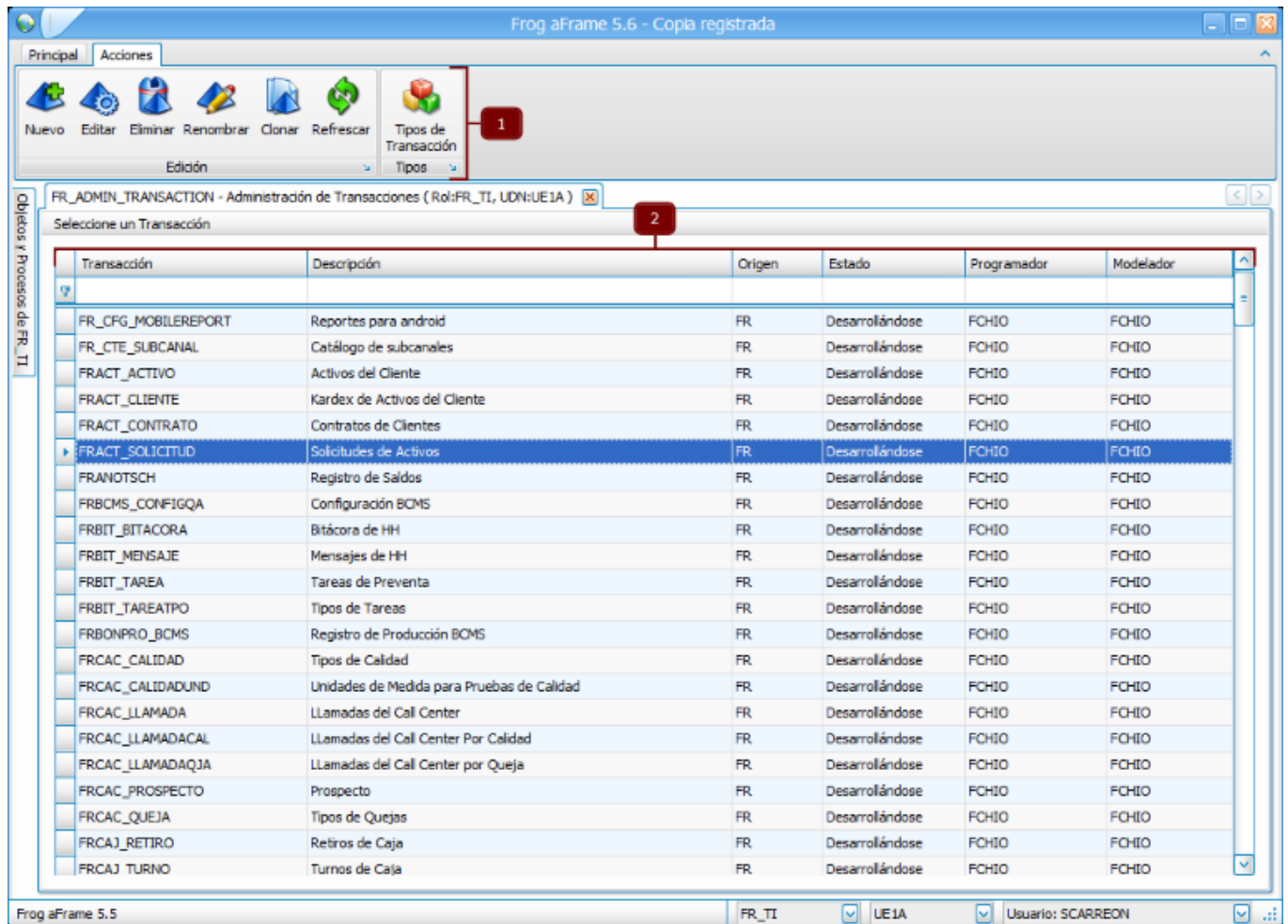
Opción que permite consultar, agregar, eliminar roles a un objeto en particular.



#### Plugins (Section 8.28.4)

Administrador de plugins del objeto

## 5.12 Administrar transacciones



Objeto de administración de transacciones (FR\_ADMIN\_TRANSACTION) conformado de:

- 1 Contenedor ribbon o menú principal** Acciones y atributos de las transacciones.  
**(Section 5.12.1)**
- 2 Grid** Despliega todos las transacciones existentes.  
 Cuenta con un filtro para localizar transacciones por nombre, descripción, clase, origen, estado, programador y modelador, según la coincidencia con la captura que se realice.

## 5.12.1 Menú principal de transacciones

Se conforma de 2 secciones:

### Edición



Nuevo

Genera una nueva transacción



Editar

Permite modificar el diagrama, las acciones, permisos, estados, scripts y parámetros de las transacciones



Eliminar

Realiza la baja de una transacción en particular



Renombrar

Modifica el nombre de una transacción en específico



Clonar

Duplica la transacción seleccionada en el grid solicitando se asigne un nombre



Refrescar

Actualiza los cambios realizados en cualquiera de las transacciones

### Tipos



**Tipos de transacción (Section 7.7)**

Administrador de tipos de transacción

## 5.13 Mostrar objetos internos

Es probable que no todos los elementos del árbol de objetos y procesos se deban mostrar al usuario final. Para ello, se puede limitar la visibilidad de los objetos y que sólo como resultado de un proceso sean accesados.

La manera de configurar la visibilidad de los objetos es mediante la activación de esta propiedad en el **editor de objetos** (Section 8.28).

Editor de Objetos

Acciones

Guardar Propiedades Roles Plugins Volver

Objeto Opciones

Datos Generales

Objeto

Descripción

Etiqueta

Clase

Origen FR Clonado de

Opciones del Arbol

Orden

Icono

☐ Es un objeto interno

Observaciones

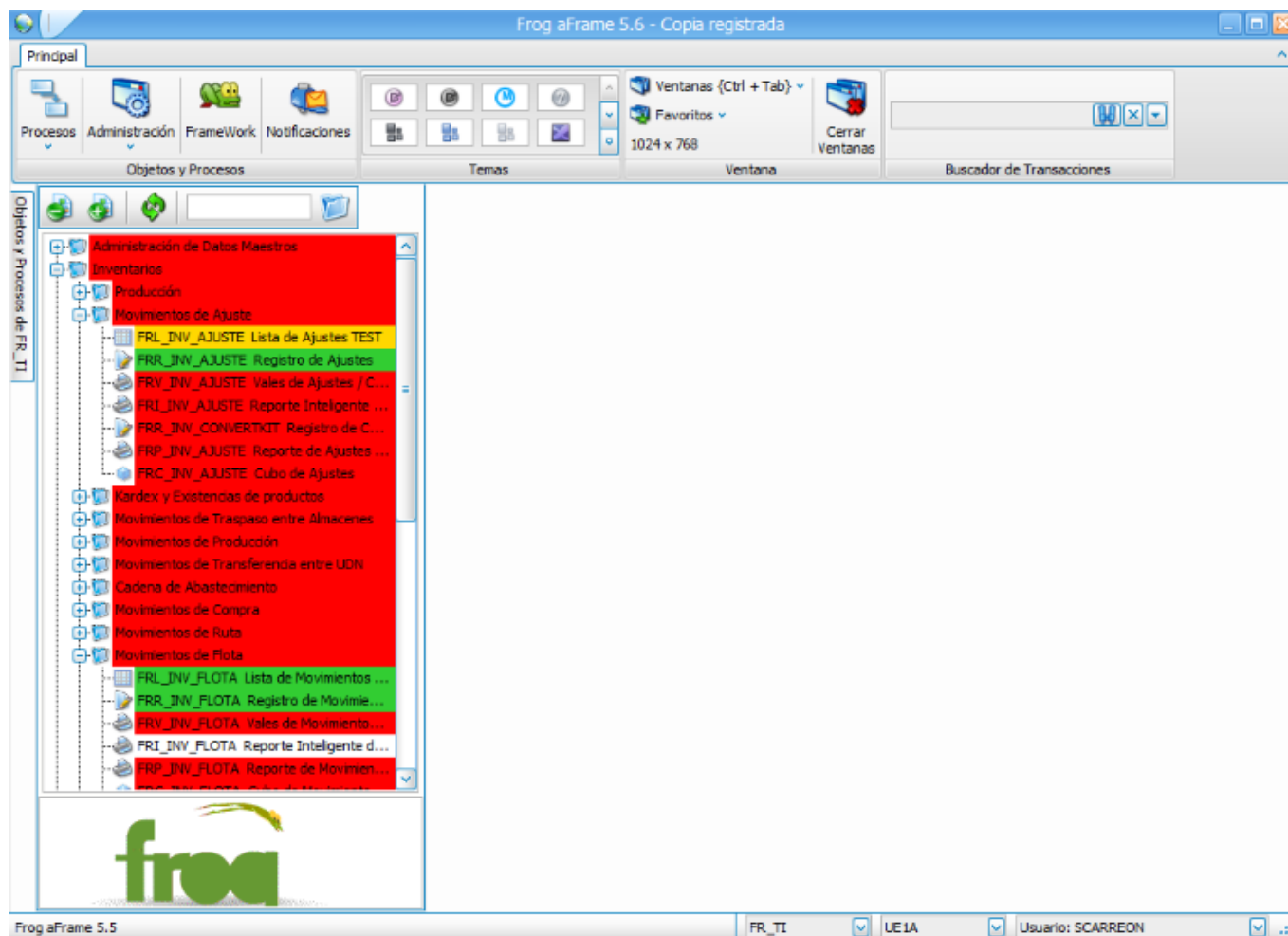
Control de Cambios

Versión FR.FRCATALG.5.5.1 Estado <vado>

Programador  Consultor



## 5.14 Mostrar estado de los objetos



Esta opción permite identificar de manera gráfica el estado de los elementos que se muestran en el árbol de objetos y procesos de acuerdo a la siguiente tabla de equivalencias:

CÓDIGO	ESTADO	COLOR
0	Desarrollándose	Red
1	Por pase a QA	Yellow
2	Por pase a productivo	Green
3	En productivo	White
99	Deshabilitado	No aparece

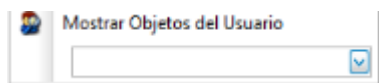
El estado de los objetos es una propiedad que se configura en el **editor de objetos (Section 8.28)** cuando se registran.

## 5.15 Mostrar mis objetos

Cuando se crea un nuevo objeto, se registra el desarrollador y el modelador que lo está dando de alta a los cuales se les otorga la autoría del objeto en cuestión.

De tal modo que mediante este filtro serán visibles únicamente aquellos objetos de los cuales es autor el usuario que está logeado a la sesión.

## 5.16 Mostrar objetos de los usuarios



De la misma manera que se filtran los objetos del usuario activo en la sesión, también se pueden filtrar los objetos de algún usuario del sistema.

Para ello, cuenta con una lista desplegable que muestra todos los usuarios registrados y de ahí elegir el usuario con el que se desea ejecutar el filtro.

## 6 Capítulo 5. Procesos y Subprocesos

Frog aFrame 5.6 basa su arquitectura lógica en la tecnología **4EasySteps**, tal y como se mencionó en el capítulo I en la fase Define, el modelamiento del proceso es uno de los primeros pasos en la implementación de Frog aFrame 5.6.

Esta es una etapa vital porque la aplicación se basa en el flujo del proceso que se diagrama.

Para modelar el proceso Frog aFrame 5.6 dispone de las siguientes herramientas:

- ❖ **Editor de procesos (Section 6.2)**
- ❖ **Documentador de procesos (Section 6.3)**
- ❖ **Diagramador de procesos (Section 6.4)**
- ❖ **Parametrización de procesos (Section 6.5)**

Organizar la estructura de sus procesos le será de mucha ayuda, ya que usted podrá identificar, administrar y controlar los procesos de una manera fácil y eficiente.

Con Frog aFrame 5.6 puede organizar sus procesos mediante subprocesos y objetos, los cuales muestran los procesos jerárquicamente dentro de una estructura.

## 6.1 ¿Qué es un proceso?

Para Frog aFrame 5.6 un **proceso de negocio** es un conjunto de tareas relacionadas lógicamente llevadas a cabo para lograr un resultado de negocio definido. Cada proceso de negocio tiene sus entradas, funciones y salidas.

Las entradas son requisitos que deben tenerse antes de que una función pueda ser aplicada. Cuando una función es aplicada a las entradas de un método, tendremos ciertas salidas resultantes.

Un analista de negocios en Frog aFrame 5.6 podrá diagramar procesos, diagramar flujos o procedimientos.

Generalmente los procesos se acompañan de textos que describen procedimientos, políticas, prácticas, recetas, recomendaciones etc.

Un proceso puede tener 2 niveles, comúnmente llamados procesos y subprocesos, los procesos pueden contener subprocesos.

Los elementos gráficos de un proceso pueden ser ligados a un objeto (por ejemplo: un formulario, una lista, un reporte, etc.), o pueden ser ligados a otros procesos, esto permite al usuario abrir directamente en el proceso su pantalla de captura o su reportes con solo dar un click sobre el objeto.

## 6.2 Editor de procesos

**Editor de Procesos**

**Datos Generales**

Proceso: FR

Descripción:

Etiqueta:

Orden: 0

Origen: FR

Estado: Desarrollándose

Programador: <vacio>

Consultor: <vacio>

**Propiedades**

Varios	
Documentación del Proceso	(Definición)
Proceso	(Definición)
Parametros de Proceso	(Definición)

Aceptar Cancelar

Herramienta que permite crear o modificar un proceso, integrado de:

- 1 Datos generales (Section 6.2.1)** Datos de captura obligatorios para registrar el proceso.
- 2 Propiedades** Permite asociar al proceso con su **documentación (Section 6.3)**, **diagrama (Section 6.4)** y **parámetros (Section 6.5)**.
- 3 Botones** Aceptar: Graba los cambios registrados al proceso en cuestion  
Cancelar: Deshace cualquier modificación efectuada

## 6.2.1 Datos generales

### Proceso

Indicar el nombre del proceso iniciando con 2 letras del origen del distribuidor, cliente o Frog, a continuación se coloca el nombre del proceso sin exceder la longitud de 8 caracteres.

### Descripción

Se registra un breve detalle del proceso.

### Etiqueta

Nombre con que identificará el proceso en el árbol de objetos y procesos.

### Orden

Determina la secuencia en que los procesos serán mostrados en el árbol de objetos y procesos.

### Origen

Consta de 2 letras que identifican si el proceso es creado por Frog, el distribuidor o el cliente y solo es de lectura.

### Estado

Indica la etapa en que se encuentra el proceso:

- 0.- Desarrollándose.
- 1.- Por pase a QA.
- 2.- Por pase a Productivo.
- 3.- En productivo.
- 99.- Deshabilitado.

### Programador

Todo proceso se debe asociar a un programador que desarrolla el proceso.

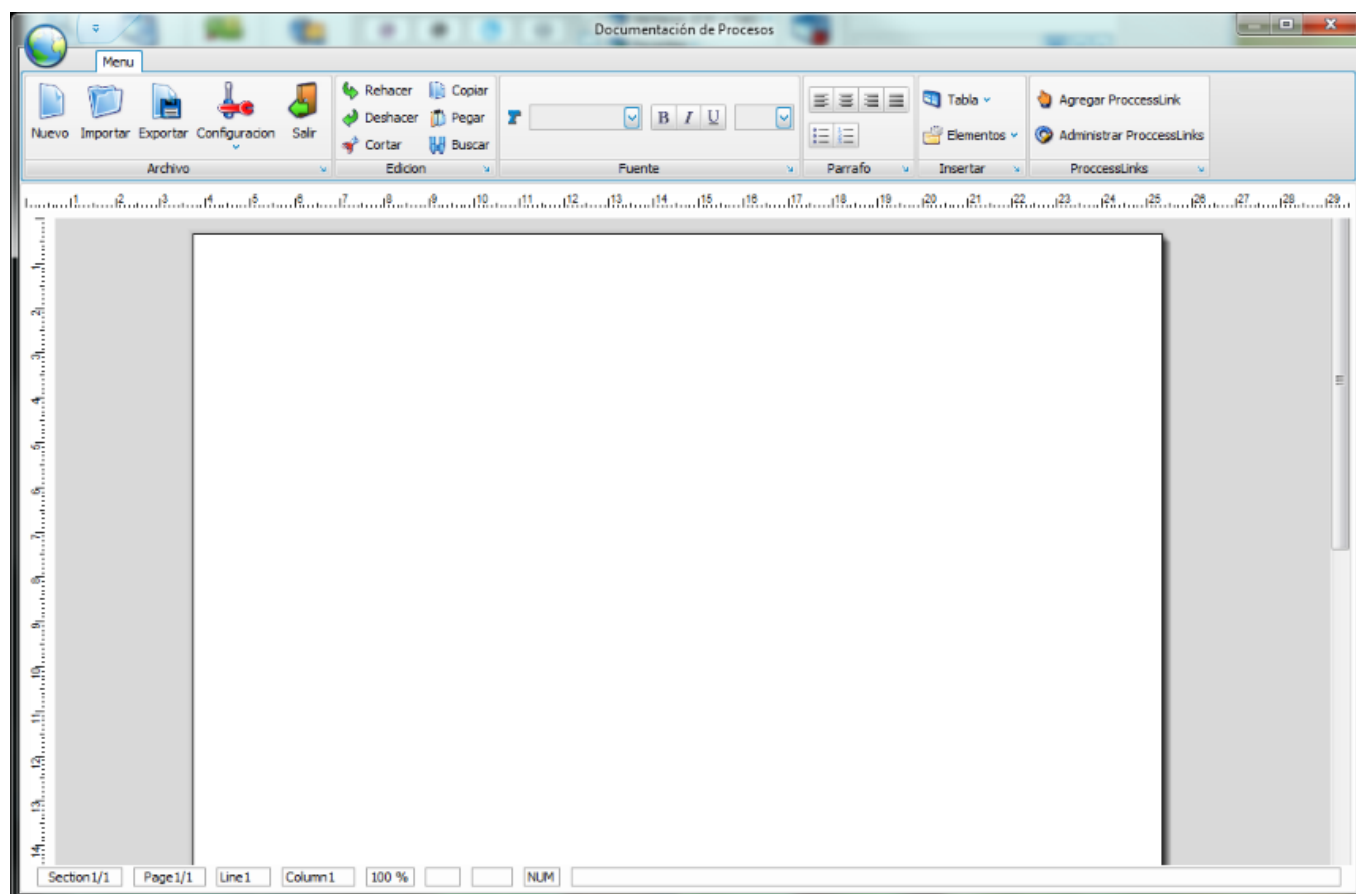
### Consultor

Nombre del consultor que diseña y valida el funcionamiento del proceso.

## 6.3 Documentación de procesos

La gestión documental se ha convertido en una necesidad para las organizaciones donde se genere gran cantidad de información e implica el uso de diversas herramientas o métodos de proceder que permiten un mejor funcionamiento de la organización.

Por tal motivo Frog S.A. de C.V. ha integrado una herramienta para registrar la documentación de los procesos incluyendo políticas, procedimientos, reglas, normas, fórmulas, prácticas, etc.



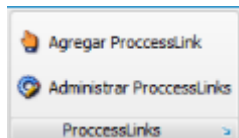
Este documentador tiene la funcionalidad y comportamiento de un procesador de texto, permitiéndonos editar textos, modificar tipografía, ajustar párrafos, insertar tablas o elementos, importar o exportar documentos, configurar la página e impresión, tal y como se efectúa en un procesador de texto.

Adicionalmente incluye un recurso de enlaces entre el documento y el proceso.



### 6.3.1 Process Link

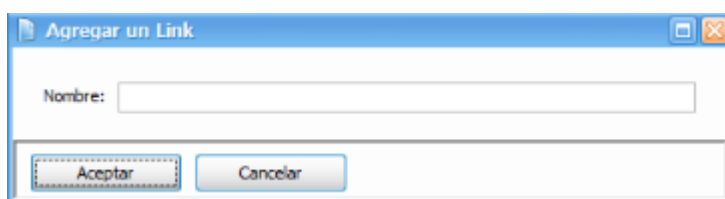
Recurso que vincula una marca colocada en el texto con el diagrama de procesos, así, cuando el usuario seleccione la opción documentación desde el diagrama, el documento se situará en el lugar de la marca.



Este menú se conforma de las opciones:

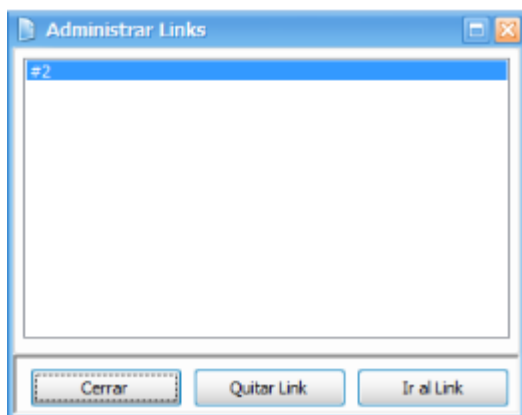
#### **Agregar process link**

Únicamente se ingresa el nombre de la marca.

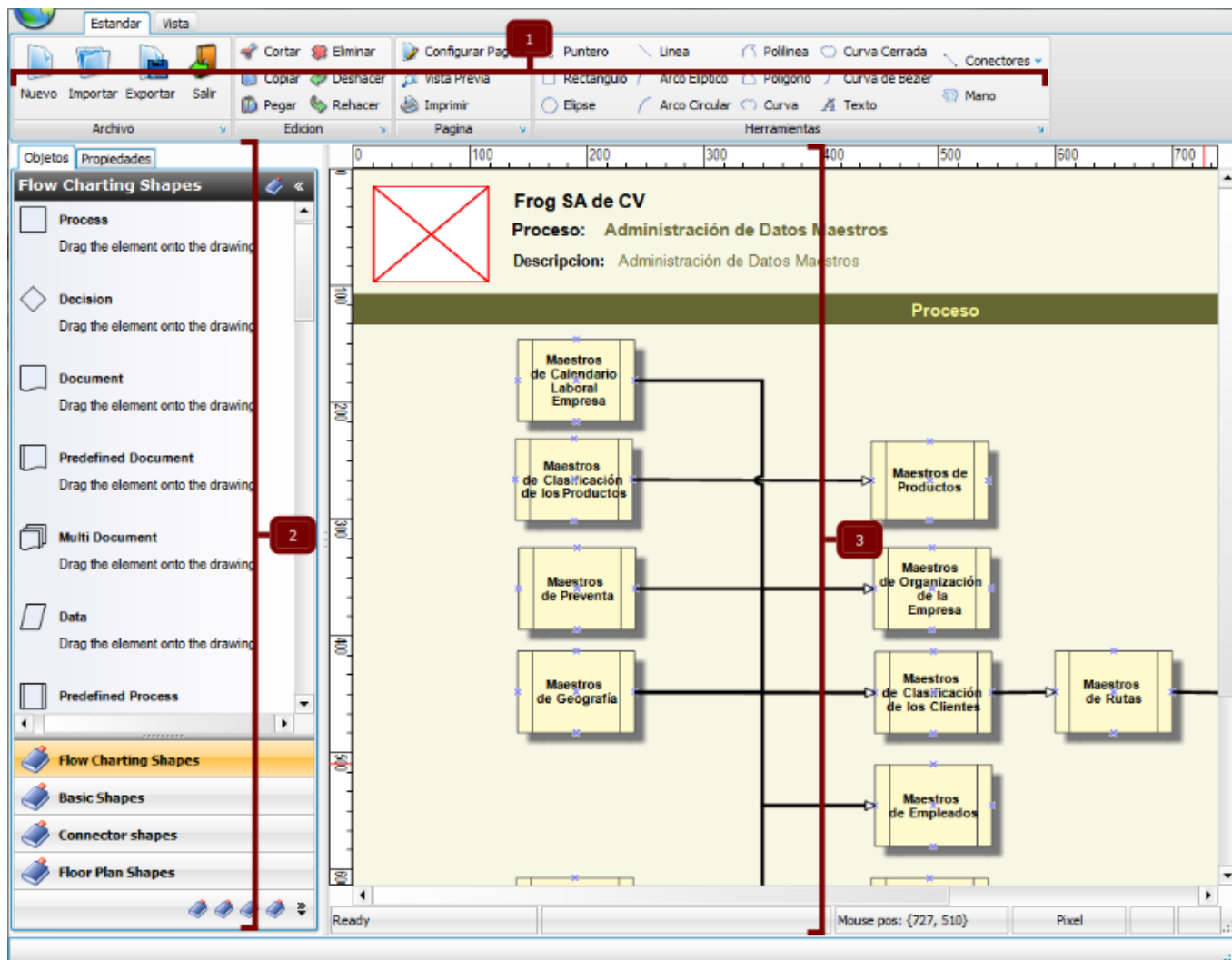


#### **Administrar process link**

Muestra los enlaces que tiene el documento permitiendo acceder a ellos o eliminarlos.



## 6.4 Diagramador de procesos



A través de esta herramienta podemos establecer el diagrama de un proceso de acuerdo a la operación del negocio. Para detallar su funcionamiento explicaremos las partes que lo integran como sigue:

- 1 **Contenedor ribbon o menú principal**  
(Section 6.4.1)
- 2 **Panel de formas y propiedades**  
(Section 6.4.2)
- 3 **Diseñador del documento**

## 6.4.1 Menú del diagramador de procesos

Este menú se conforma de 2 pestañas con diferentes elementos para operar el documento de nuestro proceso, dichos elementos se agrupan en las secciones:

### Archivo

Opciones que permiten grabar una plantilla o respaldar su proceso en el disco duro.

Sección	Elemento	Descripción
Archivo	Nuevo	Crea un nuevo documento.
Archivo	Importar	Permite importar un diagrama plantilla.
Archivo	Exportar	Graba el diagrama actual para su importación o bien para base de una plantilla.
Archivo	Salir	Sale del diagramador de procesos, regresando al editor de procesos.

### Edición

Sección	Elemento	Descripción
Edición	Cortar	Corta un elemento seleccionado en el diseñador.
Edición	Copiar	Copia el elemento seleccionado.
Edición	Pegar	Pega un elemento almacenado.
Edición	Eliminar	Elimina un elemento seleccionado.
Edición	Deshacer	Omite el último cambio.
Edición	Rehacer	Regresa un cambio eliminado.

### Página

Sección	Elemento	Descripción
Página	Configurar página	Permite ajustar las propiedades de la página del documento (tamaño, orientación, márgenes).
Página	Vista previa	Muestra el documento tal y como será presentado al usuario final.
Página	Imprimir	Efectúa la impresión del documento.

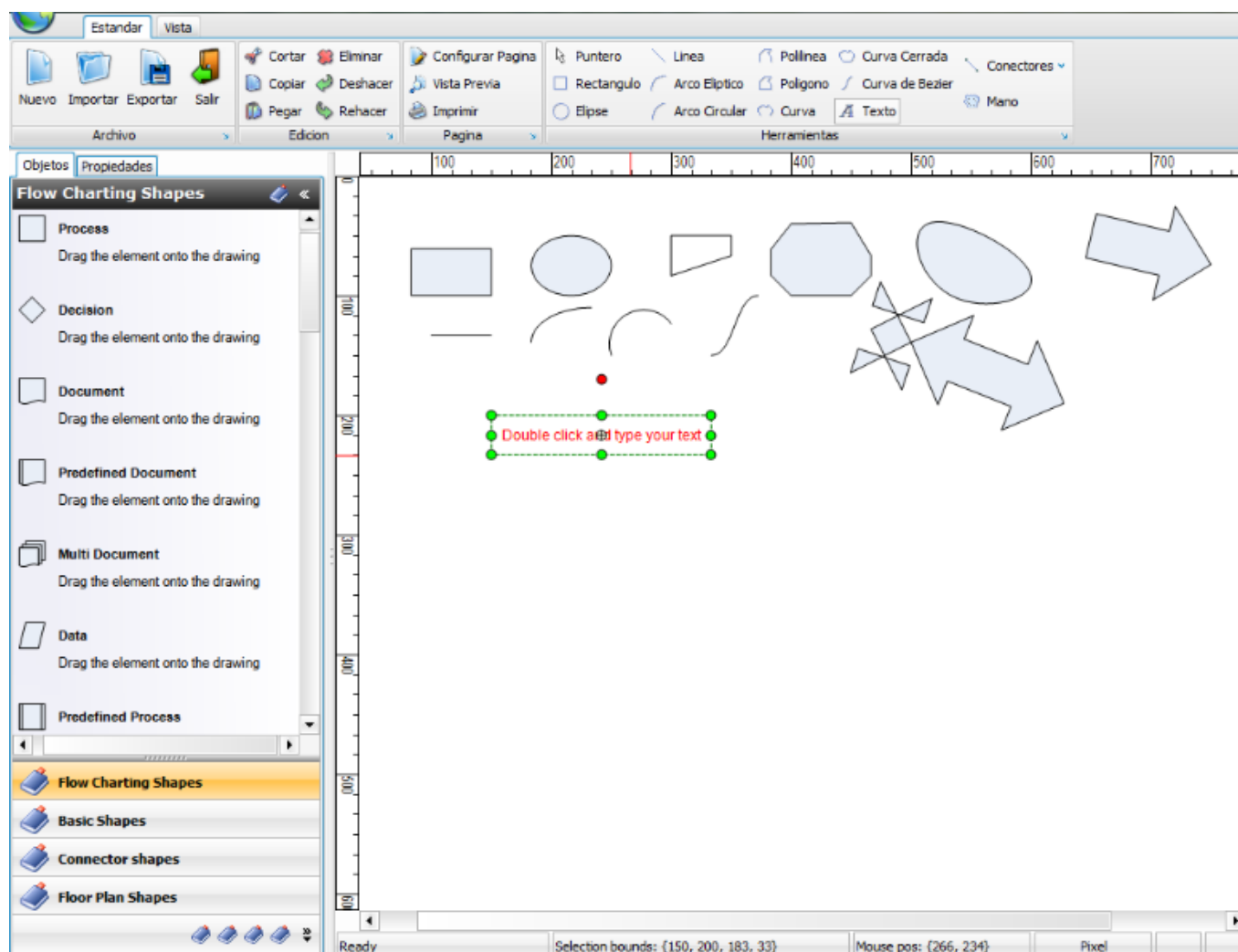
### Herramientas

Formas de dibujo para diseñar elementos que bien se pueden emplear los objetos prediseñados del **panel de formas**

(Section 6.4.2).

Sección	Elemento	Descripción
Herramientas	Puntero	Muestra el puntero luego de haber empleado alguna otra herramienta.
Herramientas	Rectángulo	Traza una forma rectangular sobre el diseñador.
Herramientas	Elipse	Dibuja una elipse en el diseñador.
Herramientas	Línea	Traza una línea sobre el diseñador.
Herramientas	Arco elíptico	Dibuja una forma en arco elíptico.
Herramientas	Arco circular	Dibuja una forma en arco circular.
Herramientas	Polilínea	Permite dibujar una forma a base de múltiples líneas hasta presionar un click derecho sobre el diseñador.
Herramientas	Polígono	Dibuja un polígono, indicando los vértices con un click izquierdo y soltando con un click derecho.
Herramientas	Curva	Traza una curva a base de tantos puntos como se establezca.
Herramientas	Curva cerrada	Dibuja una curva cerrada.
Herramientas	Curva de Bezier	Traza una curva en S.
Herramientas	Texto	Permite colocar una etiqueta.
Herramientas	Conectores	Lista desplegable con diferentes estilos de conectores.
Herramientas	Mano	Muestra un puntero que permite mover el documento.

Para agregar una forma desde este menú, simplemente seleccione alguna de las opciones; en seguida el cursor cambiará indicando la forma elegida. Después, punteando el lugar en que se desea agregar la forma y sin soltar el cursor, arrástrelo hasta obtener la forma deseada.



## Formato

Sección	Elemento	Descripción
Formato	Negrita	Aplica formato de negrita al texto seleccionado.
Formato	Cursiva	Aplica formato de cursiva al texto indicado.
Formato	Subrayado	Subraya el texto seleccionado.
Formato	Alineación izquierda	Alinea el texto a la izquierda.
Formato	Alineación centrada	Centra el texto.
Formato	Alineación derecha	Alinea el texto a la derecha.
Formato	Alinear hacia arriba	Alinea el texto en la parte superior del elemento en donde se encuentra colocado.
Formato	Alinear en medio	Alinea el texto de manera que este centrado entre la parte superior e inferior del elemento en el que se encuentra.
Formato	Alinear hacia abajo	Alinea el texto en la parte inferior del elemento en

		que se encuentra.
Formato	Color de relleno	Establece un color de fondo del elemento seleccionado.
Formato	Estilo del borde	Configura el tipo de borde del elemento que se requiera.
Formato	Estilo de sombra	Configura un tipo de sombra para el elemento indicado.
Formato	Estilo de fuente	Establece las propiedades de la letra (nombre, tamaño, color, etc).
Formato	Estilo de inicio de flecha	Establece una forma para marcar el inicio de una flecha.
Formato	Estilo de fin de flecha	Establece una forma para marcar el final de una flecha.
Formato	Tipo de cursor	Permite elegir un tipo de cursor visible al pasar el mouse sobre el documento.
Formato	Estilo de puente	Indica una forma para el puente.

**Ver**

Sección	Elemento	Descripción
Ver	Grid	Visualiza un grid en el diseñador para la distribución de sus elementos.
Ver	Reglas	Visualiza reglas para respetar los márgenes en la distribución de los elementos.
Ver	Líneas guía	Muestra líneas de guía para el diseñador.
Ver	Puertos	Muestra los puntos de conexión entre elementos.
Ver	Puntas de flecha	Marca flechas en los conectores.
Ver	Sombras	Aplica formato de sombra sobre los elementos.
Ver	Barra de estado	Permite visualizar una barra de estado en el diseñador.
Ver	Estilo de grid	Lista desplegable con los tipos de grid cuando se ha habilitado.
Ver	Vista layout	Lista desplegable con los diferentes formatos de vista para el documento.

**Zoom**

Sección	Elemento	Descripción

Zoom	Zoom in	Acerca el documento.
Zoom	Zoom out	Aleja el documento.

### Alinear

Sección	Elemento	Descripción
Alinear	Alinear al grid	Alinea los elementos con respecto al grid.
Alinear	Alinear a reglas	Alinea los elementos con respecto a las reglas.
Alinear	Alinear a líneas guía	Alinea los elementos con respecto a las líneas guía.
Alinear	Alinear a rotación	Alinea los elementos con respecto a la rotación del documento.

## 6.4.2 Panel de formas y propiedades del diagramador de procesos

Este panel contiene dos pestañas:

### Objetos

Elementos gráficos prediseñados y agrupados en catálogos.

Para agregar un objeto, basta con seleccionarlo y arrastrarlo al área de trabajo o diseñador, se pueden agregar varios elementos al mismo tiempo. Una vez que se colocaron en el diseñador, se pueden editar a través de la pestaña de propiedades de este mismo panel.

### Propiedades

Permite modificar el formato de los objetos o formas agregadas desde el menú o las formas prediseñadas del panel de objetos.

Para editar el formato de un objeto, se puede realizar con un click derecho sobre la forma y luego se elige del menú desplegable la opción de propiedades.

Otra forma de editar un objeto, es seleccionándolo para que sus propiedades se visualicen en el panel de propiedades.

Dentro de las propiedades, se encuentra una opción que permite bloquear la edición de los elementos del documento. Presenta 4 niveles de protección:

1. Cambiar estilo
2. Reordenar elementos
3. Imprimir
4. Exportar



Si alguno de los elementos del documento se encuentra protegido y se requiere modificar, realice lo siguiente:

Con un click derecho sobre el documento aparecerá un menú desplegable del cual se elige la opción de propiedades.

En seguida se despliega una ventana, ahí expandimos el árbol del documento y seleccionamos "Layer".

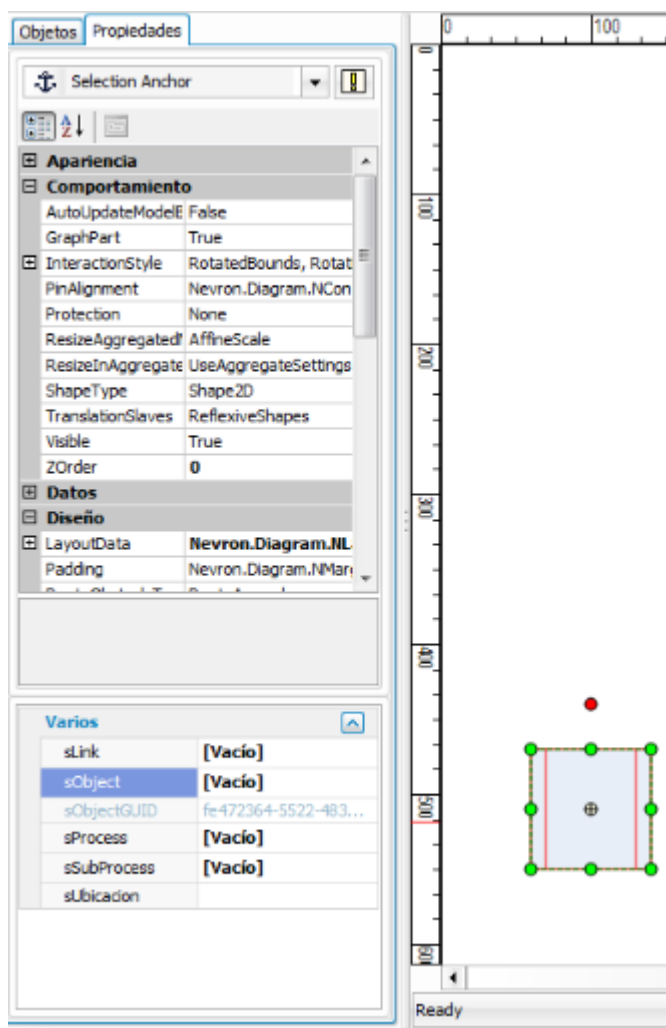
Luego se localiza el objeto que se requiere modificar, en sus propiedades editamos la opción de "Protection" y la cambiamos.

Además de las propiedades de las formas, se puede asociar objetos, subprocesos, procesos, documentos generados en Frog aFrame 5.6 de la manera siguiente:

Seleccione una forma agregada al documento.

En el panel de propiedades, en la sección inferior, se visualiza una agrupación "Varios".





sLink

Lista desplegable que asocia a la forma seleccionada con la **documentación (Section 6.3)**, mediante los **process links (Section 6.3.1)**.

Al hacer click sobre el objeto se abrirá la documentación asociada.

sObject

Lista desplegable que asocia a la forma con un objeto creado en Frog aFrame 5.6, que se abre cuando se efectúa un click sobre la forma.

sObjectID

Dato solo de lectura que muestra un valor único de identificación de la forma.

sProcess

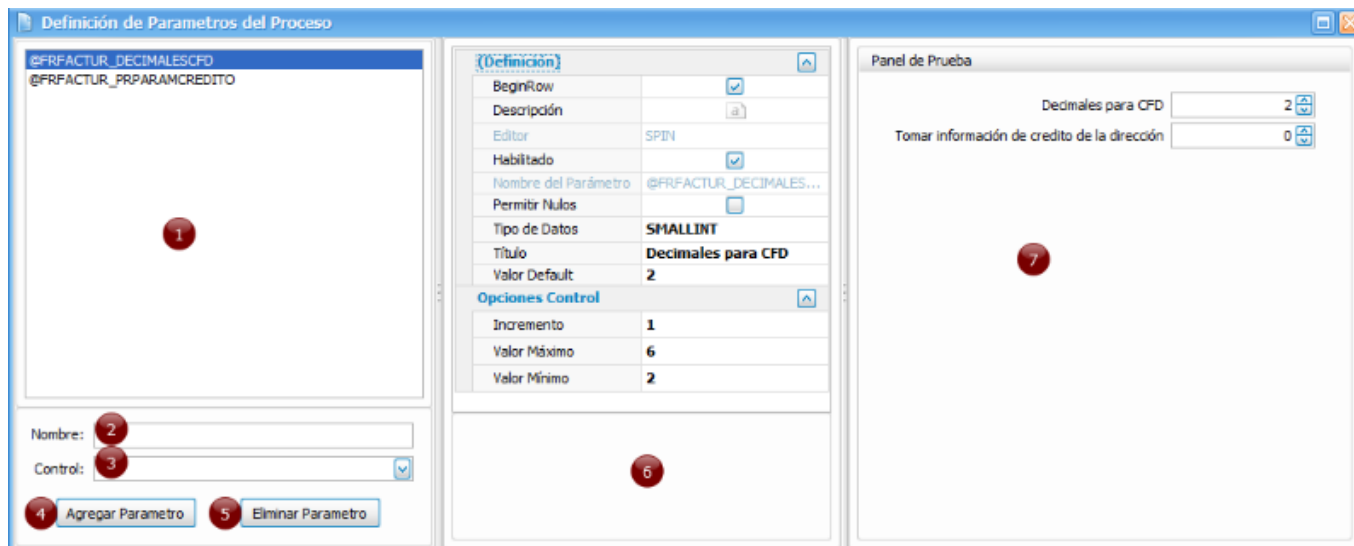
Lista desplegable que liga un proceso de Frog aFrame 5.6 con el objeto, y se visualizará cuando el usuario de un click sobre dicho objeto.

sSubProcess

Lista desplegable de subprocesos de Frog aFrame 5.6 que se ligan con el objeto para ser visualizados en el momento que se da un click sobre él.

## 6.5 Parámetros del proceso

Asignación de variables del proceso que se pueden visualizar en cualquier lugar del sistema en donde se implemente el proceso.



Se encuentra conformado de:

- |  |   |
|--|---|
| <p><b>1</b> Lista de parámetros</p> <p><b>2</b> Nombre</p> <p><b>3</b> Control</p> <p><b>4</b> Agregar parámetro</p> <p><b>5</b> Eliminar parámetro</p> <p><b>6</b> Panel de configuración de parámetros</p> <p><b>7</b> Panel de prueba</p> | <p>Muestra los parámetros creados para el proceso en edición y permite seleccionarlos para su modificación.</p> <p>Dato de captura para asignarle un nombre al parámetro a crear.</p> <p>Lista desplegable de tipos de dato de Frog aFrame 5.6 que se asignará al parámetro a crear.</p> <p>Botón que crea un nuevo parámetro, luego de valida que se haya registrado un nombre y tipo.</p> <p>Botón que elimina el parámetro seleccionado de la lista.</p> <p>Panel de configuración del tipo de dato del parámetro: etiqueta, descripción, valor default, si es de solo lectura, si permite valores nulos, incremento, etc.</p> <p>Panel que muestra la vista final de los parámetros configurados para el proceso.</p> |
|--|---|

Cuando se registra un nuevo parámetro se utiliza la siguiente nomenclatura para la asignación del nombre:

" @ " + nombre del proceso + " \_ " + nombre ingresado

Ejemplo:

@ + FRFACTUR + \_ + FECHA

@FRFACTUR\_FECHA

Luego de registrar los parámetros, como paso adicional, debe ingresar al administrador de procesos, editar los parámetros y reiniciar el skywire.

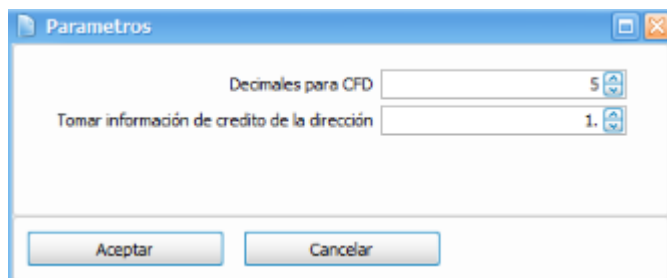
## 6.6 Agregar proceso

Permite registrar un nuevo proceso o subprocesso a través del **editor de procesos (Section 6.2)**.

## 6.7 Editar proceso

Permite modificar las propiedades del proceso o subproceso a través del **editor de procesos (Section 6.2)**.

## 6.8 Editar parámetros



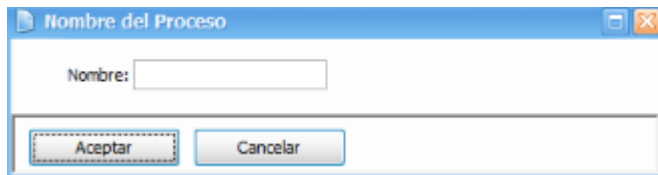
Mediante este editor se modifican los valores establecidos sin tener que entrar al editor del proceso.

## 6.9 Eliminar proceso y subprocesso

Elimina el proceso validando que no tenga subprocessos asociados.

Para el caso del subprocesso valida que no tenga objetos asociados.

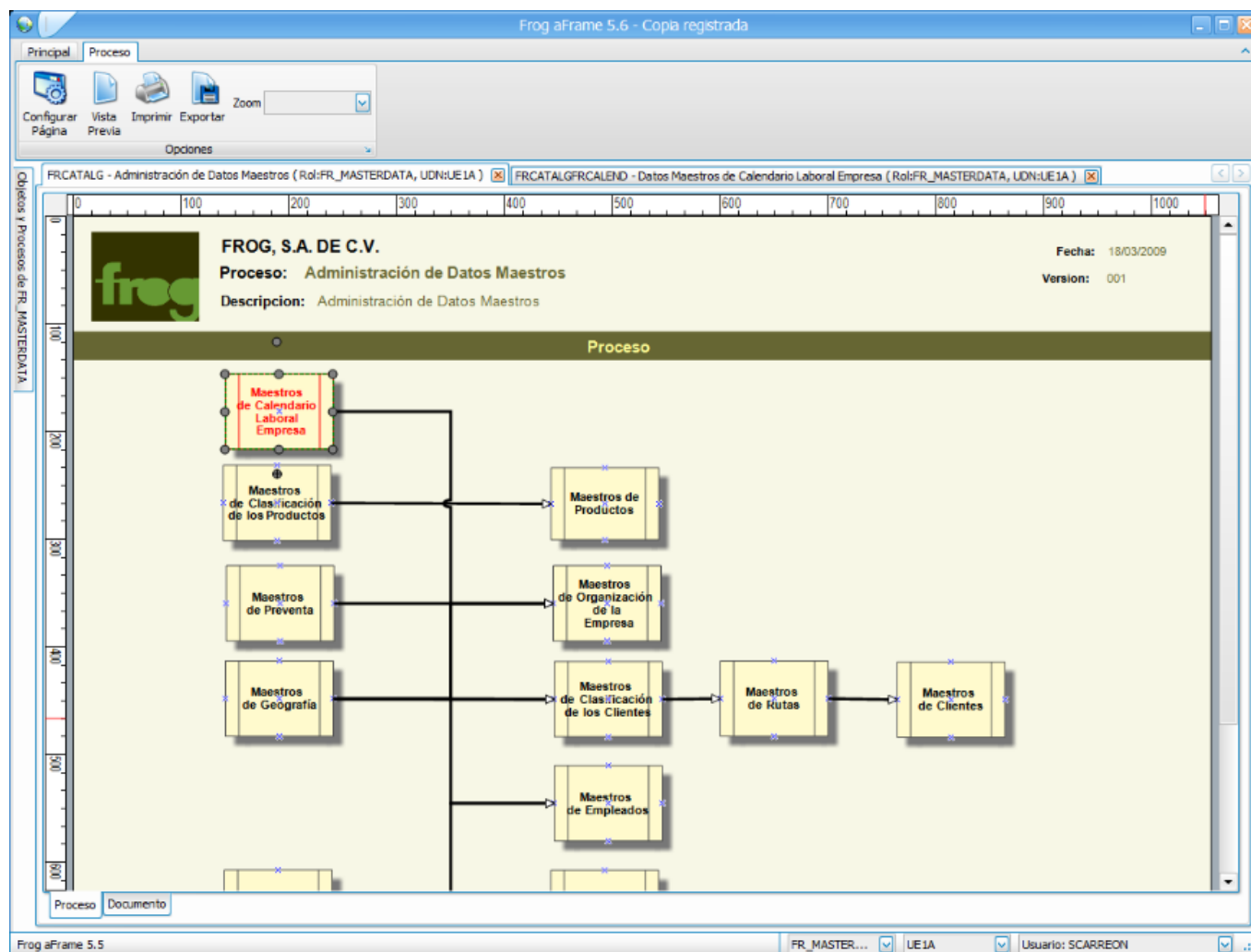
## 6.10 Renombrar proceso



A través de esta opción se establece el nuevo nombre del proceso o subproceso.



## 6.11 Abrir proceso



Al abrir el proceso, nos muestra el diagrama final como fue diseñado desde el diagramador de procesos.

Dispone de un menú con opciones visuales y de impresión.

Además permite grabar el diagrama para ser utilizado fuera de la aplicación.

Y es aquí donde se accede a la documentación del proceso y a los subprocessos asociados, lo cual resulta de mucha utilidad para conocer el flujo con que operan los procesos.

## 7 Capítulo 6. Transacciones

Basado en la tecnología 4EasySteps, este capítulo se refiere concretamente a la fase de modelado con flujos de trabajo (workflows).

Los diagramas de procesos son representaciones gráficas de las actividades de una empresa, las secuencias entre lógicas de los roles los llamaremos flujos de trabajo. Así, un workflow es un procedimiento de trabajo y medidas de flujo que representan las actividades que los usuarios deben seguir para lograr el resultado deseado.

El analista de trabajo debe identificar estos workflows para poderlos plasmar en un diagrama de estados, dicho diagrama es la forma en el que el sistema va a actuar para resolver el proceso.

Un diagrama de estado, está representado por:

### Estados

Se representa por un círculo y tiene como nombre un verbo en gerundio.



### Transiciones

Se representa por una flecha, se asocia a un estado inicial y a un estado final, tiene como nombre un verbo o acción infinitivo.

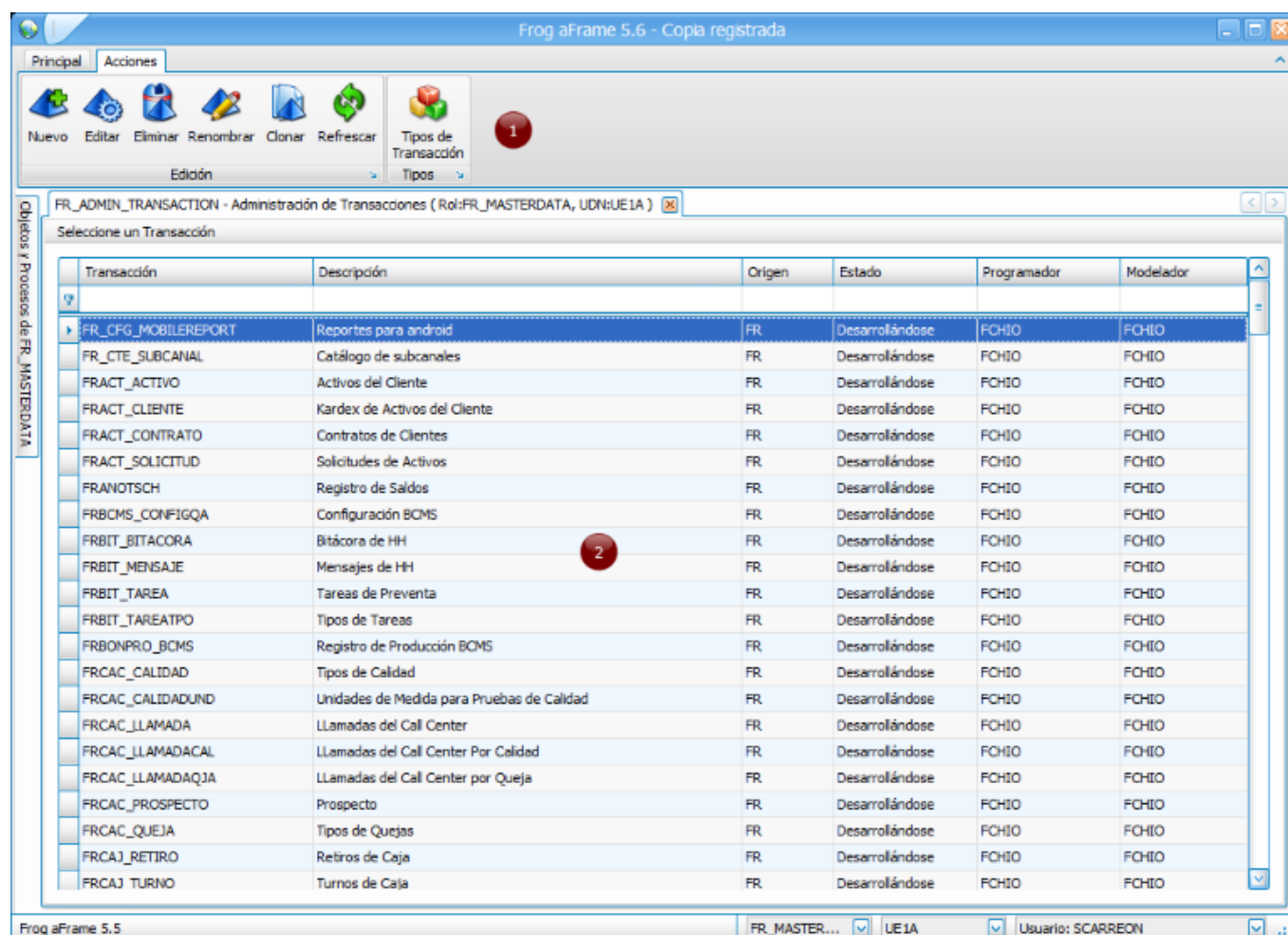
Una transición es una acción que se genera para pasar de un estado a otro.



La transacción puede permanecer en un estado por un periodo indeterminado.

Frog aFrame 5.6 brinda un manejo de workflows concentrado en el "**Administrador de transacciones (Section 7.1)**".

## 7.1 Administrador de transacciones



Consta de 2 partes con las funcionalidades que se explican como sigue:

### 1. Contenedor ribbon o menú



Nuevo

Crea una nueva transacción mediante el **editor de transacción (Section 7.2)**.



Editar

Permite la modificación de la transacción a través del **editor de transacción (Section 7.2)**.



Eliminar

Elimina una transacción.



Renombrar

Permite cambiar el nombre a la transacción que se encuentra seleccionada en el grid.



Clonar

Copia la transacción seleccionada asignándole un nombre diferente.



Refrescar

Actualiza la información del grid.



Tipos de transacción

Muestra un editor de tipos de transacción ya sea para crear uno, para consultar los que tiene asignados o para modificar alguno de los ya

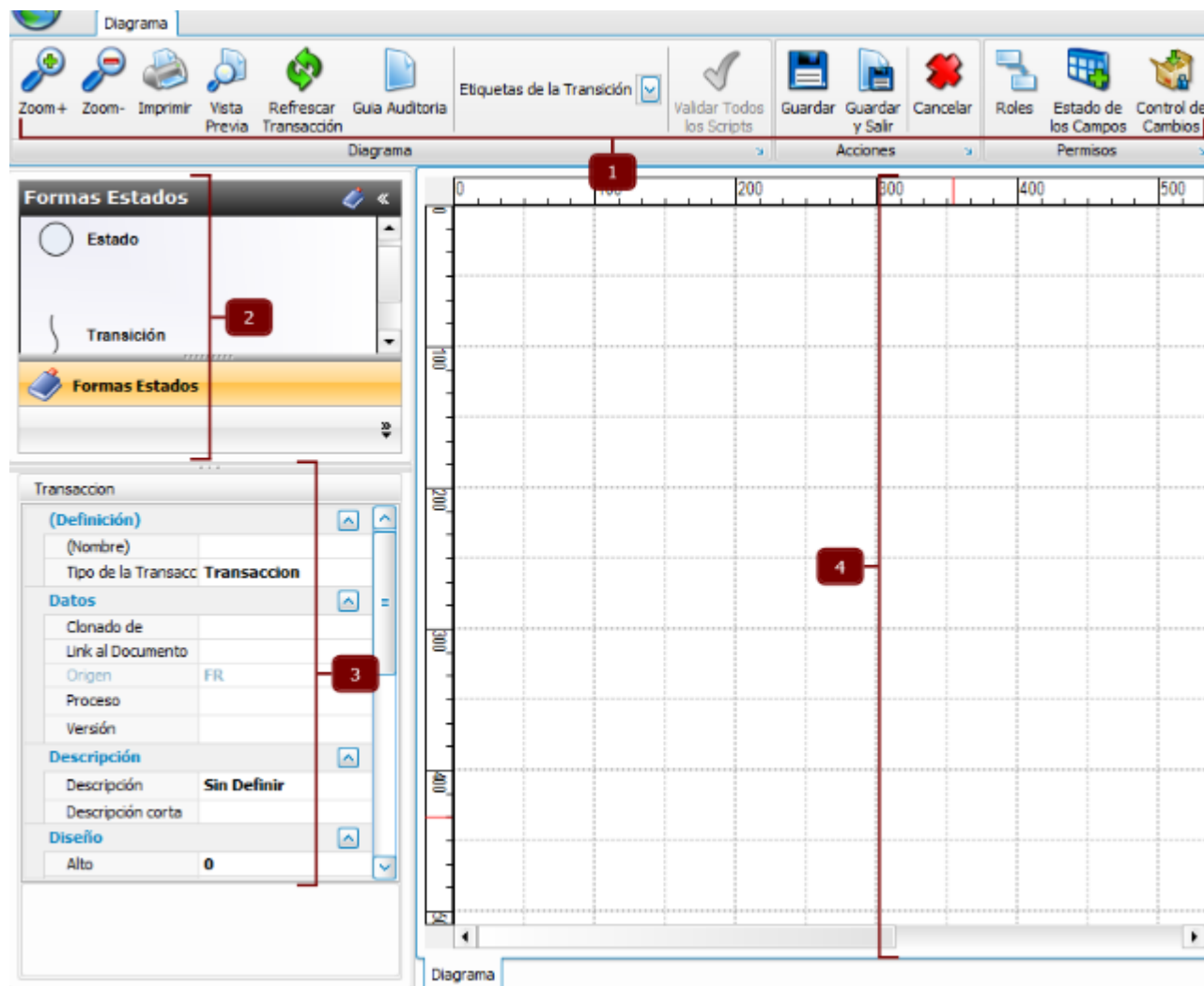
establecidos.

## 2. Grid

Consta de 6 columnas, cada una tiene una caja de texto para filtrar los datos; además cada columna se puede ordenar con un click sobre el título de la misma.

Este grid contiene todas las transacciones existentes en Frog aFrame 5.6, nos permite navegar entre ellas y/o seleccionarlás.

## 7.2 Editor de la transacción

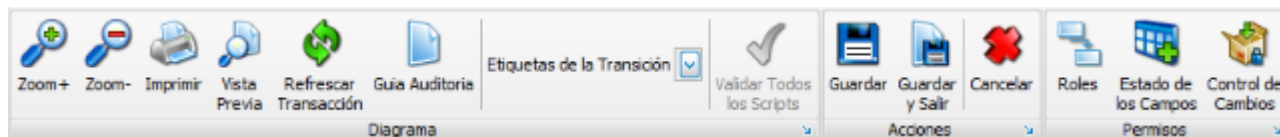


Mediante esta herramienta, el usuario puede establecer el flujo de trabajo de sus operaciones, estableciendo reglas de negocio de acuerdo a sus necesidades.

Este editor se conforma de la siguiente manera:

- 1 **Contenedor ribbon o menú (Section 7.3)**
- 2 **Panel de formas (Section 7.4)**
- 3 **Panel de propiedades**
- 4 **Tab de diagrama**


## 7.3 Menú



1	Zoom +	Acerca la vista del diagrama
2	Zoom -	Aleja la vista del diagrama
3	Imprimir	Envía una impresión del diagrama
4	Vista previa	Muestra el diagrama como será visualizado por el usuario final
1	Refrescar transacción	Actualiza los cambios realizados en alguno de los elementos del diagrama
2	<b>Guía auditoría (Section 7.3.1)</b>	Muestra la documentación de la transacción
3	Etiquetas de la transición	Lista desplegable para habilitar o deshabilitar las etiquetas de transición
4	Valida todos los scripts	Verifica que los scripts de las precondiciones y postcondiciones no tengan errores de programación
1	Guardar	Registra los cambios realizados
2	Guardar y salir	Graba el estado actual de la transacción y regresa al administrador de transacciones
3	Cancelar	Regresa al administrador de transacciones si registrar modificaciones
4	Roles	Muestra una ventana de <b>administración de roles por estados (Section 7.3.2)</b>
1	Estado de los campos	Accede al administrador de <b>estados de los campos (Section 7.3.3)</b>
1	Control de cambios	Opción que permite establecer el estado de validación de la transacción, y con ello restringir que sea modificado.

### 7.3.1 Guía de auditoría de la transacción

GuiaAuditoria



**Datos de la Transaccion**

Nombre:	Registro de Producción BCMS
Tipo:	Transaccion
Tabla Maestra:	BONPRO_BCMS

**Estados de la Transaccion:**

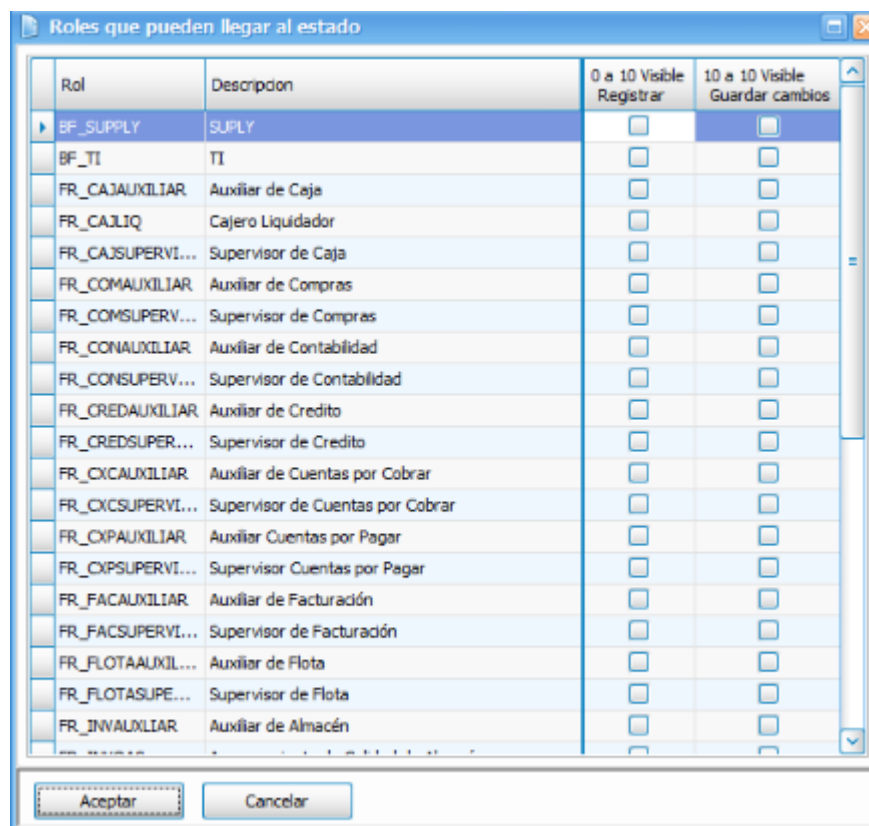
Descripcion Edo:	Nulo
Tipo Edo:	Nulo
Descripcion Edo:	Registrado
Tipo Edo:	Inicial

**Transiciones de la Transaccion:**

Descripcion Trans:	Registrar
Tipo Trans:	FlujoNormal
Tipo Notificacion:	NoNotificar
Prioridad:	Normal

La guía de auditoría proporciona documentación de la transacción que incluye su diagrama, datos generales de la transacción, sus estados y transiciones.

### 7.3.2 Administración de roles por estados



Administrador que despliega una lista con todos los roles del sistema y todas las transiciones de la transacción; para cada transición se habilita o deshabilita el rol.

Lo anterior permite restringir acciones del workflow y así cada área cumpla con sus tareas.



### 7.3.3 Estados de los campos

Tabla	Columna	LLave	10 Pendiente	20 Liquidado	0 Nulo	30 Cancelado	40 Contabilizado	33 Ubicando	38 Lotificado
INV_RUTAENC	INV_RUT_SERIE_K	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
INV_RUTAENC	INV_RUT_FOLIO_K	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
INV_RUTAENC	INV_RUT_REFERENCIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
INV_RUTAENC	LIQUID_REFERENCIA	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
INV_RUTAENC	INV_RUT_FECHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
INV_RUTAENC	INV_RUT_PROCEDENCIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
INV_RUTAENC	INV_RUT_OBSERVACION	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

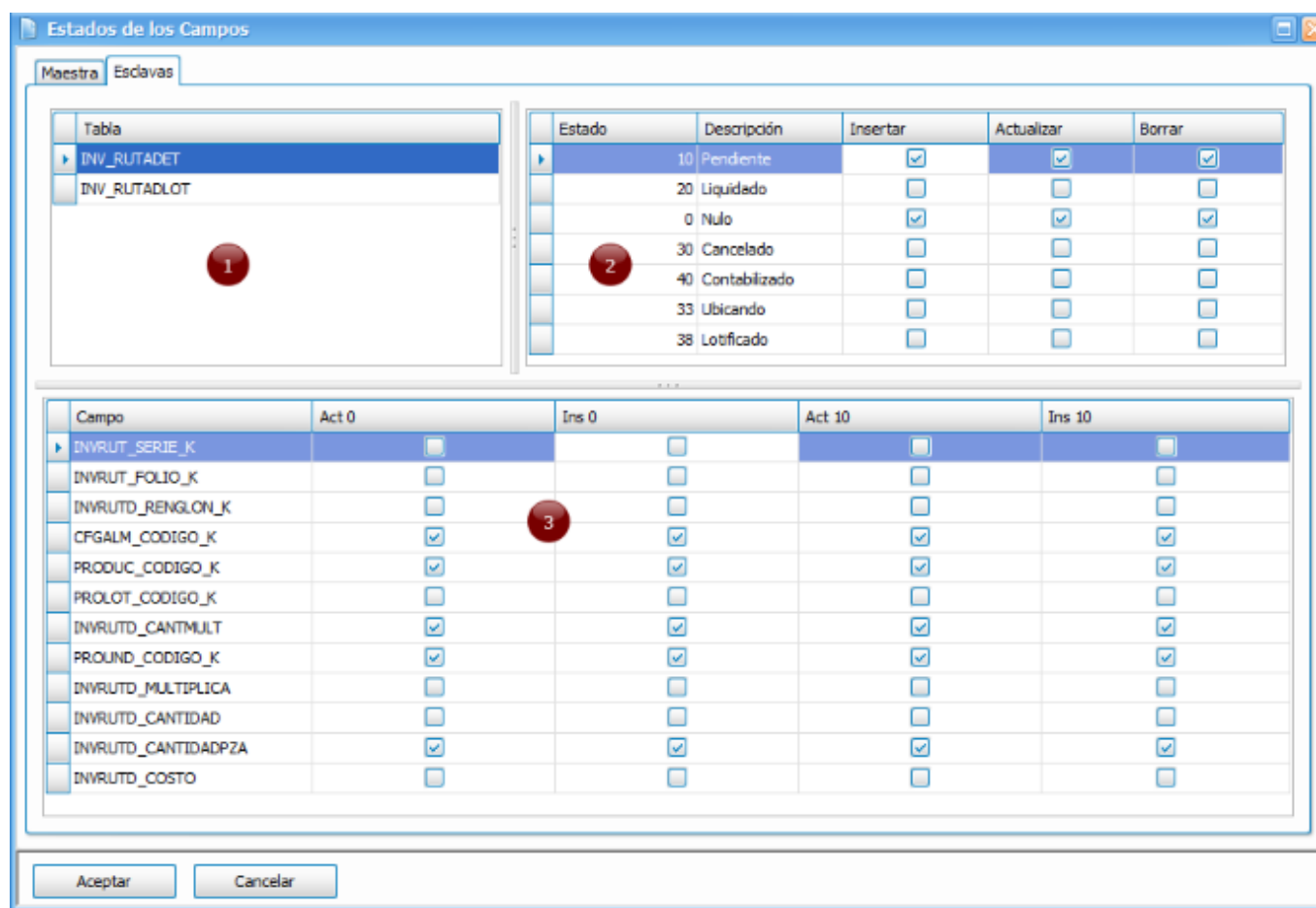
A través de este administrador se habilitan o deshabilitan los campos editables para cada transición.

Se compone de 2 pestañas:

#### Maestra

Muestra todos los campos de la tabla maestra (indicando los campos llave) y todas las transiciones del workflow para indicar qué campos serán modificables para cada una de las transiciones.

#### Esclavas



Esta pestaña muestra datos siempre y cuando la tabla maestra tenga asociada una o más tablas esclavas.

- 1** Grid de tablas esclavas

Muestra las tablas esclavas asociadas a la tabla maestra y permite navegar entre ellas.

Conforme se desplaza entre las tablas, los demás grids se actualizan conforme a los datos que tienen configurados para cada una.
- 2** Grid de estados de la transacción

Aparecen todos los estados de la transacción, permitiendo activar las acciones de insertar, actualizar y/o borrar en el objeto de registro asociado.
- 3** Grid de los campos de la tabla esclava seleccionada

Lista todos los campos de la tabla esclava seleccionada, y permite habilitarlos o deshabilitarlos de acuerdo a la acción configurada en el grid **2**

## 7.4 Panel de formas



Panel de herramientas que permite agregar estados y transiciones para diagramar los flujos de trabajo.

## 7.5 Panel de propiedades

Dependiendo de lo que seleccione en el tab del diagrama, este panel cambia sus propiedades.

Así, puede presentar las propiedades de un estado, de una transición o bien de la transacción (cuando no selecciona ningún elemento del diagrama).

## 7.5.1 Propiedades de la transacción

Se compone de 7 secciones:

### Definición

Aquí se registra el nombre de la transacción, siguiendo la nomenclatura de Frog, S.A. de C.V.:



2 letras para el origen + 3 letras para el módulo + "\_" + nombre de la transacción

FR + INV + "\_" + COMPRAS -> FRINV\_COMPRAS

También se registra el tipo de transacción, ya que existen dos tipos, orientadas a catálogos y orientadas a las tablas de transacción.

### Datos

En esta sección nos indica si la transacción fue clonada de otra; nos permite asociarla con su documentación; nos muestra el origen con que fue creada; se establece el proceso en que va operar, y proporciona la versión en que está.

### Descripción

Se indica una descripción para identificarla dentro de Frog aFrame 5.6

### Diseño

Se especifica el alto y el ancho de la ventana del diagrama.

### Flujo

Muestra la colección de estados y transiciones de la transacción. Además permite ingresar a las propiedades de éstos.

### Objeto

Asocia la transacción con un objeto de Frog aFrame 5.6

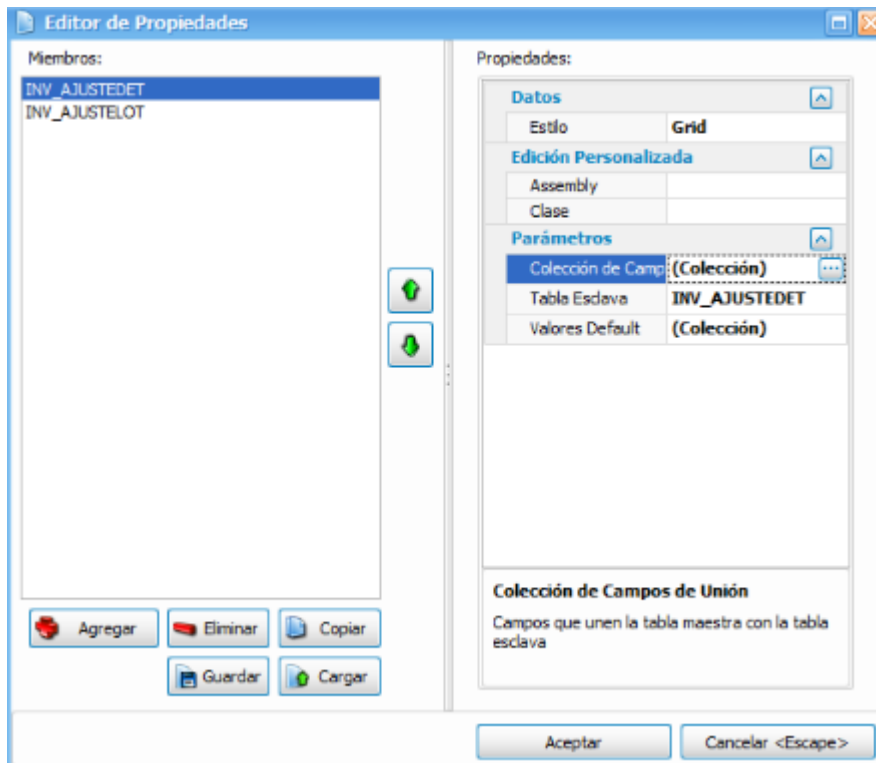
### Parámetros

En esta sección se habilita el registro histórico de la transacción; se establecen las tablas maestras y esclavas con sus respectivos valores default.

### Scripts

Se establecen las constantes, métodos, referencias y scripts de procesos que se usan en los scripts de la transacción.

### 7.5.1.1 Editor de propiedades de tablas esclavas



Mediante este editor se registran las tablas esclavas y sus valores default.

Además se establece la unión entre la tabla maestra y cada una de las tablas esclavas.

## 7.5.2 Propiedades de los estados

Este panel se conforma de:

### Datos

En donde se indica el nombre del estado y asociar documentación.

### Parámetros

Contiene una propiedad para indicar los campos editables durante el estado (**estados de los campos (Section 7.3.3)**).

También se establece el valor numérico para el estado, se determina si el estado es o no modificable, si es o no referenciable y el tipo (nulo, inicial, intermedio, final correcto, final cancelado).

## 7.5.3 Propiedades de la transición

Contiene 3 secciones de propiedades:

### Datos

Sección en que se indica el nombre de la transición y se asocia con su documentación.

### Parámetros

Se establece el estado donde inicia la transición y el estado en donde finaliza.

Cuenta con una serie de parámetros para la generación de una notificación de la transición:

**Tipo:** se debe elegir el destinatario(s) de la notificación o si se omite la generación de la notificación.

**Prioridad:** nivel de prioridad de la notificación

**Rol:** Se elige el rol al que se notificará siempre y cuando en el tipo se haya establecido "Notificar al rol"

**Vigencia:** Valor numérico en horas de la vigencia para la notificación

En esta sección se agregan los scripts para las precondiciones y postcondiciones.

También permite indicar los roles que tienen acceso a la transición (**administración de roles por estado (Section 7.3.2)**).

La transición puede tomar un **flujo normal o un flujo alternativo (Section 7.6)**.

### Opciones del objeto

**Autoimpresión:** Habilita que se efectúe una impresión automática del objeto al finalizar correctamente la transición.

**Confirmar cambios:** Solicitud de confirmación de cambios al aplicar la transición.

**Generar nuevo registro:** Habilita que se genere un nuevo registro después realizar la transición.

**Visible:** Permite seleccionar la transición dentro del objeto que utiliza la transacción.

**Vista de impresión:** Vista que se emplea en la impresión del objeto.



## 7.6 Flujo normal y alternativo

Cuando el flujo lleva opera tal y como fue concebida la transacción se le llama flujo normal.

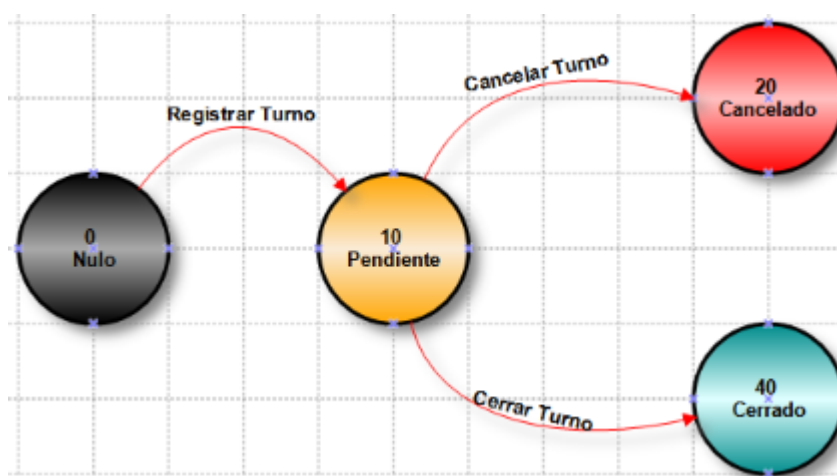
Por ejemplo:

Una orden de compra termina cuando se efectúa la compra.

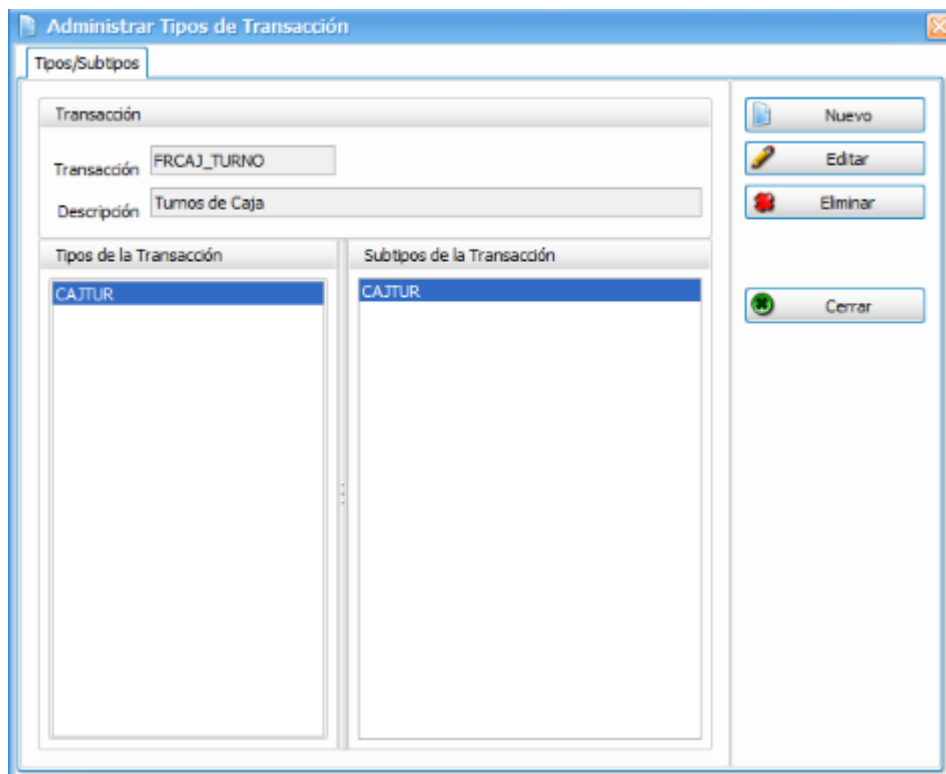
Cuando un flujo no funciona como fue concebida, la transacción tiene un flujo alternativo.

Por ejemplo:

Una orden de compra que se cancela.



## 7.7 Administrador de tipos de transacción



Herramienta que nos permite crear, editar y eliminar tipos y subtipos de transacción.

Los tipos de transacción se utilizan para marcar una diferencia entre varios movimientos dentro de la misma transacción y que implican distintas afectaciones como:

**Naturaleza (cargo/abono)**

**Saldo de afectación**

**Portafolio de productos**

**Tipo de facturación**

Los subtipos se emplean para clasificar los conceptos de los tipos (cuando hay más de uno).

Administrar Tipos de Transacción

Edición

Tipo

Tipo Transacción: FRMOVE FRINV\_MOVRUTA

Descripción: Movimiento de Entrada

Naturaleza: Entrada/Cargo

Saldo: <vacio>

Saldo Alterno: <vacio>

Portafolio: VENT

Tipo Facturación: <vacio>

Subtipos

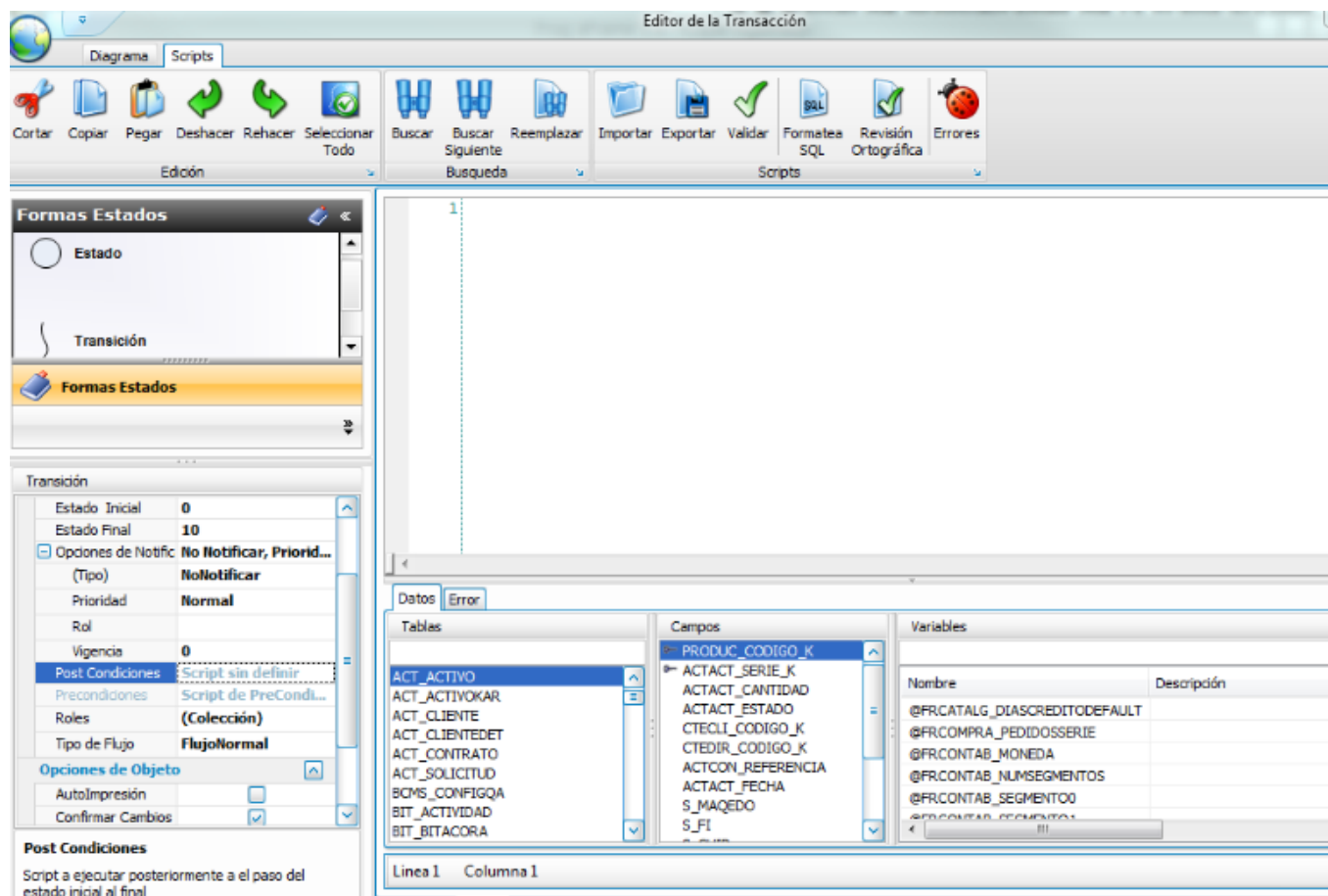
SubTipo	Descripción	Columna
Haga click aquí para agregar una nueva fila		
300	Entrada de Rutas Vieja Inicial	0
301	Entrada de Rutas Viaje Adicional	0
302	Entrada Devolución Autoservicio Rutas	0

Registro 1 de 3

Aceptar Cancelar

## 7.8 Precondiciones y postcondiciones

La forma en que se agregan las reglas de negocio en la transacción es a través de precondiciones y postcondiciones, estas son básicamente scripting en C# permitiéndonos hacer validaciones que definan las reglas de negocio.



## 8 Teoría de objetos

En el ámbito de la programación orientada a objetos (POO), un objeto es una combinación de código y datos que puede tratarse como una unidad. Un objeto puede ser una porción de una aplicación, como un control o un formulario.

Cada objeto de Frog aFrame 5.6 está definido por una clase. Una clase describe las variables, propiedades, procedimientos y eventos de un objeto. Los objetos son instancias de clases

Para comprender la relación entre un objeto y su clase, piense en los moldes de hacer galletas y en las galletas. El molde es la clase. Define las características de cada galleta, por ejemplo, el tamaño y la forma. La clase se utiliza para crear objetos. Los objetos son las galletas.

Frog aFrame 5.6 proporciona una colección de paquetes de clases para crear objetos que el modelador puede utilizar para definir los requerimientos y llevar a cabo sus tareas.

Las clases comunes del paquete FRCommon se listan a continuación:

- ❖ **FRCommon.Cubo (Section 8.1)**
- ❖ **FRCommon.DBComparer (Section 8.2)**
- ❖ **FRCommon.DiccionarioDeDatos (Section 8.3)**
- ❖ **FRCommon.FrogDBEditor (Section 8.4)**
- ❖ **FRCommon.FrogHtaSql (Section 8.5)**
- ❖ **FRCommon.Grafica (Section 8.6)**
- ❖ **FRCommon.ImportTransactionWizard (Section 8.7)**
- ❖ **FRCommon.InterfaceAgent (Section 8.8)**
- ❖ **FRCommon.IssuesSearch (Section 8.9)**
- ❖ [FRCommon.Lista](#)
- ❖ **FRCommon.Packages (Section 8.11)**
- ❖ **FRCommon.Record (Section 8.12)**
- ❖ **FRCommon.RecordObjComparer (Section 8.13)**
- ❖ **FRCommon.Reporte (Section 8.14)**
- ❖ **FRCommon.ReporteCalc (Section 8.15)**
- ❖ **FRCommon.RepRaw (Section 8.16)**
- ❖ **FRCommon.ScriptExecutor (Section 8.17)**
- ❖ **FRCommon.ScriptManager (Section 8.18)**
- ❖ **FRCommon.ScriptTypeFixerWizard (Section 8.19)**
- ❖ **FRCommon.SimpleSQLTool (Section 8.20)**
- ❖ [FRCommon.SQLProfiler](#)
- ❖ **FRCommon.StressTest (Section 8.22)**
- ❖ **FRCommon.StringFinder (Section 8.23)**
- ❖ **FRCommon.TemplateTransactionWizard (Section 8.24)**
- ❖ **FRCommon.TransactionComparer (Section 8.25)**
- ❖ **FRCommon.Transfer (Section 8.26)**
- ❖ **FRCommon.UpLoader (Section 8.27)**

## 8.1 FRCommon.cubo

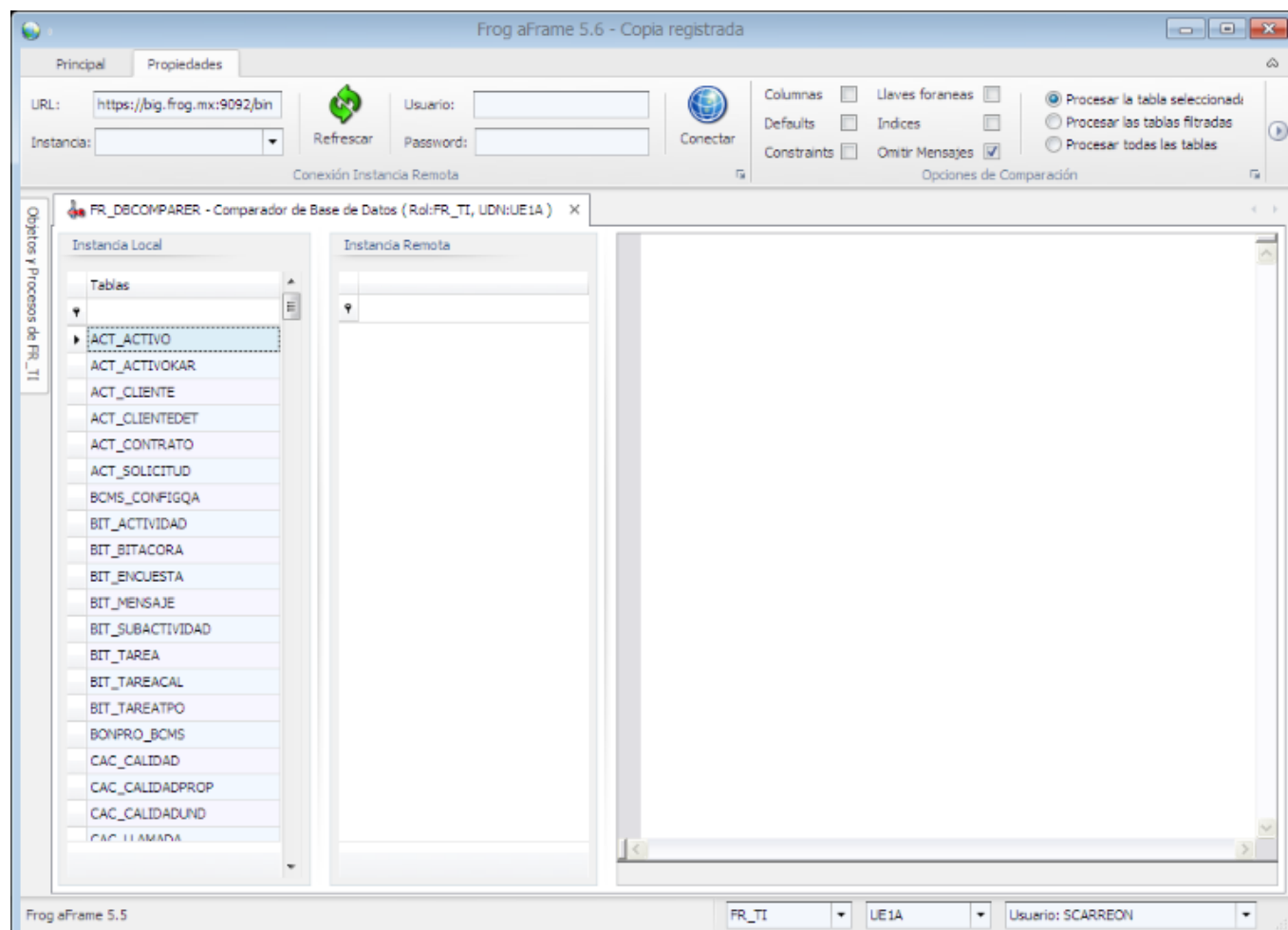
Frog aFrame 5.6 incorpora una potente herramienta de inteligencia de negocios para analizar la información de la empresa desde diferentes puntos de vista, en lo que se denominan cubos multidimensionales mediante la clase FrCommon.Cubo tal y como se muestra en el siguiente ejemplo:

Arrastre Filtros Aquí

CANTIDAD						MES ▲	Tipo de Cliente ▲	Código de ... ▲
Paquete ... ▼	Cliente ▲	Régimen ▲	Direc... ▲	DIA ▲	ANIO ▲	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 1 DETALLE <input type="checkbox"/> 2 Hogar 1 Detalle   1 Detalle   2 Hogar   2 Ho.		
<input type="checkbox"/> PDV Punto d...	<input type="checkbox"/> FRO941024f...	<input type="checkbox"/> PDV Punto d...	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 1	2011			
			<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1	2011			
			<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1	2011			
			<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1	2011			
			<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 1	2011			
		PDV Punto de Venta Total						
<input type="checkbox"/> 700 Paquet...	<input type="checkbox"/> A10021 JUL...	<input type="checkbox"/> 1 REGIMEN ...	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 24	2009			
	<input type="checkbox"/> A10023 ALE...	<input type="checkbox"/> 1 REGIMEN ...	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 24	2009			
	<input type="checkbox"/> A10025 LAN...	<input type="checkbox"/> 1 REGIMEN ...	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 24	2009			
	<input type="checkbox"/> A10027 LAR...	<input type="checkbox"/> 1 REGIMEN ...	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 24	2009			
	<input type="checkbox"/> A10029 LIC...	<input type="checkbox"/> 1 REGIMEN ...	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 24	2009			
	<input type="checkbox"/> A10031 LIC...	<input type="checkbox"/> 1 REGIMEN ...	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 24	2009			
	<input type="checkbox"/> A10033 LOV...	<input type="checkbox"/> 1 REGIMEN ...	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 24	2009			
	<input type="checkbox"/> A10035 LUN...	<input type="checkbox"/> 1 REGIMEN ...	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 24	2009			
	<input type="checkbox"/> A10036 MA...	<input type="checkbox"/> 1 REGIMEN ...	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 24	2009			
	<input type="checkbox"/> A10037 MA...	<input type="checkbox"/> 1 REGIMEN ...	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 24	2009			
	<input type="checkbox"/> A10039 MA...	<input type="checkbox"/> 1 REGIMEN ...	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 24	2009			
	<input type="checkbox"/> A10041 MA...	<input type="checkbox"/> 1 REGIMEN ...	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 24	2009			
	<input type="checkbox"/> A10043 MA...	<input type="checkbox"/> 1 REGIMEN ...	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 24	2009			

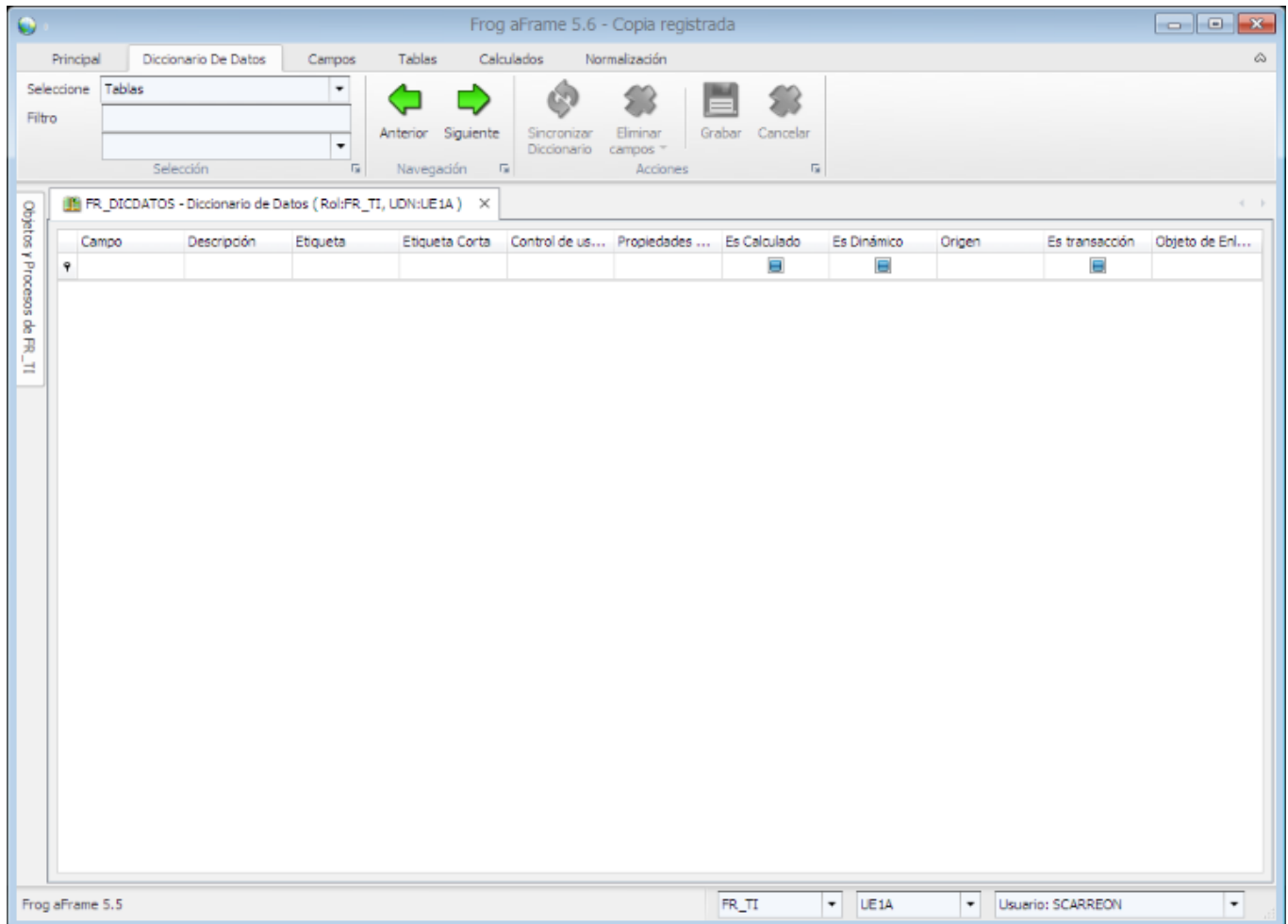
## 8.2 FRCommon.DBComparer

Clase que forma parte de las herramientas de Frog aFrame 5.6 y que permite llevar a cabo la comparación entre bases de datos.



### 8.3 FRCommon.Diccionariodedatos

Esta clase también forma parte de las herramientas de Frog aFrame 5.6 y nos brinda una metada con todas las características lógicas y puntuales de los datos que se van a utilizar en el sistema.

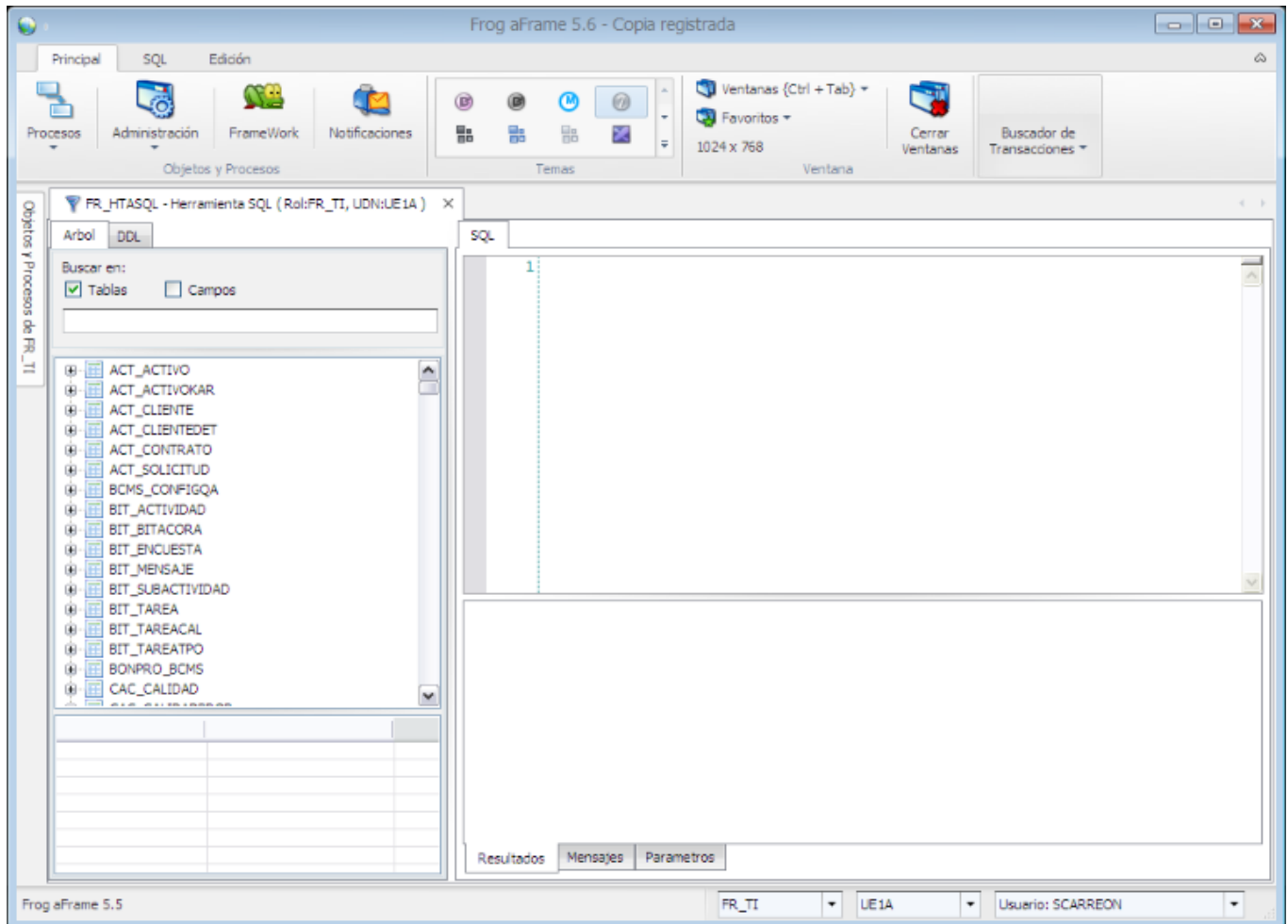






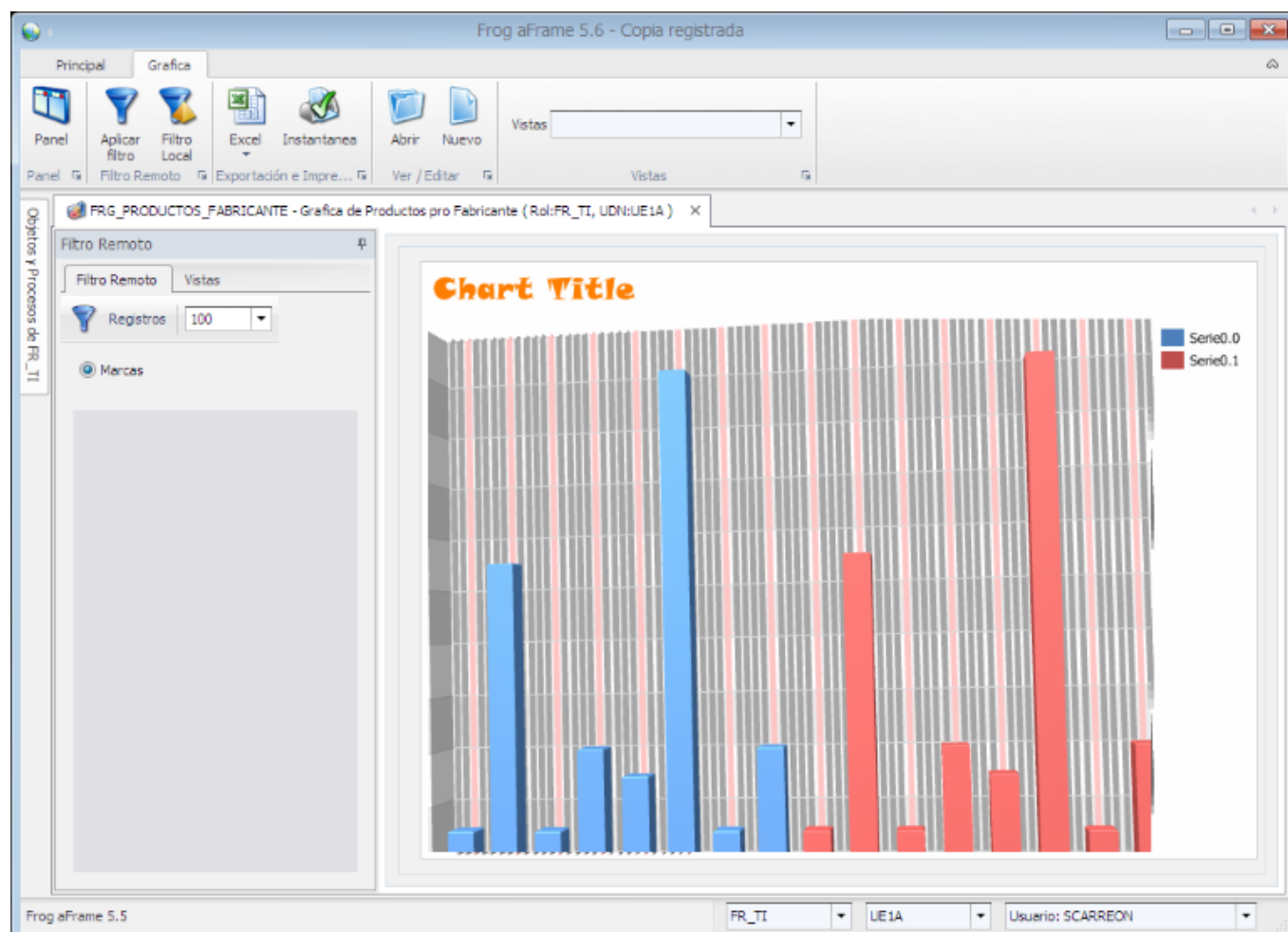
## 8.5 FRCommon.HtaSQL

A través de esta clase Frog aFrame 5.6 brinda una herramienta de gestión a la base de datos como se muestra en la siguiente imagen:



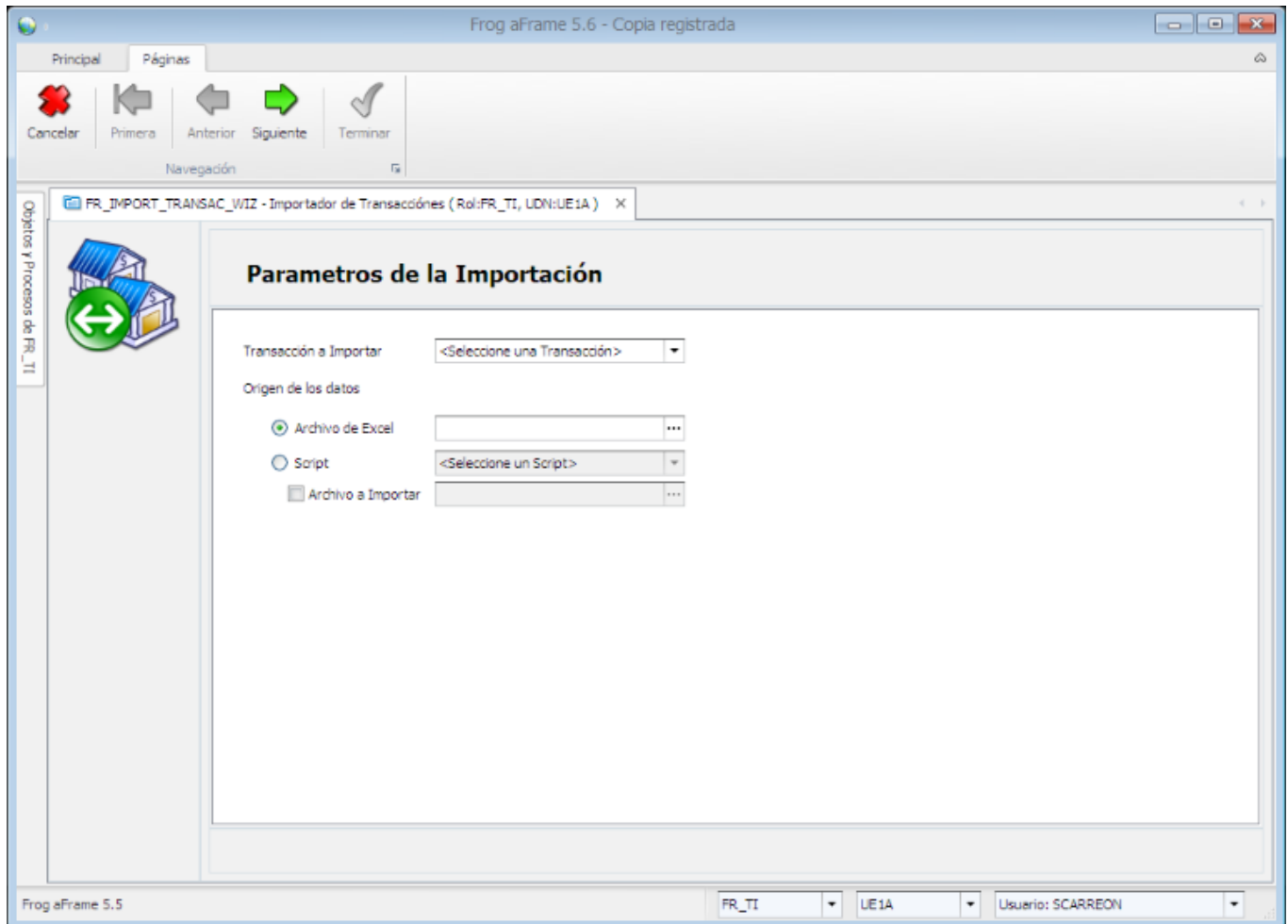
## 8.6 FRCommon.Gráfica

Clase para crear gráficas que nos permitan analizar la información de manera entendible y amigable, como se ejemplifica en el imagen siguiente:



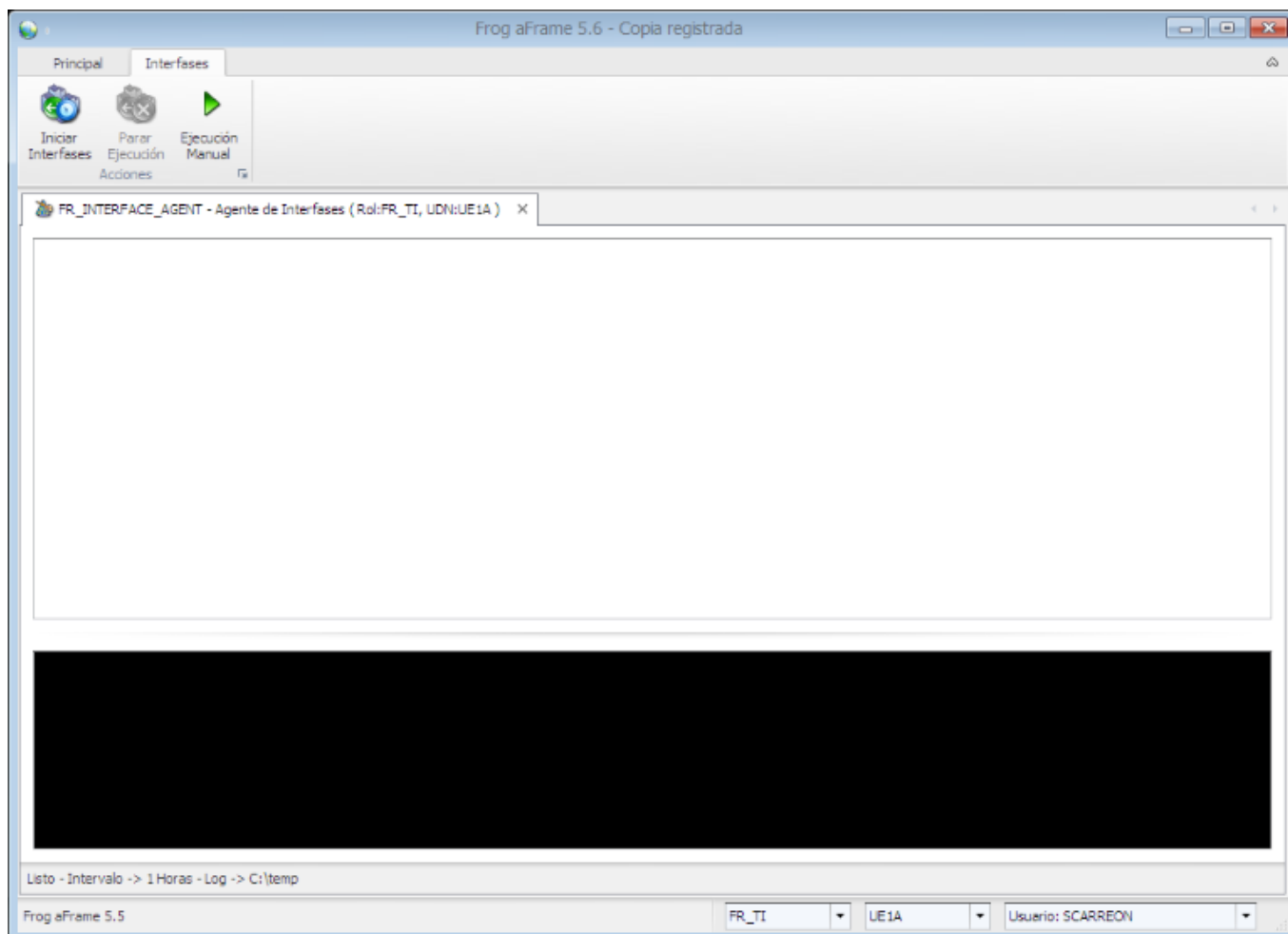
## 8.7 FRCommon. Import Transaction Wizard

Mediante el uso de esta clase se crea una herramienta para operar con transacciones de otras instancias.



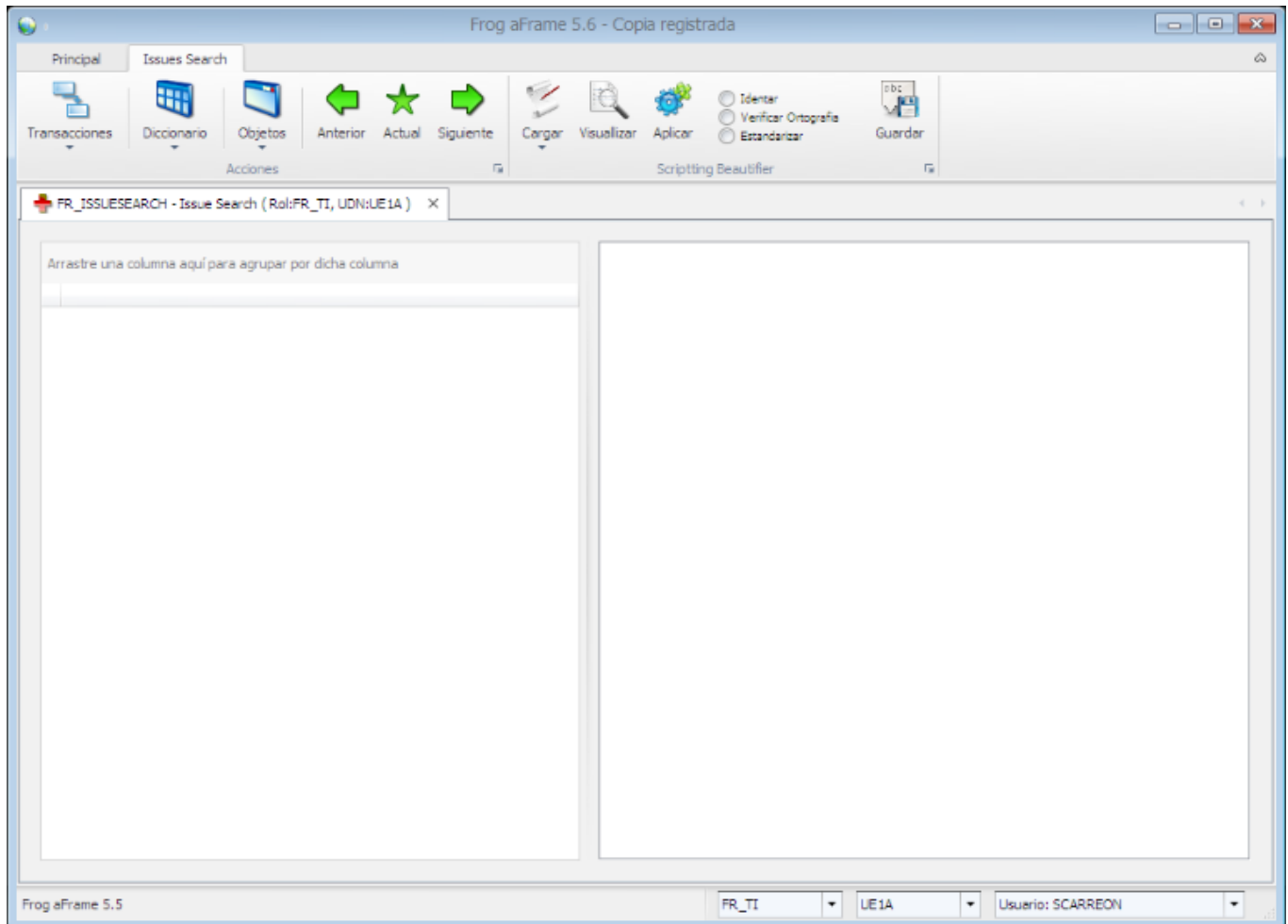
## 8.8 FR. Common. Interface Agent

Herramienta de ejecución y monitoreo de interfaces.



## 8.9 FRCommon. Issues Search

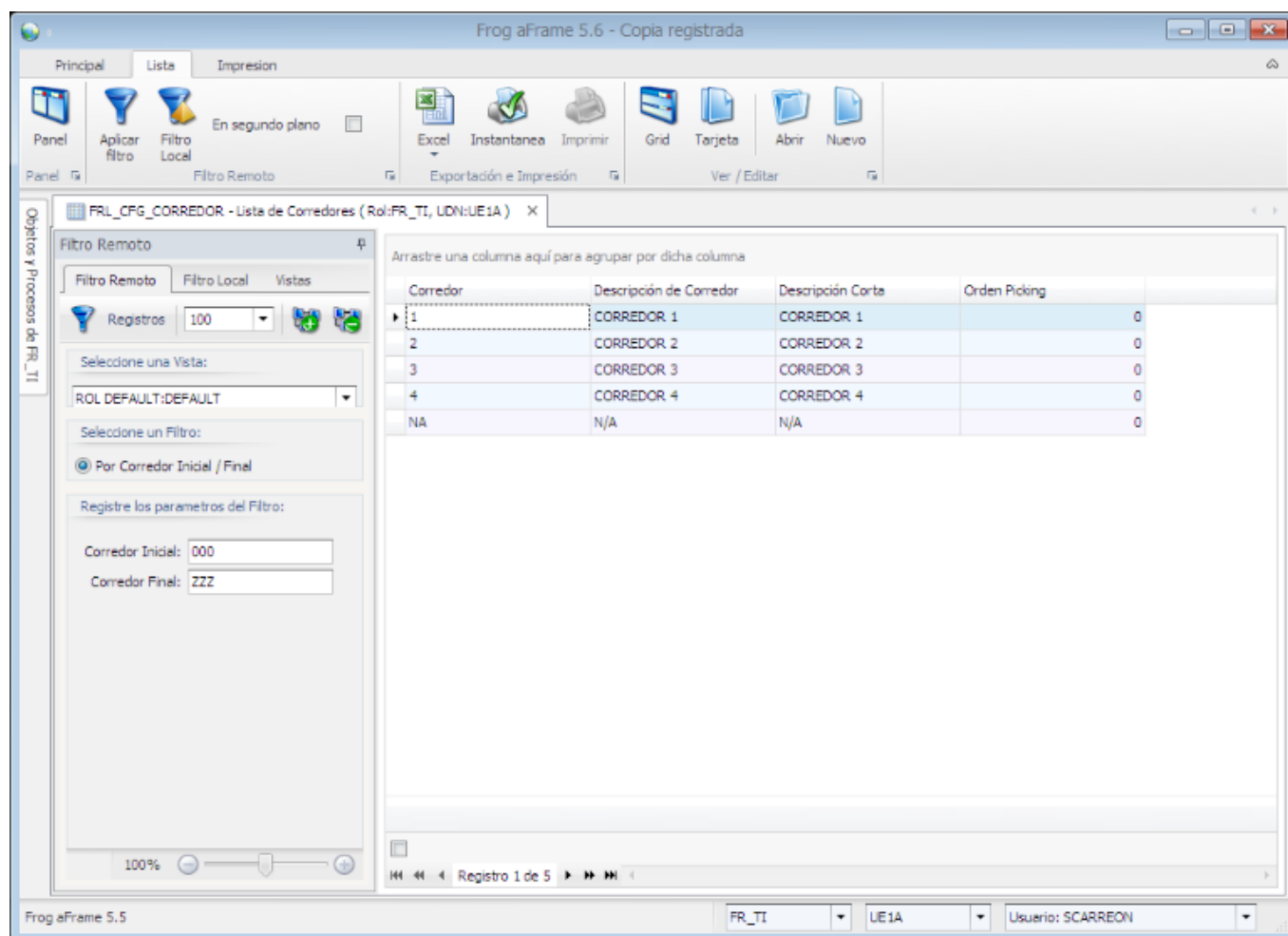
Clase que aporta una herramienta para corregir ortografía, normalizar sentencias de SQL, verificar nomenclaturas de objetos, transiciones y etiquetas, etc.



## 8.10 FRCommon.Lista

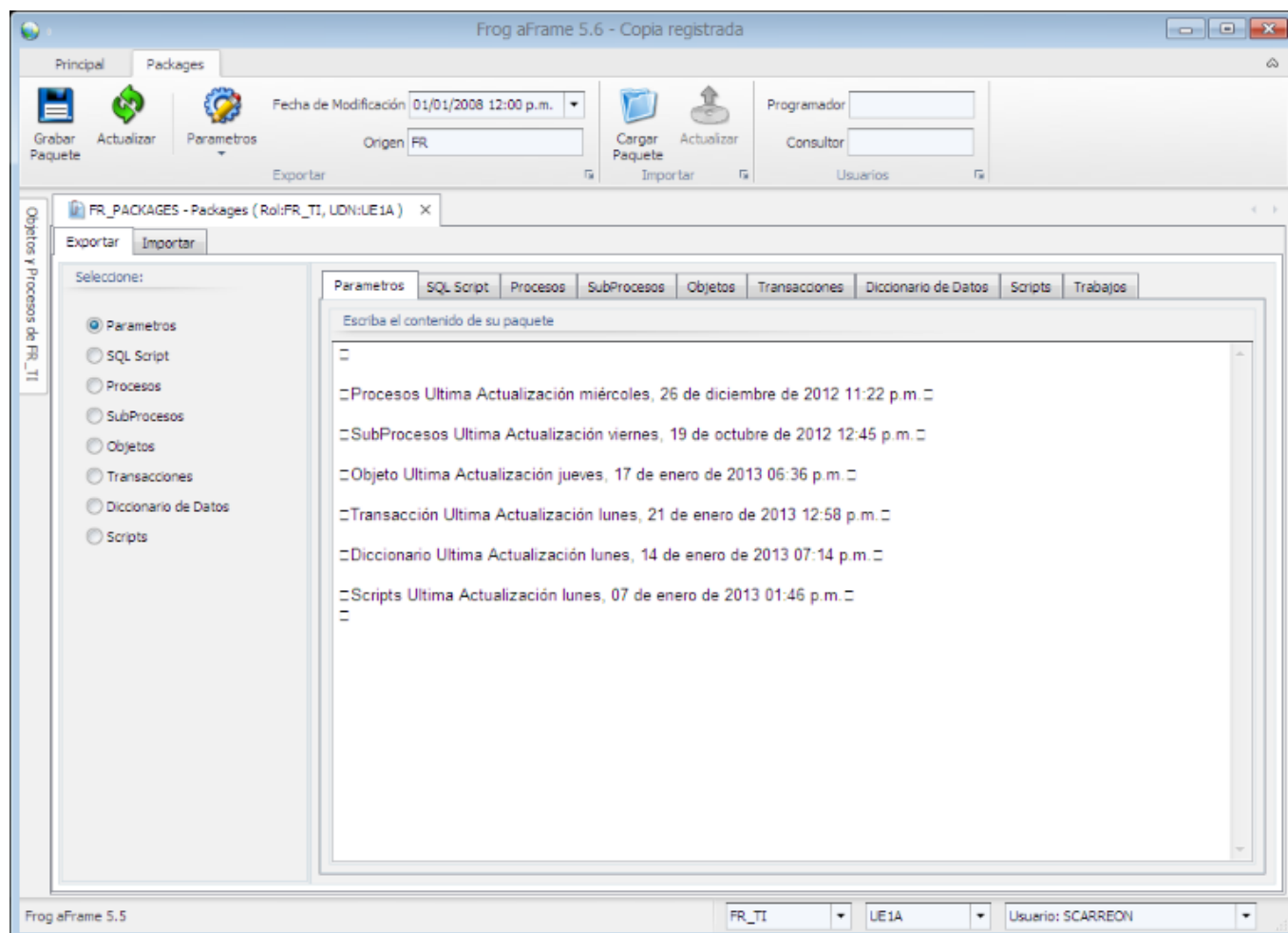
Clase que permite generar uno de los objetos básicos y fundamentales de Frog aFrame 5.6. Consiste en una lista que muestra datos de un catálogo para su consulta.

A continuación se muestra un ejemplo de una lista:



## 8.11 FRCommon.packages

Herramienta que permite generar paquetes de parámetros, SQL scripts, procesos, subprocessos, objetos, transacciones, diccionario de datos y scripts. Así como importar paquetes provenientes de otras instancias.





## 8.12 FRCommon.Record

Clase para crear objetos de registro de información.

Este tipo de objetos es uno de los más comunes y es fundamental para la correcta operación de Frog aFrame 5.6.

El ejemplo siguiente muestra un registro de clientes, por mencionar alguno.

The screenshot displays the 'Frog aFrame 5.6 - Copia registrada' application window. The 'Registro' tab is active, showing a form for 'FRR\_CTE\_CLIENTE - Registro de Clientes (Rol:FR\_TI, LON:UE1A)'. The form is divided into two main sections: 'Datos' and 'Crédito'.

**Datos Section:**

- Cliente: 1
- Tipo de Cliente: 1 (DETALLE)
- Razón Social: PANFILA RAMIREZ
- Denominación Comercial: PANFILA RAMIREZ
- R.F.C.: AAA010101AAA
- Fecha de Alta: 11/08/2009
- Observaciones: <Vacio>

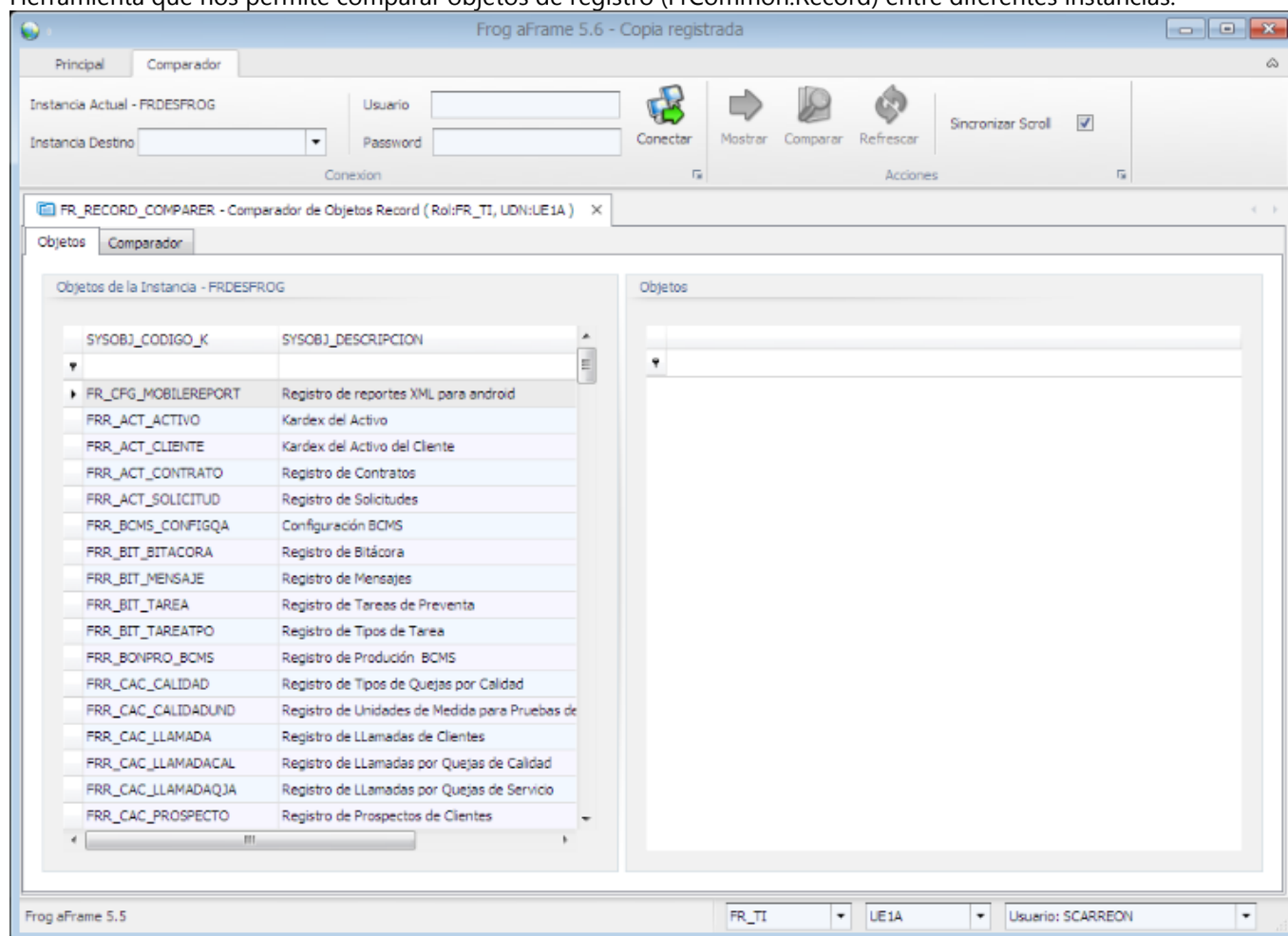
**Crédito Section:**

- Estado de Crédito: Crédito Empresa
- Días de Crédito: 10
- Limite de Crédito: \$1,000,000.000
- Tipo de Pago: Efectivo
- Observación Crédito:

The bottom of the window shows the status bar with 'Frog aFrame 5.5', 'FR\_TI', 'UE1A', and 'Usuario: SCARREON'.

## 8.13 FRCommon.RecordObjComparer

Herramienta que nos permite comparar objetos de registro (FrCommon.Record) entre diferentes instancias.



## 8.14 FRCommon.Reporte

Herramienta de análisis de información que permite crear reportes como el que se muestra a continuación:

The screenshot displays the 'Frog aFrame 5.6 - Copia registrada' application window. The 'Reporte' tab is active, showing a report titled 'Reporte de Fechas de Operación' for 'FROG, S.A. DE C.V.' The report is generated on 'jueves, 24 de octubre de 2012'. The report includes a table with columns for 'Fecha de Liquidación', 'Fecha de Inventario', 'Fecha de Caja', and 'Fecha de CXC'. The table lists four UDNs (UE1A, UE1B, UE2A, UE2B) with their respective dates and locations. The total number of UDNs is 4.

UDN	Fecha de Liquidación	Fecha de Inventario	Fecha de Caja	Fecha de CXC
UDN: UE1A	03/10/2012	03/10/2012	03/10/2012	03/10/2012
UDN: UE1B	12/09/2012	12/09/2012	12/09/2012	12/09/2012
UDN: UE2A	12/09/2012	12/09/2012	12/09/2012	12/09/2012
UDN: UE2B	12/09/2012	12/09/2012	12/09/2012	12/09/2012
Total de UDNS:				4

The sidebar on the left shows the 'Filtro Remoto' section with options for 'Filtro Remoto' and 'Vistas'. The 'Filtro Remoto' section includes a 'Seleccione una Vista:' dropdown set to 'ROL DEFAULT:DEFAULT', a 'Seleccione un Filtro:' dropdown set to 'UDN', and a 'Registre los parametros del Filtro:' section with 'UDN Inicial' set to 'UE1A' and 'UDN Final' set to 'UE2B'. The bottom status bar shows 'Página 1 de 1', '100%', and 'Usuario: SCARREON'.

## 8.15 FRCommon.ReporteCalc

Clase que permite crear reportes basados en una plantilla similar a una hoja de cálculo con funciones y parámetros preestablecidos desde el editor de propiedades del objeto.

El ejemplo siguiente muestra un reporte basado en esta clase:



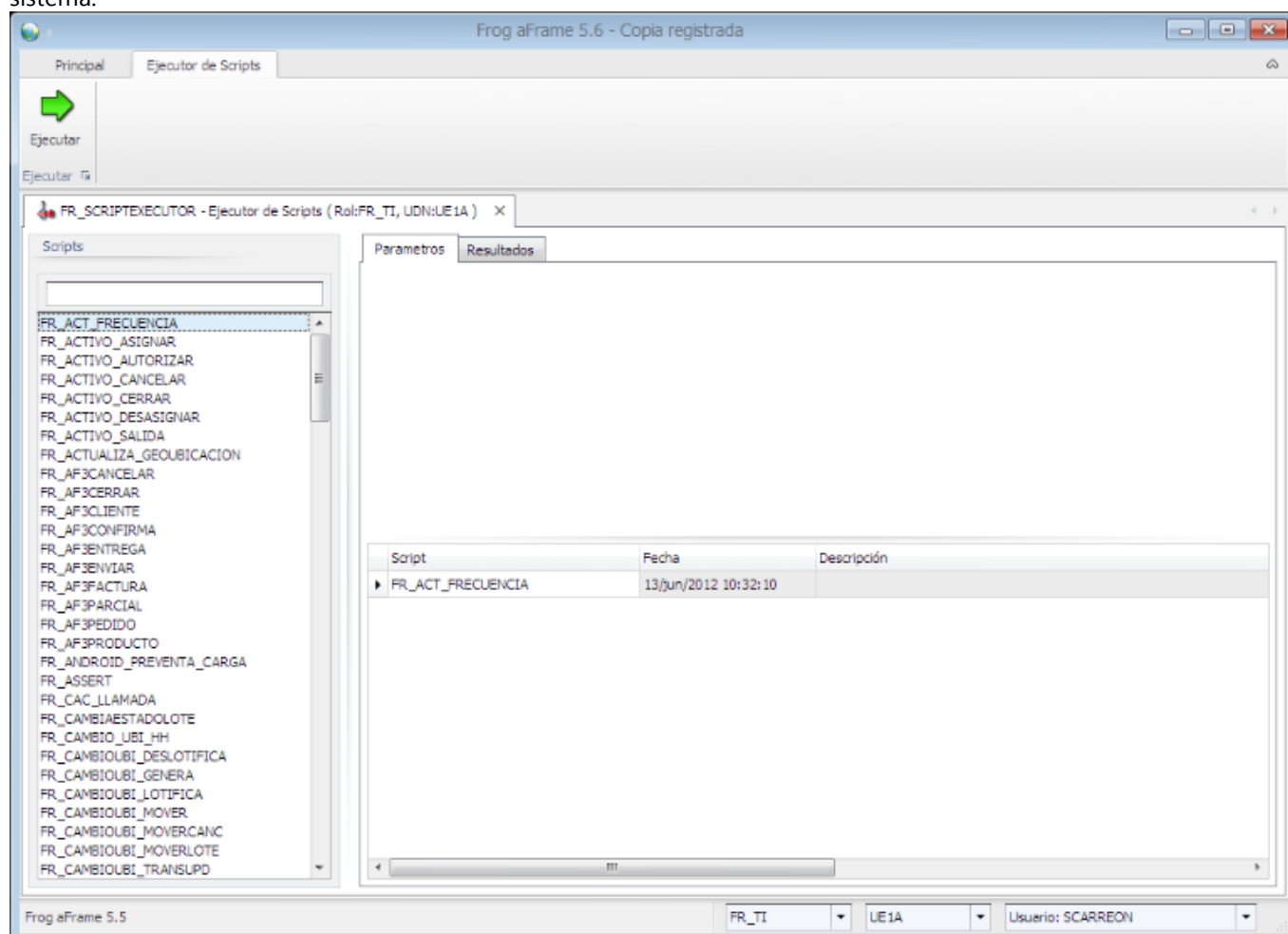
## 8.16 FRCommon.ReporteRaw

Clase de creación de reportes que se muestran en línea como el siguiente ejemplo:



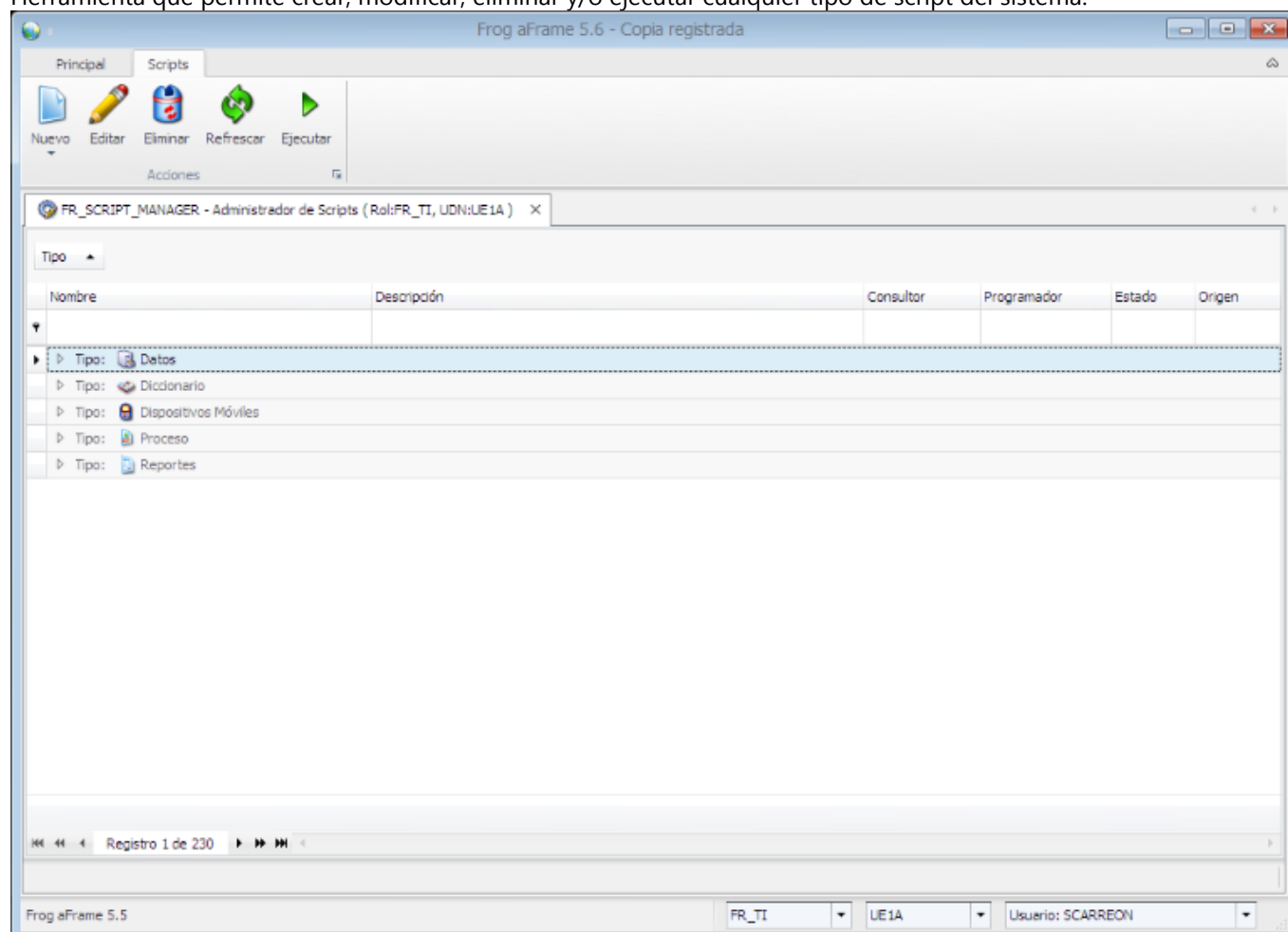
## 8.17 FRCommon.ScriptExecutor

Herramienta que permite visualizar los parámetros, resultados y el log, así como ejecutar los scripts de datos del sistema.



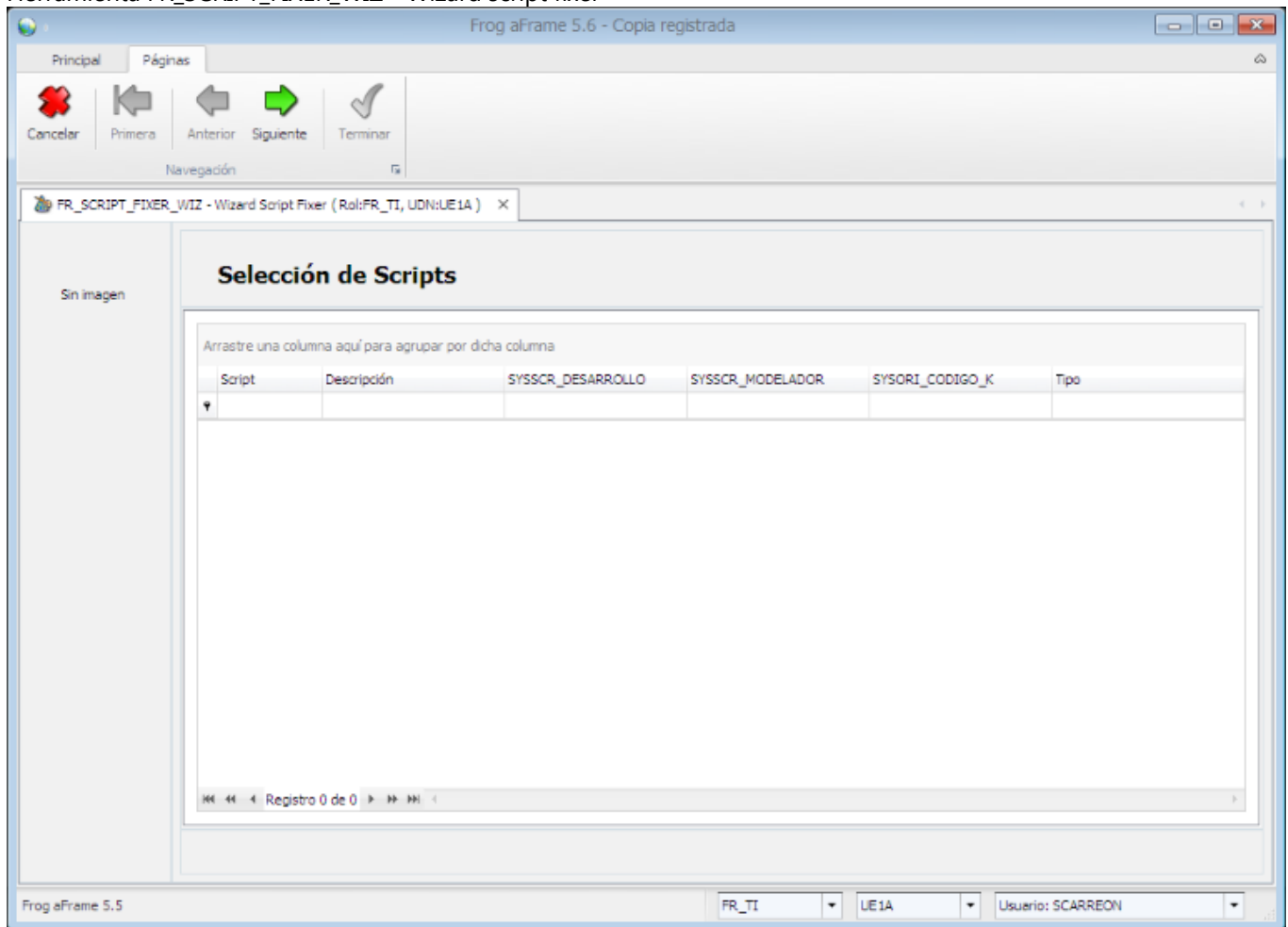
## 8.18 FRCommon.ScriptManager

Herramienta que permite crear, modificar, eliminar y/o ejecutar cualquier tipo de script del sistema.



## 8.19 FRCommon.ScriptTypeFixerWizard

Herramienta FR\_SCRIPT\_FIXER\_WIZ - Wizard script fixer

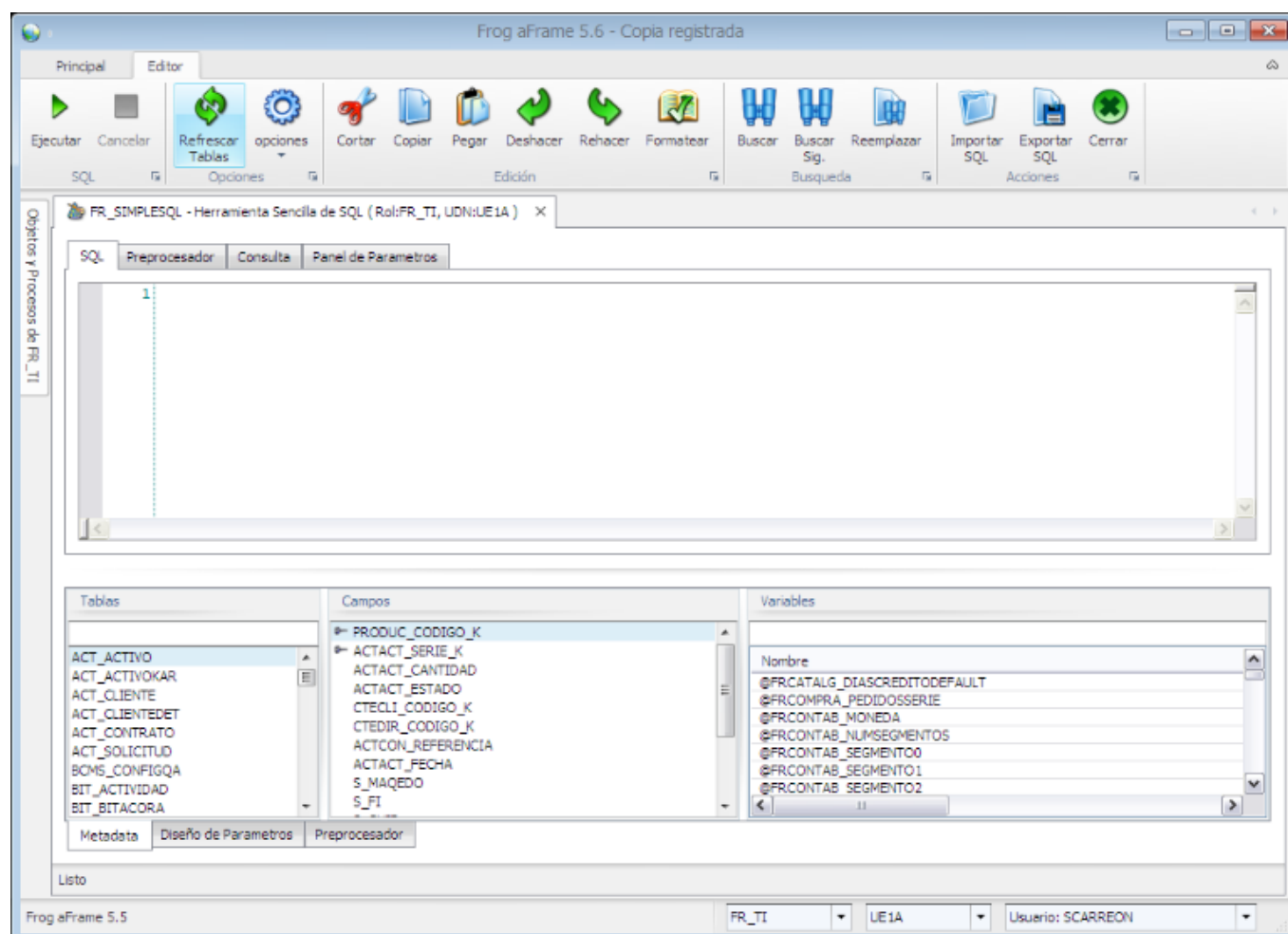




## 8.20 FRCommon.SimpleSQLTool

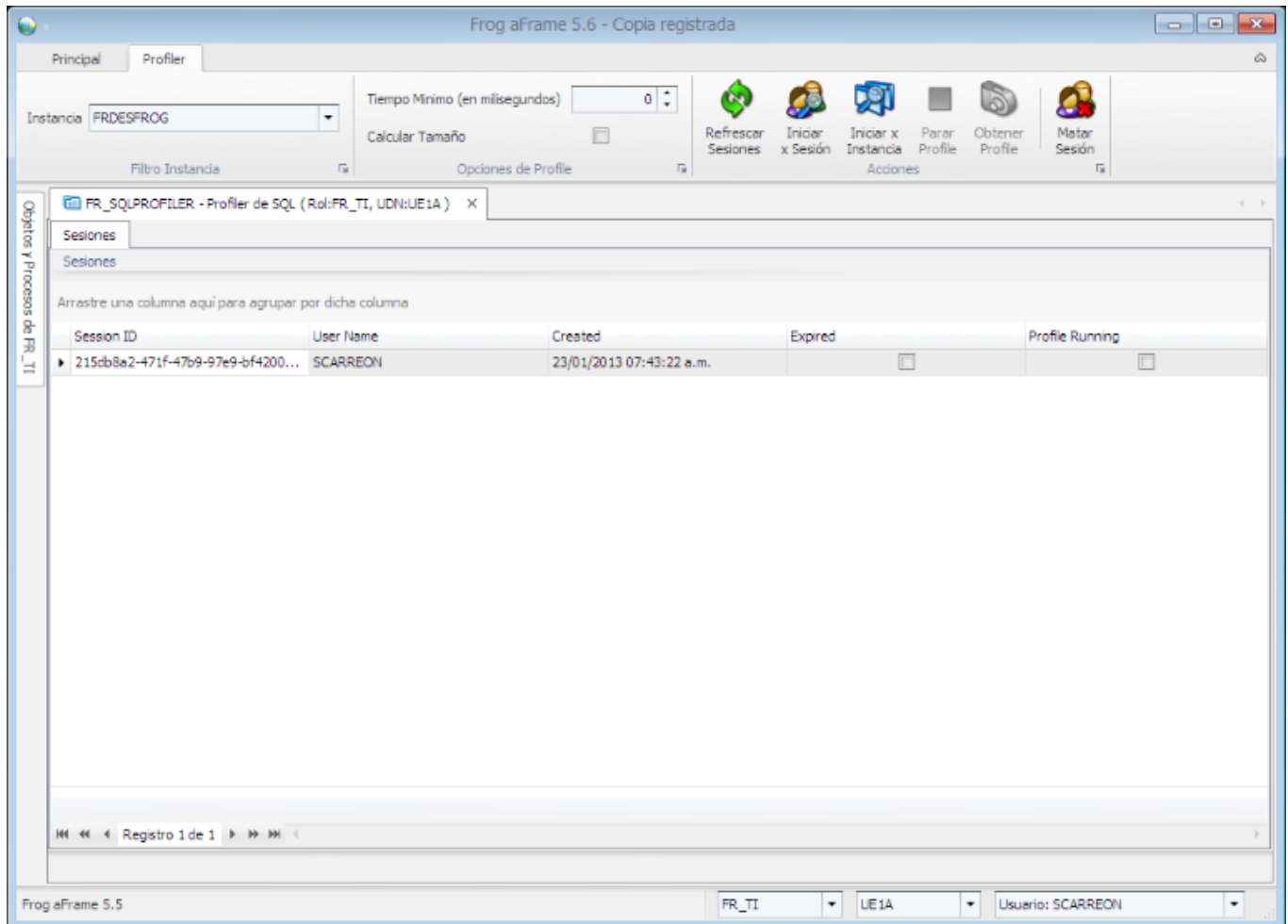
Herramienta básica de Frog aFrame 5.5 que opera como analizador de consultas SQL.

Versión recortada de FrCommon.HtaSql.



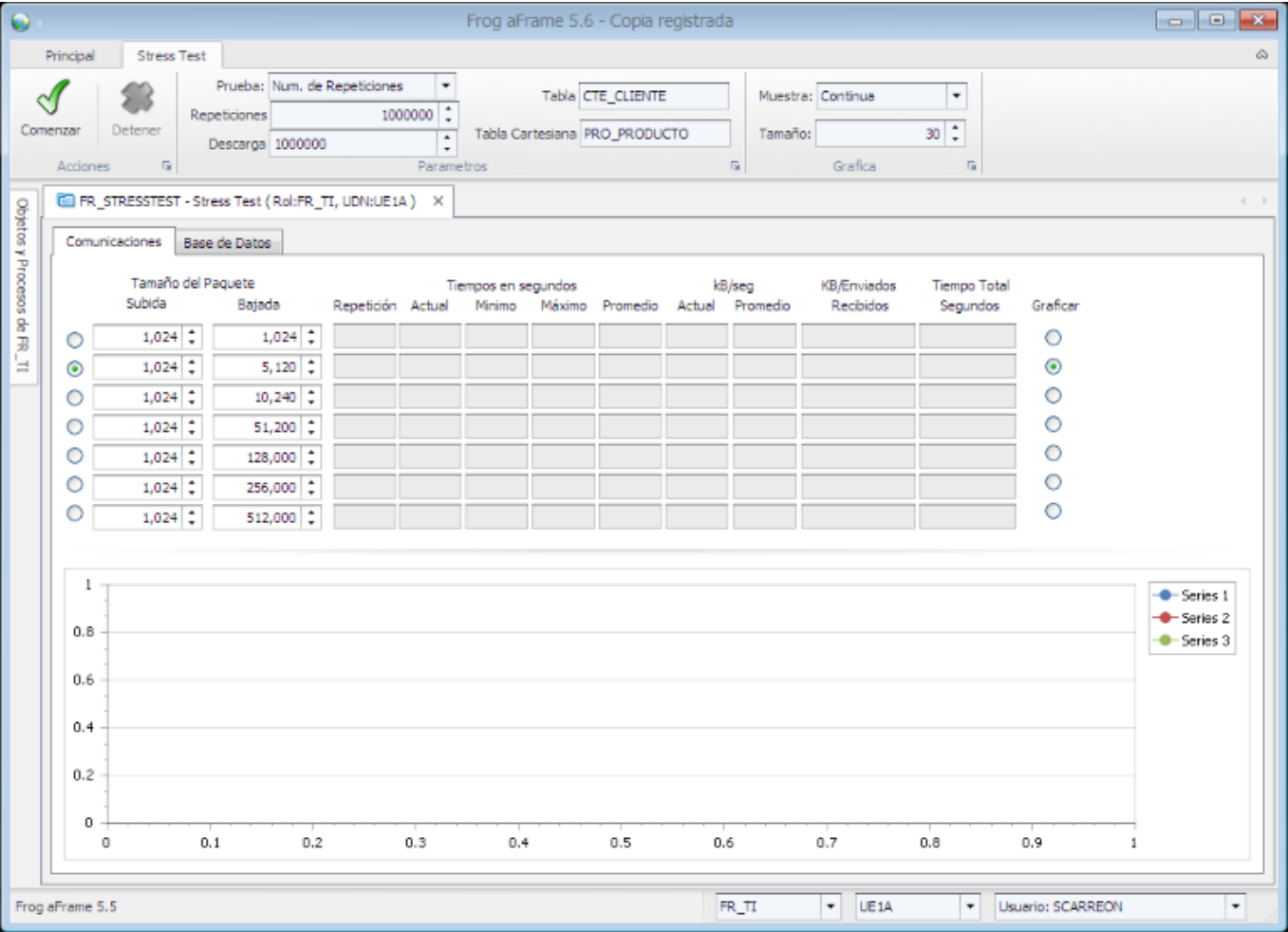
## 8.21 FRCommon.Profiler

Herramienta que funciona como un monitor de SQL que muestra las actividades que desarrolla cada usuario dentro de la base de datos.



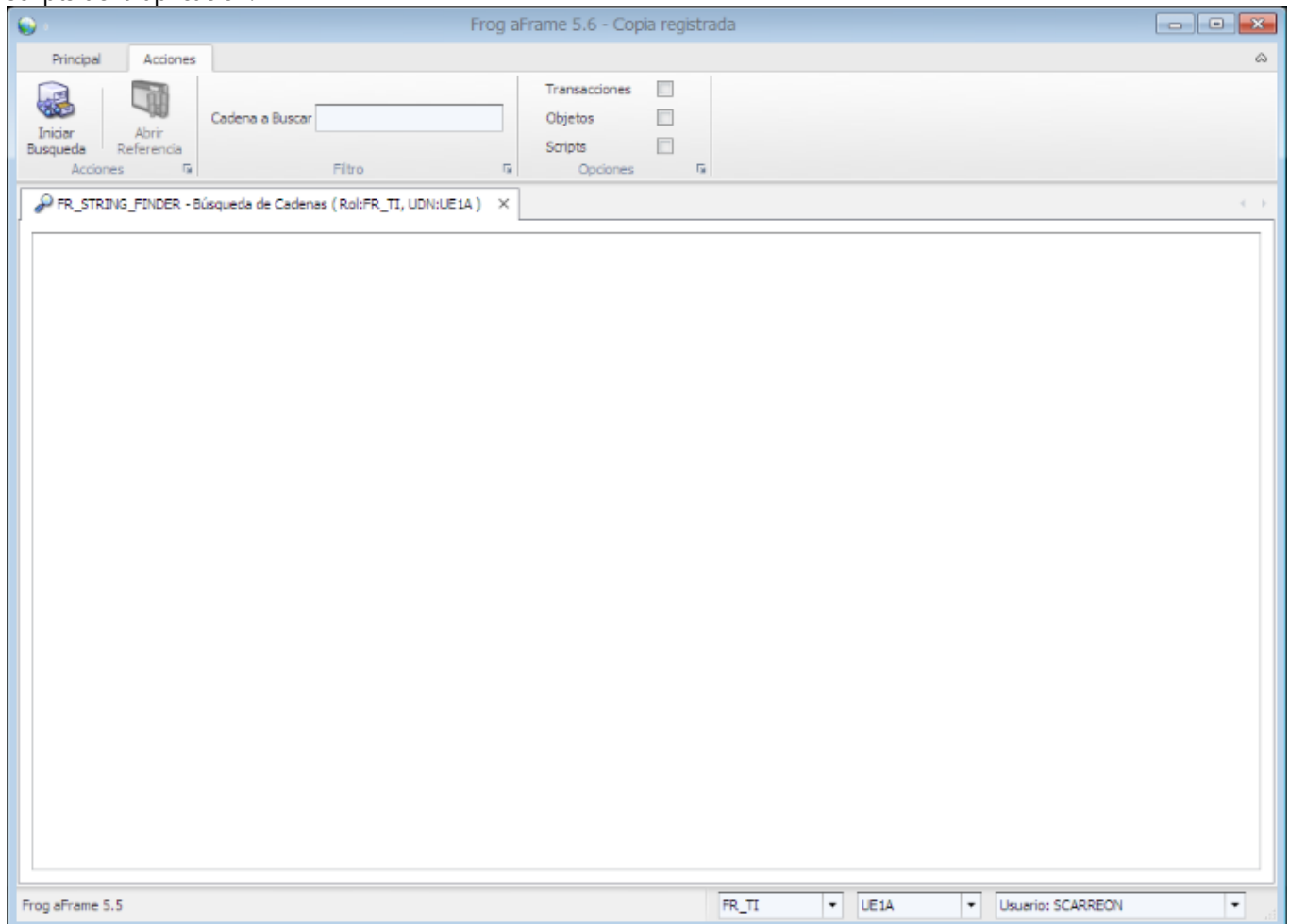
## 8.22 FRCommon.StressTest

Herramienta necesaria para realizar pruebas de stress o de carga y así determinar la capacidad operativa de ciertos procesos, para garantizar la robustez, disponibilidad y manejo de errores del sistema.



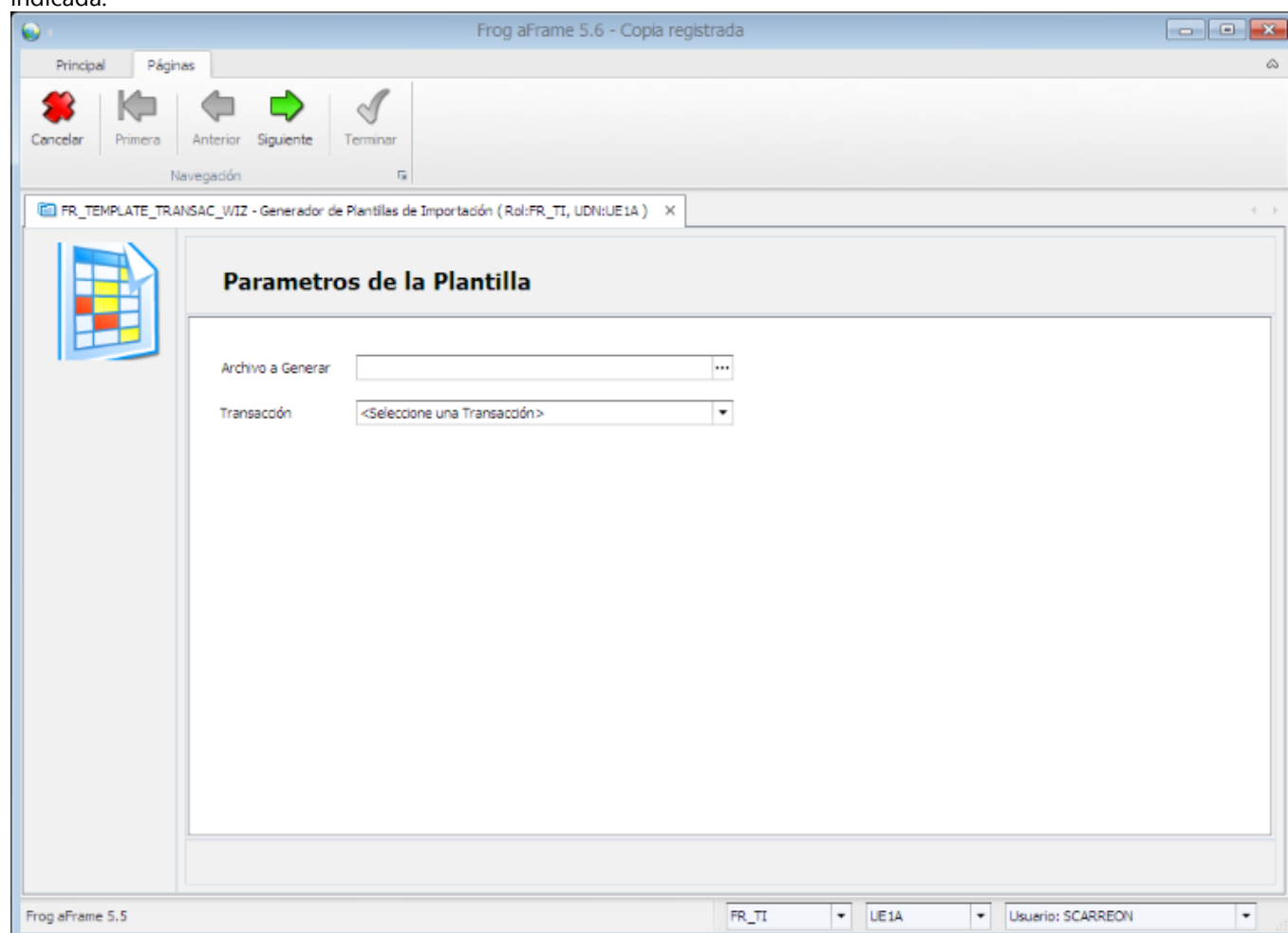
## 8.23 FRCommon.StringFinder

Herramienta que permite localizar las coincidencias de la cadena capturada en todas las transacciones, objetos y scripts de la aplicación.



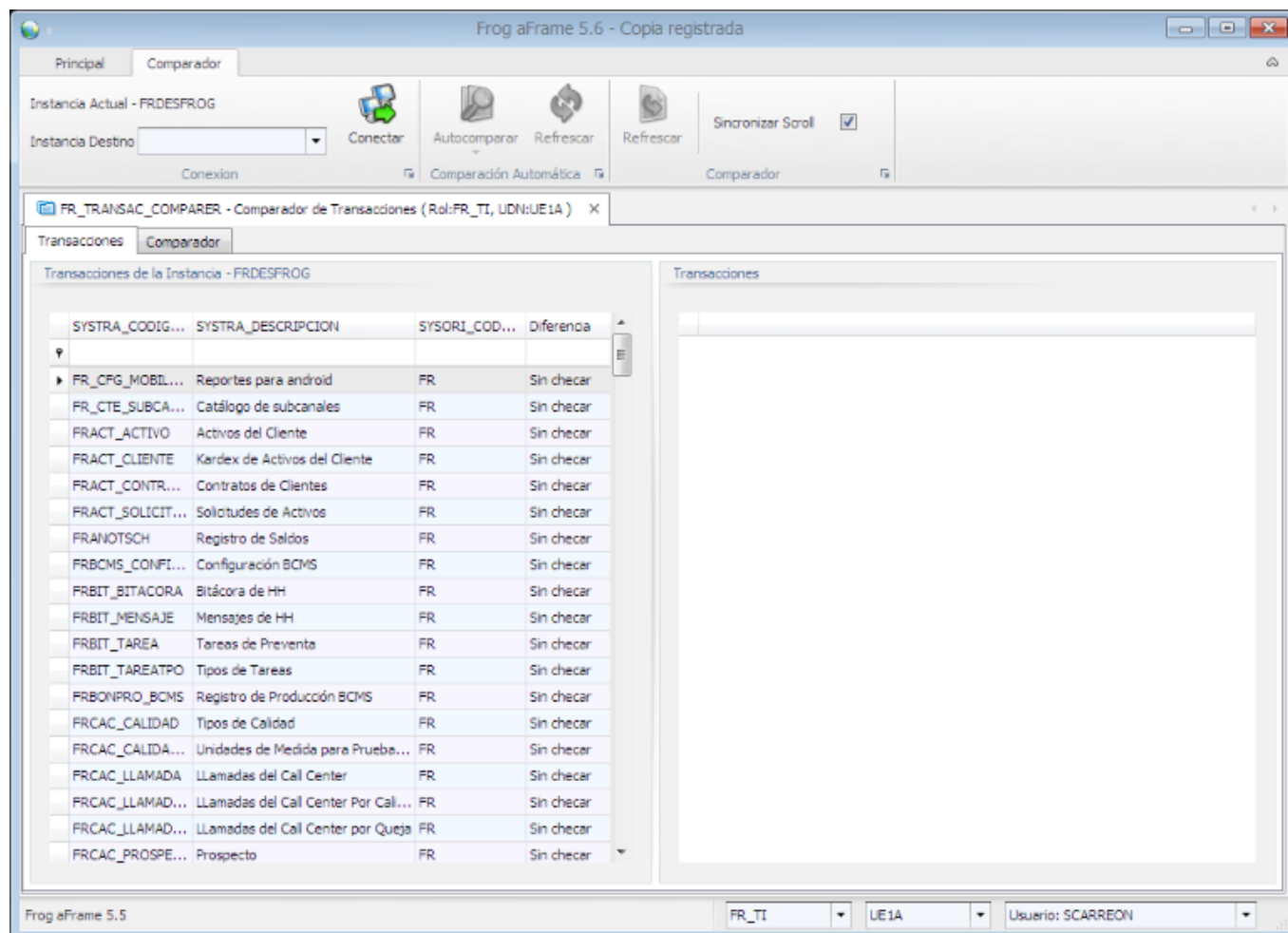
## 8.24 FRCommon.TemplateTransactionWizard

Herramienta que nos permite crear una plantilla en una hoja de cálculo con los datos necesarios para una transacción indicada.



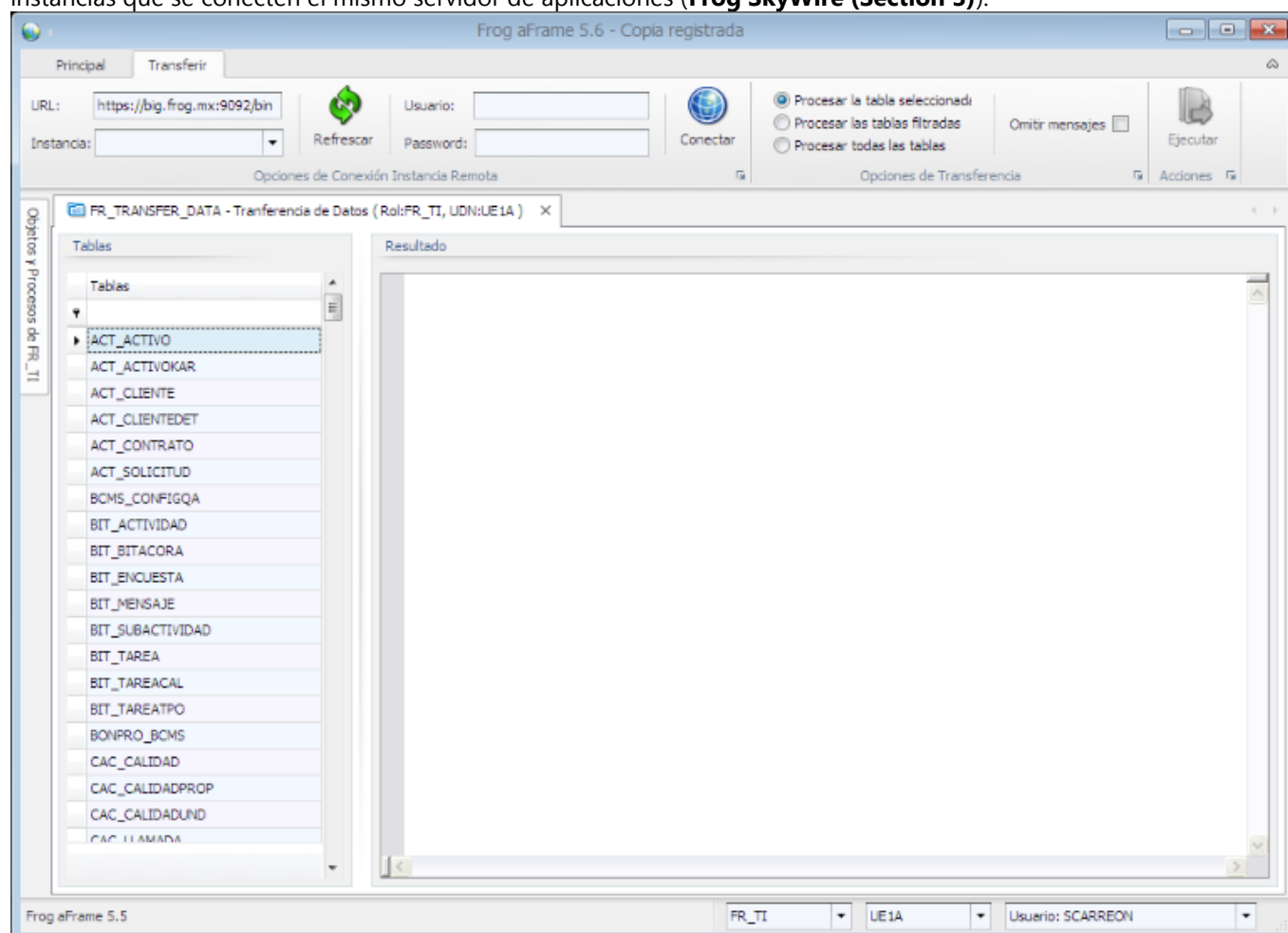
## 8.25 FRCommon.TransactionComparer

Herramienta que brinda la posibilidad de comparar transacciones entre diferentes instancias.



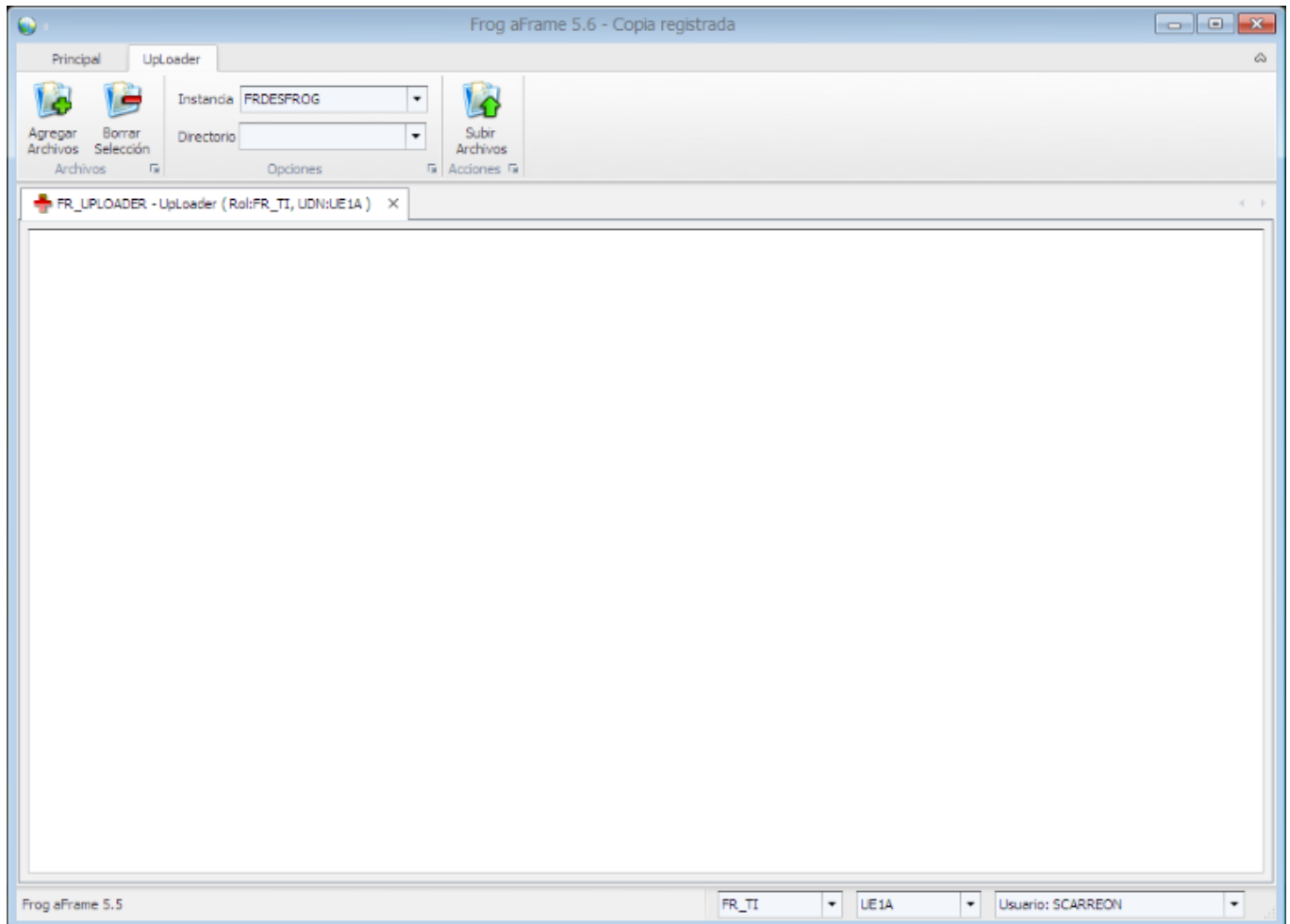
## 8.26 FRCommon.Transfer

Herramienta que permite pasar la información de una o varias tablas indicadas desde la instancia actual a otras instancias que se conecten el mismo servidor de aplicaciones (**Frog SkyWire (Section 3)**).



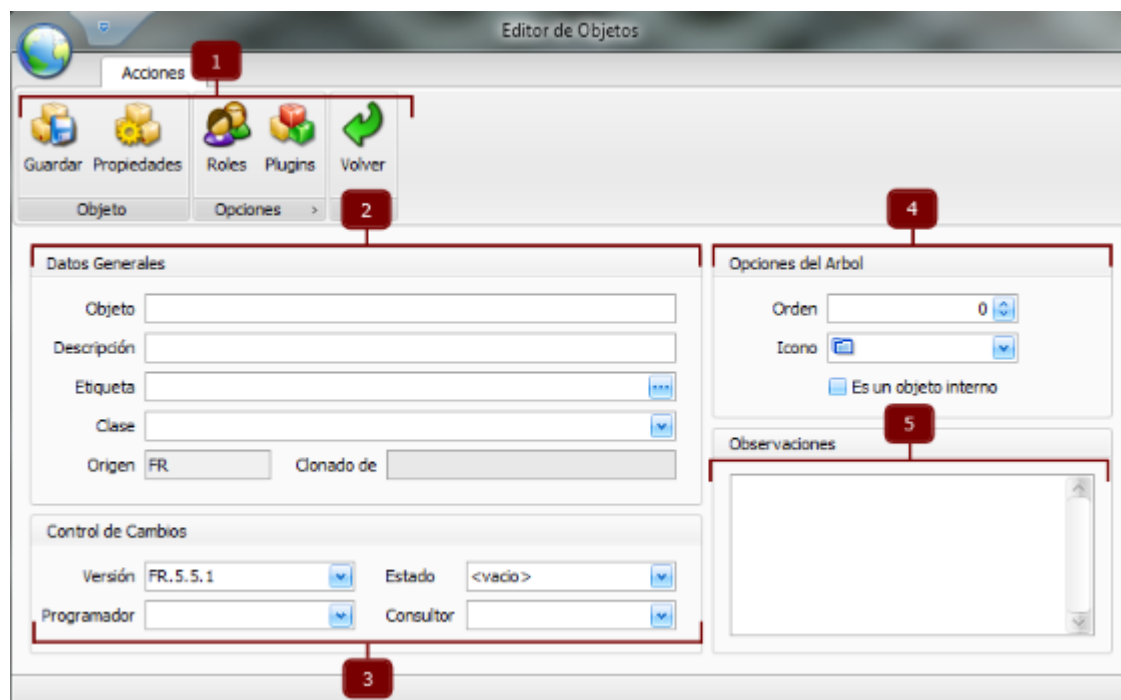
## 8.27 FRCommon.Uploader

Objeto para importar librerías o ejecutables al directorio en que se almacenan las actualizaciones de cada instancia.





## 8.28 Editor de objetos



A través de esta herramienta se crean objetos o bien se consultan y/o modifican los existentes. Se encuentra conformado por:

- |   |  |
|---|--|
| <p><b>1</b> Contenedor ribbon o menú principal</p>        | <p><b>Guardar</b><br/>Graba las modificaciones realizadas</p> <p><b>Propiedades</b><br/>Dependen del tipo de objeto que se crea</p> <p><b>Roles (Section 8.28.3)</b></p> <p><b>Plugins (Section 8.28.4)</b></p> <p><b>Volver</b><br/>Sale del editor de objetos</p>                |
| <p><b>2</b> Panel de datos generales (Section 8.28.2)</p> |  |
| <p><b>3</b> Panel de control de cambios</p>               | <p><b>Versión</b><br/>Se debe indicar con qué versión de Frog aFrame 5.6 va operar el objeto</p> <p><b>Estado</b><br/>Lista para establecer el progreso de validación del objeto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>0 Desarrollándose</li> <li>1 Por pase a QA</li> </ul> |

2 Por pase a productivo

3 En productivo

99 Deshabilitado

## **Programador**

Se asigna un usuario con rol de programación que puede realizar los cambios que el objeto requiera

## **Consultor**

Se establece un usuario con rol de consultoría, el cual validará el correcto funcionamiento del objeto

## **Orden**

Indica la secuencia en que aparecerá el objeto dentro del árbol de acuerdo al proceso y subproceso a los que se asigne

## **Ícono (Section 8.28.1)**

Muestra una lista de representaciones gráficas para los objetos.

## **Es un objeto interno**

Se utiliza cuando se requiere restringir el acceso al objeto.

Panel de captura de algunos comentarios sobre el funcionamiento del objeto. Regularmente se utiliza cuando el objeto está en modo desarrollo o en pruebas.

4

Panel de opciones del árbol

5

Panel de observaciones

## 8.28.1 Iconos de objetos

Frog aFrame 5.6 cuenta con una lista de íconos que representan los tipos de objetos que se pueden crear, dicha lista se detalla a continuación:


	Procesos y subprocesos		Reporte		CFD		Porteo
	Panel de datos generales		Diccionario de datos		Administrador de scripts		GPS
	Listas		Profiler de scripts		Record		
	ReporteCalc		Promociones		Herramienta SQL		
	Reporte		Scheduler		Gráficas		
	Cubo		Despacho		Ejecutor de scripts		
	Wizard		Bitácora		Uploader/IssueSearch		
	Panel de búsqueda		Descuentos		Informes		
	LayOut de almacén		Tablero		Integrador		
	Packages		Business Intelligence		Test de recurrencia		

## 8.28.2 Panel de datos generales

Datos para nombrar al objeto:

### Nombre

Se establece un nombre al objeto de acuerdo a la nomenclatura que Frog S.A. de C.V. ha establecido:

 La nomenclatura para nombrar objetos...

**{ ORIGEN } { INICIAL\_TIPO\_OBJETO } \_ { PROCESO } \_ { NOMBRE\_OBJETO }**

Donde:

**{ ORIGEN }** Consta de 2 letras que identifican el origen del usuario (Frog, distribuidor o cliente)

**{ INICIAL\_TIPO\_OBJETO }** Letra para identificar el tipo de objeto (Lista, registro, etc)

**{ PROCESO }** 3 letras del nombre del proceso al que pertenece

Ejemplo:

**FR + L + \_ + INV + \_ + PRODUCTOS**

**FRL\_INV\_PRODUCTOS { Lista de productos }**

Los objetos comunes de Frog aFrame 5.6 son:

1. Cubo { FRC }
2. Gráfica { FRG }
3. Lista { FRL }
4. Reporte { FRP }
5. Record { FRR }

### Descripción

Nombre descriptivo del nombre del objeto

### Etiqueta

Nombre descriptivo que se muestra a continuación del nombre del objeto, configurable por idioma.

### Clase

Clase con que se crea el objeto proveniente de algún paquete de Frog, regularmente de FrCommon

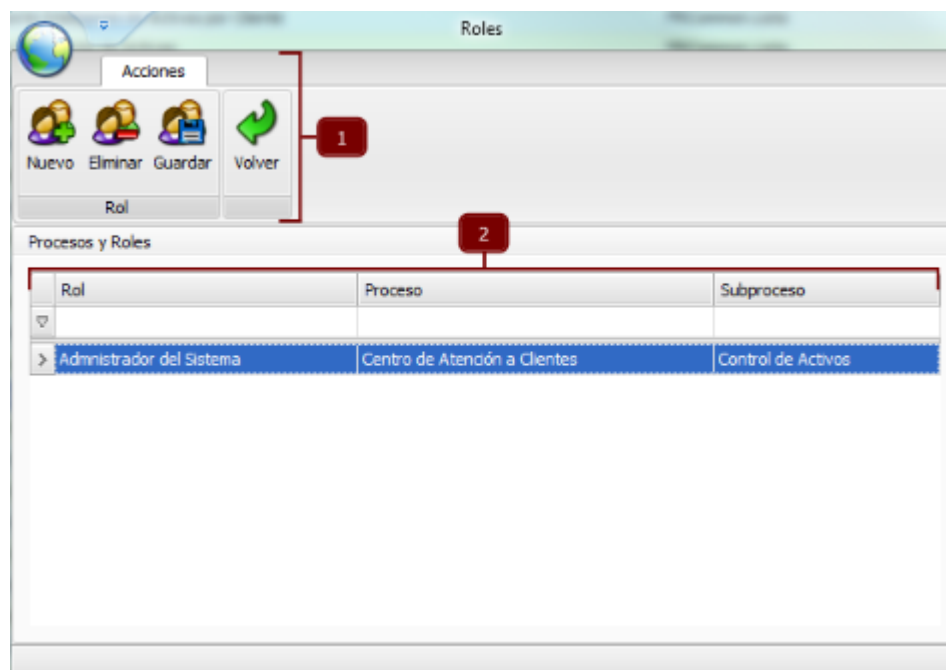
### Origen

Dato solo de consulta que refiere al origen del usuario.

### Clonado de

Dato informativo que indica si el objeto fue replicado a partir de algún otro objeto del sistema.

### 8.28.3 Roles del objeto



Mediante este administrador se permite asignar o desasignar roles a los objetos.

Se encuentra integrado por:

**1 Contenedor ribbon o menú principal (Section 5.11.1)**

**2** Grid

Despliega todos los roles asignados al objeto.

Cuenta con un filtro para localizar roles por el nombre, proceso y subproceso, según la coincidencia con la captura que se realice.

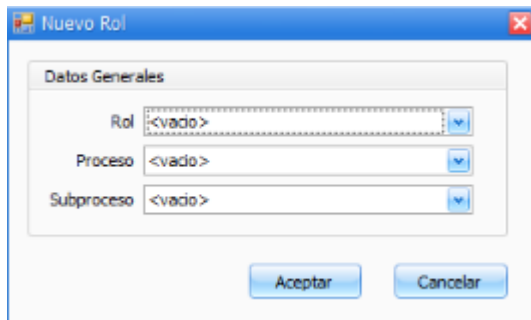
Permite navegar entre los roles para editarlo y/o eliminarlos.

## 8.28.3.1 Menú de roles del objeto

Consta de las siguientes opciones:

### Nuevo

Asigna un nuevo rol al objeto de la siguiente forma:



Muestra una lista con todos los roles existentes para que se elija el que se requiere asociar al objeto.

También solicita elegir un proceso y subproceso de una lista desplegable para asociar el objeto a esa jerarquía del árbol de objetos y procesos.

### Eliminar

Desasigna los roles del objeto.

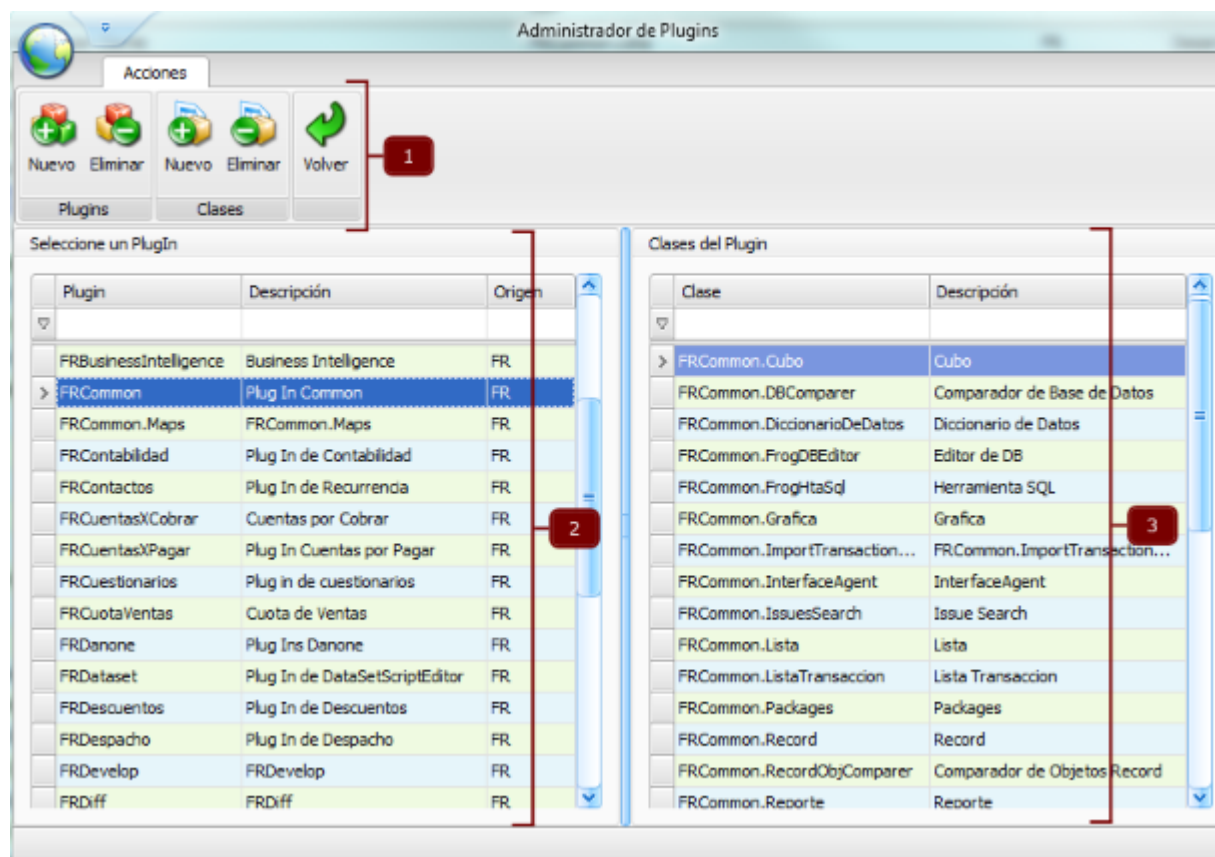
### Guardar

Graba las modificaciones realizadas.

### Volver

Salir del administrador de roles del objeto.

## 8.28.4 Administrador de plugins



Opción que permite realizar el registro de plugins con sus respectivas clases dentro de Frog aFrame 5.6.

Se conforma de la siguiente manera:

1 Ribbon o menú

2 Grid de plugins

3 Grid de clases del plugin

Despliega todos los plugins registrados en Frog aFrame 5.6

Cuenta con un filtro para localizar los plugins por el nombre, descripción y origen, según la coincidencia con la captura que se realice.

Permite navegar entre los plugins para editarlos y/o eliminarlos.

Despliega todas las clases del plugin que se encuentra seleccionado.

Cuenta con un filtro para localizar las clases por el nombre y descripción, según la coincidencia con la captura que se realice.

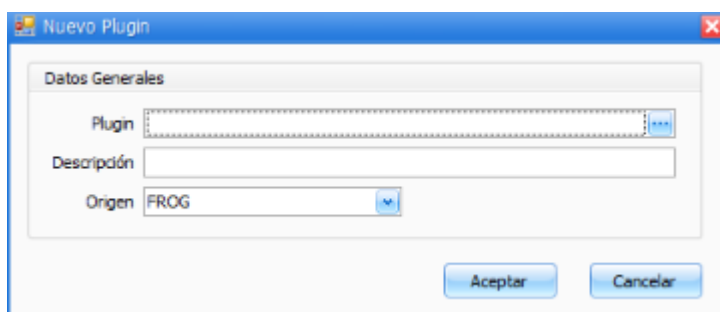
Permite navegar entre las clases para editarlas y/o eliminarlas.

## 8.28.4.1 Menú del administrador de plugins

Consta de las siguientes opciones:

### Nuevo plugin

Registra un nuevo plugin en el sistema como se muestra a continuación:

A screenshot of a Windows-style dialog box titled 'Nuevo Plugin'. It contains a tab labeled 'Datos Generales'. Inside the tab, there are three input fields: 'Plugin' (with a dotted border and a small blue button to its right), 'Descripción' (a standard text box), and 'Origen' (a dropdown menu showing 'FROG' with a small blue button to its right). At the bottom of the dialog are two buttons: 'Aceptar' and 'Cancelar'.

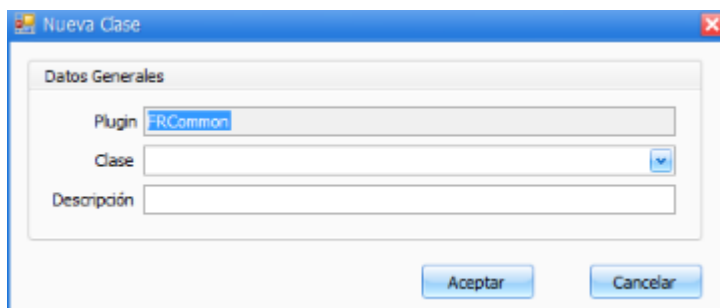
Se solicita ingresar el nuevo plugin y capturar su descripción, así como el origen que lo registra.

### Eliminar plugin

Elimina el plugin seleccionado.

### Nueva clase

Registra una clase del plugin seleccionado:

A screenshot of a Windows-style dialog box titled 'Nueva Clase'. It contains a tab labeled 'Datos Generales'. Inside the tab, there are three input fields: 'Plugin' (a text box containing 'FRCommon'), 'Clase' (a dropdown menu with a small blue button to its right), and 'Descripción' (a standard text box). At the bottom of the dialog are two buttons: 'Aceptar' and 'Cancelar'.

Se solicita ingresar la nueva clase y capturar su descripción.

### Eliminar clase

Elimina la clase seleccionada.

### Volver

Salir del administrador del plugins.



## 8.29 Creación de objetos

El proceso de creación de objetos es el mismo, solo cambian algunas de las propiedades de cada uno.

A continuación se explicarán los 3 objetos fundamentales que integran la aplicación Frog aFrame 5.6:

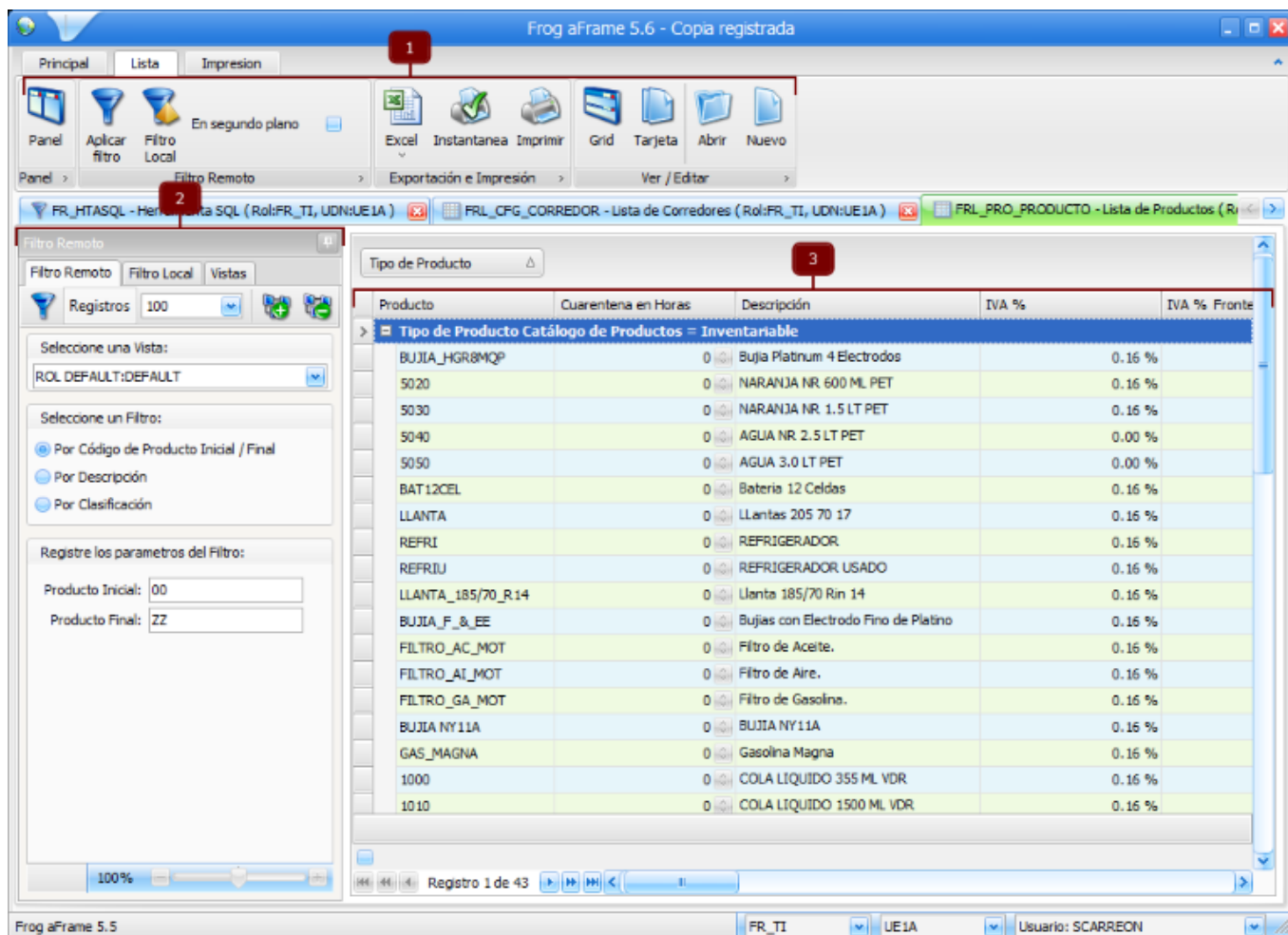
❖ **Listas (Section 8.29.1)**

❖ **Registros (Section 8.29.2)**

❖ **(Section 8.1)Reportes**

## 8.29.1 Lista

Un objeto de tipo lista muestra registros de una determinada consulta y tiene una apariencia como la siguiente:



Este tipo de objetos cuenta con:

- 1. Ribbon o menú (Section 8.29.1.1)** Divido en 2, un menú para la lista y otro para la configuración de la impresión
- 2. Panel de filtros (Section 8.29.1.2)** Consta de 3 tabs: filtro remoto, filtro local y vistas
- 3. Grid** Muestra los registros de una consulta, permite seleccionarlos y navegar entre ellos.

Las propiedades para este tipo de objeto son:

FRL\_MAP\_ESTADO-Lista de Estados ( Propiedades )

Acciones	
Acciones	1 (Colección)
Filtros	
Filtros SQL	2 (Colección)
Objetos	
Objeto de Edición	3 FRR_MAP_ESTADO
Objeto de Impresión	

Aceptar Cancelar <Escape> Previsualizar

1 Acciones (Section 8.29.1.3)

2 Filtros (Section 8.29.1.4)

3 Objetos (Section 8.29.1.5)

## 8.29.1.1 Menú de la lista



Panel

Habilita o deshabilita que el **panel de filtros (Section 8.29.1.2)** sea visible



Aplicar filtro

Carga los datos de la consulta con los parámetros que se configuran en el tab de filtro remoto



Filtro local

Carga los datos de la consulta con los parámetros configurados en el tab de filtro local



En segundo plano

Habilita o deshabilita que la consulta se ejecute en segundo plano, permitiendo trabajar con otro objeto



Excel

Importa los datos en cualquiera de los formatos que aparecen en el submenú



Instantánea

Vista previa de la lista



Imprimir

Imprime el contenido de la lista



Grid

Cambia la vista de la lista en forma de grid cuando dicha lista se visualiza en modo carpeta



Tarjeta

Cambia la vista de la lista en forma de tarjetas cuando dicha lista se visualiza en modo grid



Abrir

Abre el registro seleccionado en la lista



Nuevo

Abre un nuevo registro para agregar a la lista

## 8.29.1.2 Panel de filtros de la lista

Consta de 3 tabs:

### Filtro remoto

The screenshot shows the 'Filtro Remoto' panel with three tabs: 'Filtro Remoto', 'Filtro Local', and 'Vistas'. The 'Filtro Remoto' tab is active. It contains a 'Registros' field with the value '100'. Below this, there are three sections marked with red numbers 1, 2, and 3. Section 1 is 'Seleccione una Vista:' with a dropdown menu. Section 2 is 'Seleccione un Filtro:' with two radio buttons: 'Por Producto a Sustituir' (selected) and 'Por Producto Sustituto'. Section 3 is 'Registre los parametros del Filtro:' with two input fields: 'Producto Inicial:' with the value '0' and 'Producto Final:' with the value 'ZZ'.

Este filtro se divide en 3 secciones:

- 1 Selección de vista
- 2 Selección de filtro
- 3 Registro de parámetros

Se elige una vista de la lista que se muestra con la que se visualizarán los datos.

Cuando se carga la lista, aparece un filtro seleccionado por omisión, sin embargo, cuando existe más de un filtro configurado desde el editor de propiedades del objeto, se deberá indicar con cuál se requiere obtener los datos de la lista.

Son los parámetros que se asignarán a la consulta del filtro que se encuentre seleccionado. Por default se cargan los que se configuraron desde el editor de propiedades del objeto, pero el usuario puede ajustarlos de acuerdo a la información que requiere.

### Filtro local

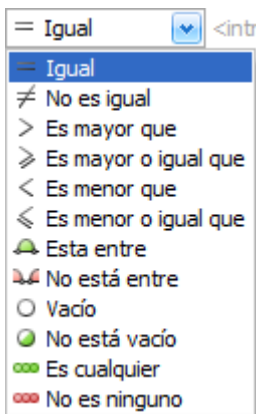


Este tipo de filtro es muy útil cuando se desea obtener una lista con diversas características y desde una sentencia de SQL resulta muy complejo estructurarla.

Se pueden agregar (+) y/o quitar (x) tantas condiciones se requieran.

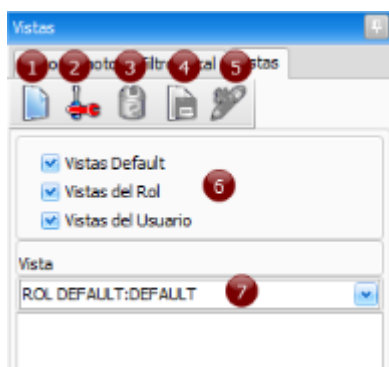
Las condiciones se establecen seleccionando de la lista de columnas de la consulta.

Añadiendo una restricción de la lista que aparece:



Capturando la coincidencia a cumplir.

## Vistas



Una vista es la manera en la cual se está mostrando el objeto ante el usuario.

Este tab se conforma de:

- |   |                  |   |
|---|------------------|---|
| 1 | Cargar vista     | Botón que permite cargar la vista indicada en 7   |
| 2 | Diseñar          | Permite modificar la vista elegida en 7   |
| 3 | Borrar vista     | Elimina la vista que aparece en 7   |
| 4 | Grabar vista     | Graba los cambios realizados a la vista seleccionada en 7   |
| 5 | Cancelar edición | Omite los cambios realizados a la vista   |
| 6 | Tipos de vista   | Muestra los 3 tipos de vista que operan en el sistema, y de acuerdo a las que se habiliten aquí, se agregarán en la lista 7 |
| 7 | Vista a cargar   | Lista que despliega las vistas que existen de acuerdo a los tipos habilitados en 6  |

### 8.29.1.3 Acciones de la lista

Mediante esta propiedad se puede ejecutar scripts para realizar algún proceso en particular, ya sea por renglón, por múltiples renglones o a toda la lista.


Un ejemplo de cómo aplicar el uso de las acciones sería:

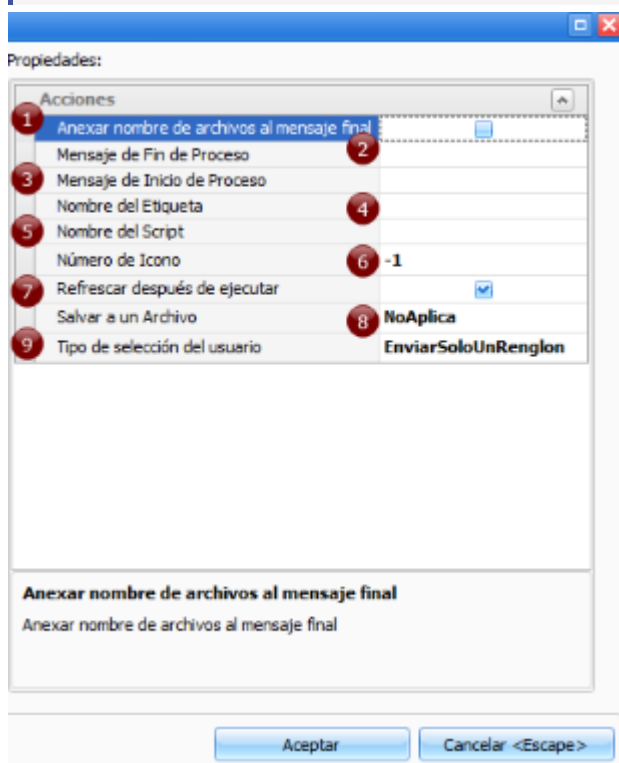
Mandar un archivo por ftp o mail

Acceder a un servicio web

Ejecutar algún proceso

Generar una interface del lado del cliente o del servidor

 Puede agregar más de una acción a la lista.



- 1 Si la acción regresa un archivo(s), al finalizar la ejecución, se muestra un mensaje con el nombre del archivo(s)
- 2 Mensaje que aparece al finalizar la ejecución. Si se deja en blanco no se muestra.
- 3 Mensaje que aparece al inicio de la ejecución. Si se deja en blanco no se muestra.
- 4 Nombre del botón asociado a la acción.
- 5 Script de datos
- 6 Se refiere al número de botón que le corresponde, este valor se establece de 0 a 5
- 7 Indica si la lista se vuelve a cargar o no después de finalizar la acción.



8

Cuenta con 4 opciones:

- No aplica
- Salvar como: El script solo regresa un DataTable, por lo que el sistema muestra un diálogo para ingresar el nombre del archivo.
- Nombre fijo: El script puede regresar múltiples DataTables, registrando en el primer renglón el nombre del archivo.
- Nombre fijo directorio: El script puede regresar múltiples DataTables, en el primer renglón se ingresa el nombre del archivo y el sistema solicitará el nombre del directorio.

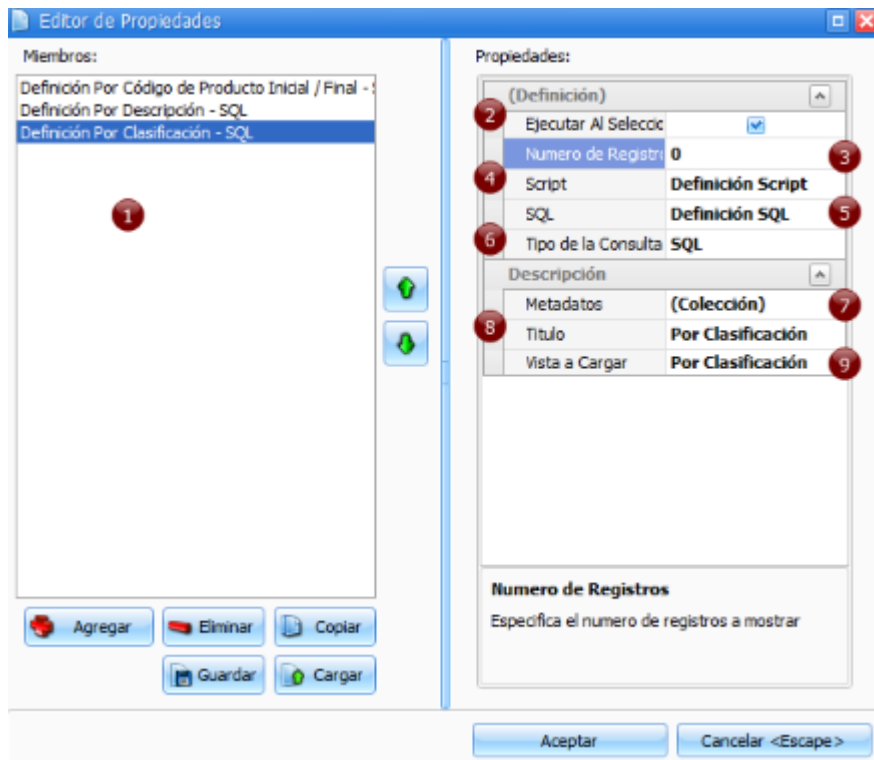
9

Dispone de 3 opciones:

- Enviar todo: se envía todo el contenido del grid al script.
- Enviar un solo renglón: se envía el renglón seleccionado al script.
- Enviar múltiples renglones: seleccionando más de un renglón del grid (con click derecho se habilita la multiselección) que se envían al script.

### 8.29.1.4 Filtros SQL

Dentro de esta sección se coloca la consulta(s) que traerá la información de la base de datos para cargar en la lista.



- 1 Panel de filtros del objeto, cada uno con sus propiedades. La utilidad radica en poder crear varias consultas y filtros dentro del mismo objeto.
- 2 Permite ejecutar la consulta SQL al momento de abrir el objeto.
- 3 Establece el número de registros que se cargarán a la lista.
- 4 Se ingresa la **consulta de tipo DataSetScript (Section 13.1)**.
- 5 Se ingresa la **consulta de tipo SQL. (Section 14.1)**
- 6 Establece si la consulta se hará por SQL, script o ambas
- 7 Nombre de las tablas utilizadas en la consulta para obtener los nombres de los campos del diccionario de datos.
- 8 Nombre o etiqueta con que aparecerá el filtro.
- 9 Nombre de la vista que se carga al abrir la lista, si se deja en blanco toma la vista default.



## 8.29.1.5 Objetos de edición e impresión

### **Objeto de edición**

Se refiere a la forma de captura, FrCommon.Record, que se abre cuando se crea un nuevo registro o cuando se edita (recuerde que este objeto de lista, es la visualización de un conjunto de registros).

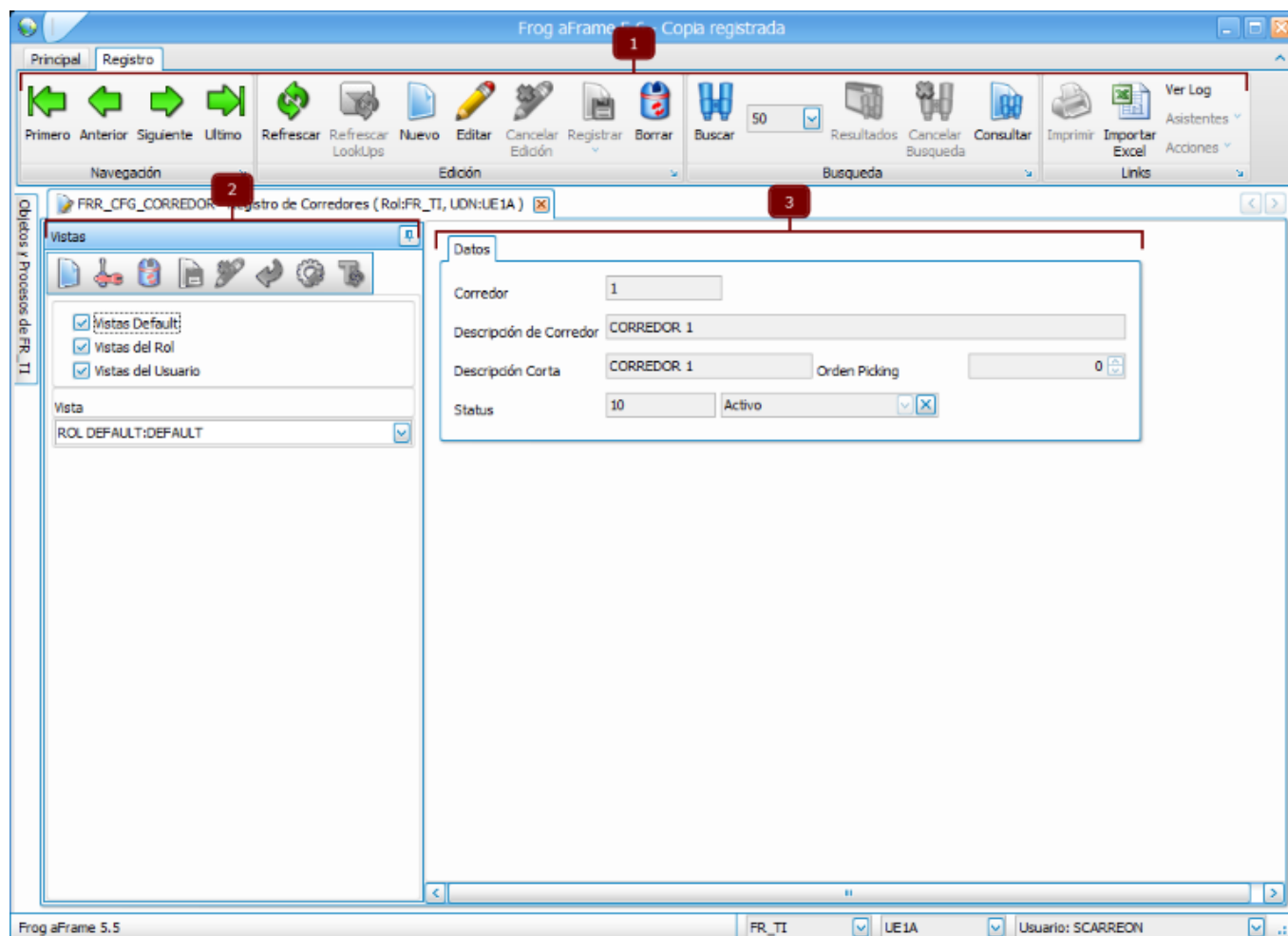
### **Objeto de impresión**

Cuando desee que la lista se imprima en un formato gráfico diferente al estándar que maneja Frog S.A. de C.V., puede crear un objeto FRCommon.Report para establecer el formato de impresión de esta lista.

El nombre que le dé al objeto de reporte es el mismo que deberá colocar en esta sección.

## 8.29.2 Record

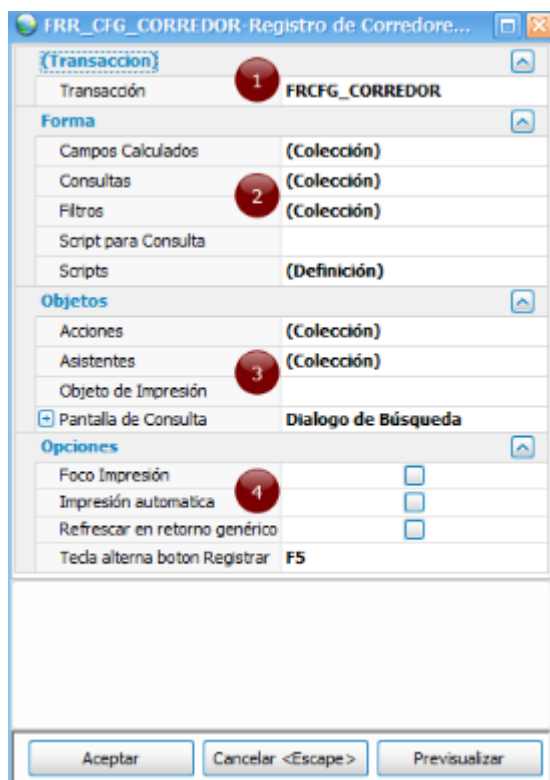
Este tipo de objeto sirve para crear formas de registro (registro de empleados, registro de rutas, registro de clientes, etc).



Este tipo de objetos cuenta con:

- 1 **Ribbon o menú (Section 8.29.2.1)** Divido en 4 secciones: navegación, edición, búsqueda y links.
- 2 **Panel de vistas (Section 8.29.2.2)** Presenta los 3 tipos de vista que maneja Frog aFrame 5.6, así como sus opciones de diseño.
- 3 **Tab de registro** Muestra los datos de captura del objeto.



Las propiedades para este tipo de objeto son:



- 1 Transacción
- 2 **Forma (Section 8.29.2.3)**
- 3 **Objetos (Section 8.29.2.4)**
- 4 **Opciones (Section 8.29.2.5)**

Todo objeto de registro (FrCommon.Record) debe asociarse a una transacción que define su comportamiento.

## 8.29.2.1 Menú del record

	Primero	Muestra el primer registro que fue ingresado.
	Anterior	Presenta el registro que fue ingresado antes del actual.
	Siguiente	Visualiza el registro que fue ingresado después del actual.
	Último	Muestra el último registro ingresado.
	Refrescar	Actualiza los datos.
	Refrescar lookUps	Permite actualizar los datos de los controles lookup durante la edición del registro.
	Nuevo	Limpia el tab de registro para la captura de un nuevo registro.
	Editar	Permite modificar el registro actual.
	Cancelar edición	Omite los cambios efectuados al registro actual.
	Registrar	Graba los cambios realizados al registro actual.
	Borrar	Elimina el registro actual.
	Buscar	Permite localizar los registros que contengan la captura que se realice sobre el tab de registro. Cuenta con un indicador para delimitar el número de coincidencias.
	Resultados	Cuando la búsqueda de registro obtuvo más de uno, mediante este botón podemos regresar a la pantalla de resultados que arroja la búsqueda.
	Cancelar búsqueda	Sale del modo de búsqueda, regresando al último registro cargado.
	Consultar	Dentro de las propiedades del objeto se establecen los filtros para consultar.
	Imprimir	Se establece el objeto FrCommon.Reporte con que se realiza la impresión del registro desde las propiedades del objeto.
	Importar excel	Permite agregar registros desde un archivo de excel mediante la herramienta de <b>importación de datos (Section 8.29.2.1.1)</b> .
	Ver log	Opción que permite visualizar el histórico de cambios que se han efectuado al registro actual, siempre y cuando la transacción asociada al objeto tenga habilitada la opción de generar el log.



## Asistentes

Desde las propiedades del objeto se configura si requiere o no asistentes.

Un ejemplo de un asistente: cuando se requiere registrar un pedido pero el cliente no existe, entonces, mediante un asistente se procede a realizar el alta del cliente.



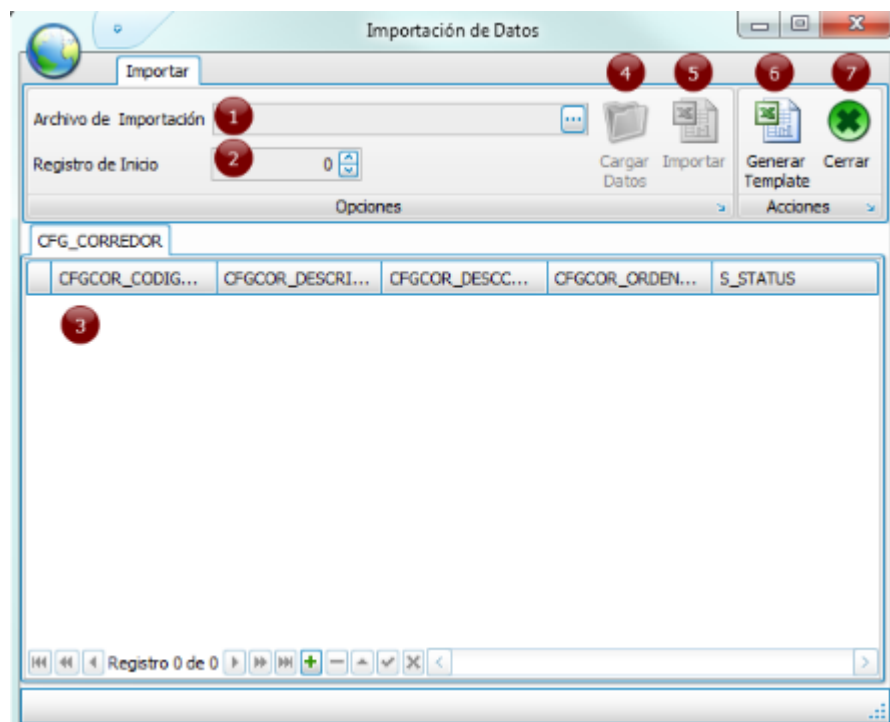
## Acciones

Esta opción también se configura desde el las propiedades del objeto cuando éste requiera algún proceso en particular.

Un ejemplo de el uso de acciones: al registrar un pedido se requiere agregar una promoción, para eso, se accede a un proceso independiente al registro que agregará las promociones al pedido.



### 8.29.2.1.1 Importación de datos



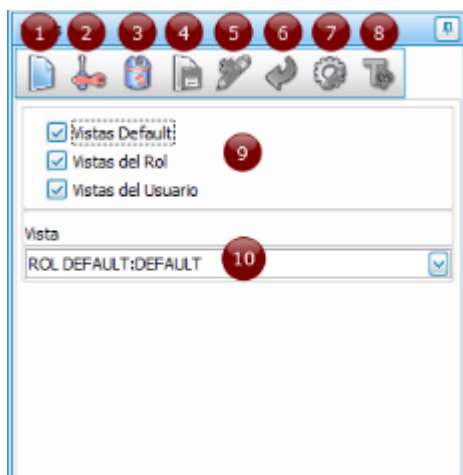
Herramienta que permite agregar registros de manera masiva mediante un archivo de excel, como se explica a continuación:

- |   |                        |   |
|---|------------------------|---|
| 1 | Archivo de importación | Permite indicar el archivo de excel que contiene los datos a importar.                                      |
| 2 | Registro de inicio     | Se establece el número de renglón del archivo de excel en dónde se inicia la carga de datos.                |
| 3 | Grid de datos          | Muestra los datos tal y como serán ingresados al sistema.   |
| 4 | Cargar datos           | Una vez que se ha establecido el archivo, se procede a cargar los datos que serán visualizados en el grid 3 |
| 5 | Importar               | Luego de validar los datos que se cargarán del archivo, se importan finalmente al sistema.                  |
| 6 | Generar template       | Opción que permite crear el archivo plantilla para darle el formato que se requiere a los datos.            |
| 7 | Cerrar                 | Cierra la venta de importación de datos y regresa al objeto de registro que lo invoco.                      |

## 8.29.2.2 Vistas

Una vista es la representación visual de los datos contenidos en un registro (FrCommon.Record).

Para editar la vista de un objeto de tipo record se debe acceder al panel de edición de vistas del objeto, disponible siempre y cuando el registro no este en edición y que el usuario cuente con los permisos necesarios para editar vistas.



1 Cargar vista

Botón que permite cargar la vista indicada en 10

2 Diseñar

Permite modificar la vista elegida en 10

3 Borrar vista

Elimina la vista que aparece en 10

4 Grabar vista

Graba los cambios realizados a la vista seleccionada en 10

5 Cancelar edición

Omite los cambios realizados a la vista.

6 Carga vista default

Descarta cualquier cambio y carga la vista default.

7 Diseño detalles

Muestra los campos de la tabla detalle, cuando sea el caso, y así ajustar la vista para el detalle.

8 Refrescar etiquetas

Actualiza los cambios realizados desde el diccionario de datos.

9 Tipos de vista

Muestra los 3 tipos de vista que operan en el sistema, y de acuerdo a las que se habiliten aquí, se agregarán en la lista 10

10 Vista a cargar

Lista que despliega las vistas que existen de acuerdo a los tipos habilitados en 9

### 8.29.2.3 Propiedades de forma del record

Al crear un objeto record debe tener conocimiento de la transacción con la cual va a estar relacionado este objeto así como de la(s) tabla(s) donde se va a almacenar la información.

También es necesario haber configurado las tablas en el diccionario de datos.

#### **Campos calculados**

Este tipo de campos se emplean en la vista o diseño del objeto y proporcionan información que no proviene implícitamente de la tabla del objeto, si no de una referencia a otra tabla o de una operación con valores de varios campos.

#### **Consultas**

Se establecen una serie de consultas a tablas que no pertenecen al objeto como tal y dependiendo de la complejidad de su cálculo se pueden realizar a través de SQL o mediante script.

#### **Filtros**

Mediante esta opción se establecen los campos de la tabla que tienen un valor default asociado a una variable global.

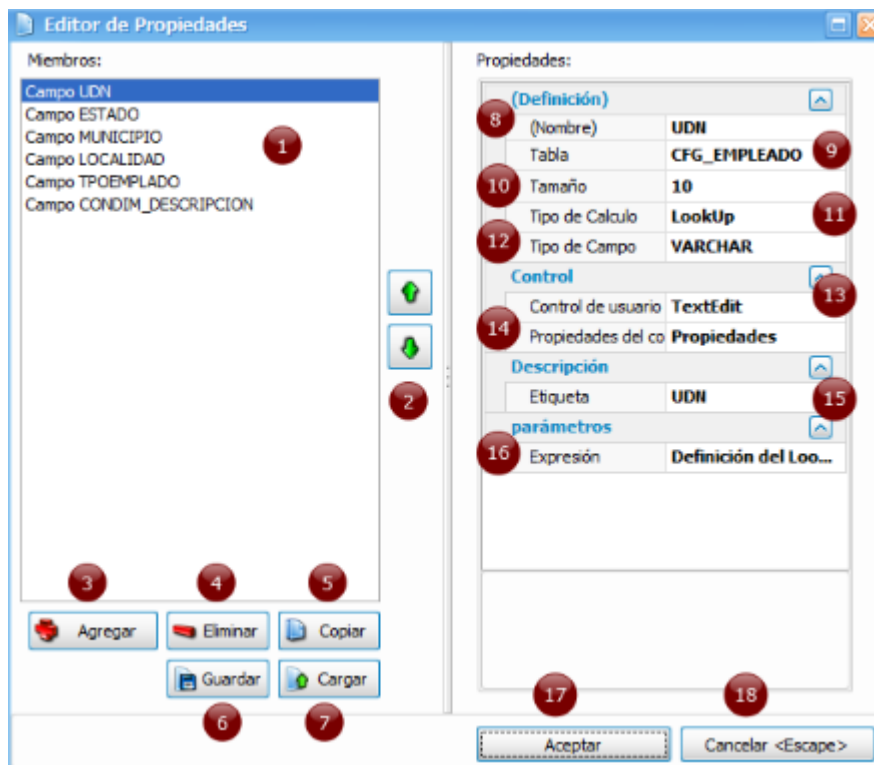
#### **Script para consulta**

Nombre del script de datos que se asocia con las consultas y se encarga de ejecutarlas en los casos en que su generación se vuelve compleja.

#### **Scripts**

Dentro del objeto se permite incrustar código C# para manipular y/o controlar algunas acciones que afecten directamente al registro (record).

## 8.29.2.3.1 Campos calculados



- 1** Lista de campos calculados del objeto

**2** Subir / Bajar

**3** Agregar

**4** Eliminar

**5** Copiar

**6** Guardar

**7** Cargar

Muestra la lista de los campos calculados que se han agregado al objeto.

Permite navegar entre los campos calculados y conforme se vayan seleccionando, se muestran sus propiedades vinculadas en el panel de la derecha.

Permite ordenar los campos, desplazándolos hacia arriba o hacia abajo.

Crea un nuevo campo calculado.

Elimina el campo calculado que se encuentre seleccionado en la lista **1**

Replica el campo calculado seleccionado en la lista **1**

Genera un paquete serializado de los campos calculados para importarlos en algún otro objeto.

Solicita la ubicación de un paquete serializado que permita importar campos creados previamente.
- 8** Nombre

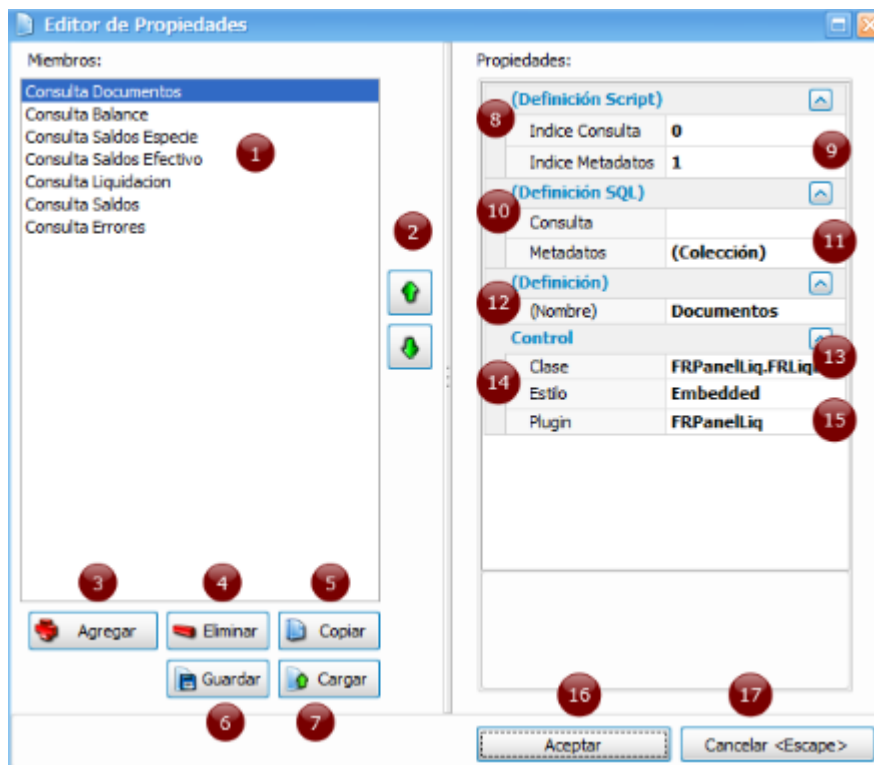
**9** Tabla

Nombre dado para identificar al campo calculado.

Tabla de la transacción con la que se debe asociar la nueva tabla que dará origen al campo calculado.

10	Tamaño	Dependiendo el tipo de dato que se establezca al campo calculado, aquí se especifica el tamaño que tendrá el campo.
11	Tipo de cálculo	
12	<b>Tipo de campo (Section 15)</b>	Código que indica posibles restricciones en los caracteres de los datos que regresa el campo.
13	Control de usuario	Tipo de control asociado al campo calculado. Se identifica también como <b>control de repositorio (Section 10)</b> .
14	Propiedades del control	De acuerdo al control de usuario seleccionado se configuran sus propiedades para establecerle un formato específico al campo calculado.
15	Etiqueta	Texto que se muestra en el control de usuario para el campo en el diseño del objeto.
16	Expresión	
17	Aceptar	Regresa a la ventana de propiedades del objeto conservando los cambios realizados.
18	Cancelar	Regresa a la ventana de propiedades del objeto descartando los cambios realizados.

## 8.29.2.3.2 Consultas



La consulta puede realizarse mediante script o sql.

- |   |  |
|---|--|
| <p><b>1</b> Lista de consultas</p> <p><b>2</b> Subir / Bajar</p> <p><b>3</b> Agregar</p> <p><b>4</b> Eliminar</p> <p><b>5</b> Copiar</p> <p><b>6</b> Guardar</p> <p><b>7</b> Cargar</p> <p><b>8</b> Índice consulta</p> | <p>Muestra la lista de las consultas que se han agregado al objeto.</p> <p>Permite navegar entre ellas y conforme se vayan seleccionando, se muestran sus propiedades vinculadas en el panel de la derecha.</p> <p>Permite ordenar las consultas, desplazándolas hacia arriba o hacia abajo.</p> <p>Crea un nueva consulta.</p> <p>Elimina la consulta que se encuentre seleccionada en la lista <b>1</b></p> <p>Replica la consulta seleccionada en la lista <b>1</b></p> <p>Genera un paquete serializado de las consultas para importarlas en algún otro objeto.</p> <p>Solicita la ubicación de un paquete serializado que permita importar consultas creadas previamente.</p> <p>Cuando la consulta se realiza mediante un script, éste devuelve un índice para identificarla, ya que el script puede ejecutar varias consultas a la vez.</p> |
|---|--|

- |    |                  |   |
|----|------------------|---|
| 9  | Índice metadatos | Como se menciona en 8 el script, regresa un índice para reconocer una consulta, de la misma forma regresa un índice para establecer los metadatos de la consulta. |
| 10 | Consulta         | Si la consulta se efectúa a través de sql, aquí se establece la sentencia con la ayuda del <b>editor de sql (Section 14.1)</b> .                                  |
| 11 | Metadatos        | Habilita el <b>editor de tablas para metadata (Section 16)</b> , permitiendo asignar las tablas en donde se buscara la configuración de los campos.               |
| 12 | Nombre           | Nombre para identificar la consulta.  |
| 13 | Clase            | Clase con que se visualiza la consulta.   |
| 14 | Estilo           | Apariencia que tomará el control de la consulta.  |
| 15 | Plugin           | Plugin que contiene el control de visualización de la consulta.   |
| 16 | Aceptar          | Regresa a la ventana de propiedades del objeto conservando los cambios realizados.  |
| 17 | Cancelar         | Regresa a la ventana de propiedades del objeto descartando los cambios realizados.  |

## 8.29.2.4 Objetos del record

Colección de elementos que se pueden asociar al objeto record para extender la funcionalidad de la transacción de acuerdo a los requerimientos del usuario.

### **Acciones**

Se refiere a los procesos que complementan la operación del objeto record y que no forman parte de la transacción.

### **Asistentes**

Auxiliares que facilitan la operación del objeto record de acuerdo a la complejidad de este.

### **Objeto de impresión**

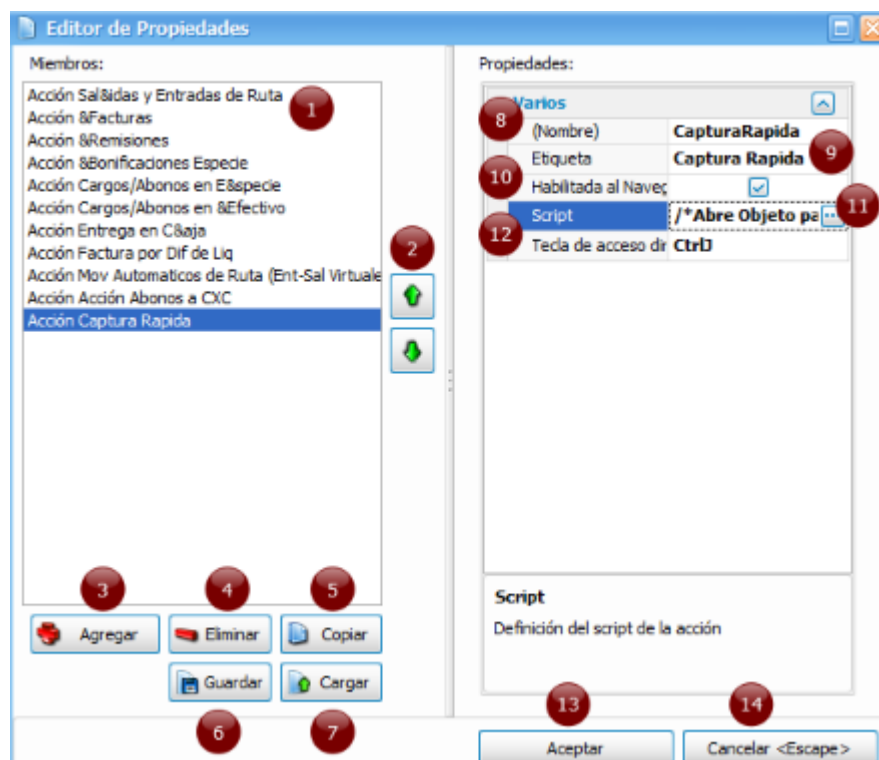
Se enlaza un objeto FrCommon.Reporte que permite al usuario ajustar el formato de su impresión.

### **Pantalla de consulta**

Opción que permite configurar un panel de búsqueda en el objeto record conforme a los filtros que aquí se definan.



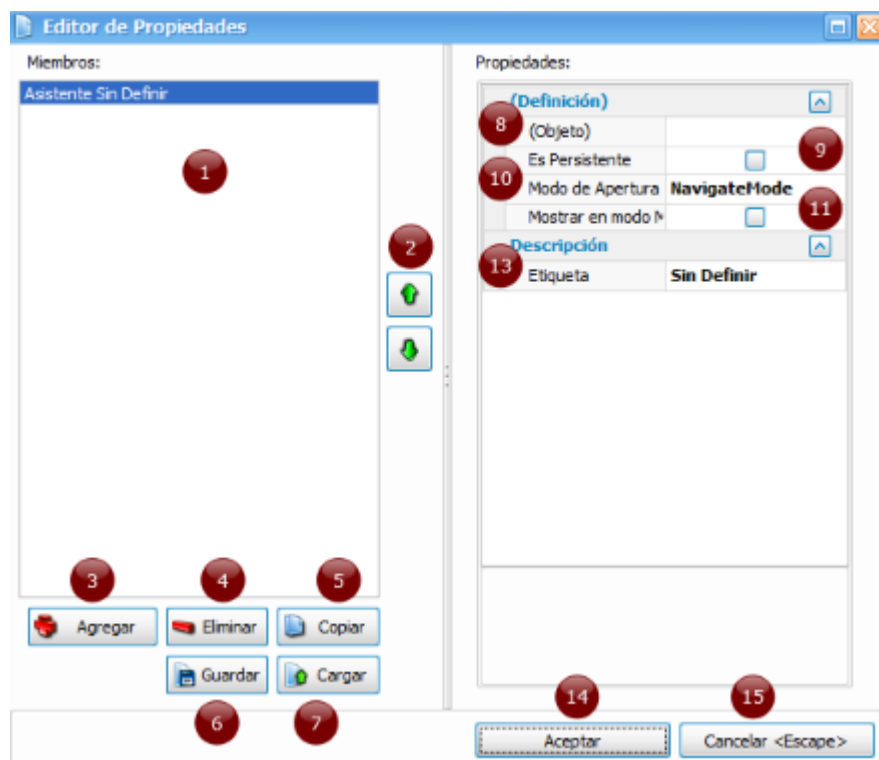
## 8.29.2.4.1 Acciones del objeto



- |   |                   |   |
|---|-------------------|---|
| 1 | Lista de acciones | Muestra la lista de las acciones que se han agregado al objeto.<br><br>Permite navegar entre ellas y conforme se vayan seleccionando, se muestran sus propiedades vinculadas en el panel de la derecha. |
| 2 | Subir / Bajar     | Permite ordenar las acciones , desplazándolas hacia arriba o hacia abajo.   |
| 3 | Agregar           | Crea un nueva acción.   |
| 4 | Eliminar          | Elimina la acción que se encuentre seleccionada en la lista 1   |
| 5 | Copiar            | Replica la acción seleccionada en la lista 1  |
| 6 | Guardar           | Genera un paquete serializado de las acciones para importarlas en algún otro objeto.  |
| 7 | Cargar            | Solicita la ubicación de un paquete serializado que permita importar acciones creadas previamente.  |
| 8 | Nombre            | Nombre para identificar la acción.  |
| 9 | Etiqueta          | Texto que se muestra en el menú de acciones del objeto.   |

- |    |                         |  |
|----|-------------------------|--|
| 10 | Habilitar al navegar    | Permite que la acción esté habilitada al navegar en el objeto.                     |
| 11 | Script                  | La definición de la acción se indica en scripting.                                 |
| 12 | Tecla de acceso directo | Asocia una tecla de acceso directo con la acción.                                  |
| 13 | Aceptar                 | Regresa a la ventana de propiedades del objeto conservando los cambios realizados. |
| 14 | Cancelar                | Regresa a la ventana de propiedades del objeto descartando los cambios realizados. |

## 8.29.2.4.2 Asistentes del objeto



- |  |   |
|--|---|
| <p><b>1</b> Lista de asistentes</p> <p><b>2</b> Subir / Bajar</p> <p><b>3</b> Agregar</p> <p><b>4</b> Eliminar</p> <p><b>5</b> Copiar</p> <p><b>6</b> Guardar</p> <p><b>7</b> Cargar</p> <p><b>8</b> Objeto</p> <p><b>9</b> Es persistente</p> | <p>Muestra la lista de las asistentes que se han agregado al objeto. Permite navegar entre ellos y conforme se vayan seleccionando, se muestran sus propiedades vinculadas en el panel de la derecha.</p> <p>Permite ordenar los asistentes, desplazándolos hacia arriba o hacia abajo.</p> <p>Crea un nuevo asistente.</p> <p>Elimina el asistente que se encuentre seleccionado en la lista <b>1</b></p> <p>Replica el asistente seleccionado en la lista <b>1</b></p> <p>Genera un paquete serializado de los asistentes para importarlos en algún otro objeto.</p> <p>Solicita la ubicación de un paquete serializado que permita importar asistentes creados previamente.</p> <p>Nombre del objeto que se abre cuando el asistente es llamado.</p> <p>Indica que la ventana del asistente preserve de manera permanente sus propiedades.</p> |
|--|---|

- |    |                       |  |
|----|-----------------------|--|
| 10 | Modo de apertura      | Define el modo en el cual se puede acceder al asistente (navigate, new, edit).     |
| 11 | Mostrar en modo modal | Establece el foco o control en el asistente hasta que se cierra.                   |
| 12 | Etiqueta              | Texto que se muestra en el menú de asistentes.                                     |
| 13 | Aceptar               | Regresa a la ventana de propiedades del objeto conservando los cambios realizados. |
| 14 | Cancelar              | Regresa a la ventana de propiedades del objeto descartando los cambios realizados. |

### 8.29.2.4.3 Pantalla de consulta

El panel de búsqueda cuenta con algunas propiedades como:

#### **Ajustar columnas**

Habilita o deshabilita que las columnas se pueden ajustar.

#### **Alto de la ventana**

Se indica un valor numérico para el alto con que se despliega el panel de búsqueda.

#### **Alto del área de filtros**

Valor numérico del alto para la sección de filtros del panel de búsqueda.

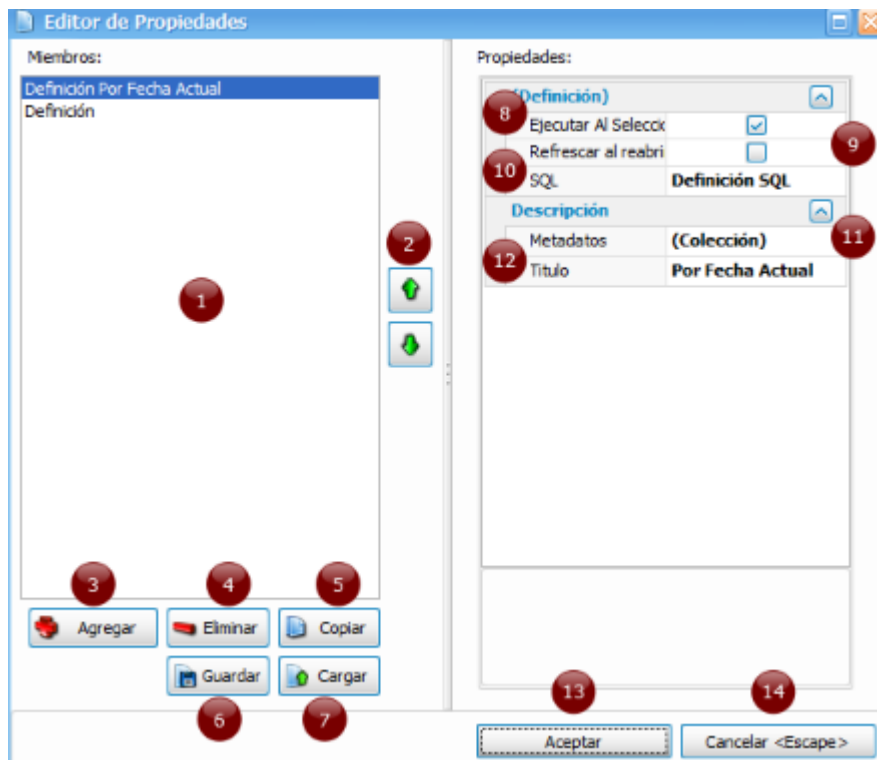
#### **Ancho de la ventana**

Se indica un valor numérico para el ancho con que se despliega el panel de búsqueda.

#### **Filtros SQL**

Configuración de filtros de SQL para el panel de búsqueda.

## 8.29.2.4.3.1 Filtros SQL



- 1 Lista de filtros del panel de búsqueda, cada uno con sus propiedades. La utilidad radica en poder crear varias consultas y filtros dentro del mismo panel.
- 2 Permite ordenar los filtros, desplazándolos hacia arriba o hacia abajo.
- 3 Crea un nuevo filtro.
- 4 Elimina el filtro seleccionado en la lista 1
- 5 Replica el filtro seleccionado en la lista 1
- 6 Genera un paquete serializado de los filtros para importarlos en algún otro objeto.
- 7 Solicita la ubicación de un paquete serializado que permita importar filtros creados previamente.
- 8 Permite ejecutar la consulta SQL al momento de abrir el objeto.
- 9 Indica si la información cargada se actualiza al momento de reabrir el panel de búsqueda.
- 10 Se ingresa la **consulta de tipo SQL. (Section 14.1)**

- 11 Nombre de las tablas utilizadas en la consulta para obtener los nombres de los campos del diccionario de datos.
- 12 Nombre o etiqueta con que aparecerá el filtro.
- 13 Regresa a la ventana de propiedades del objeto conservando los cambios realizados.
- 14 Regresa a la ventana de propiedades del objeto descartando los cambios realizados.

## 8.29.2.5 Opciones del record

Configuraciones del comportamiento del objeto record.

### **Foco de impresión**

Indica si el objeto record cede el foco al objeto reporte cuando se efectúa la impresión.

### **Impresión automática**

Determina si la impresión se realizará en automático.

### **Refrescar en retorno genérico**

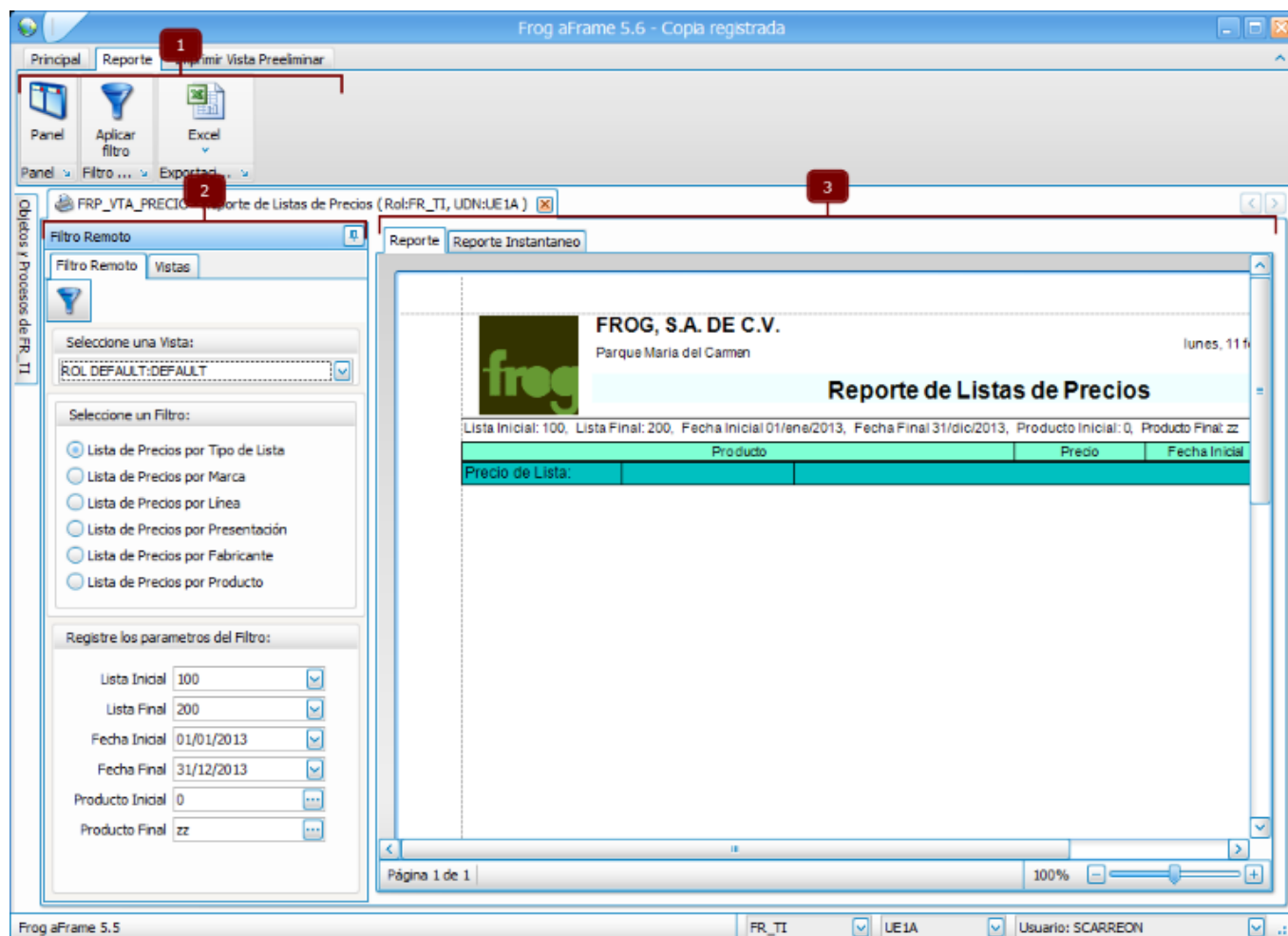
Establece si se aplica o no la actualización a las consultas de forma del record.

### **Tecla alterna botón registrar**

Se asocia un comando o atajo para efectuar la acción de registro. Por default se establece como F5.



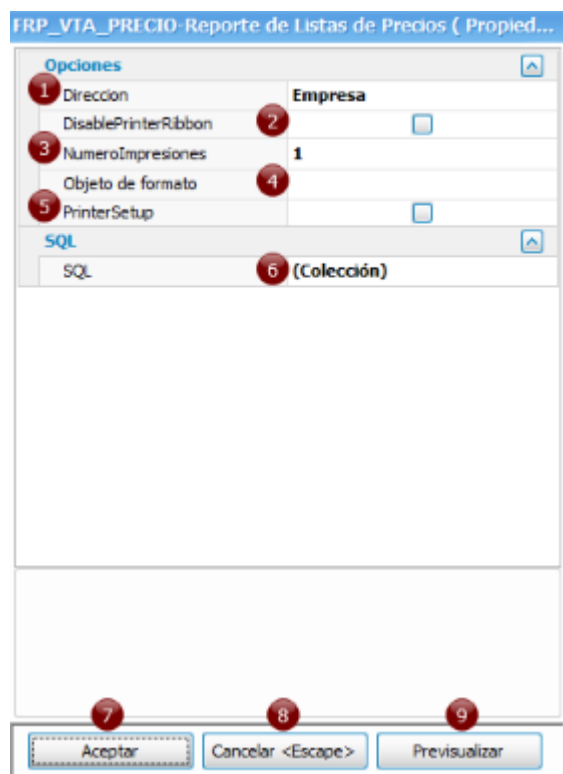
### 8.29.3 Objeto Reporte



Los objetos de tipo FrCommon.Reporte se integran de:

- 1** **Ribbon o menú (Section 8.29.3.1)** Consta de 2 tabs, uno de opciones del objeto y otro para opciones de impresión del reporte.
- 2** **Panel de filtros y vistas (Section 8.29.3.2)** Dividido en 2 tabs (filtros y vistas).
- 3** **Tab de reporte** Muestra el reporte final.

Las propiedades para este tipo de objeto son:



- |   |                        |   |
|---|------------------------|---|
| 1 | Dirección              | Cuenta con 2 opciones para imprimir la dirección, la de la empresa y la de la UDN.  |
| 2 | Disable printer ribbon | Habilita o deshabilita el uso del menú de impresión (Imprimir vista preliminar).  |
| 3 | Número impresiones     | Valor numérico que establece cuántas impresiones se realizan. Por default, el sistema imprime una copia.  |
| 4 | Objeto de formato      | Objeto con el que se permite diseñar la vista para el reporte.  |
| 5 | Printer setup          | Habilita o deshabilita la sección de impresora.   |
| 6 | SQL                    | Definición de la sentencia SQL que da origen al reporte.<br>Su configuración es igual a la que se efectúa en los <b>filtros SQL (Section 8.29.1.4)</b> de los objetos tipo lista. |
| 7 | Aceptar                | Registra los cambios realizados en el objeto reporte.   |
| 8 | Cancelar               | Omite cualquier modificación efectuada en el objeto reporte.  |
| 9 | Previsualizar          | Muestra una vista previa del reporte.   |

### 8.29.3.1 Menú del reporte



Panel

Habilita o deshabilita que el **panel de filtros (Section 8.29.3.2)** sea visible



Aplicar filtro

Carga los datos de la consulta con los parámetros que se configuran en el tab de filtro remoto



Excel

Importa los datos en cualquiera de los formatos que aparecen en el submenú

## 8.29.3.2 Panel de filtros del reporte

Consta de 2 tabs:

### Filtro remoto

Este filtro se divide en 3 secciones:

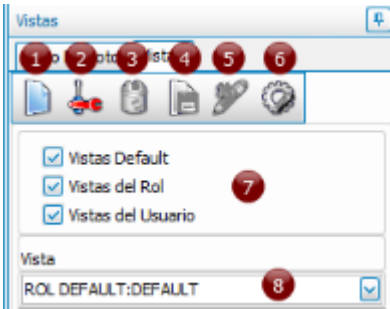
- 1 Selección de vista
- 2 Selección de filtro
- 3 Registro de parámetros

Se elige una vista de la lista que se muestra con la que se visualizarán los datos.

Cuando se carga la lista, aparece un filtro seleccionado por omisión, sin embargo, cuando existe más de un filtro configurado desde el editor de propiedades del objeto, se deberá indicar con cuál se requiere obtener los datos de la lista.

Son los parámetros que se asignarán a la consulta del filtro que se encuentre seleccionado. Por default se cargan los que se configuraron desde el editor de propiedades del objeto, pero el usuario puede ajustarlos de acuerdo a la información que requiere.

### Vistas



Una vista es la manera en la cual se está mostrando el objeto ante el usuario.

Este tab se conforma de:

- |   |                  |   |
|---|------------------|---|
| 1 | Cargar vista     | Botón que permite cargar la vista indicada en 8   |
| 2 | Diseñar          | Permite modificar la vista elegida en 8   |
| 3 | Borrar vista     | Elimina la vista que aparece en 8   |
| 4 | Grabar vista     | Graba los cambios realizados a la vista seleccionada en 8   |
| 5 | Cancelar edición | Omite los cambios realizados a la vista   |
| 6 | Diseño           | Muestra el <b>diseñador de reportes (Section 8.29.3.2.1)</b>  |
| 7 | Tipos de vista   | Muestra los 3 tipos de vista que operan en el sistema, y de acuerdo a las que se habiliten aquí, se agregarán en la lista 8 |
| 8 | Vista a cargar   | Lista que despliega las vistas que existen de acuerdo a los tipos habilitados en 7  |

## 8.29.3.2.1 Diseñador de reportes

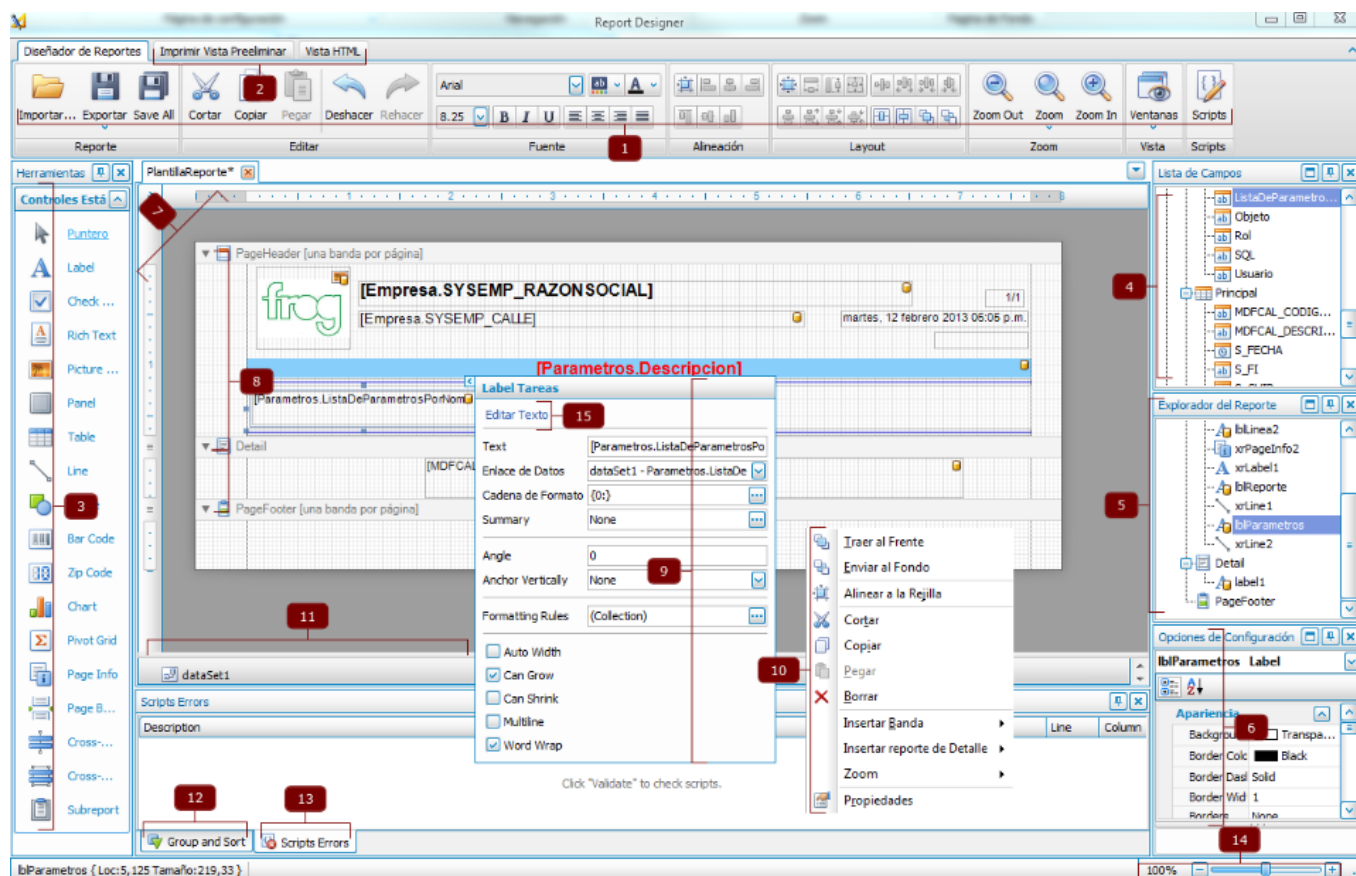
Herramienta que permite diseñar y dar la funcionalidad según las necesidades del cliente.

A continuación se describen sus elementos más poderosos:

- ❖ Elementos de diseño
- ❖ Barra de herramientas
- ❖ Explorador de informes
- ❖ Lista de campos
- ❖ Panel de agrupación y ordenamiento
- ❖ Panel de errores de script
- ❖ Etiquetas inteligentes
- ❖ Enlaces
- ❖ Menú

## 8.29.3.2.1.1 Elementos de diseño

Los elementos que integran el diseñador de reportes son los siguientes:



1

Ribbon o menú

Menú del diseñador con opciones de edición (copiar, cortar, pegar, deshacer, hacer), reporte (importar, exportar, grabar), fuente, alineación de componentes, acercamiento o alejamiento del diseñador, ventanas (muestra u oculta los paneles), visor de script.

2

Menú o tabs de visualización

Se trata de 2 tabs en la parte superior del diseñador de reportes (imprimir vista preliminar, vista html), que le permiten cambiar rápidamente entre los diferentes formatos de vista en tiempo de diseño. Esto resulta útil cuando un reporte es totalmente personalizado en tiempo de diseño, y requiere cargar datos, así como verificar su impresión o salida HTML.

Tome en cuenta que si el reporte es personalizado en tiempo de ejecución (ejemplo: manejo de eventos), éste no tendrá ningún efecto visual.

3

Panel de herramientas

Contiene controles para añadir al diseñador con solo arrastrarlos y soltándolos en las bandas del reporte.

4

Lista de campos

Muestra el esquema del origen de datos que actualmente está vinculado al reporte. Además, esta ventana se puede utilizar para

- 5** Explorador del reporte

enlazar los controles existentes en el reporte con los datos o para crear nuevos controles consolidados. Para ello, simplemente haga click en el elemento o campo y arrastre, luego suéltelo en la banda del reporte o desde el control del reporte, enlázelo mediante las etiquetas inteligentes de éste.

Proporciona una fácil navegación a través de los elementos del reporte.

Se puede utilizar en la construcción del reporte, para acceder rápidamente a todos los elementos del reporte y a sus propiedades, para ver la estructura del reporte entero.

Tenga en cuenta que cuando esta ventana se cierra se puede abrir desde la opción ventanas del menú principal del editor del reporte.
- 6** Opciones de configuración

Este panel se activa cuando se efectúa doble click en cualquier elemento del reporte.

Brinda la capacidad de editar las propiedades de los controles (fuente, color, tamaño, comportamiento, etc).
- 7** Reglas

Regla horizontal y vertical siempre visibles en el diseñador. Muestran marcas en las unidades de medida especificadas para el reporte. Por lo tanto, las reglas muestran el tamaño y la ubicación de las bandas del reporte y de los controles cuando éstos se seleccionan.

Además, la regla horizontal permite cambiar rápidamente los márgenes laterales, moviendo los cursores izquierdo y derecho de la regla.

La línea vertical muestra rectángulos de cambio de tamaño para cada franja de banda ( **8** ), que se puede mover para cambiar la altura de una banda.
- 8** Bandas o tiras

Los reportes tienen una banda de color en la parte superior. Contiene un botón para expandir y colapsar, un ícono que identifica el tipo de banda, un nombre de la banda.

Puede cambiar el tamaño de la banda sin utilizar las reglas ( **7** ), arrastrando y soltando el borde superior de la tira.

Debe considerar que las tiras de la banda no se muestran en el reporte final, sólo se muestran con fines de diseño.

El botón que colapsa o expande la banda correspondiente con todos los objetos que contiene, es una flecha que se muestra en el lado izquierdo de cada tira. La utilidad de esto se ejemplifica cuando una banda ocupa demasiado espacio en pantalla y se requiere minimizar sin afectar el resultado final del reporte, únicamente para comodidad en tiempo de diseño.
- 9** Etiquetas inteligentes

Permiten al reporte y a sus elementos (bandas, controles, etc) mostrar la información contextual y sus comandos.

Mediante estas etiquetas se logra dar formato al elemento y/o



- enlazarlo con la base de datos.
- 10** Menú contextual

Aparece al hacer click sobre cualquier elemento del reporte y proporciona acceso rápido a las opciones más comunes. Por ejemplo, permite realizar fácilmente las diferentes acciones de diseño (traer al frente, enviar al fondo, alinear cuadrícula), agregar bandas, insertar o quitar controles al reporte y ver sus propiedades.
  - 11** Bandeja de componentes

Área que muestra todos los componentes ( en su mayoría controles de datos), que se añaden al reporte. Puede seleccionar cualquiera de los componentes para editar sus propiedades a través del panel **6** o bien con el menú contextual.
  - 12** Panel de agrupación y ordenación

Gestión centralizada de la agrupación y ordenación del reporte, haciéndolo más fácil de modificar.
  - 13** Panel de errores de script

Le permite controlar y visualizar los mensajes de error en el código o script del reporte.
  - 14** Panel de zoom

Muestra el valor del factor zoom actual.

Permite cambiar el zoom en tiempo de diseño.
  - 15** Enlaces

Proporciona un acceso rápido a las acciones más importantes que se pueden realizar con el control seleccionado. Se muestran en una etiqueta inteligente ( **9** ) del control o en la parte inferior de **6**

## 9 Herramientas del sistema

Frog aFrame 5.6 cuenta con una serie de herramientas diseñadas para facilitar las actividades.

Para acceder a cada una de las herramientas puede hacerlo mediante el árbol de objetos y procesos, localizando el proceso "Herramientas del Sistema".

## 9.1 Importador de Transacciones

La herramienta Importador de Transacciones es una herramienta que nos sirve para importar datos a una transacción desde un archivo de Excel o un script de datos.

Esta herramienta es habitualmente utilizada para importar una gran cantidad de datos, la ventaja primordial de utilizar este objeto en lugar de hacer la importación desde el objeto de tipo record se basa en que desde este objeto podemos integrar un grupo de transacciones del mismo tipo a la vez, dando como resultado un menor tiempo al momento de realizar la importación de datos.

Esta Herramienta es de tipo wizard por lo tanto le guiara paso a paso para realizar la tarea de importación.

La herramienta se compone de los siguientes elementos:

- Menú o contenedor ribbon.
- Panel de operación o selección de datos.

**Menú o contenedor ribbon.**

Navegación: Contiene los botones necesarios para navegar entre las diversas paginas del wizard (adelante, atrás, primero) donde también tiene las opciones de cerrar y terminar una vez concluida la operación.

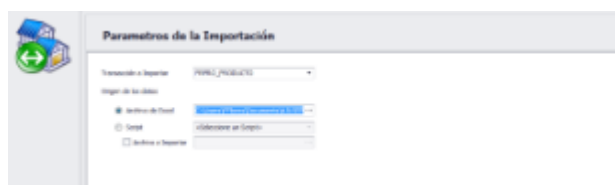


**Panel de operación o selección de datos.**

Es la parte central de la herramienta y nos muestra una serie de paneles de acuerdo a la navegación que se muestran a continuación.

### 1. Parametros de la importación.

Donde se nos permite realizar la selección de la transacción destino y del Archivo de Excel o script de datos origen.



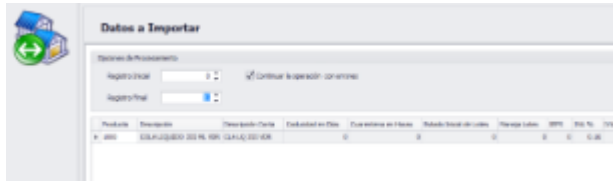
Nota: El archivo Excel deben ser coincidentes con la transacción seleccionada en caso contrario la herramienta nos mandara la excepción correspondiente.

Nota: La importación de datos mediante script es de gran importancia cuando los datos a importar pueden ser generados o necesitan ser procesados para adecuarse a su utilización, es decir en caso de que la información exista en un archivo pero no se encuentre en el formato requerido por FROG puede ser procesada mediante un Script indicando que se utilizara un archivo de importación

## 2. Selector de datos a importar.

De acuerdo a los datos proporcionados en el panel anterior al navegar hacia el frente la pantalla

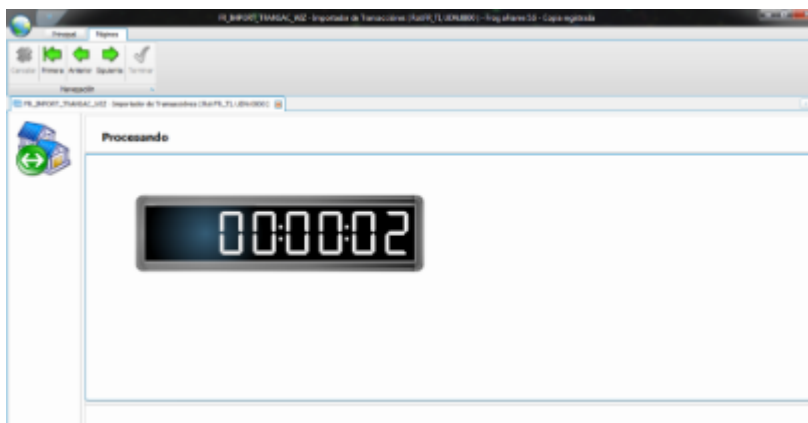
- Mostrara en un Grid los datos obtenidos del archivo o script.
- Nos dará la opción de capturar los rangos de los registros que habremos de importar.
- Nos dará la opción de seleccionar continuar aun a pesar de que se generen errores en la importación.



Al dar siguiente este proceso se nos mostrara una pantalla de confirmación para continuar.

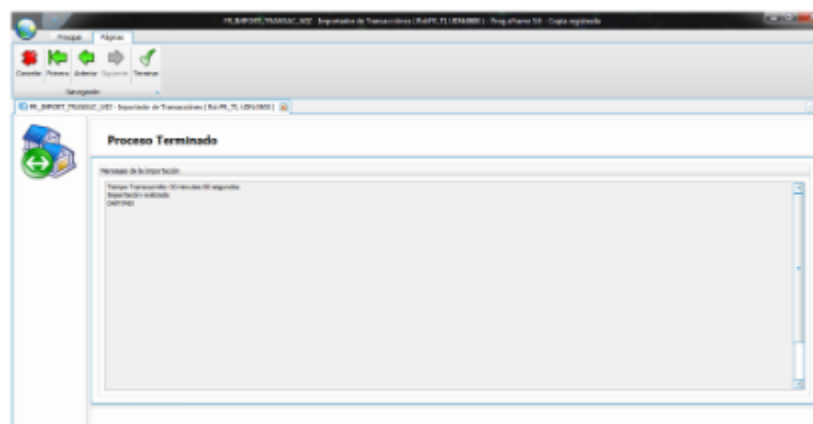
## 3. Pantalla con el cronometro de procesamiento.

Mientras se están procesando los datos se nos mostrara un cronometro con el tiempo utilizado para realizar la operación de importación.



## 4. Pantalla de finalizacion y log de ejecucion.

La pantalla mostrara los datos de conclusion de proceso asi como un log de su ejecucion.



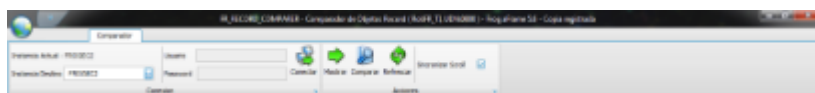


## 9.2 Issue Search




## 9.3 Comparador de objetos record

La herramienta Comparador de Objetos Record (FR\_RECORD\_COMPARER) tiene la identificar los cambios realizados entre objetos de tipo record que permita identificar las diferencias en scripting existentes entre sus diversos métodos, eventos y acciones. Este comparativo permite identificar qué cambios fueron realizados en determinados objetos.

### Barra de herramientas.



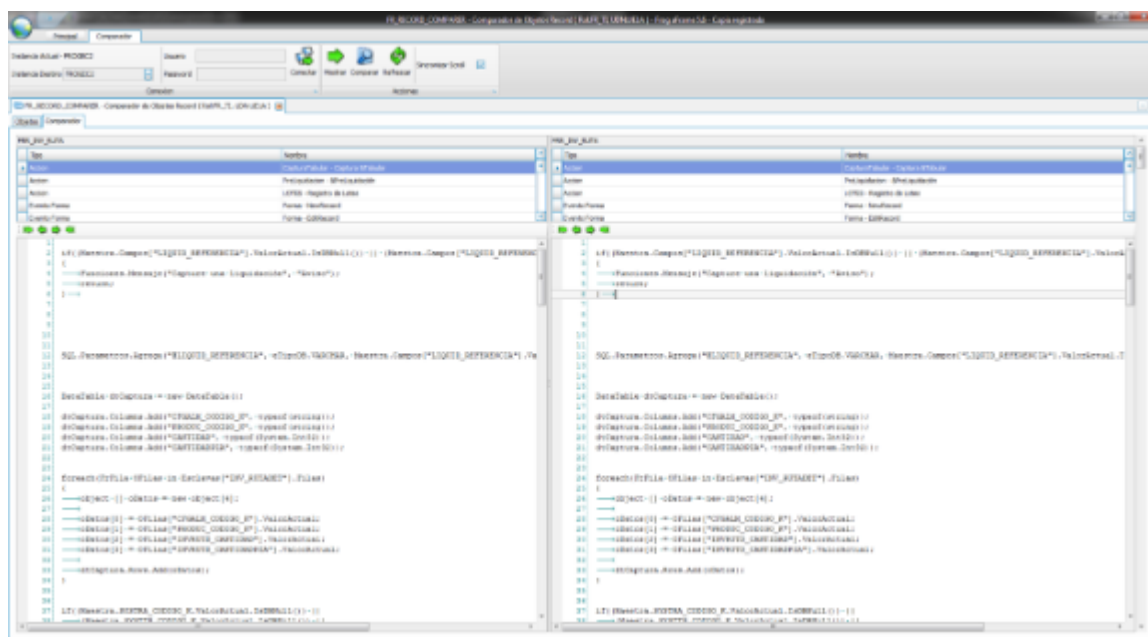
El objeto de Comparador de Objetos Record permite realizar la conexión a una segunda instancia para esto deberá seleccionar la instancia dentro del menú ribbon. Los elementos que contiene el menú ribbon de la herramienta Comparador de Objetos Recordson los siguientes:

<p>Instancia Actual - FROGEC2</p> <p>Instancia Destino <input type="text" value="FROGEC2"/></p>	Dentro de esta opción se indica la instancia con la que se hará la comparación
<p>Usuario <input type="text"/></p> <p>Password <input type="text"/></p>	En caso de requerirse indicar un usuario diferente se puede establecer en esta opción así mismo la clave de acceso correspondiente, si no se indica se tomara la default
 Conectar	El botón Conectar establece la conexión a la instancia indicada y despliega el listado de objetos tipo record, en caso de no indicarse se envía un mensaje que indica que falta especificar la instancia
 Mostrar	El botón Mostrar despliega las diferencias entre los objetos seleccionados en la instancia origen y la instancia destino, cambiando a la pestaña Comparador donde se muestra el detalle de los objetos
 Comparar	El botón comparar habilita la comparación de los eventos métodos o acciones seleccionadas permitiendo hacer comparaciones entre métodos diferentes, el resultado de esta comparación es mostrada en la parte del código del objeto
 Refrescar	El botón refrescar regresa limpia el código desplegado para realizar nuevamente la comparación
<p>Sincronizar Scroll <input checked="" type="checkbox"/></p>	Esta opción permite sincronizar el scroll del código desplegado, al mover el scroll del elemento del código al moverá el scroll del código de uno u otro objeto se movera el contrario, permitiendo que ambas partes visualicen las mismas regiones de código, lo cual facilita la detección de diferencias

### Detalle de la comparacion de los objetos







De este modo se facilita la labor de verificar diferencias entre objetos e identificar si se encuentran con los mismos cambios, reduciendo de este modo tiempos y recursos.

## 9.4 Ejecutor de scripts

## 9.5 Profiler de SQL

La Herramienta FR\_SQLProfiler permite realizar un monitoreo de las sesiones activas por usuario, así como los procesos, scripts y Querys que se están ejecutando por usuario o por Instancia, para facilitar la localizacion de procesos lentos o errores en sistema, con la finalidad de mejorar el rendimiento del mismo.

La Herramienta FR\_SQLProfiler se localiza en el árbol de procesos en la siguiente dirección.

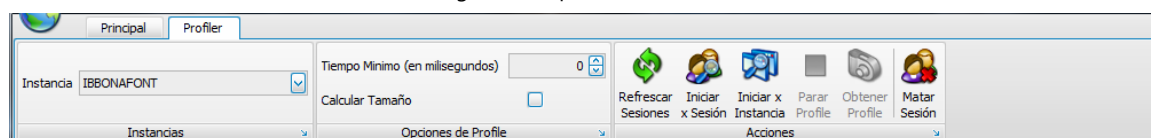
Herramientas del Sistema/Herramientas del Sistema/ FR\_SQLPROFILER.

La herramienta se compone de:

Menu principal o contenedor ribbon.

Panel de resultados con las pestañas de sesiones y resultados del profile.

Una vez abierta la ventana nos mostrara los siguientes opciones en el control ribbon.



### Instancias

**Instancia:** Cuadro de seleccion para la instancia en la que se ejecutara la Herramienta.

### Opciones de Profile

**Tiempo minimo(en milisegundos):** Parametriza el tiempo minimo que debe tardar una consulta para ser identificada por el la herramienta.

**Calcular tamaño:**

### Acciones

**Refrescar Sesiones:** Actualiza la Informacion de Sesiones Abiertas.

**Iniciar por Session:** Ejecuta el Profile Unicamente en la Sesion Seleccionada.

**Iniciar por instancia:** Ejecuta el Profile en Todas las Sesiones de la Instancia Activa.

**Parar profile:** Detiene la Ajecucion del Profile y Muestra los Resultados.

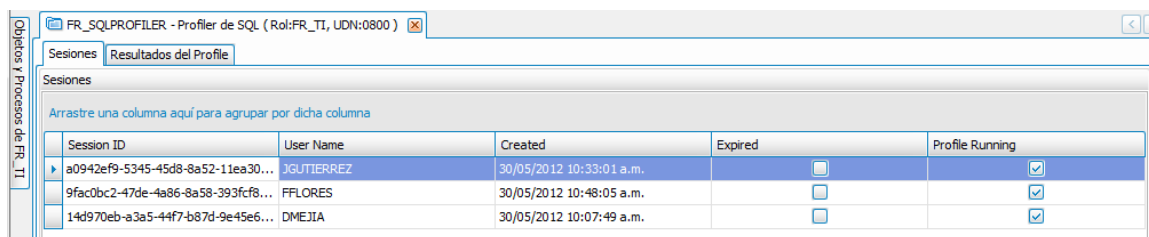
**Obtener profile:** Obtiene los datos(profile) de las consultas ejecutadas desde que se inicio por session o por instancia la herramienta.

**Matar session:** Cierra la Sesion Seleccionada (El Usuario de la Sesion Tendra que Ingresar de Nuevo a la Aplicacion)

La Herramienta cuenta con el panel de resultados en el cual en un par de pestañas y de acuerdo al estado de ejecucion se muestran.

**Pestaña Sesiones:** Muestra la informacion de las sesiones que el sistema detecta estan ejecutandose dentro de un **grid (Section 10.2.1)** de con la siguiente información:

- **ID de la Sesión.**
- **Nombre de usuario de la sesión.**
- **Fecha y hora que se inicio la sesión.**
- **CheckBox de Sesión Expirada.**
- **CheckBox de Profile Running.**



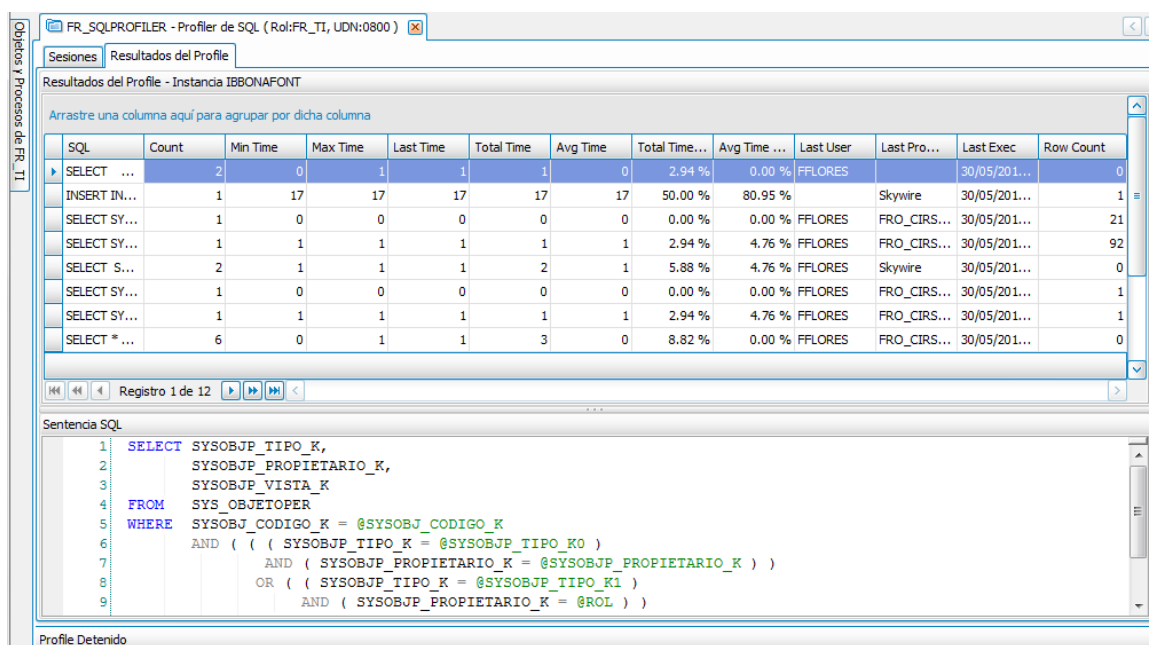
**Pestaña Resultados del Profile:** La cual se mostrara al realizar la Accion de Detener u Obtener Profile en la cual se mostrara dentro de un **grid (Section 10.2.1)** la siguiente informacion.

- **SQL:** Consulta o SQL Query ejecutado en BD.
- **Count:** Veces que se a ejecutado el la consulta.
- **Min Time:** Tiempo Minimo que requirio la consulta en ejecutarse.
- **Max Time:** Tiempo Maximo que requirio la consulta en ejecutarse.
- **Last Time:** Tiempo que se tardo la ultima ejecucion de la consulta.
- **Total Time:** Tiempo total de las veces que se ejecuto la consulta.
- **Avg Time:** Tiempo promedio que tardo la consulta en ejecutarse.
- **Total Time Percent:** Porcentaje que se a utilizado en dicha consulta vs el total del tiempo de ejecucion de todas las consultas.
- **Avg Time Percent:** Porcentaje del promedio de tiempo que tardo la consulta en ejecutarse vs la suma total de porcentaje de tiempo de todas las consultas.
- **Last User:** Ultimo usuario que ejecuto la consulta.
- **Last Process:** Ultimo proceso que ejecuto el la consulta.
- **Last Exec:** La fecha en que se ejecuto por ultima vez la consulta.
- **Row Count:** Conteo de registros que mostro la consulta.

Si se selecciono la opcion de calcular tiempo adicionalmente se muestran las columnas de

- **Last Size:** Tamaño ultimo que tuvo la consulta.
- **Total Size:** Tamaño total que a ocupado la consulta de todas las ocaciones ejecutada.
- **Avg Size:** Tamaño promedio de la consulta entre las veces ejecutada.
- **Total Size Percent:** Porcentaje del tamaño total de la consulta vs el tamaño total de todas las consultas ejecutadas.
- **Avg Size Percent:** Porcentade del tamaño promedio de la consulta vs la suma del tamaño promedio de todas las consultas.

**Panel Sentencia SQL.** Adicionalmente en esta pestaña se muestra un panel con el query que se ejecuto para mayor legibilidad.






## 9.6 Búsqueda de Cadenas

## 9.7 Task Manager

El task manager se utiliza para programar la ejecución automática de ciertas acciones en fechas predefinidas, por ejemplo, crear un reporte a la hora de la comida cuando no ralentice, impida o interrumpa otras tareas como la operación habitual.

 El periodo en el que FROG realiza cada una de las acciones que se definan, le denominamos "recurrencia" y puede variar entre:

- Una hora determinada
- Diariamente
- Semanalmente
- Mensualmente
- Solo una vez

❖ Botón "Nuevo": Abre un dialogo donde indicaremos las propiedades de la tarea.

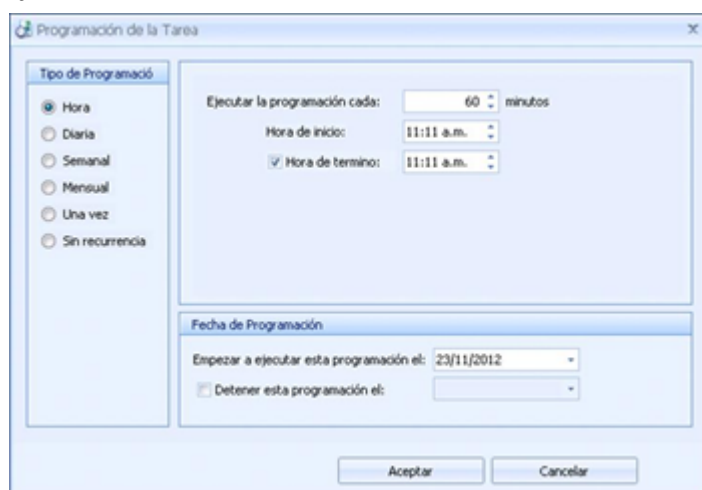
❖ Título: el título por el cual identificamos nuestra tarea.

❖ Tipo de la tarea:

- Usuario: Manda una notificación a través del sistema al usuario recurrentemente.
- Interface: No implementado.
- Script de datos: Ejecuta un script de datos recurrentemente.
- Reporte: No implementado.

❖ Botón "Recurrencia": muestra los periodos en los que podemos programar la tarea.

- Hora: Indicamos cada cuantos minutos se tiene que ejecutar la tarea, y a partir de qué hora empezara a ejecutarse. Podemos también indicarle una hora de término.



- **Diaria:** En el apartado "En los siguientes días" se indican los días en los que la tarea será ejecutada. "Cada día de la semana" quiere decir diario. "Repetir después de este número de días" indica cada cuanto se repetirá la tarea, por ejemplo cada tercer día, cada 2 días, etc.

The screenshot shows the 'Programación de la Tarea' dialog box. On the left, under 'Tipo de Programación', the 'Diaria' option is selected. The main area shows 'En los siguientes días' with checkboxes for all days of the week (Dom, Lun, Mar, Mié, Jue, Vie, Sab). Below this, 'Cada día de la semana' is selected. The 'Repetir después de este número de días' is set to 1. The 'Hora de inicio' is 11:16 a.m. The 'Fecha de Programación' section shows 'Empezar a ejecutar esta programación el:' set to 23/11/2012. The 'Aceptar' and 'Cancelar' buttons are at the bottom.

- o **Semanal:** Cada semana, que día o días se ejecutara la tarea y en que horario.

The screenshot shows the 'Programación de la Tarea' dialog box. On the left, under 'Tipo de Programación', the 'Semanal' option is selected. The main area shows 'Los días:' with checkboxes for all days of the week (Dom, Lun, Mar, Mié, Jue, Vie, Sab). Below this, the 'Hora de inicio' is 11:18 a.m. The 'Fecha de Programación' section shows 'Empezar a ejecutar esta programación el:' set to 23/11/2012. The 'Aceptar' and 'Cancelar' buttons are at the bottom.

- o **Mensual:** Se elige durante qué meses se ejecutara la tarea y específicamente que día.

The screenshot shows the 'Programación de la Tarea' dialog box. On the left, under 'Tipo de Programación', the 'Mensual' option is selected. The main area shows 'Meses:' with checkboxes for all months (Ene, Feb, Mar, Abr, May, Jun, Jul, Ago, Sep, Oct, Nov, Dic). Below this, 'Primer día del mes' is selected. The 'Día específico del mes' is 0. The 'Hora de inicio' is 11:26 a.m. The 'Fecha de Programación' section shows 'Empezar a ejecutar esta programación el:' set to 23/11/2012. The 'Aceptar' and 'Cancelar' buttons are at the bottom.

- o **Una vez:** la tarea se programa para ser ejecutada solo una vez a una hora determinada.



En el apartado “Fecha de programación” indicamos a partir de que día debe empezar a ejecutarse esta tarea y opcionalmente que día deberá detenerse la ejecución. Este apartado es común para todas las opciones

## Parámetros.

Cuando el tipo de la tarea no sea “Usuario” aparecerá el botón “parámetros” que al pulsarlo mostrara una ventana de propiedades que contiene los parámetros de la tarea.

**Script:** Nombre del script que ejecutara la tarea.

**Usuario:** El usuario a nombre del cual se ejecutara la tarea.

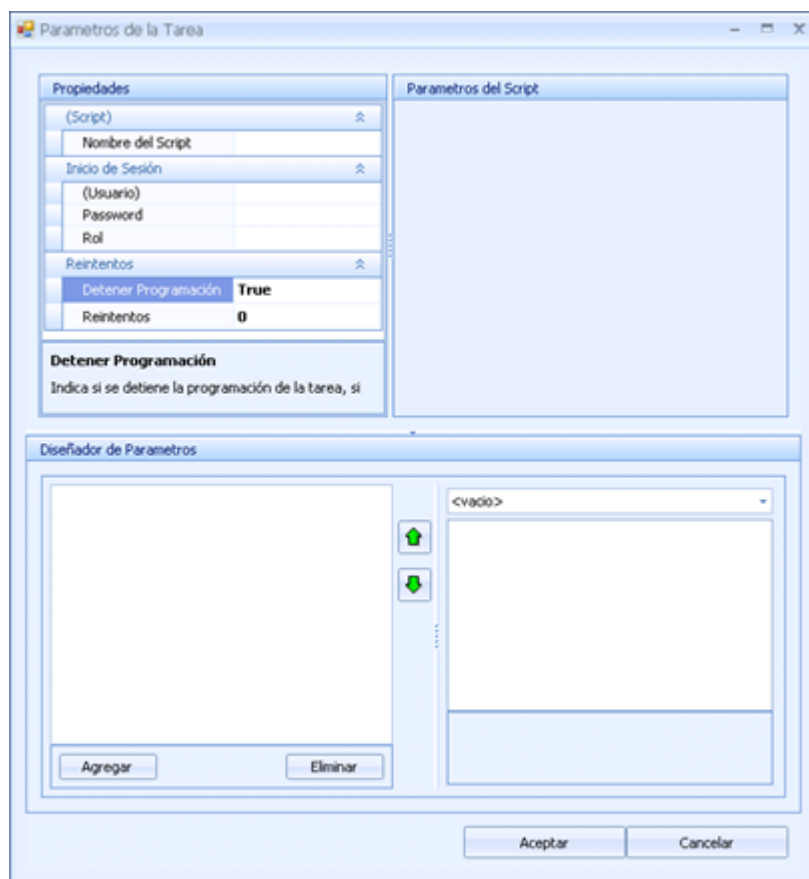
**Password:** Contraseña del usuario.

**Rol:** El rol con que se ejecutara la tarea.

### Reintentos.

**Detener programación:** indica si al encontrar un error se detiene la recurrencia de la tarea.

**Reintentos:** Cuantas veces la tarea se repetirá si es que fallo la ocasión anterior.



Diseñador de parámetros

Es el diseñador de parametros del sistema, [Ver Tema](#)

## 9.8 Generador plantillas importacion

El generador de plantillas es una herramienta que le permite crear un archivo de Excel con todos los campos y datos concernientes a una transacción seleccionada, se tiene la opción de poder integrar cierta cantidad de datos los cuales sirvan de muestra para el llenado de la información.

El generador de plantillas de importación (FR\_TEMPLATE\_TRANSAC\_WIZ) está diseñado a manera de wizard a modo de facilitar su utilización, donde por medio de botones de navegación de la pantalla se puede utilizar fácilmente, es recomendable conocer los nombres de las transacciones para identificar cual es la transacción que se requiere generar su plantilla.

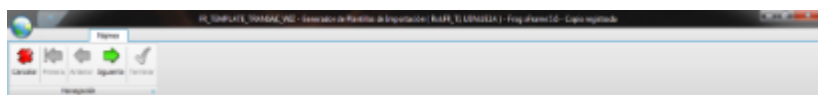
Esta Herramienta es de tipo wizard por lo tanto le guiara paso a paso para realizar la tarea de importación.

La herramienta se compone de los siguientes elementos:

- Menú o contenedor ribbon.
- Panel de operación o selección de datos.

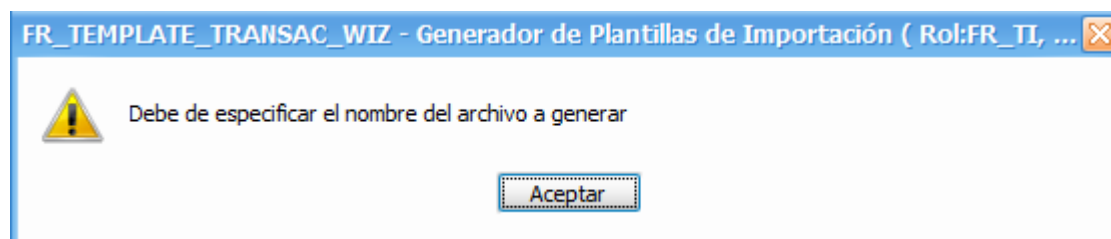
### Menú o contenedor ribbon.

Navegación: Contiene los botones necesarios para navegar entre las diversas paginas del wizard (adelante, atrás, primero) donde también tiene las opciones de cerrar y terminar una vez concluida la operación.

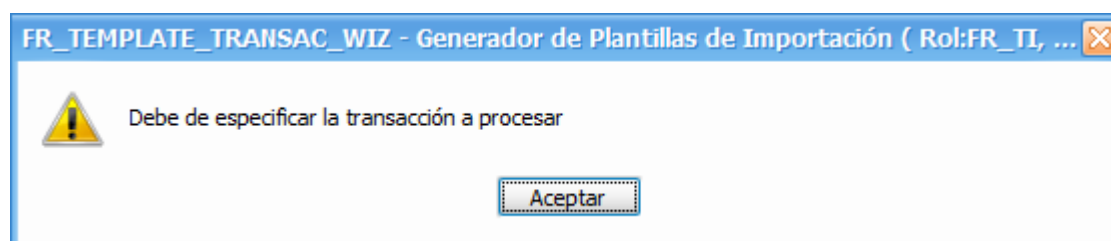


### Panel de operacion o seleccion de datos.

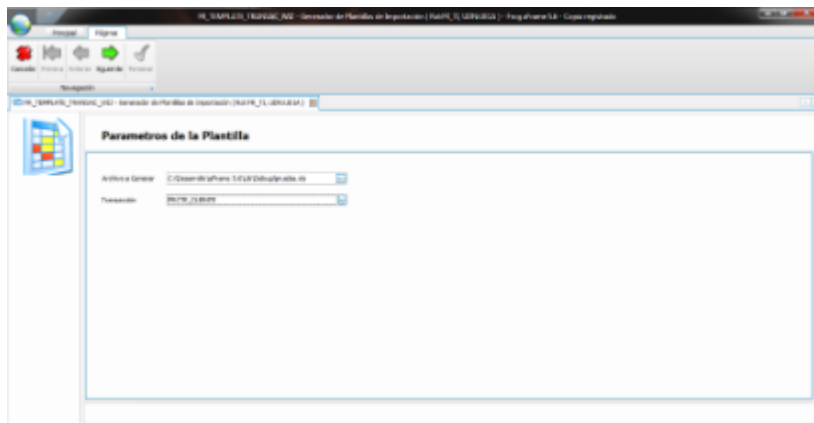
Para generar una nueva plantilla, deberá indicar el nombre del archivo con el que desea se guarde la plantilla, en caso de no indicarlo al momento de presionar el botón siguiente se indicara que falta especificar el nombre del archivo mediante un mensaje como el siguiente



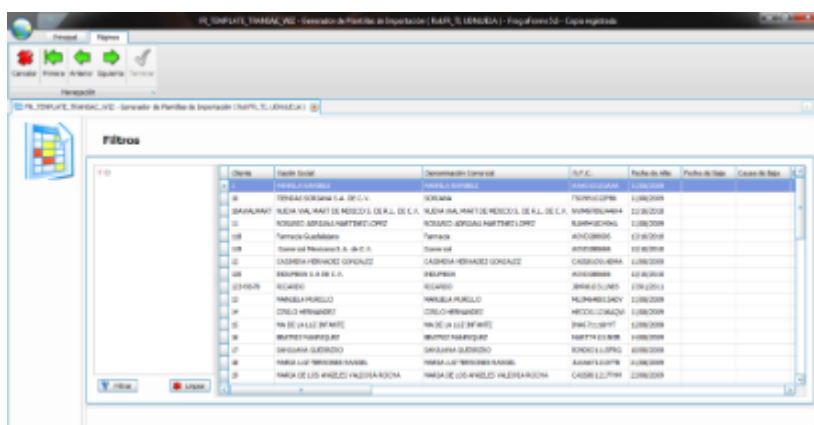
Si desea proceder debera indicar el Archivo, en caso de no indicar la transaccion se mostrara de igual modo un mensaje que indique que falta especificar la transacción



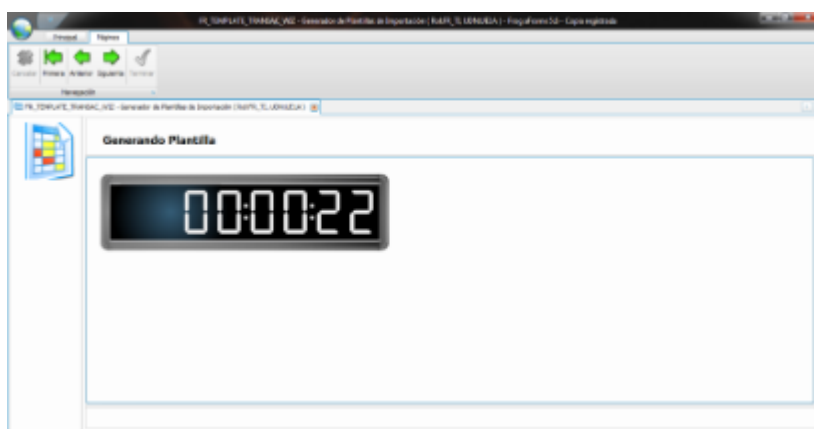
Una vez establecidos ambos valores requeridos archivo y transacción podrá proseguir



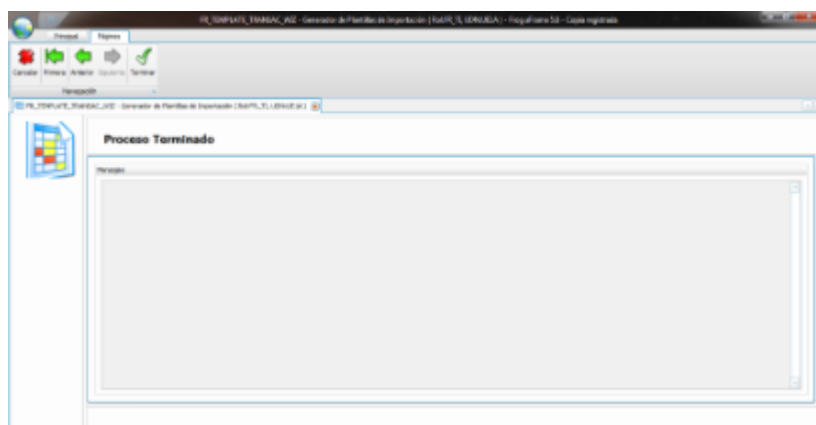
Al presionar el botón siguiente y haber indicado el archivo y la transacción se mostraran cierta información concerniente a la transacción seleccionada



Esta información puede ser filtrada con ayuda de los filtros que se muestran a un lado del grid que contiene la información, en caso de estar de acuerdo que la plantilla se genere con la información mostrada deberá presionar el botón Siguiente para proceder y así continuar el proceso, la siguiente acción que el wizard realizara será la generación de la plantilla en este proceso se mostrara un contador para informar el tiempo tardado en la generación de la plantilla



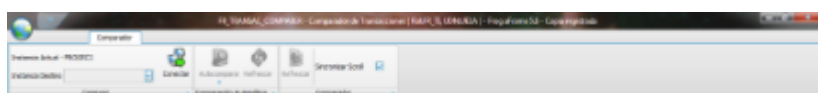
Al finalizar dicho proceso se mostrara la última página del wizard y se habilitara el botón Finalizar debido a que el proceso se ha concluido, en el momento que se muestre la pantalla de proceso terminado usted podrá verificar el archivo generado







## 9.9 Comparador de Transacciones

La herramienta comparador de transacciones (FR\_TRANSAC\_COMPARER) tiene la finalidad de dar apoyo a el control de cambios realizados en diversas instancias permitiendo identificar las diferencias que existen en una transacción específica en dos instancias distintas, su principal objeto es permitir apoyar al área de TI ara identificar si una instancia tiene las últimas modificaciones realizadas.

### Barra de herramientas.

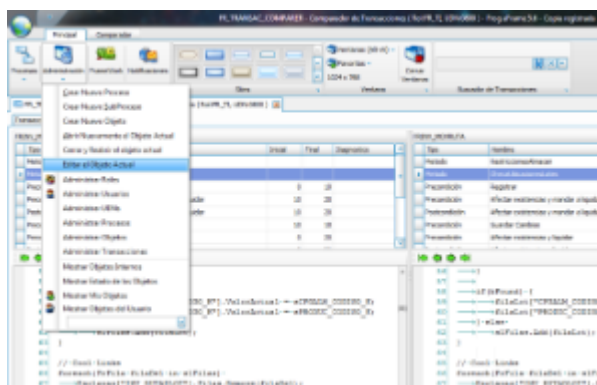


El objeto de comparador de transacciones permite realizar la conexión a una segunda instancia para esto deberá seleccionar la instancia dentro del menú ribbon. Los elementos que contiene el menú ribbon de la herramienta comparador de transacciones son los siguientes:

<p>Instancia Actual - FROGEC2</p> <p>Instancia Destino <input type="text"/></p>	<p>Seleccionador de Instancia con la cual se requiere hacer la comparacion de transacciones, el listado que se muestra en el ComboBox debe ser configurado desde el editor del objeto</p>
<p> Conectar</p>	<p>Botón Conectar, se encarga de establecer la conexión a la instancia destino, una vez establecida la conexión desplegara el detalle de las transacciones en el grid de transacciones de la instancia destino</p>
<p> Autocomparar</p> <p>Transacción Seleccionada</p> <p>Transacciones Visibles</p>	<p>Botón Autocomparar realiza la comparacion de la opción marcada(Transacción Seleccionada o Transacciones Visibles), en caso de indicarse Transacción Seleccionada tomara como base la transacción de la instancia actual seleccionada en el grid</p>
<p> Refrescar</p>	<p>Botón Refrescar, obtiene nuevamente el listado de todas las transacciones de la instancia actual y de la instancia destino</p>
<p> Refrescar</p>	<p>Botón Refrescar, limpia el detalle del código desplegado en el comparador de transacciones</p>
<p>Sincronizar Scroll <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p>Esta opción permite sincronizar el scroll del código desplegado, al mover el scroll del elemento del código de la transacción de la instancia actual se moverá el scroll del código de la transacción destino y viceversa, permitiendo que en ambas partes visualicemos las mismas regiones de código, lo cual facilita la detección de diferencias</p>

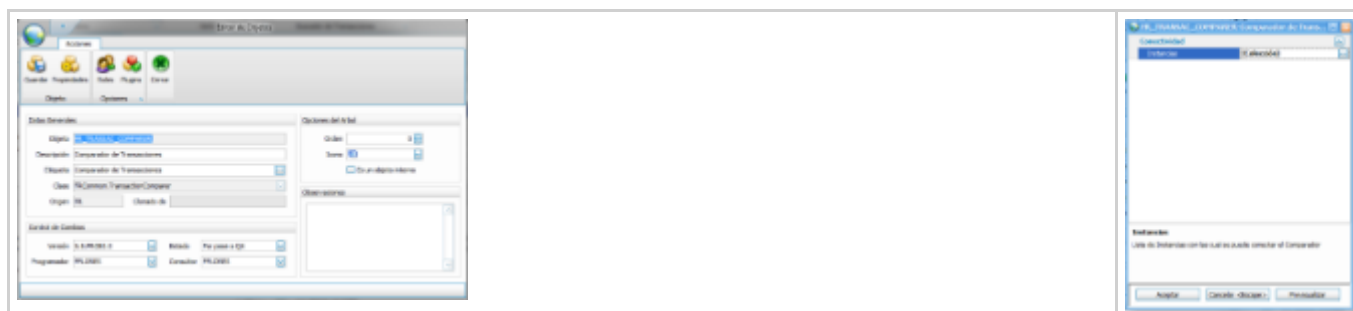
### Configuración de Instancias

La configuración de las instancias para realizar la comparación debe llevarse a cabo en el editor del objeto para lo cual deberemos contar con los permisos suficientes para llevar a cabo dicha modificación. Para llevar a cabo dicha acción podemos realizarlo mediante la opción Editar el Objeto Actual ubicada en la barra ribbon Principal en el menú de Administración seleccionando Editar el Objeto Actual, esto mientras el objeto se encuentre seleccionado y abierto Listado de transacciones abierto

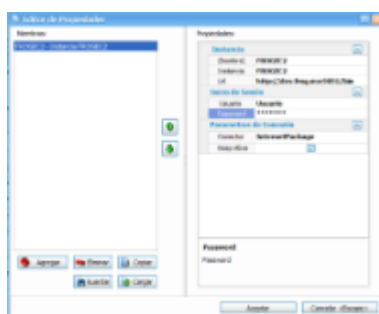


✎ Otras formas de acceder al editor del objeto es descrita en el capítulo XX sección XX

Una vez seleccionada la opción se mostrara el editor de nuestro objeto donde deberemos hacer click en el botón de Propiedades con lo cual desplegara las propiedades de nuestro objeto, en esta pantalla deberemos dar click en el botón de enlace localizado en la sección de Instancias aun lado de (Colección)



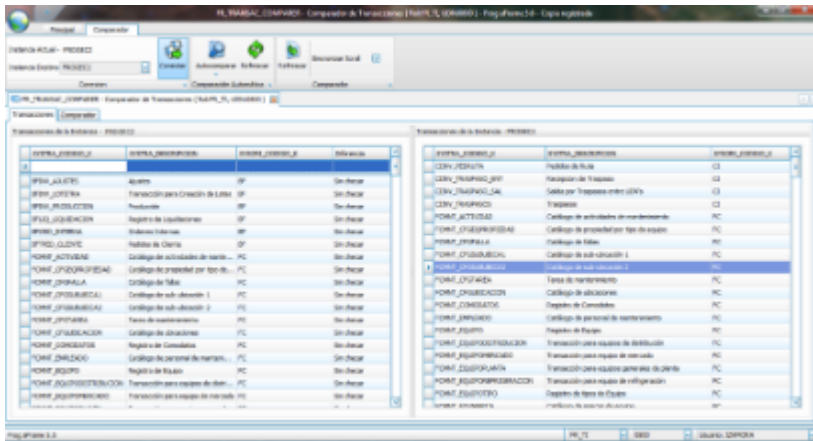
Al presionar esta opción se muestra la pantalla desde donde podremos ingresar las instancias con las que utilizaremos el comparador de transacciones, los elementos que se configuras son: El nombre de la Instancia, Instancia, Url, Usuario, Password, Conector y KeepAlive



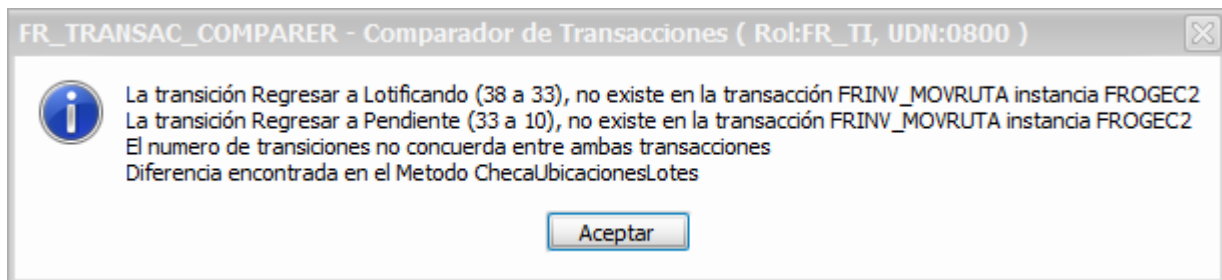
✎ Los elementos a configurar de la instancia son los mismos que en el Boot de la aplicación por lo cual puede referirse a esta sección para su explicación

## Detalle de la comparacion de la transaccion

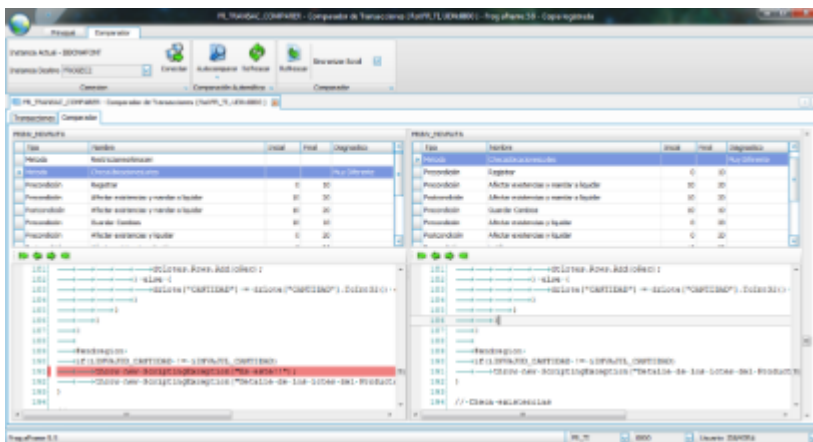
Una vez indicada la instancia destino y conectado a esta instancia se despliega el listado de las transacciones en el grid de la instancia destino, para comparar una transacción haga uso del botón Autocompara, con lo cual se desplegara el listado de diferencias encontrados en la transacción



Una vez ejecutada la acción de Autocomparar se realiza la comparación cambiándose inmediatamente a la pestaña Comparador, y en caso de existir diferencias se muestra un mensaje con las diferencias encontradas



Y en la pantalla se visualizan con el detalle de la diferencia remarcado en color rojo las diferencias encontradas



De este modo se facilita la labor de verificar si dos instancias se encuentran con los mismos cambios, reduciendo de este modo tiempos y recursos.





## 9.10 Transferencia de datos

La herramienta Transferencia de Datos tiene la funcionalidad de mudar datos de una Instancia de FROG hacia otra Instancia de FROG. Para la correcta funcionalidad de esta herramienta es necesario que las tablas origen y las tablas destino tengan la misma estructura de datos.

Las secciones de que se compone esta herramienta son las siguientes:

1. Contenedor Ribbon.
2. Grid o panel de tablas.
3. Panel de resultados.

### Contenedor Ribbon:

The screenshot displays the 'Contenedor Ribbon' interface for data transfer. It is divided into two main sections: 'Opciones de Conexión Instancia Remota' and 'Opciones de Transferencia'. The first section contains input fields for 'URL' (http://184.72.60.228:707...), 'Instancia' (a dropdown menu), 'Usuario' (JGUTIERREZ), and 'Password' (\*\*\*\*\*), along with a 'Refrescar' button and a 'Conectar' button. The second section features three radio buttons for processing options: 'Procesar la tabla seleccionada' (selected), 'Procesar las tablas filtradas', and 'Procesar todas las tablas'. It also includes a checkbox for 'Omitir mensajes' and an 'Ejecutar' button.

### Opciones de Conexión Instancia Remota:

- URL: Dirección de la instancia destino.
- Instancia: Nombre de la instancia a la cual se mudaran los Datos.
- Refrescar: Actualiza la información de las instancias configuradas.
- Usuario: Usuario con el cual se conectara a la instancia destino.
- Password: Contraseña de la instancia destino.
- Conectar: Realiza la conexión a la base de datos destino.

### Opciones de Transferencia:

- Procesar la tabla seleccionada: Procesa la tabla seleccionada en el filtro del detalle.
- Procesar las tablas filtradas: Procesa varias tablas de acuerdo al filtro del detalle.
- Procesar todas las tablas: Procesa todas las tablas de la base de datos.
- Omitir mensajes: Omite mensajes de error mientras se realiza la transferencia.

### Acciones:

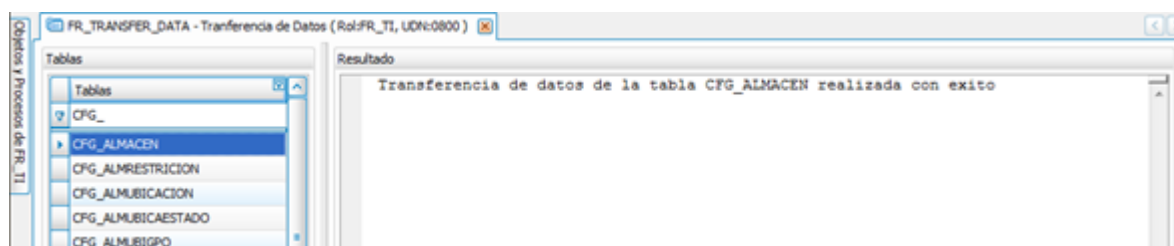
- Ejecutar: Inicia el proceso de transferencia de datos.

**Grid de tablas:** Ubicado en la parte central del lado izquierdo sirve para ubicar las tablas que se van a transferir.

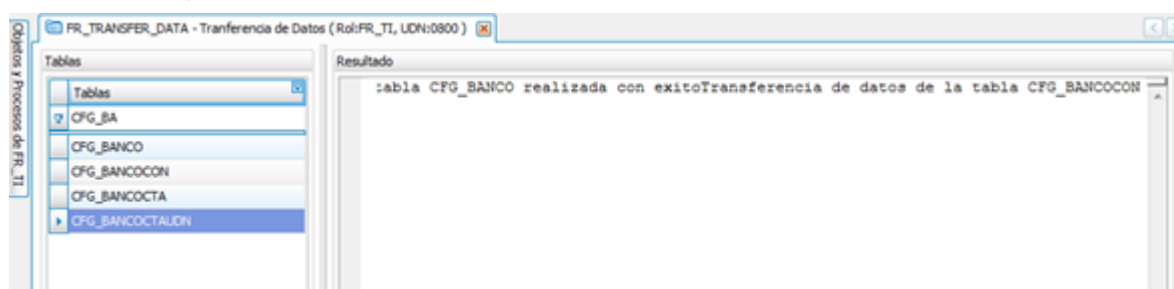
**Panel de resultados:** Ubicado en la parte central del lado derecho muestra los resultados de proceso de transferencia.

### Ejemplos.

- Transferencia por tabla seleccionada:



- Transferencia por tablas filtradas.



## 9.11 Herramientas de SQL

La herramienta SQL o Editor de consultas nos permite ejecutar sentencias DML (Lenguaje de Manipulación de Datos) y DDL (Lenguaje de definición de datos, solo para usuarios con permisos administrativos).

Principalmente se divide en 3 secciones:

Barra de herramientas o contenedor Ribbon  
Panel de herramientas  
Editor de consultas

### Barra de herramientas.

Se divide en 2 pestañas, Edición y SQL

En la pestaña SQL dividida por secciones encontramos:



Acciones del Editor

- **Nuevo:** Nos permite abrir otra hoja de edición de consultas adicional a la que estamos trabajando.
- **Abrir Documento:** Abre un documento SQL o FRSQL (SQL de FROG con parametros incluidos)
- **Guardar Documento:** Guarda el documento que estemos trabajando si ya lo teníamos abierto, guarda los cambios realizados si no lo guarda con otro nombre
- **Guardar Como:** Guarda el documento que estemos trabajando con otro nombre.
- **Cerrar esta pestaña:** Cierra el documento actual con el que estamos trabajando.
- **Cerrar todas las pestañas:** Cierra todos los documentos que tengamos abiertos
- **Refrescar Arbol:** Refresca o actualiza el arbol de tablas que se encuentra en el panel de herramientas izquierdo

Acciones SQL

- **Registros:** Numero de registros que devolviera la consulta; Para consultas muy grandes puede ser util limitar el numero de registros a solo unos cuantos desde 100 hasta 10,000.
- **Consultar:** Ejecuta sentencias DML
- **Ejecutar:** Ejecuta sentencias DDL
- **Cancelar Ejecucion:** Si la sentencia que estamos ejecutando ha tardado demasiado o no es lo que esperabamos podemos cancelar su ejecucion (aplicable solo a instancias que trabajen con SQL Server).

Opciones SQL

- **Generar Scripts:** Genera sentencias SQL de modo automatizado
- **Diseñador de consultas:** Nos permite generar una consulta en modo grafico mediante el uso de grafico de tablas y campos.
- **Calcular plan de ejecucion:** Para revisar el orden en que se ejecutara nuestra consulta.

De la pestaña Edición destacamos:



**Buscar palabra seleccionada:** Si seleccionamos una palabra o texto en el Editor de consultas, automáticamente se iniciará la búsqueda en el árbol de tablas que tenemos en el panel de herramientas del lado izquierdo.

**Activar Intellisense:** activa o desactiva el completado de código del Editor de consultas.

**Ir a:** nos posiciona en el número de línea que le indiquemos.

**Comentar:** Seleccionando un texto en el editor de consultas lo comenta con "--"

**Formatea Consulta:**

Formatea consulta: Le da un estilo con sangría a nuestra consulta,

Agrega Comillas: Es para poder usar nuestra consulta en el código C# por ejemplo en scripts

Quita Comillas: Es para poder tomar esas consultas con comillas en nuestro código C# del AFRAME y poder ejecutarlas en la Herramienta SQL.

## Panel de herramientas

El panel de herramientas se divide en 2 pestañas la pestaña Árbol y la pestaña DDL.

### Pestaña árbol

La pestaña árbol contiene un árbol de tablas con sus respectivos campos, en la ventana propiedades podemos ver las características tanto de las tablas como de los campos.

**Campo de búsqueda:** El campo de búsqueda es para localizar una tabla y/o un campo de manera más rápida, podemos elegir "Buscar en:" y seleccionar "Tablas" y/o "Campos" o ambos y el árbol mostrará todas las coincidencias de lo que hemos capturado en el campo de búsqueda.



### El Árbol de Tablas

Las tablas que aparecen como miembros del árbol, tienen un menú contextual de opciones:

**SQL:**

**SELECT WHERE KEY:** Genera una sentencia JOIN sencilla de dos tablas relacionadas por medio de sus campos llave relacionados, en las listas desplegables del menú contextual seleccionamos las tablas de las cuales deseamos generar la consulta.

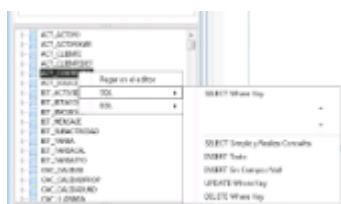
**SELECT Simple y Realizar consulta:** Genera un SELECT \* FROM y ejecuta la sentencia para poder ver los resultados

**INSERT Todo:** Genera un INSERT con todos los campos de la tabla.

**INSERT Sin Campos Null:** Genera un INSERT y omite los campos que son opcionales.

**UPDATE WHERE KEY:** Genera un UPDATE WHERE el campo llave.

**DELETE WHERE KEY:** Genera un DELETE WHERE el campo llave.



## DDL:

Genera la sentencia CREATE para el motor de Base de Datos que se le indique.



## Pestaña DDL

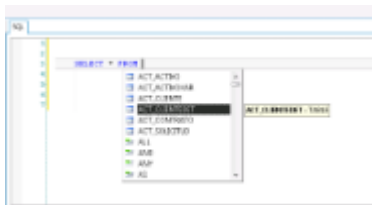
En esta pestaña podemos generar el DDL de las tablas de nuestro sistema, es decir las sentencias SQL que le dieron origen a las tablas y seleccionar especificamente que opciones generar y para que motor de base de datos, mediante el campo de filtro podemos elegir la tabla o tablas que deseemos obtener su DDL, las sentencias generadas apareceran en el editor de consultas.



## Editor de consultas

El editor de consultas consta de 2 areas.

**Area de edicion de sentencias:** Aqui podemos teclear las sentencias DDL y/o DML que deseemos, el editor tiene autocompletado de sentencias, que hacen la construccion de sentencias mas veloz.



**Panel de herramientas:** El panel de herramientas tiene 3 pestañas.

**Resultados:** En esta área se pueden apreciar los resultados de las sentencias, si es una consulta podemos visualizar los datos que arroja la consulta.

**Mensajes:** Si es una consulta podremos ver el tiempo en que fue ejecutado contemplando el tiempo que tardo en resolverse por parte del motor de BD y el tiempo que le tomo viajar en la red al resultado y si es una consulta actualizable ademas podremos ver cuantos registros fueron afectados.

**Parametros:** Es un panel de parametros que nos permite diseñar los parametros que aparecen en el editor de sentencias, es decir todos los nombres que empiezan por "@" (refiearese al tema Panel de parametros del apendice A)

## Características adicionales

En la pestaña resultados del panel de herramientas cuando tiene resultados, es decir cuando se ven los registros que consultamos, podemos realizar una serie de acciones mediante un menu contextual:

Copiar para pegar en Excel: las celdas seleccionadas se pegan de modo natural en celdas de excel.

WHERE + Campo = ó IN VALORES: Por cada celda seleccionada genera un WHERE del siguiente modo:

1 celda seleccionada = WHERE ( COLUMNA\_CELDA = 'VALOR\_CELDA' )

2 celdas seleccionadas = WHERE ( COLUMNA\_CELDA1 = 'VALOR\_CELDA1' ) AND ( COLUMNA\_CELDA2 = 'VALOR\_CELDA2' )

n celdas seleccionadas = WHERE ( COLUMNA\_CELDA1 = 'VALOR\_CELDA1' ) AND ( COLUMNA\_CELDA2 = 'VALOR\_CELDA2' ) . . . AND ( COLUMNA\_CELDA n = 'VALOR\_CELDA n' )

Si seleccionamos 2 filas y n celdas tenemos:

WHERE ( ( COLUMNA\_CELDA1 = 'VALOR\_CELDA1' ) AND ( COLUMNA\_CELDA2 = 'VALOR\_CELDA2' ) ... AND ( COLUMNA\_CELDA n = 'VALOR\_CELDA n' ) )  
OR ( ( COLUMNA\_CELDA1 = 'VALOR\_CELDA1' ) AND ( COLUMNA\_CELDA2 = 'VALOR\_CELDA2' ) ... AND ( COLUMNA\_CELDA n = 'VALOR\_CELDA n' ) )

Es decir el OR se genera a partir de la segunda fila seleccionada por lo cual para n filas seleccionadas tendríamos:

WHERE ( ( COLUMNA\_CELDA1 = 'VALOR\_CELDA1' ) AND ( COLUMNA\_CELDA2 = 'VALOR\_CELDA2' ) ... AND ( COLUMNA\_CELDA n = 'VALOR\_CELDA n' ) )  
OR ( ( COLUMNA\_CELDA1 = 'VALOR\_CELDA1' ) AND ( COLUMNA\_CELDA2 = 'VALOR\_CELDA2' ) ... AND ( COLUMNA\_CELDA n = 'VALOR\_CELDA n' ) )  
OR ( ( COLUMNA\_CELDA1 = 'VALOR\_CELDA1' ) AND ( COLUMNA\_CELDA2 = 'VALOR\_CELDA2' ) ... AND ( COLUMNA\_CELDA n = 'VALOR\_CELDA n' ) )  
. . .  
OR ( ( COLUMNA\_CELDA1 = 'VALOR\_CELDA1' ) AND ( COLUMNA\_CELDA2 = 'VALOR\_CELDA2' ) ... AND ( COLUMNA\_CELDA n = 'VALOR\_CELDA n' ) )

SELECT + CAMPO + FROM: Genera un SELECT de las columnas seleccionadas.

UPDATE TABLE SET Campo = ? : Genera un UPDATE estableciendo las columnas seleccionadas al valor de la celda.

INSERT INTO TABLE + Campo = Genera un INSERT estableciendo las columnas seleccionadas al valor de la celda.

## 9.11.1 Diseñador Grafico de Consultas SQL

Herramienta gráfica que ayuda a crear y manipular los datos de la aplicación al usuario con poca experiencia en el lenguaje SQL.

Conformado por 4 paneles

1. Panel de tablas
2. Panel de diagrama
3. Panel de criterios
4. Panel de SQL



**El panel de tablas** muestra las tablas que integran la base de datos y a la vez permite seleccionarlasy agregarlas al panel de diagrama ya sea arrastrando o al efectuar doble click sobre la estructura que se encuentre seleccionada.

**El panel de diagrama** muestra una presentación gráfica de las tablas con sus valores y las relaciones de combinación entre ellas.

En el panel de diagrama puede:

- Agregar o quitar tablas y especificar columnas de datos para los resultados
- Agregar tablas o quitar tablas (ya sea suprimiendo directamente el objeto, dándole click en cerrar o a través del menú contextual de la tabla)
- Crear o modificar combinaciones entre tablas
- Establecer un alias a las tablas
- Seleccionar o deseleccionar todos los campos de la tabla
- Eliminar un campo de la estructura

Al realizar un cambio en el panel de diagrama, el panel de criterios y el panel de sql se actualizan para reflejar dicho cambio.

**El panel de criterios** contiene una cuadrícula en la que se especifican opciones, como qué columnas de datos mostrar, qué filas seleccionar, como agrupar filas, cómo se ordenarán los resultados, etc. En el panel de criterios se puede especificar:

- Las columnas que se van a mostrar
- Los alias de nombre de columna
- La tabla a la que pertenece una columna
- Las expresiones de columnas calculadas: promedio, suma, cuenta, máximo, mínimo, suma
- El criterio de ordenación de la consulta
- Las condiciones de búsqueda



- El agrupamiento de criterios, incluidas las funciones de agregado que se van a utilizar para los informes de resumen

Los cambios que se realicen en el panel de criterios se reflejarán en el panel de diagrama y en el panel de sql. Asimismo, el panel de criterios se actualizará automáticamente para reflejar los cambios que se realicen en los otros paneles.

### Opciones del panel

*Output* permite especificar las columnas que aparecerán visibles en el panel de resultados

*Expression* muestra el nombre de la columna de datos utilizada para la consulta o la expresión de una columna calculada

Aggregate muestra las funciones de agregado

*Alias* especifica nombre alternativo para la columna o el nombre que puede utilizar para una columna calculada

*Sort Type* especifica que se utiliza la columna de datos asociada para ordenar los resultados de una consulta y si el orden es ascendente o descendente

*Sort Order* especifica la prioridad de orden de las columnas de datos utilizadas para ordenar el conjunto de resultados. Cuando cambia el criterio de ordenación de una columna de datos, el criterio de ordenación del resto de columnas se actualiza en consecuencia

*Grouping* indica los campos que se incluyen en la agrupación para llevar a cabo las funciones de agregado

*Criteria* especifica una condición de búsqueda (filtro) para la columna de datos asociada. Se introduce un operador (el predeterminado es "=") y el valor que haya que buscar; los valores de texto van entre comillas simples.

Si la columna de datos asociada forma parte de una cláusula GROUP BY, la expresión especificada se utilizará para una cláusula HAVING.

Si especifica valores para más de una celda de la columna de cuadrícula **Criteria**, las condiciones de búsqueda resultantes se vinculan de forma automática con un operador lógico AND.

Para especificar varias expresiones de condición de búsqueda para una sola columna de base de datos (por ejemplo, (fname > 'A') AND (fname < 'M')), agregue la columna de datos al panel Criterios dos veces y especifique valores independientes en la columna de cuadrícula **Criteria** para cada instancia de la columna de datos.

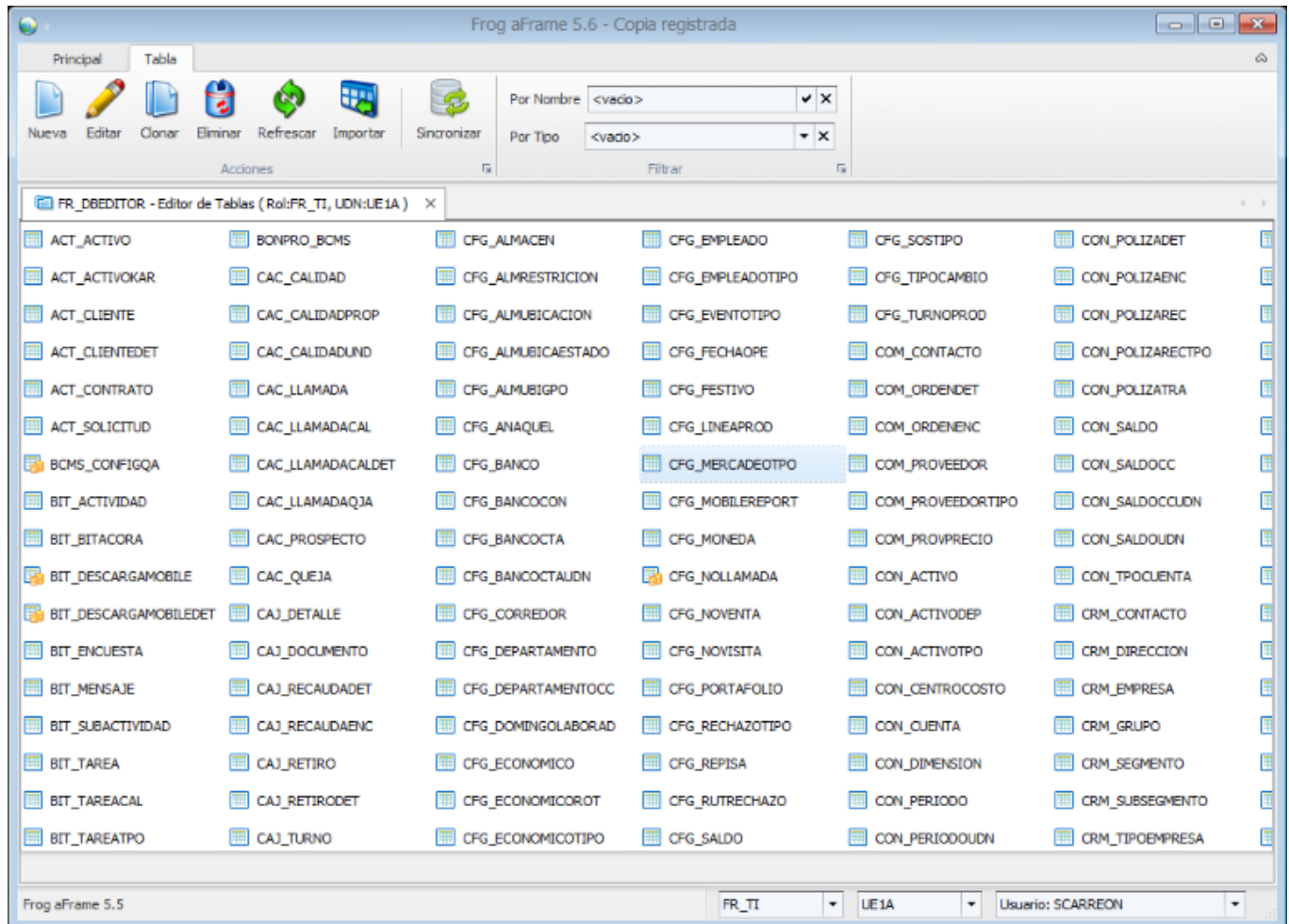
*Or* especifica una expresión de condición de búsqueda adicional para la columna de datos, vinculada a expresiones previas con un operador lógico OR.

### **El panel de SQL**

Puede utilizar el panel SQL para crear su propia instrucción SQL, o utilizar los paneles Criterios y Diagrama para crear instrucciones, en cuyo caso, las instrucciones SQL se crearán en el panel SQL. A medida que se genera la consulta, el panel SQL actualiza y vuelve a dar formato a la instrucción automáticamente para facilitar su lectura.

## 9.12 Editor de tablas

Herramienta para crear, modificar, eliminar, clonar, importar, sincronizar y filtrar los diferentes **tipos de tablas** (Section 9.12.2) que utiliza el sistema.



### Barra de herramientas o contenedor Ribbon

#### Acciones

- **Nueva:** Proporciona un registro en el **Diseñador de Tablas (Section 9.12.1)** en blanco para agregar una nueva definición de tablas.
- **Editar:** Abre el **Diseñador de Tablas (Section 9.12.1)** con la definición actual de la tabla seleccionada en el panel de tablas.
- **Clonar:** Abre el **Diseñador de Tablas (Section 9.12.1)** con la definición actual de la tabla seleccionada en el panel de tablas pero con un nuevo nombre(postfijo \_COPY por default).
- **Eliminar:** Elimina la definición actual de la tabla seleccionada en el panel de tablas y su existencia en la Base de datos.
- **Refrescar:** Refresca la vista del panel de tablas, carga nuevamente la definiciones de las tablas.
- **Importar:** Importa la tabla (la crea en la Base de datos) e importa su definicion al sistema desde el Archivo XML seleccionado.
- **Sincronizar:** Sincroniza la definición de las todas tablas en en el sistema con su definición existente en la Base de Datos.

## Filtros

- **Por nombre:** Filtra la visualización del panel de tablas por las coincidencias del nombre de la tabla con el texto introducido en el editor.
- **Por tipo:** Filtra la visualización del panel de por las coincidencias del tipo de tabla con selección de acuerdo al **Tipo de tabla (Section 9.12.2)**.

## Editor o panel de tablas.

Nos muestra un listado de todas las tablas o de las tablas que de acuerdo a las opciones de filtrado seleccionadas en la barra de herramientas

## El menu emergente al seleccionar una tabla en el panel de tablas

- **Sincronizar definición de la tabla con la DB:** Sincroniza la definición de la tabla seleccionada con su definición en la Base de Datos.
- **Exportar Definición de la Tabla:** Exporta a un Archivo XML la definición de la tabla actual.
- **Borrar la definición de la tabla:** Borra la definición de la tabla ( Cabe aclarar que solo se borrara la definicion para el Frog aFrame mas no sera eliminada de la Base de Datos ).
- **Grabar script a un archivo:** Graba en un archivo .sql el script para la creación de la tabla de acuerdo al manejador de Base de Datos seleccionado (SQL Server, Oracle, DB2 ).
- **Copiar script a portapapeles:** Graba al portapapeles el script para la creación de la tabla de acuerdo al manejador de Base de Datos seleccionado (SQL Server, Oracle, DB2 ).

Este Mantiene una sincronización entre la definición de la tabla en la Base de Datos y su definición para el Frog aFrame. El Editor de tablas esta fuertemente ligado con el **Diseñador de Tablas (Section 9.12.1)** del sistema.

El editor de tablas se compone o divide en las siguientes secciones:

- Barra de herramientas o contenedor Ribbon.
- Editor o panel de tablas.
- Menu emergente al selecciona una tabla en el panel de tablas.

## 9.12.1 Diseñador de Tablas

### Diseñador de Tablas

Es la opción de la aplicación que nos permite definir los elementos que componen una tabla así como el comportamiento en general que esta tabla tendrá en el Frog AFrame esta es accesada desde el Editor de Tablas.



Las opciones del lado izquierdo nos permiten la captura o selección de la información necesaria para la creación de la tabla como lo son su nombre, el acrónimo que se utilizara para el sugerido de los nombres de los campos, la descripción, la etiqueta de su descripción, el origen, el proceso en el que se utilizara, si es replicada de otra tabla, el **Tipo de tabla (Section 9.12.2)** y versión. Además permite capturar las opciones de almacenamiento en la base de datos como lo son el esquema donde se alojara, El table space, y el table space de índices.



Los table space son unidades lógicas de almacenamiento dentro de una estructura de almacenamiento de base de datos, Los Esquemas son estructuras en la organización de las Bases de datos que organizan los objetos. Para mayor información dirigirse a documentación de Bases de Datos.

Dentro del diseñador de tablas en cada una de las pestañas tenemos la información que compone y define cada uno de los objetos asociados a una tabla y que son descritos a continuación.

**Columnas:** Se definen cada una de las entidades de la tabla editada, identificando cada una de las características por campos y cada campo tiene sus características como lo son.

Nombre

Tamaño

Tipo de datos

Versión

Control de usuario y propiedades (**control de repositorio (Section 10.1)**)

Descripción y etiquetas

**Es Transacción:** Define si el campo tiene una transacción asociada para su edición y va ligado al objeto que se abre para editarlo definido en el objeto de enlace.

**Objeto de enlace:** Define el objeto que se abrirá en un capo que es transacción es decir el objeto de arrastre. Como ejemplo El campo PRODUC\_CODIGO\_K será un campo Transacción y su objeto de enlace será FRPRO\_PRODUCTO.

**Restricciones del campo,** si acepta nulos, si es oculto y si es parte de la llave primaria.

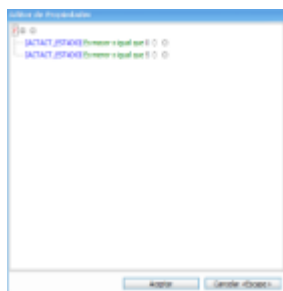


Una llave primaria es un conjunto de uno o mas atributos de una tabla, que tomados colectivamente nos permiten identificar un registro como único, en una tabla podemos saber cual es el registro en específico solo con conocer la llave primaria. Ejemplo el código de Empleado permite identificar a un empleado en particular en una entidad de empleados.

**Restricciones:** Se definen las reglas asociadas a cada una de las columnas de la tabla editada y las características que se nos permite editar son las siguientes.

Nombre de la restricción

**Condición:** Definida por una serie de reglas que se deben cumplir y que definen precisamente la restricción.



Versión

Descripción de la restricción

Mensaje de error

Solución a la restricción.

- Índices: Se definen los índices que son estructuras de datos formadas por columnas que organizan la información para facilitar su acceso o hacerlo mas rápido. Y se suelen hacer sobre columnas el las cuales es mas frecuente su acceso. En los índices se definen una serie de características como lo son.

Nombre del índice

- Expresiones: Define una serie de columnas que serán la estructura del índice así como el orden que estas mantendrán el su almacenamiento para el acceso.



Único: Define si el índice es un único es decir los datos formados por las columnas del índice no se repiten.

Versión

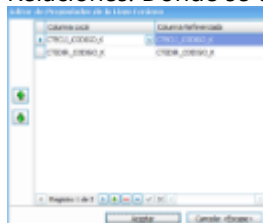
Descripción

Llaves Foráneas: Se definen las asociaciones que tiene la tabla editada con otras tablas del sistema

Nombre

Tabla referenciada

Relaciones: Donde se define la relación de las columnas con las columnas de la tabla referenciada.



Versión

## 9.12.2 Tipos de Tablas

El Frog AFrame utiliza una serie de datos necesarios para su funcionalidad y operación, datos que son almacenados en diferentes tablas.

Las tablas tienen una clasificación en diferente entre sí de acuerdo a su comportamiento en el sistema y a su manera de operar el tipo de tabla es regularmente elegido en su creación en el **Editor de tablas (Section 9.12)**, los tipos de tabla son los siguientes:



- **Tablas de sistema:** Son tablas de funcionalidad del Frog AFrame y muchas son creadas cuando el sistema se está instalando y sirven para la operación correcta de este, su nombre comienza regularmente con la palabra SYS\_ y no son editables desde el Editor de tablas.
- **Tablas de Configuración:** Son tablas que almacenan datos de configuración y son alimentadas regularmente de manera interna por la aplicación y guardan datos de configuración de la aplicación, solo llevan los campos básicos de control.
- **Tablas Tipificadoras:** Estas tablas su función es tipificar (clasificar) un catálogo por ejemplo: Tipos de Alumnos, Tipos de Productos, etc. Su llenado es regularmente a través de un record y no almacenan operaciones.
- **Tablas de Catálogo:** Son tablas de datos de alguna entidad (clientes, proveedores, productos etc.). Su llenado es regularmente a través de un record y no almacenan operaciones.
- **Tablas de Subcatálogo:** Son tablas de datos de alguna entidad que dependen de un catálogo (direcciones de los clientes, múltiplos de los productos etc.)
- **Tablas TransaccionMaestra:** Son las tablas que almacenan operaciones o documentos y son reconocidas regularmente por una transacción, una serie y un folio (facturas, pedidos, remisiones, vales de movimiento de inventario etc.)
- **Tablas TransaccionDetalle:** Son los renglones o detalle de las operaciones realizadas en una tabla de TransaccionMaestra (renglones de la factura, renglones del pedido etc.).
- **Tablas de Kardex:** Tablas que guardan el historial de una o varias transacciones (el kardex de entradas y salidas de almacén, kardex de empleados etc.).
- **Tablas de Control:** estas tablas permiten insertar y actualizarlos para control en las tablas de Transacción (existencias, saldos etc.).
- **Tablas de Estadísticas:** estas tablas guardan valores acumulados de las transacciones, para efectos de reportes etc.

**Catálogo maestro:** Son tablas de alguna entidad como las tablas de catálogo pero a diferencia de estas, agrupan registros para una misma entidad.

**Catálogo detalle:** Desglose o detalle de la entidad registrada en el catálogo maestro.

### 9.12.3 Campos de control

Las tablas en el sistema Frog AFrame cuentan con una serie de campos de control para su funcionamiento dentro de el, dependiendo del **tipo de tabla (Section 9.12.2)** contendra algunos de estos campos para el registro de informacion de control a continuacion se enumeran estos campos:

	ZPRPROUND_TRASPASO	SMALLINT
	ZPRPROUND_TRANSFER	SMALLINT
	ZPRPROUND_VENTAMIN	SMALLINT
	SYSTRA_CODIGO_K	VARCHAR
	S_MAQEDO	SMALLINT
	S_FECHA	DATE
	S_FI	VARCHAR
	S_GUID	VARCHAR
	S_GUIDLOG	VARCHAR
	S_USUARIO	VARCHAR

SYSUDN\_CODIGO\_K:Codigo de la Unidad de negocios.

SYSTRA\_CODIGO\_K:Codigo de transaccion que se aplico al registro.

SYSTTP\_CODIGO\_K:Codigo de tipo de transaccion que se aplico al registro.

SYSTTS\_CODIGO\_K:Codigo de subtipo de transaccion.

S\_MAQEDO: Estado actual de la transaccion aplicada al registro.

S\_USUARIO:Codigo de usuario que aplico la transaccion.

S\_USUARIIONOT:Codigo de usuario de notificacion.

S\_USUARIODB:Codigo de usuario Base de Datos.

S\_GUID: Identificador unico del registro.

S\_GUIDNOT: Identificador unico del registro de notificacion.

S\_FI

S\_FECHA: Fecha que se aplico la transaccion.

## 9.13 Diccionario de datos

El diccionario de datos es una herramienta para registrar los datos complementarios ("Metadata") para los campos de la base de datos.

La Metadata está compuesta por etiquetas larga y corta, tipo de control, indicador de campo calculado, origen del campo, indicador para campos de remolque (si el control puede enlazarse a otro objeto).

Las secciones de que se compone esta herramienta son las siguientes:

1. Contenedor ribbon
2. Grid

### Contenedor ribbon

Conformado por:



### Filtros

**Seleccione**, indica si va a filtra por campo o por tabla.

#### Filtro a Tablas/Campos

Si se selecciona "Tablas", se filtra un subconjunto de las tablas con la captura registrada que este contenida en el nombre de la tabla.

Al seleccionar "Campos", se filtra un subconjunto de los mismos, con la captura registrada que este contenida en el nombre del campo.

#### Tabla

Seleccione la tabla o campo que se va modificar, el sistema debe mostrar los campos de la tabla seleccionada o los campos.

### Acciones

#### Botón 'Grabar'

#### Botón 'Cancelar'

#### Botón 'Anterior'

Permite navegar hacia atras de acuerdo a lo seleccionado en la lista desplegable de tablas/campos.

#### Botón 'Siguiente'

Permite navegar hacia adelante de acuerdo a lo seleccionado en la lista desplegable de tablas/campos.

### Menú de opciones

Se integra de un listado de opciones que nos ayudan agilizar el formato y normalización de las tablas puesto que en vez de estar adaptando campo a campo, se puede tomar la definición de otras tablas ya normalizadas.

#### 1. Buscar campos no registrados en el diccionario

Busca en la base de datos campos nuevos de la tabla seleccionada que no aparezcan en el diccionario de datos

#### 2. Buscar definición del campo en otras tablas

Muestra todas las tablas que contengan la misma defición del campo que se introduce en la opción 'Buscar en campo' y lo coloca en el renglón que este seleccionado siempre y cuando este coincida con el campo que se capturo en 'Buscar en campo'.



Si las coincidencias son más de una, se muestra una lista para elegir de qué tabla tomar la definición del campo.





Cuando el campo es único, o no existe la captura ingresada, se notifica que no se encontraron coincidencias.



### 3. Buscar definición de todos los campos en otras tablas

Mediante esta opción se identifican las tablas que contengan los mismos campos de la tabla actual y aplica las definiciones a los campos. Por cada campo se irá aplicando la definición que se elija cuando sean varias.

Puede ser el caso que los campos de la tabla sean únicos y en tal caso se indica que no existen coincidencias.

También, habrá ocasiones en que las coincidencias sean más de una y se deberá elegir de una lista la tabla que se desee aplicar.

### 4. Buscar definición de campos del sistema en la tabla

Esta opción nos permite encontrar los campos de sistema de nuestra tabla actual en otra tabla que se captura mediante la opción 'Buscar en tabla'.

Para que se lleve a cabo la búsqueda es importante seleccionar la opción 'Buscar definición de campos del sistema en la tabla'.

Adicionalmente, es importante considerar que se lleva a cabo la búsqueda total de los campos, por lo que si la tabla capturada tiene menos o más campos no arrojará ningún resultado.

### 5. Eliminar campos inexistentes

Para esta acción debe estar indicada como selección 'Tablas'; de la tabla que se elija se realiza un comparativo de los campos registrados en la base de datos contra los que aparecen, los campos que no existan en la base de datos serán eliminados.

### 8. Agregar tabla calculada

El nombre de la tabla deberá comenzar con el prefijo YFR para identificarlas de las demás y a continuación se localiza la nueva tabla creada para agregar los campos como se indica más adelante en los puntos 9 y 10.

### 9. Agregar campo calculado

Se define el nombre del campo que se agrega en la tabla para darle formato a las etiquetas y en caso de ser necesario, indicar un tipo de control de usuario así como sus propiedades.

### 10. Agregar campos calculados de un SQL

En esta modalidad, los campos serán tomados de la sentencia SQL provenientes de una o más tablas a la vez, lo que hace más ágil la creación de varios campos.

Se muestra un ejemplo de como realizar en pocos pasos una tabla calculada:



images/Herramientas del sistema/Diccionario\_de\_Datos/HtaDic4\_thumb\_thumb.PNG" border="0">



images/Herramientas del sistema/Diccionario\_de\_Datos/HtaDic6\_thumb\_thumb.PNG" border="0">

### 11. Normalizar todos los campos de sistema

A través de esta opción se da formato a todos los campos de sistema de toda la base de datos que no hayan sido configurados.

Se registra la tabla de la que se tomarán las definiciones para replicarlas a las demás tablas mediante la opción 'Tabla base para normalizar'.

Las tablas que serán normalizadas se pueden filtrar ya que de lo contrario el cambio será aplicado a todas las tablas.

### 12. Copiar definición del campo actual en los demás

Con esta opción se replican los cambios que se realicen en el campo actual a todas las demás tablas que contengan ese mismo campo

## GRID

Consta de 10 columnas de configuración y cada columna a su vez tiene una caja de texto para filtrar los datos; además cada columna se puede ordenar con un click sobre el título de la misma.



### Campo

Es el nombre con que fue dado de alta en la base de datos y únicamente es de lectura

### Descripción

Por default tiene el mismo nombre del campo con que fue dado de alta, pero este dato si se permite modificar y capturar una descripción más específica que ayude al usuario a identificarla

### Etiqueta

Al igual que la descripción, por omisión tiene el mismo nombre del campo de la base de datos y esta etiqueta será la que aparezca en la vista de los objetos con que sea asociada

### Etiqueta Corta

Tiene la misma funcionalidad que la etiqueta, es decisión del usuario determinar cuál de las 2 utilizar en el diseño de los objetos

### Control de usuario

Este campo nos permite agregarle una vista especial de acuerdo al tipo de dato con que fue registrado de acuerdo a las siguientes opciones:

TextEdit, MemoEdit, MemoExEdit, SpinEdit, CheckEdit, DateEdit, PictureEdit, LookUpEdit, LookUpEditDialog, ComboEdit, MapEdit, CustomEdit, CustomEditDialog, ISOCaptionEdit

### Propiedades del control

Es por medio de las propiedades que se configura el control de usuario como se explica a continuación:

1. [TextEdit](#)
2. **MemoEdit (Section 10.1.2)**
3. **MemoExEdit (Section 10.1.3)**
4. **SpinEdit (Section 10.1.4)**
5. **CheckEdit (Section 10.1.5)**
6. **DateEdit (Section 10.1.6)**
7. **PictureEdit (Section 10.1.7)**
8. **LookUpEdit (Section 10.1.8)**
9. **LookUpEditDialog (Section 10.1.9)**
10. **ComboEdit (Section 10.1.10)**
11. **MapEdit (Section 10.1.11)**
12. **CustomEdit (Section 10.1.12)**
13. **CustomEditDialog (Section 10.1.13)**
14. **ISOCaptionEdit (Section 10.1.14)**

### Es Calculado

Indica que ese campo no fue creado desde la base de datos y que por consiguiente no existe, ya que es generado en el momento que se utiliza.

La manera de agregar un campo calculado se realiza a través del menú de opciones.

Hay 2 formas de agregar un campo calculado y que fueron definidas como parte del menú de opciones:

1. Agregar campo calculado
2. Agregar campos calculados de un SQL

**Origen**

Determina si la tabla o campo fue creada(o) por FROG, por el distribuidor o el cliente.

**Es transacción**

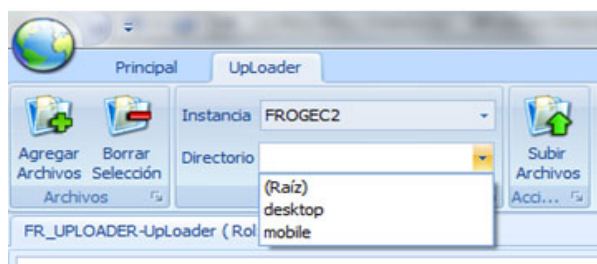
Este campo nos ayuda a pasar su contenido o valor al objeto de enlace siempre y cuando este habilitado

**Objeto de enlace**

Este campo permite asociar la captura de su valor con un objeto cuando se está editando el registro o bien

## 9.14 Uploader

Esta herramienta sirve para actualizar archivos de la aplicación (Cliente desktop y Mobile) ya que pueden existir varias versiones.



### ARCHIVOS

#### 1. Boton Agregar Archivos

Este boton abre una ventana de explorador de windows donde seleccionamos el archivo deseado que sera reemplazado



#### 2. Boton Borrar Seleccion

Este boton borra el archivo que se tenga seleccionado de la lista de archivos a agregar.

### OPCIONES

#### 1. Instancia

En este filtro seleccionamos la instancia que deseamos actualizar

#### 2. Directorio

Aqui es donde le decimos que vamos a actualizar (Desktop o Mobile).

- Desktop: cuando se actualiza el boot, la aplicación o un archivo de funcionalidad de la aplicación y que al conectarse se descargara dicho archivo para su actualización.
- Mobile:

### ACCIONES

**1. Boton Subir Archivos**

Con este boton se comienza la actualizacion de los archivos cargados en el directorio indicado.

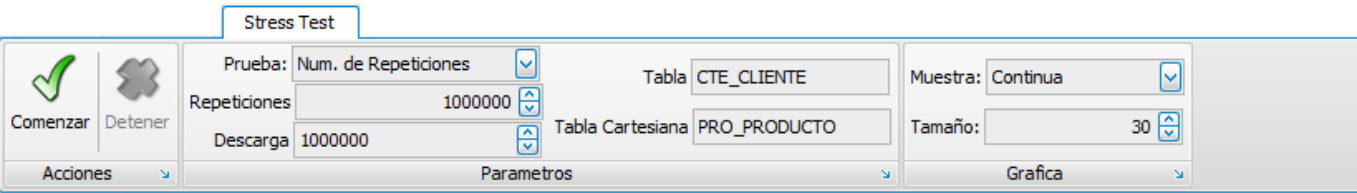
9.15 Stress Tester

La herramienta Stress Test tiene la finalidad de permitir dar una idea de las necesidades en cuanto a consumo de ancho de banda de red, refiriéndonos a la transferencia de datos (capacidad del canal) expresada en bit/s o múltiplos de él (kbit/s, Mbit/s, entre otros). De igual forma tener una noción de las capacidades de la base de datos entendiéndose el tiempo de respuesta a cierto número de transacciones (DML SQL). Con la información obtenida del Stress Test se puede determinar si es necesario incrementar el ancho de banda de red o incrementar las capacidades del servidor de base de datos, permitiendo así que la aplicación trabaje de forma óptima.

Es recomendable que la utilización del Stress Test sea utilizada por el área de TI debido a los conocimientos con los que cuenta, los cuales permitirán establecer un veredicto más certero con respecto a las necesidades de la aplicación.

Barra de herramientas.

Al acceder a la herramienta de Stress Tester se puede visualizar el contenedor ribbon Stress Test



El menu ribbon de la herramienta Stress Test contiene los siguientes elementos:



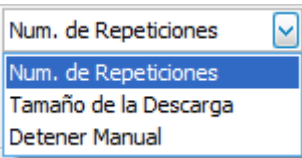

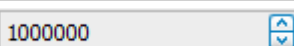
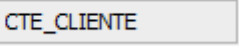
 Comenzar	Inicial el proceso de prueba de estrés, de acuerdo a la pestaña seleccionada(Comunicación o Base de Datos)
 Detener	Boton para detener el proceso
Prueba: 	Dentro de este Combo Box se indica la opcion de la prueba las opciones son Num. de Repeticiones, Tamaño de la Descarga y Detener Manual
Repeticiones 	Indica el numero de repeticiones a ejecutar la prueba
Descarga 	Indica el tamaño del canal para la descarga con la que se efectuara la prueba de estrés
Tabla 	Dentro de esta caja de texto se establece la tabla para la prueba de estrés de Base de Datos

Tabla Cartesiana <input type="text" value="PRO_PRODUCTO"/>	Dentro de esta caja de texto se establece la tabla para ejecutar una consulta cartesiana
Muestra: <input type="text" value="Cada 1 min"/> <div> <input type="button" value="v"/>            Continua            Cada 1 min            Cada 5 min            Cada 10 min            Cada 30 min         </div>	Esta opción pertenece a la sección de la grafica y permite indicar cada cuanto tiempo se debe actualizar la grafica, en caso de establecer muestra continua, la grafica se actualiza conforme se adquieren nuevos datos
Tamaño: <input type="text" value="100"/> <input type="button" value="v"/>	Esta opción permite indicar el tamaño de la grafica

Los elementos de la barra ribbon de este objeto con la etiqueta Stress Test, hacen referencia a las opciones que se pueden ejecutar segun la pestaña seleccionada para realizar la prueba de estrés a la opción:

1. Comunicación
2. Base de Datos



### Opcion de prueba de estres de Comunicaciones

Para la opcion de Comunicaciones del Stress Test, se permiten ejecutar pruebas con cierto número de repeticiones, es decir reenviando cierto número de veces un paquete de datos, mientras la opción de descarga se refiere a el tamaño del canal de comunicaciones (KB/s )

Prueba:	<input type="text" value="Num. de Repeticiones"/> <input type="button" value="v"/>
	<input type="text" value="Num. de Repeticiones"/> <input type="text" value="Tamaño de la Descarga"/> <input type="text" value="Detener Manual"/>

Prueba:	<input type="text" value="Detener Manual"/> <input type="button" value="v"/>
Repeticiones	<input type="text" value="500"/> <input type="button" value="v"/>
Descarga	<input type="text" value="5"/> <input type="button" value="v"/>

Al iniciar el proceso de pruebas de estrés con un tamaño de descarga inferior al tamaño de paquete a enviar, los tiempos de transmisión del paquete (KB/s) serán altos, lo siguiente puede ser observado en la siguiente imagen, donde se observa como el tiempo de respuesta incrementa conforme el tamaño del paquete seleccionado



Para realizar esto usted esta prueba debe indicar los parámetros con los que desea hacer y presionar el botón comenzar, observara que solo le dará valores para el tamaño de paquete seleccionado, deberá seleccionar distintos tamaños de paquete mientras la prueba está ejecutándose, una vez obtenidos los valores puede detener el proceso para analizar los resultados, en la parte inferior del objeto usted visualizara una grafica que le ayudara a comprender la información

## Opcion de prueba de estres de la base de datos

Para ejecutar la prueba de estrés de la base de datos debe indicar las tablas en la sección de parámetros, y deberá esta seleccionada la pestaña de Base de Datos, una vez indicadas las tablas puede ejecutar la prueba presionando el botón comenzar ubicado en la barra Stress Test

Tabla	CTE_CLIENTE
Tabla Cartesiana	PRO_PRODUCTO

Al iniciar la prueba observara como se despliegan los valores para las opciones seleccionadas permitiéndole hacer un análisis de la DB, para identificar posibles acciones que se deban tomar en cuanto a mejoras en las dimensiones del servidor de la base de datos.



En caso de haber indicado una tabla que no existiera en la base de datos se presentara un error al ejecutar la prueba, el cual impide la ejecución de la prueba a lo cual debe indicar una tabla valida para ejecutar el proceso



Para auxiliar al lector se agrega información acerca de los máximos anchos de banda de diferentes tipos de conexiones a la Internet, con lo cual se espera que se auxilie para determinar la conexión más idónea de acuerdo al volumen de datos que desee transmitir

56 kbit/s	Modem / Marcado telefónico
1.544 Mbit/s	T1
10 Mbit/s	Ethernet
11 Mbit/s	Inalámbrico 802.11b
43.232 Mbit/s	T3
54 Mbit/s	Inalámbrico-G 802.11g
100 Mbit/s	Ethernet Rápida
155 Mbit/s	OC3
300 Mbit/s	Inalámbrico-N 802.11n
622 Mbit/s	OC12
1000 Mbit/s	Ethernet Gigabit
2.5 Gbit/s	OC48
9.6 Gbit/s	OC192
10 Gbit/s	Ethernet de 10 Gigabit

Adicionalmente de permitir evaluar los datos puede ejecutar este objeto Stress Test en varios equipos y en más de una sesión para analizar el comportamiento real del sistema bajo un entorno simulado de trabajos, con lo cual observara como responde el sistema.





## 9.16 Paquetes

El desarrollo de nuevas herramientas, procesos, objetos puede ser una tarea habitual dentro de una organización que continua creciendo y cambiando sus procesos dichos cambios regularmente se ven reflejados dentro del sistema, los cuales son comúnmente desarrollados en un ambiente de desarrollo y cuando se encuentra terminado y revisado se debe enviar a el ambiente de producción.

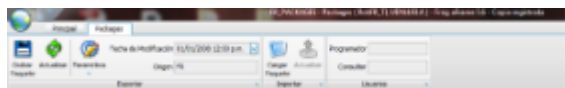
La migración de los desarrollos entre distintos ambientes son fácilmente manejados dentro del Frog AFrame 5.5, gracias a el objeto FR\_PACKAGES con el cual las modificaciones, cambios y nuevos desarrollos pueden ser empaquetados para poder ser aplicado a una instancia diferente.

El objeto FR\_PACKAGES localizado dentro del proceso de Herramientas del Sistema, sub proceso Herramientas del Sistema o lo puede localizar fácilmente mediante el buscador de objetos tecleando el nombre o la descripción del objeto



### Barra de herramientas.

El contenedor ribbon de esta herramienta contiene las siguientes secciones:

Exportar  
Importar  
Usuarios





Las acciones que se encuentran dentro de la opción de exportar son las siguientes:

 Grabar Paquete	Boton Grabar Paquete, permite guardar todas las opciones indicadas en un archivo de tipo <b>Paquetes Frog aFrame(.fdpk)</b>
 Actualizar	La opción Actualizar refresca la información mostrada en pantalla

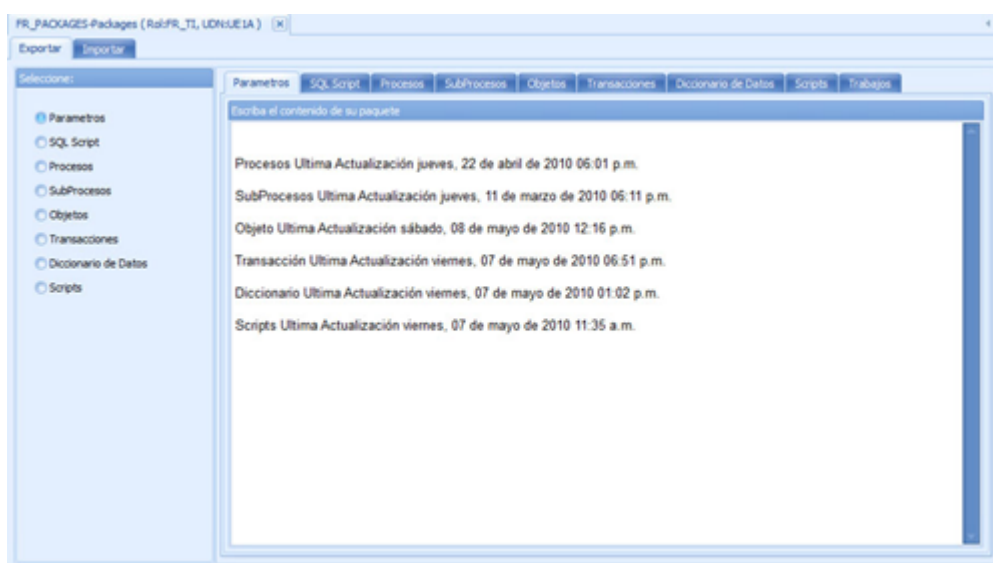
 Parametros	Fecha de Modificación <input type="text" value="01/01/2008 12:00 p.m."/>
	Origen <input type="text" value="FR"/>
<ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Objetos Exportar Rol, Proceso, SubProceso</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Objetos Exportar Persistencia</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Transacción Exportar Tipos y Subtipos</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Diccionario Exportar Tabla</li> </ul>	

El boton de Parametros permite especificar que elementos se consideraran en la generacion del paquete, al momento de la seleccion la opcion de Origen permite visualizar solo los elementos correspondientes a cierto Origen

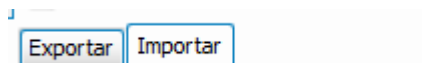
Dentro de la opción Importar se encuentran los siguientes botones

 Cargar Paquete	La opción de cargar paquete permite seleccionar el paquete especifico que se requiere aplicar en la instancia, en caso de existe algun elemento los datos son sobre escritos, perdiendose la información anterior
 Actualizar	La opción de actualizar aplica el paquete a importar

Al abrir el objeto FR\_PACKAGES se mostrara un pantalla como la siguiente, en la pestaña principal de parametros se observan las ultimas actualizaciones realizadas, en la pestaña de SQL Script se pueden describir los cambios de DDL SQL que se requieran aplicar.



Dentro del objeto se pueden visualizar distintas, las pestañas superiores permiten identificar la opcion en la que nos encontramos en caso de requerir importar o exportar debe seleccionarse la pestaña correspondiente



Dentro de la pestaña de Procesos se pueden agregar los procesos que se requieran integrar en el paquete, de igual forma los subprocesos, objetos, transacciones, diccionarios de datos, scripts y trabajos.

Ya que se tiene la seccion completa de lo que se requiere empaquetar, debe hacer click en el boton "Grabar Paquete" ubicado en la barra de Packages con lo cual le creara un archivo de con extencion .fdpk que utilizara para integrar todo lo contenido en el paquete a la instancia deseada

Para incorporar dicho paquete a la nueva instancia deberá nuevamente abrir el objeto FR\_PACKAGES y seleccionar la opción Cargar Paquete inmediatamente le mostrara una pantalla de dialogo donde deberá seleccionar el paquete que desea importar, al seleccionarlo se habilitara el botón lateral con la leyenda Actualizar y la imagen de un disco, deberá presionarlo para que su paquete sea aplicado.

Al aplicarlo habrá finalizado el proceso de integrar los objetos en la instancia.

## 9.17 Comparador de base de datos

Esta herramienta como su nombre lo indica, compara las tablas de dos instancias. Esto con la finalidad de saber si los objetos de la base de datos (constraints, índices, llaves foraneas, etc.) son distintos entre si.

Esta Herramienta se compone de las siguientes opciones

Contenedor ribbon

Panel de operacion y resultados.

### Contenedor ribbon



### Conexión Instancia Remota

#### 1. URL

Escribimos la Direccion de la instancia a la que nos vamos a conectar.

#### 2. Instancia

De acuerdo a la URL escrita y las instancias disponibles en esta, nos permite una por su nombre.

#### 3. Refrescar

Refresca la lista colgante de Instancia de acuerdo a la URL escrita.

#### 4. Usuario

#### 5. Password

#### 7. Conectar

### Opciones de Comparación

#### 1. Columnas

Permite comparar las columnas diferentes de cada Tabla.

#### 2. Llaves Foraneas

Permite comparar las columnas referenciadas a una tabla maestra.

#### 3. Defaults

Permite comparar las diferencias de las configuraciones preestablecidas de cada tabla.

#### 4. Índices

#### 5. Constraints

Permite comparar rangos de restricciones.

En caso de que exista un error en alguna de las tablas que se están evaluando, omita los mensajes.

Compara las tablas seleccionadas ya sea que estas sean similares o distintas ACT\_ACTIVO con ACT ACTIVO o ACT ACTIVO con ACT CLIENTE.

Compara las tablas filtradas que aparecen en el panel instancia local, comparando las tablas con su similar por ejemplo: ACT\_ACTIVO con ACT\_ACTIVO y ACT\_CLIENTE con ACT\_CLIENTE.

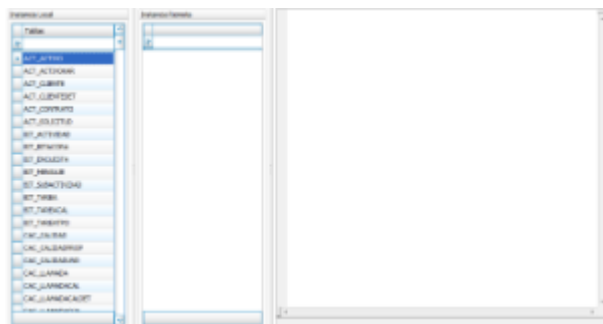
Compara todas las tablas de la instancia local, comparando las tablas con su similar por ejemplo: ACT\_ACTIVO con ACT\_ACTIVO y ACT\_CLIENTE con ACT\_CLIENTE.

## 1. Comparar

Inicia el proceso de comparación.

Detiene el proceso ya que esta herramienta permite comparar varias tablas a la vez. Al detener el proceso nos muestra los resultados de las tablas ya evaluadas.

### Panel de operación y resultados.



Consta de tres paneles.

**Instancia Local.** El primero (de izquierda a derecha) muestra dentro de un **grid (Section 10.2.1)** el nombre de las tablas de la Instancia Local.

**Instancia Remota.** El segundo al conectarse a una instancia remota, muestra en un **grid (Section 10.2.1)** el nombre de las tablas de esa instancia.

**Panel o ventana de resultados.** Finalmente el tercer panel muestra como texto los resultados al comparar tablas.

⚠ Los resultados siempre mostraran las diferencias del objeto o tabla de la instancia remota contra el objeto local.

No mostrara las diferencias entre del objeto local vs el objeto de la instancia remota.



Utilice los scripts arrojados en el panel de resultados para actualizar su Tabla u objeto en la instancia remota mediante la Herramienta de SQL .

### Ejemplos en el Panel o Ventana de resultados

En esta ventana se visualizan los resultados arrojados por las operacion de la herramienta al compara objetos. Como ya se mencionó se pueden comparar tablas similares o no. Aquí unos ejemplos.

Al comparar las tablas ACT\_ACTIVO en las instancias nos muestra este resultado.



```
-- No hay diferencias entre los indices de la tabla local ACT_ACTIVO y la tabla remota ACT_ACTIVO
```

En este caso, no se encontro diferencia en las tablas pero no quiere decir que al comparar tablas similares arroje el mismo resultado.

Comparando tablas diferentes como: ACT\_ACTIVO y ACT\_CLIENTEDET, nos muestra este resultado.



```
-- Diferencias detectadas entre las columnas de la tabla local ACT_ACTIVO y la tabla remota ACT_CLIENTEDET:
```

```
-- La columna ACTACT_SERIE_K no existe en la tabla
```

```
-- Corrección:
```

```
ALTER TABLE ACT_CLIENTEDET ADD ACTACT_SERIE_K VARCHAR(60) NOT NULL~
```

```
-- La columna ACTACT_CANTIDAD no existe en la tabla
```

```
-- Corrección:
```

```
ALTER TABLE ACT_CLIENTEDET ADD ACTACT_CANTIDAD INT NOT NULL~
```

```
-- La columna ACTACT_ESTADO no existe en la tabla
```

```
-- Corrección:
```

```
ALTER TABLE ACT_CLIENTEDET ADD ACTACT_ESTADO SMALLINT NOT NULL~
```

```
-- Atributo NULL diferente
```

```
-- Local Tabla ACT_ACTIVO Columna CTECLI_CODIGO_K NULL
```

```
-- Remoto Tabla ACT_CLIENTEDET Columna CTECLI_CODIGO_K NOT NULL
```

```
-- Corrección:
```

```
ALTER TABLE ACT_CLIENTEDET ALTER COLUMN CTECLI_CODIGO_K VARCHAR(14)~
```

```
-- Atributo NULL diferente
```

```
-- Local Tabla ACT_ACTIVO Columna CTEDIR_CODIGO_K NULL
```

```
-- Remoto Tabla ACT_CLIENTEDET Columna CTEDIR_CODIGO_K NOT NULL
```

```
-- Corrección:
```

```
ALTER TABLE ACT_CLIENTEDET ALTER COLUMN CTEDIR_CODIGO_K VARCHAR(6)~
```

```
-- La columna ACTCON_REFERENCIA no existe en la tabla
```

```
-- Corrección:
```

```
ALTER TABLE ACT_CLIENTEDET ADD ACTCON_REFERENCIA VARCHAR(60)~
```

```
-- La columna ACTACT_FECHA no existe en la tabla
-- Corrección:
ALTER TABLE ACT_CLIENTEDET ADD ACTACT_FECHA DATETIME NOT NULL~

-- La columna S_MAQEDO no existe en la tabla
-- Corrección:
ALTER TABLE ACT_CLIENTEDET ADD S_MAQEDO SMALLINT NOT NULL~

-- La columna SYSTRA_CODIGO_K no existe en la tabla
-- Corrección:
ALTER TABLE ACT_CLIENTEDET ADD SYSTRA_CODIGO_K VARCHAR(36) NOT NULL~

-- La columna S_FECHA no existe en la tabla
-- Corrección:
ALTER TABLE ACT_CLIENTEDET ADD S_FECHA DATETIME NOT NULL~

-- La columna S_GUIDLOG no existe en la tabla
-- Corrección:
ALTER TABLE ACT_CLIENTEDET ADD S_GUIDLOG VARCHAR(36)~

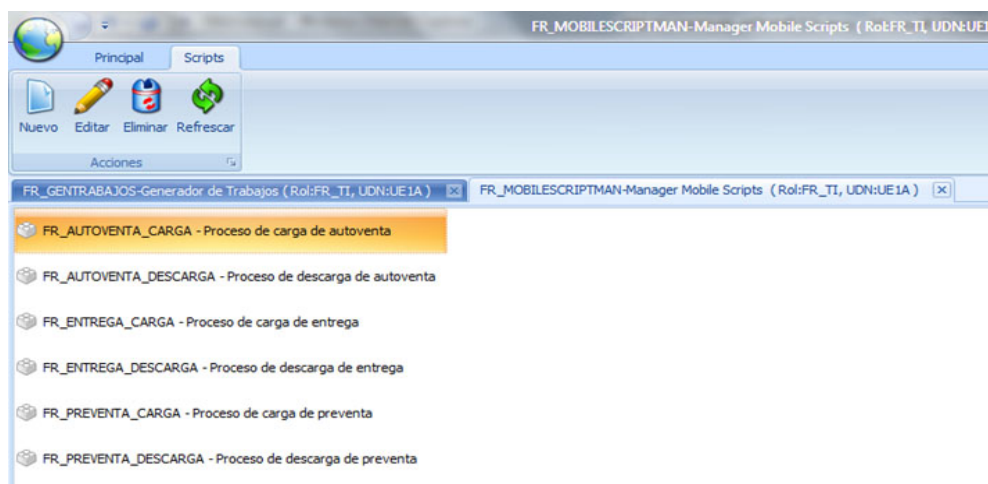
--
-- Corrección:
ALTER TABLE ACT_CLIENTEDET ADD CONSTRAINT CK_ACT_CLIENTEDET PRIMARY KEY (PRODUC_CODIGO_K,
ACTACT_SERIE_K)~
```

El resultado que arroja esta comparación nos es útil ya que primeramente nos muestra las diferencias entre las tablas evaluadas. Además de que nos proporciona el código en SQL para poder modificar la tabla de la instancia remota. Este código se puede ejecutar en la "Herramienta SQL".



## 9.18 Administrador de Scripts

Esta herramienta se relaciona con los facilitadores tecnológicos. Le permitirá manipular la información que se carga al dispositivo así como la que se descarga. El nombre del objeto es FR\_MOBILESCRIPTMAN



Por cada uno de los módulos de HH existe un script

FR\_AUTOVENTA\_CARGA  
 FR\_AUTOVENTA\_DESCARGA  
 FR\_ENTREGA\_CARGA  
 FR\_ENTREGA\_DESCARGA  
 FR\_PREVENTA\_CARGA  
 FR\_PREVENTA\_DESCARGA

De la misma manera que se pueden clonar Objetos para personalizarlos al usuario, los scripts también se pueden copiar. Es decir que si desea modificar las consultas definas en éstos, cópielos y cámbieles el nombre. En el dispositivo de HH existe una opción para indicar cuál de los scripts utilizará.

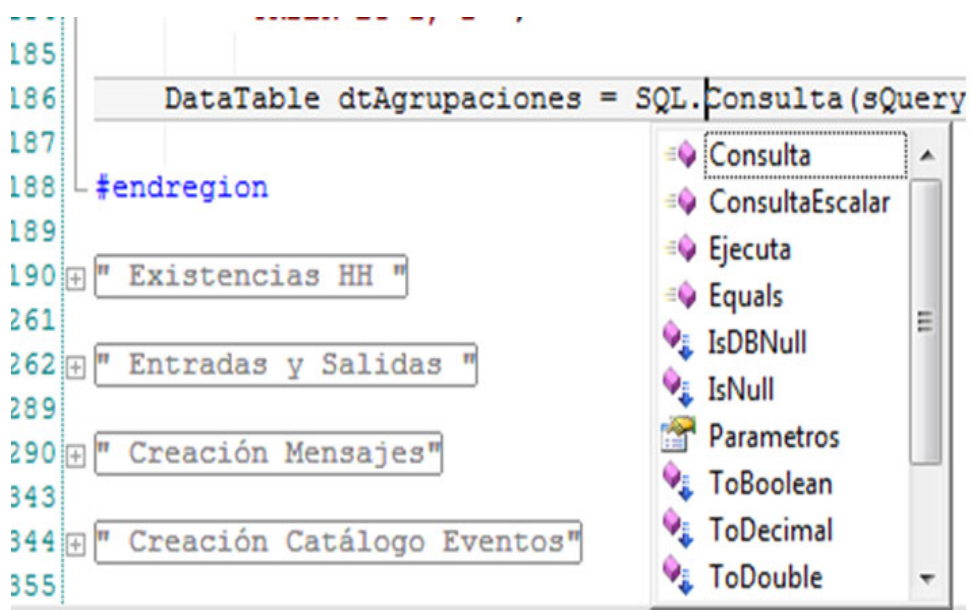
Para modificar un script presione el botón correspondiente en la barra de tareas del Ribbon.

Lo que usted verá será información agrupada por consultas que poblará cada una de las tablas de la BD interna de la aplicación Frog Mobile.

```
1 |
2 | parDatasetOut = new DataSet("FROG");
3 |
4 | Liquidacion
45 |
46 | "Catálogo de clientes de la ruta"
126 |
127 | " Visit List "
145 |
146 | " Productos "
174 |
175 | #region " Agrupaciones "
176 |
177 |     sQuery =
178 |         "SELECT " +
179 |         "    PRODUC_CODIGO_K," +
180 |         "    PROAGP_CODIGO_K," +
181 |         "    PROAGP_CANTIDAD " +
182 |         "FROM " +
183 |         "    PRO AGRUPACION " +
```

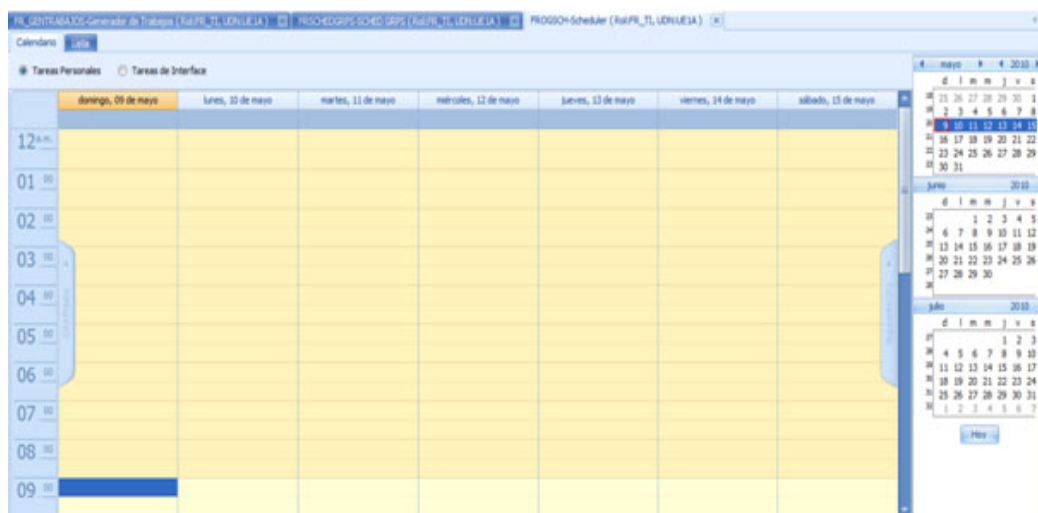
El ambiente en el que se desarrollan estos scripts es dentro del Aframe 5.5 así como su validación y herramientas, las cuales puede activar mediante la combinación de teclas CTRL+ BARRA ESPACIADORA

```
185 |
186 | DataTable dtAgrupaciones = SQL.Consulta(sQuery
187 |
188 | #endregion
189 |
190 | " Existencias HH "
261 |
262 | " Entradas y Salidas "
289 |
290 | " Creación Mensajes"
343 |
344 | " Creación Catálogo Eventos"
355 |
```

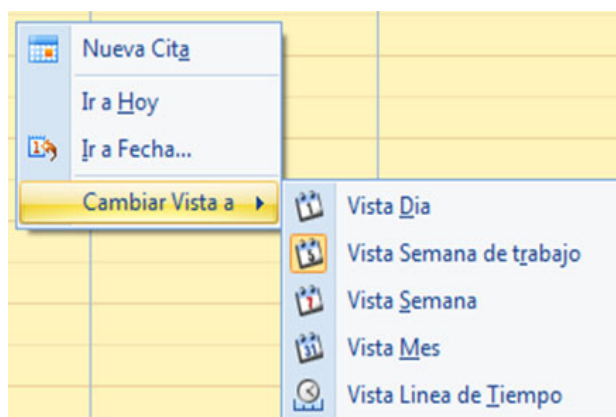
The screenshot shows the Frog aFrame 5.5 IDE. On the left, a code editor displays a script with line numbers 185 to 355. The script includes a SQL query assignment and several string literals. On the right, a dropdown menu is open, showing a list of methods and functions available for the 'Consulta' object. The methods listed are: Consulta, ConsultaEscalar, Ejecuta, Equals, IsDBNull, IsNull, Parametros, ToBoolean, ToDecimal, and ToDouble. The 'Consulta' method is currently selected and highlighted.

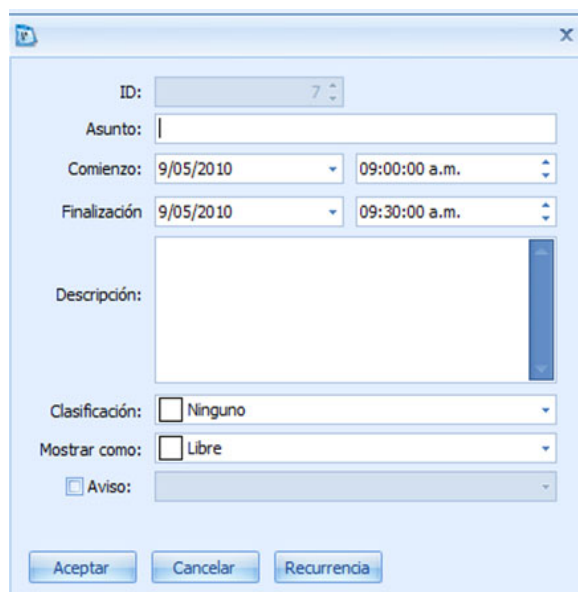
## 9.19 Scheduler

El acceso al Scheduler se encuentra ubicado en el Ribbon, y se trata de un organizador de tareas y planificador de eventos. Desarrollado siguiendo la organización de Microsoft Office es capaz de interactuar con él importando y exportando eventos hacia MS Outlook.



Con visor de eventos diario, semanal, mensual y línea de tiempo permite agregar tareas de manera simple haciendo click con el botón derecho para comenzar a agregar las propiedades del evento a registrar.





The screenshot shows a Windows-style dialog box for creating a task. It has a title bar with a close button (X). The fields are as follows:

- ID:** A numeric input field containing the value '7'.
- Asunto:** A text input field.
- Comienzo:** A date and time selector showing '9/05/2010' and '09:00:00 a.m.'.
- Finalización:** A date and time selector showing '9/05/2010' and '09:30:00 a.m.'.
- Descripción:** A large text area for entering the task description.
- Clasificación:** A dropdown menu with a checkbox and the text 'Ninguno'.
- Mostrar como:** A dropdown menu with a checkbox and the text 'Libre'.
- Aviso:** A checkbox and a dropdown menu.

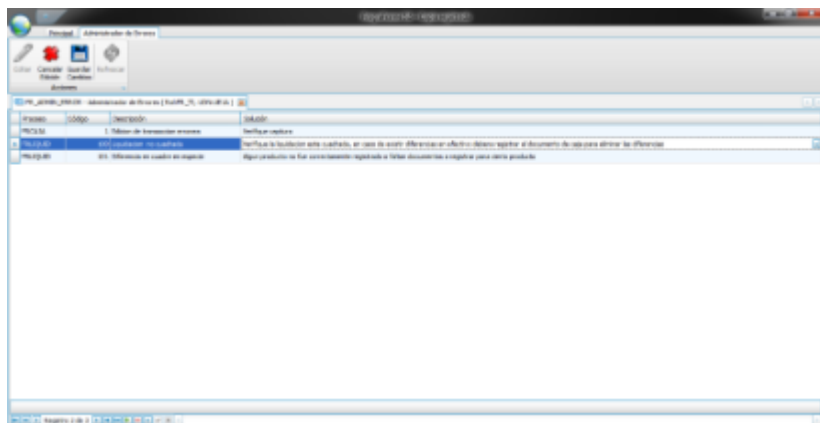
At the bottom, there are three buttons: 'Aceptar', 'Cancelar', and 'Recurrencia'.

Como se puede observar se pueden ingresar fechas y horarios además de la descripción de la tarea y la clasificación, además de tener la posibilidad de habilitar los avisos si se desean.

## 9.20 Administrador de Errores

### Herramienta Administrador de Errores (FR\_ADMIN\_ERROR)

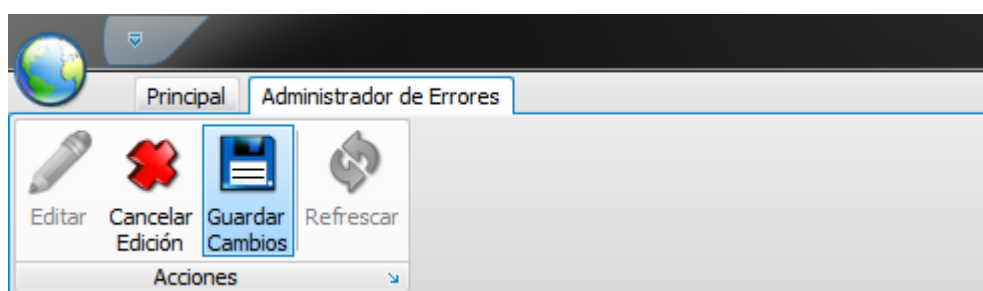
La herramienta Administrador de Errores permite tener un mayor control detallado de los errores mas frecuentes en la aplicación de modo tal que el usuario pueda entender la causa del error, así como su posible solución.



La herramienta se compone de los siguientes elementos:

- Menú o contenedor ribbon.

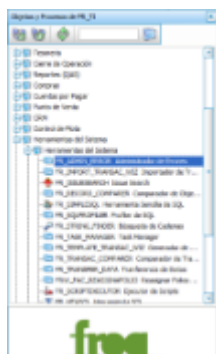
#### Menú o contenedor ribbon.



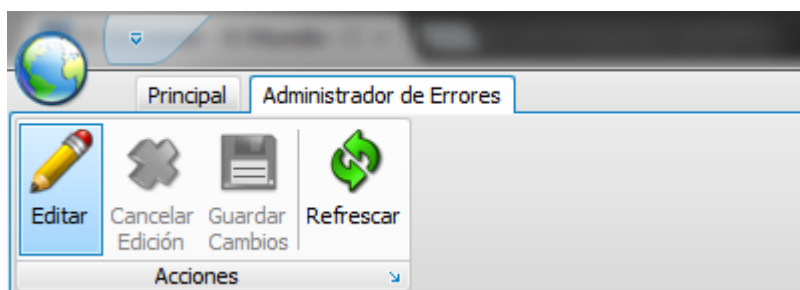
El menu Ribbon contiene los elementos necesario para editar los registros, cancelar la edicion en caso de no requerir guardar los cambios, Guardar Cambios en caso de requerir guardar las modificaciones, refrescar para volver a obtener el detalle del listado de errores.

#### Ejecución de la Herramienta.

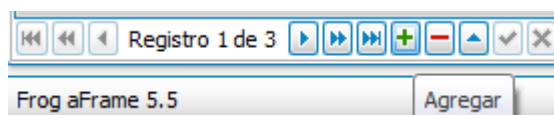
Para acceder al administrador de errores a través del árbol de objetos y procesos, deberá ir a el proceso de Herramientas de sistema y subprocesso Herramientas del sistema



En caso de requerir dar de alta un nuevo mensaje de error debera ingresar al administrador de errores, dar click en Editar



Posterior a esto usted podrá modificar la información referente a los errores listados, o de igual forma ingresar un nuevo registro auxiliado de la barra inferior, presionando el botón [+]



Al momento de presionar el botón Agregar se habilitara un nuevo registro donde deberá indicar el Proceso, el código de error, una descripción de el error, y la posible solución a este error, a diferencia de indicar el mismo mensaje de error en la transacción, mediante un mensaje de error, se tiene la ventaja de dar soporte a diferentes lenguajes reduciendo así las modificaciones en la transacción para diferentes lenguajes con los que se quiera trabajar

La liquidación debe tener ruta asignada ☐ Verifique se halla ingresado una ruta a la liquidación

Código ISO	Texto
eng-EU	The settlement must be assigned route
es-MX	La liquidación debe tener ruta asignada
fr-FR	Le règlement doit être affecté itinéraire

Registro 2 de 3

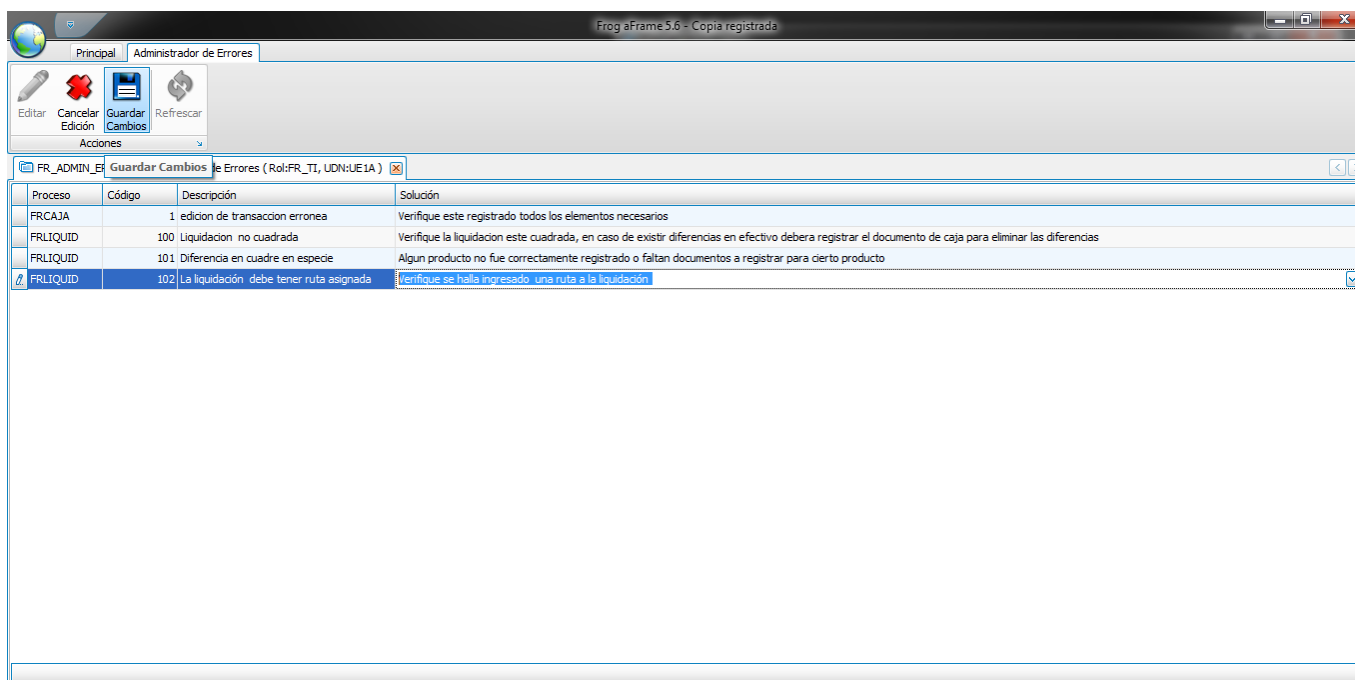
Del mismo modo la opción a la Solución del error puede ser descrita en los diferentes lenguajes que se requieran

Verifique se halla ingresado una ruta a la liquidación ☐

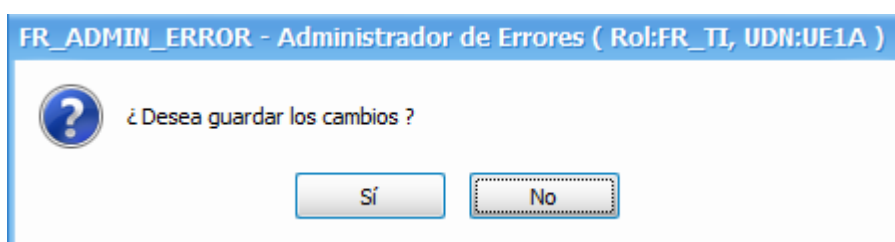
Código ISO	Texto
eng-EU	Check a route is entered into the settlement
es-MX	Verifique se halla ingresado una ruta a la liquidación
fr-FR	Consulter l'itinéraire est entré dans le règlement

Registro 2 de 3

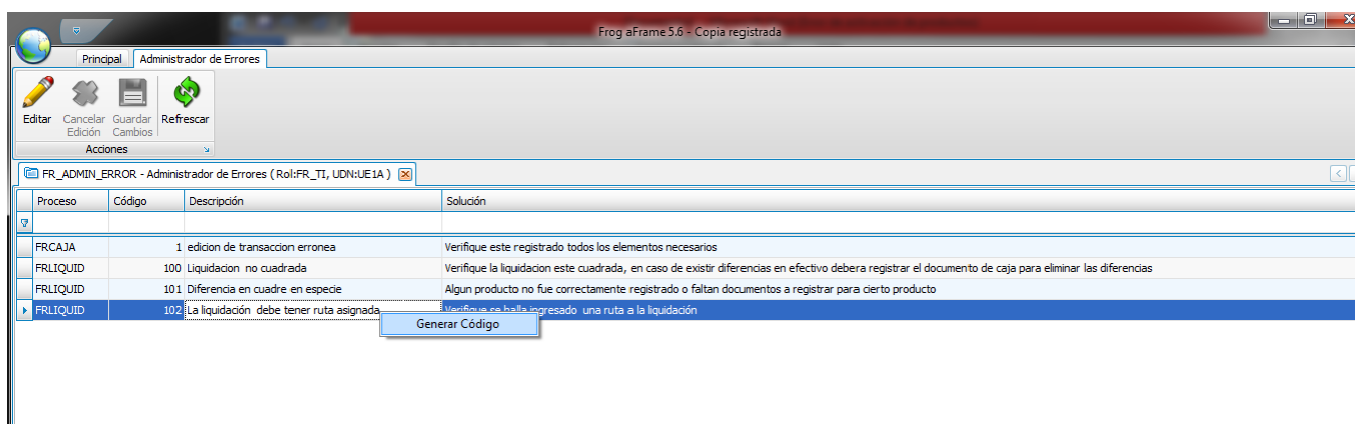
Para finalizar el registro debera dar click en Guardar Cambios



Inmediatamente aparecerá un mensaje confirmando la opción de guardar los cambios, acto seguido se mostrará el mensaje de que se han guardado los cambios



Finalmente para hacer uso de el nuevo mensaje de error deberá ser incluido el código para su utilización para la generación de este código puede hacerlo mediante el menú contextual, utilizando la opción Generar Código



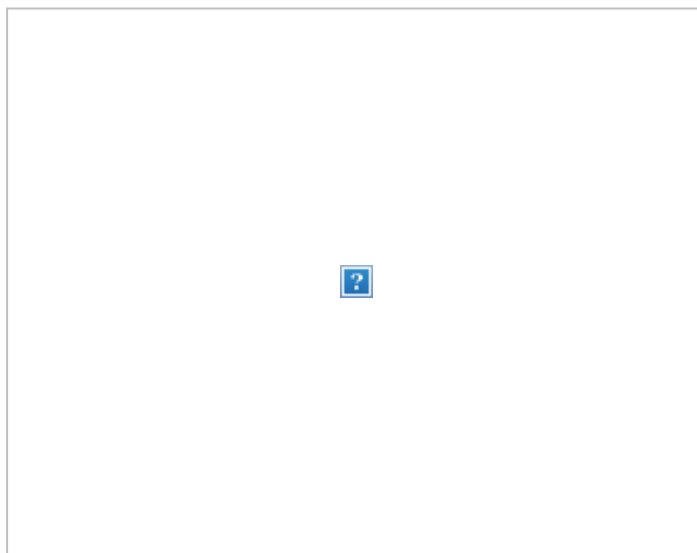


Esta opción copiara el código necesario para hacer la utilización del mensaje de error en la transacción

```
// Descripción: La liquidación debe tener ruta asignada  
// Solución: Verifique se halla ingresado una ruta a la liquidación  
if (Maestra.Campos["VTARUT_CODIGO_K"].ValorActual.IsDBNull())  
    throw new ScriptingException("FRLIQUID", 102);
```

## 9.21 Administrar campos inteligentes

Al ingresar a esta opción podrá ver los campos inteligentes registrados en el sistema y puede realizar las acciones de agregar , editar y borrarlos.



Seleccione el campo inteligente FRLOTE y presione el botón Editar

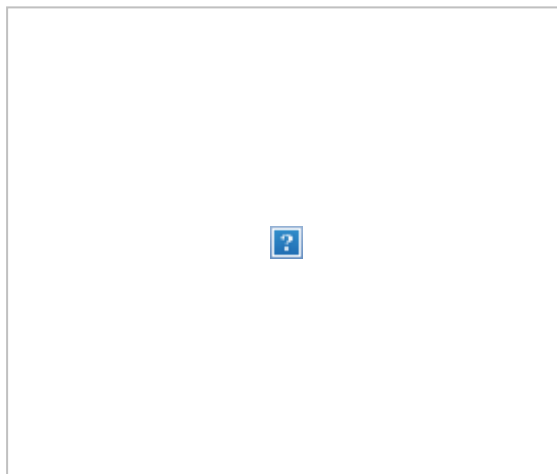


La información que se puede ver en la pantalla que se muestra está organizada en dos paneles

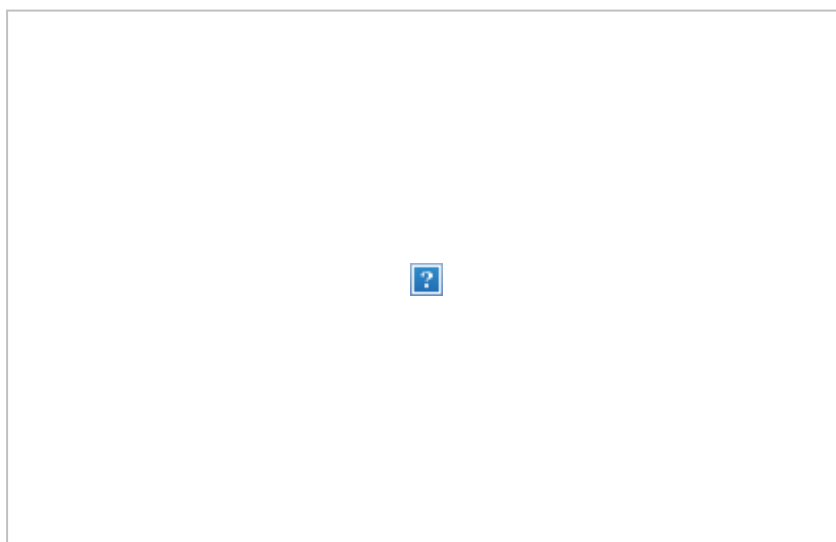
El panel derecho es un test del campo mientras que el de la izquierda muestra

Nombre del campo  
Longitud  
Origen  
Separador  
Campos internos

El origen del campo inteligente será el mismo que el del usuario que lo está creando. El separador es el símbolo que colocará el sistema para darle formato a la información que se ingresará. Por ejemplo si es una cuenta bancaria será el guion o si son números de radio podría ser asterisco. En este caso se seleccionó el guión sin embargo pueden usarse además la coma, subguión y espacio



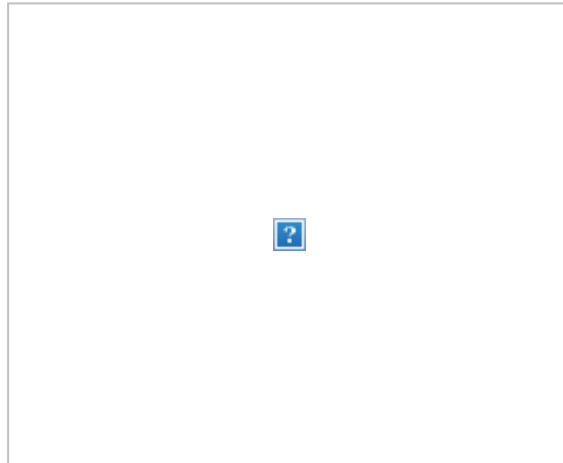
Presione el campo Campos internos.



Dividido verticalmente en dos paneles del lado izquierdo se puede observar que se encuentran los miembros o partes por las que nuestro campo va a estar formado, cada uno con sus propiedades particulares que se pueden observar en el panel del lado derecho. Dentro de estas propiedades se encuentran:

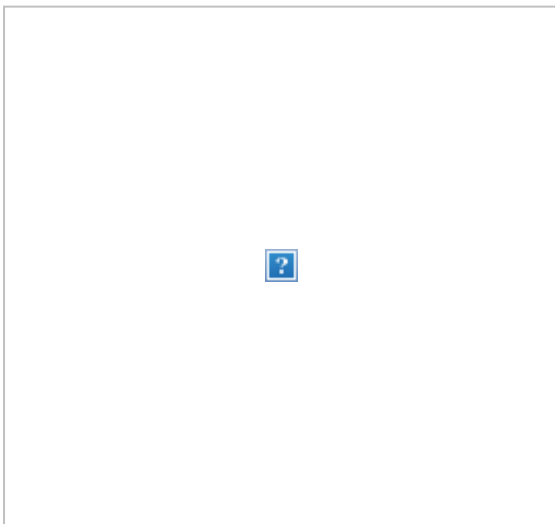
Control, el cual no es editable

Tipo, el cual tiene varias opciones. De acuerdo a la que se seleccione es el tipo de información que se podrá ingresar en el segmento.




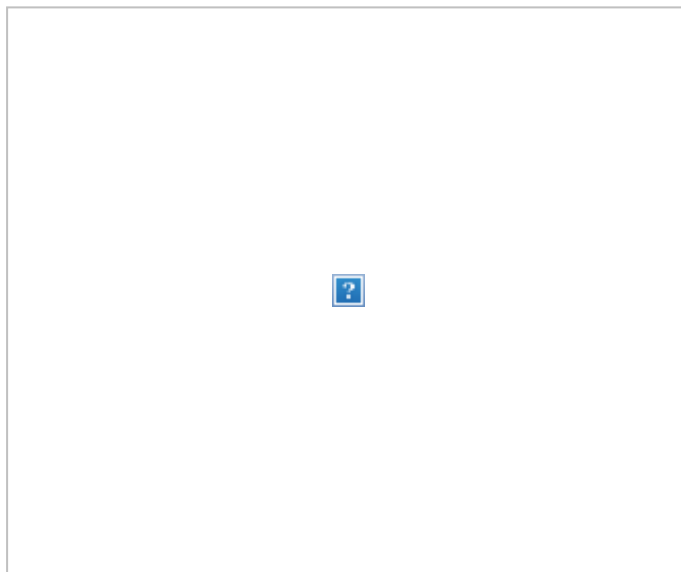
Longitud, que acepta solo número enteros.

Propiedades, que muestra un test de cómo se vería el segmento con el tipo y la máscara seleccionados



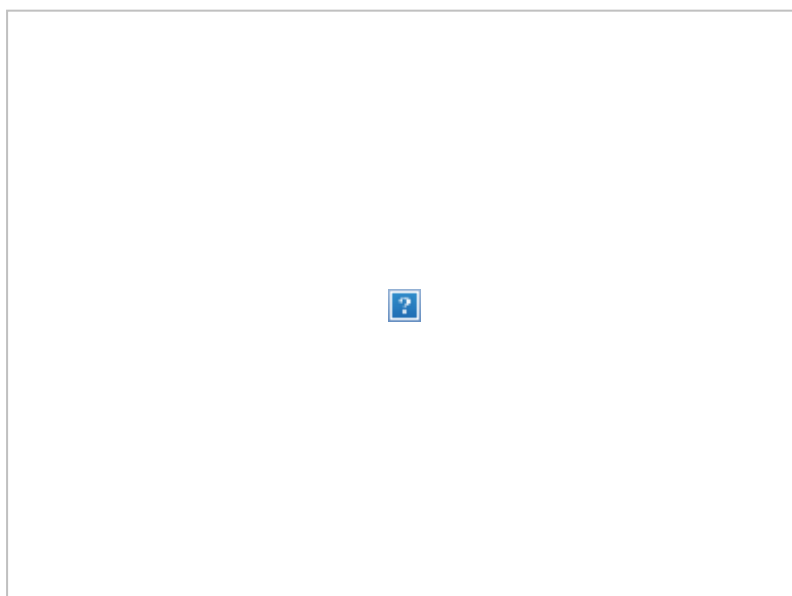
Nombre, donde se especificará el nombre del segmento.

Una vez que se agregaron las propiedades de cada uno de los miembros a utilizar, presione el botón Aceptar y haga un test del campo, para esto presione en la figura  ubicado a la derecha del mismo.



Dado que es un test, puede probar el comportamiento de cada uno de los segmentos mostrados y validar si se comportan adecuadamente. Para finalizar presione el botón Aceptar

Finalmente puede observar el resultado de la concatenación de cada uno de los segmentos con el separador de su elección.



Este tipo de campo es muy útil si desea que la información capturada lleve un formato en específico por ejemplo una cuenta bancaria, un teléfono, número de serie etc.

## 10 Apéndice I

Información sobre controles comunes y otros controles

## 10.1 Controles de repositorio

Los controles de repositorio son una serie de controles comúnmente utilizados en la aplicación tanto para la exposición como para la captura de datos.

Estos controles dan sentido a los datos y ayudan en:

- Restringir la captura de a ciertos datos.
- Ayudan al usuario a introducir la información adecuada.
- Validan las entradas de información.
- Que las entradas de datos tengan el tipo de datos correcto.
- Etc.

Los controles de repositorio serán expuestos en los tópicos siguientes.

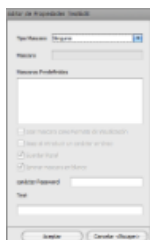
## 10.1.1 TextEdit

### TEXTEDIT

Este control representa un cuadro de texto donde podemos escribir libremente, dentro de este control encontramos propiedades las cuales nos ayudan poner un formato o reglas de escritura.

Descripción Corta	AGUA.24/330MLTC
-------------------	-----------------

Dentro de las propiedades encontramos:



1. **Tipo de Mascara:** Aqui tenemos opcion a poner una mascara predefinida divididas en 4 tipos
  - **Ninguna** : Nos deja libre escritura.
  - **Simple** : Permite seleccionar una mascara predefinida o personalizar la misma.
  - **Numerica** : Permite tomar una de las mascaras predefinidas numericas como monedas, porcentajes, decimales.
  - **Fecha** : Permite seleccionar una mascara predefinida sobre formato de fechas.
2. **Mascara** : Aqui podemos personalizar definiendo el formato de la mascara.
3. **Mascaras Predefinidas** : De acuerdo al tipo de mascara aparecern los formatos predefinidos dando la opcion de elegir alguno de ellos.
4. **Usar mascara como formato de visualizacion** : Al checar esta opcion el campo tomara las propiedades por default y todo lo que se escriba sera afectado por las propiedades definidas.
5. **Beep al introducir un carácter erróneo** : Al checar esta opcion el equipo emitira un sonido (Beep) cuando se introduzca un caracter que no coincida con la mascara elegida es decir si tomamos una mascara numerica y queremos teclear una letra.
6. **Guardar Literal** : Al checar esta opcion el sistema guardara el formato (mascara) seleccionado para el campo aunque no se registre ningun dato dentro del mismo.
7. **Ignorar mascara en blanco** : Al checar esta opcion indicamos que si el campo esta vacio no se guarda ningun dato (es decir la mascara se ignora)

**Para configurar las mascaras es necesario insertar una serie de simbolos, letras o numeros los cuales se describen a continuacion:**

#### MASCARAS SIMPLES

Caracter	Significado
L	La letra "L" requiere un caracter alfabetico en esta posicion pueden ser de A-Z, a-z.
I	La letra "I" permite un caracter alfabetico en esta posicion aunque no es necesario (puede no tenerlo).
A	La letra "A" requiere un caracter alfanumerico en esta posicion, pueden ser de A-Z, a-z, 0-9.
a	La letra "a" permite un caracter alfanumerico en esta posicion aunque no es necesario (puede no tenerlo).
C	La letra "C" requiere un caracter arbitrario en esta posicion.
c	La letra "c" permite un caracter arbitrario en esta posicion aunque no es necesario (puede no tenerlo).
0	Un "0" requiere un caracter numerico en esta posicion.
9	Un "9" permite un caracter numerico aunque no es necesario (puede no tenerlo).
#	Un "#" permite un caracter numerico o un signo de mas (+) o menos (-) aunque no es necesario (puede no tenerlo).



Caracter	Significado
>	Si un signo ">" aparece significa que todas las letras que se escriban a continuacion seran mayusculas hasta el final o hasta que se encuentre el signo contrario (<).
<	Si un signo ">" aparece significa que todas las letras que se escriban a continuacion seran minúsculas hasta el final o hasta que se encuentre el signo contrario (<).
<>	Si estos signos "<>" aparecen juntos los caracteres insertados toman el formato que el usuario final utilice durante el ingreso de los mismos.
/	El signo "/" se utiliza para separar los meses, días y años en las fechas, el cual se puede adaptar al area regional en la que se encuentre.
:	El signo ":" se utiliza para separar las horas , minutos y segundos en los valores de tiempo, el cual puede adaptarse al area regional en la que se encuentre.
\$	El signo "\$" se utiliza para designar valores de moneda, mismo que se puede modificar de acuerdo al tipo de moneda usado.

### MASCARAS NUMERICAS

Especificador	Nombre	Descripción	Ejemplos
C ó c	Moneda	Esta mascara sirve para capturar un valor de moneda, la cual nos pondrá el signo de moneda al inicio, este símbolo no es editable, la parte editable es el valor que se desee registrar a partir de la siguiente posición de símbolo.	<div>\$1,024.50</div> (EditMask = "c"; EditValue = 1024.5) <div>\$20,010</div> (EditMask = "c0"; EditValue = 20010)
D ó d	Decimal	<p>Con esta mascara se pueden introducir valores enteros de una longitud fija o flexible.</p> <p>Con el especificador se indica el numero máximo de valores que se pueden introducir, si el especificador es 0 ó se omite la longitud no estará limitada.</p> <p>Si el valor en un número real, la parte fraccionaria del valor será descartada durante la edición.</p>	<div>1501</div> (EditMask = "d"; EditValue = 1501)
F ó f G ó g	Punto Fijo	<p>Con esta mascara se pueden introducir números con decimales fijos.</p> <p>El especificador indica el numero deseado de decimales, si el especificador se omite se utilizara la mascara predefinida.</p>	<div>1024.50</div> (EditMask = "f"; EditValue = 1024.5)
N ó n	Número	<p>Con esta mascara se pueden introducir valores enteros de números reales con separación de miles, es decir entre cada tres dígitos insertados.</p> <p>El especificador indica el numero de cifras decimales, si es omitido se usara la mascara predefinida.</p>	<div>1,024.50</div> (EditMask = "n"; EditValue = 1024.5)
P	Porcentaje(mod01)	<p>Con esta mascara podemos introducir porcentajes, el valor introducido será un numero tal cual; si se introduce 15% el valor guardado será 15.</p> <p>El especificador indica en numero de caracteres decimales, si el especificador se omite se usara la mascara predefinida.</p>	<div>25.00 %</div> (EditMask = "P"; EditValue = 25)
p	Porcentaje(mod02)	<p>Con esta mascara podemos introducir porcentajes, el valor introducido se convierte en numero y luego se divide por 100 y el resultado es el dato que queda guardado; si se introduce 15% el valor guardado será 0.15.</p> <p>El especificador indica el numero de caracteres decimales, si el especificador se omite se usara la mascara predefinida.</p>	<div>25.00 %</div> (EditMask = "p"; EditValue = 0.25)

## MASCARAS NUMERICAS CUSTOMIZADAS

Carácter	Nombre	Descripción
0	Cero Marcador de Posición	Un dígito decimal (0-9) se puede introducir en la posición correspondiente. Los marcadores de posición vacíos están representados por '0', es decir el valor guardado tomara esas posiciones como ceros.
#	Marcador de posición de dígitos	Un dígito decimal (0-9) se puede introducir en la posición correspondiente o dejarse en blanco, las posiciones vacías o en 0 no se mostraran, es decir el valor guardado omitirá estos datos. Ejemplo: si se usa el '#', el valor de 0 será el formato de una cadena vacía.
.	Puntodecimal	El carácter '.' determina la ubicación del separador decimal en el valor del formato.
,	Separador de miles	Si el carácter ',' aparece en la máscara, separadores de miles se inserta entre cada grupo de dígitos a la izquierda del punto decimal como se define por el objeto NumberFormat.  Si la máscara contiene el símbolo de moneda (\$), el número de dígitos en cada grupo está determinada por la propiedad System.Globalization.NumberFormatInfo.CurrencyGroupSizes. El carácter que representa el separador de grupo se determina por la propiedad System.Globalization.NumberFormatInfo.CurrencyGroupSeparator.  Si la máscara contiene el símbolo de porcentaje (%), el número de dígitos en cada grupo se determina por la propiedad System.Globalization.NumberFormatInfo.PercentGroupSizes. El carácter que representa el separador de grupo se determina por la propiedad System.Globalization.NumberFormatInfo.PercentGroupSeparator.  Si la mascarilla no contiene símbolos de moneda o el porcentaje, el número de dígitos en cada grupo está determinada por la propiedad System.Globalization.NumberFormatInfo.NumberGroupSizes. El carácter que representa el separador de grupo se determina por la propiedad System.Globalization.NumberFormatInfo.NumberGroupSeparator.
%	Marcador de posición de porcentaje	Si el carácter '%' aparece en la máscara, se ingresa el valor dividido por 100 cuando se convierte en el valor del editor. Por lo tanto, si el% '15' cadena se introduce, el valor edición será '0.15'.
' en la máscara, el valor introducido no se divide por 100, cuando se convierte en el valor del editor. Por lo tanto, si el% '15' cadena se introduce, el valor edición será '15'.		
\	Carácter de escape	El carácter que sigue el carácter de escape se inserta en el cuadro de edición de la letra. Para mostrar una barra invertida en el cuadro de edición, la máscara debe contener la '\\' cadena.
;	Separador de secciones	El ';' carácter se utiliza para separar las máscaras de los valores positivos y negativos. La máscara puede contener dos partes delimitadas por el ';'. La primera parte define la máscara para introducir valores positivos, la segunda parte especifica una máscara para introducir valores negativos. Un usuario final puede cambiar el signo de valor pulsando la tecla '-'. En este caso, dependiendo de la señal del valor, el valor introducido es automáticamente re-formateado con la máscara adecuada.  Si el ';' es seguido por una cadena vacía, el editor no permite a los usuarios introducir valores negativos
\$	Carácter de moneda	Define la posición del símbolo de moneda.
Cualquier otro carácter	Carácter literal	Todos los otros personajes que aparecen en la máscara se insertan en el cuadro de edición de la letra.  Para mostrar los caracteres especiales en el cuadro de edición, literalmente, que debe ir precedido por el carácter de escape ('\').

## MASCARAS DE FECHA

Mascara estándar	Nombre	Descripción	Ejemplos
d	Fecha corta	La máscara coincide con el modelo especificado por la propiedad System.Globalization.DateTimeFormatInfo.ShortDatePattern.	3/1/2005
D	Fecha larga	La máscara coincide con el modelo especificado por la propiedad System.Globalization.DateTimeFormatInfo.ShortDatePattern.	Tuesday, March 01, 2005
t	Tiempo corto	La máscara coincide con el modelo especificado por la propiedad System.Globalization.DateTimeFormatInfo.ShortDatePattern.	10:15 AM
T	Tiempo largo	La máscara coincide con el modelo especificado por la propiedad System.Globalization.DateTimeFormatInfo.ShortDatePattern.	10:15:00 AM
f	Fecha completa/hora(tiempo corto)	La máscara combina la fecha larga y los patrones de tiempo cortos, separados por el carácter de espacio.	Tuesday, March 01, 2005 10:15 AM
F	Fecha completa/hora(tiempo largo)	La máscara coincide con el modelo especificado por la propiedad System.Globalization.DateTimeFormatInfo.FullDateTimePattern.	Tuesday, March 01, 2005 10:15:00 AM
g	Fecha general/hora(tiempo corto)	La máscara combina la fecha corta y los patrones de tiempo cortos, separados por el carácter de espacio.	3/1/2005 10:15 AM
G	Fecha general/hora(tiempo largo)	La máscara combina la fecha corta y los patrones de tiempo cortos, separados por el carácter de espacio.	3/1/2005 10:15:00 AM
M ó m	Día Mes	La máscara coincide con el patrón especificado en la propiedad System.Globalization.DateTimeFormatInfo.MonthDayPattern.	March 01
R ó r	RFC1123	La máscara coincide con el modelo especificado por la propiedad System.Globalization.DateTimeFormatInfo.RFC1123Pattern.	Tue, 01 Mar 2005 10:15:00 GMT
S	Fecha/Hora; conforme la norma ISO 8601	La máscara coincide con el modelo especificado por la propiedad System.Globalization.DateTimeFormatInfo.SortableDateTimePattern.	2005-03-01T10:15:00
u	Fecha/Hora Universal	La máscara coincide con el modelo especificado por la propiedad System.Globalization.DateTimeFormatInfo.UniversalSortableDateTimePattern.	2005-03-01 10:15:00Z
Y ó y	Año Mes	La máscara coincide con el modelo especificado por la propiedad System.Globalization.DateTimeFormatInfo.YearMonthPattern.	March, 2005

## MASCARAS DE FECHAS CUSTOMIZADAS

Especificador	Descripción
d	Un marcador de posición para el día del mes. Si el día es de un único dígito (1-9), entonces se muestra como un solo dígito. Tenga en cuenta que si la especificación 'd' se usa sola, sin otros especificadores de costumbre, se interpreta como la máscara estándar (patrón de fecha corta). Si el especificador 'd' se pasa con otros especificadores de la costumbre o el carácter '%', se interpreta como un especificador máscara personalizada.
dd	Un marcador de posición para el día del mes. Si el día es de un único dígito (1-9), se le da formato con un 0 delante (01-09).
ddd	Muestra el nombre abreviado del día actual. Los nombres abreviados están determinadas por la propiedad DateTimeFormatInfo.AbbreviatedDayNames de la cultura actual.
dddd(mas cualquier)	Muestra el nombre completo del día de hoy. Los nombres completos de los días están determinados por la propiedad

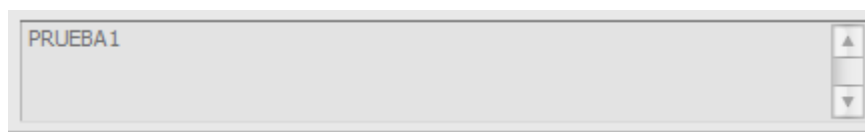
numero adicional de caracteres "d")	DateTimeFormatInfo.DayNames de la cultura actual.
f	Un marcador de posición para las fracciones representadas en segundos de un dígito. Tenga en cuenta que si la especificación 'f' se usa sola, sin otros especificadores de costumbre, se interpreta como la máscara estándar (fecha / hora). Si el especificador 'f' se pasa con otros especificadores de la costumbre o el carácter '%', se interpreta como un especificador máscara personalizada.
ff	Un marcador de posición para las fracciones representadas en segundos dos dígitos.
fff	Un marcador de posición para las fracciones representadas en segundos tres dígitos.
ffff	Muestra los segundos fracciones representadas en cuatro dígitos.
fffff	Muestra los segundos fracciones representadas en cinco dígitos.
ffffff	Muestra los segundos fracciones representadas en seis dígitos.
fffffff	Muestra los segundos fracciones representadas en siete dígitos.
g	Muestra la época (AD, por ejemplo) para la fecha / hora actual.
h	Un marcador de posición para la parte de fecha/hora en el rango de 1-12.
hh	Un marcador de posición para la parte de fecha/hora en el rango de 1-12. Este patrón se inserta dos marcadores de posición para introducir un valor. Si un solo dígito se introduce es precedido con un '0'.
H	Un marcador de posición para la parte de fecha/ hora en el rango de 0-23.
HH	Un marcador de posición para la parte de fecha/hora en el rango de 0-23. Este patrón se inserta dos marcadores de posición para introducir un valor. Si un solo dígito se introduce es precedido con un '0'.
m	Un marcador de posición para los minutos de fecha/hora en el rango de 0-59.
mm	Un marcador de posición para los minutos de fecha/hora en el rango de 0-59. Este patrón se inserta dos marcadores de posición para introducir un valor. Si un solo dígito se introduce es precedido con un '0'.
M	Un marcador de posición para el mes en esta posición, medida como un número en el rango 1-12.
MM	Un marcador de posición para el mes en esta posición, medida como un número en el rango 1-12. Este patrón se inserta dos marcadores de posición para introducir un valor. Si un solo dígito se introduce es precedido con un '0'.
MMM	Un marcador de posición para el nombre abreviado del mes. Los nombres abreviados de los meses están determinados por la propiedad DateTimeFormatInfo.AbbreviatedMonthNames de la cultura actual.
MMMM	Un marcador de posición para el nombre completo del mes. Los nombres completos de los meses están determinados por la propiedad DateTimeFormatInfo.MonthNames de la cultura actual.
s	Un marcador de posición para la parte de segundos de fecha/hora en el rango de 0-59. Tenga en cuenta que si el especificador 's' se usa sola, sin otros especificadores de costumbre, se interpreta como la máscara estándar (fecha / hora). Si especificador de la 's' se pasa con otros especificadores de la costumbre o el carácter '%', se interpreta como una máscara personalizada especificador
ss	Un marcador de posición para la parte de segundos de fecha/hora el rango de 0-59. Este patrón se inserta dos marcadores de posición para introducir un valor. Si un solo dígito se introduce está precedido de un '0'.
t	Un marcador de posición para el primer carácter de la AM/PM designado de la fecha/hora. Tenga en cuenta que si el especificador de 't' se usa solo, sin otros especificadores de costumbre, se interpreta como la máscara estándar (patrón de tiempo corto). Si especificador de la "t" se pasa con otros especificadores de la costumbre o el carácter '%', se interpreta como un especificador máscara personalizada.
tt	Un marcador de posición para el A.M. / P.m. designado de la fecha/hora.
y	Un marcador de posición para entrar en los dos últimos dígitos del año de fecha/hora. Tenga en cuenta que si el especificador 'y' se usa sola, sin otros especificadores de costumbre, se interpreta como la máscara estándar (patrón de mes año). Si el especificador 'y' se pasa con otros especificadores de la costumbre o el carácter '%', se interpreta como un especificador máscara personalizada.
yy	Un marcador de posición para entrar en los dos últimos dígitos del año de fecha/hora. Este patrón se inserta dos marcadores de posición para introducir un valor. Si un solo dígito se introduce es precedido con un '0'.
yyyy	Un marcador de posición para entrar en la parte del año de la fecha/hora, incluyendo la centuria.
z	Muestra el desplazamiento de zona horaria para la zona del sistema de la hora actual en horas completas solamente. La diferencia horaria se muestra siempre con un signo inicial (cero aparece como "0"), indicando el número de horas por delante de Greenwich Mean Time (+) o detrás de hora del meridiano de Greenwich (-) la zona horaria actual. El rango de valores es de -12 a +13. Si el desplazamiento es de un solo dígito (0-9), se muestra como un solo dígito, con un signo inicial apropiado.

zz	Muestra el desplazamiento de zona horaria para la zona del sistema de la hora actual en horas completas solamente. La diferencia horaria se muestra siempre con un signo inicial o final (cero aparece como "00"), indicando el número de horas por delante de Greenwich Mean Time (+) o hora del meridiano de Greenwich (-) la zona horaria actual. El rango de valores es de -12 a +13. Si el desplazamiento es de un solo dígito (0-9), que está formateado con un 0 delante (01-09) con un signo inicial apropiado.
zzz	Muestra el desplazamiento de zona horaria para la zona del sistema de la hora actual en horas y minutos. La diferencia horaria se muestra siempre con un signo inicial o final (cero aparece como "+00:00"), indicando el número de horas por delante de Greenwich Mean Time (+) o hora del meridiano de Greenwich (-) la zona horaria actual es . El rango de valores es -12:00 a +13:00. Si el desplazamiento es de un solo dígito (0-9), que está formateado con un 0 delante (01-09) con un signo inicial apropiado.
:	Tiempo separador. El separador de tiempo real está determinado por la propiedad DateTimeFormatInfo.TimeSeparator de la cultura actual.
/	Fecha separador. La separación de la fecha real está determinada por la propiedad DateTimeFormatInfo.DateSeparator de la cultura actual.
"abc" ó 'abc'	Cadena de texto. Inserta la cadena encerrada entre comillas simples o dobles, literalmente, a la caja de edición. La cadena no puede ser editada.
%c	Donde c es un estándar de los especificadores de máscara, interpreta el especificador como una máscara personalizada especificador.  Tenga en cuenta que si un especificador de la máscara se usa solo como un solo carácter, se interpreta como un especificador máscara estándar. Sólo los especificadores de máscara compuesta por dos o más caracteres se interpretan como especificadores de costumbre. Con el fin de utilizar un especificador de costumbre que coincide con uno de los especificadores estándar, por sí mismo,, debe estar precedido con el carácter%.
\c	La barra invertida se utiliza como carácter de escape. Se inserta el siguiente carácter literalmente a la caja de edición.
Cualquier otro carácter	Los otros personajes se insertan en el cuadro de edición de la letra.

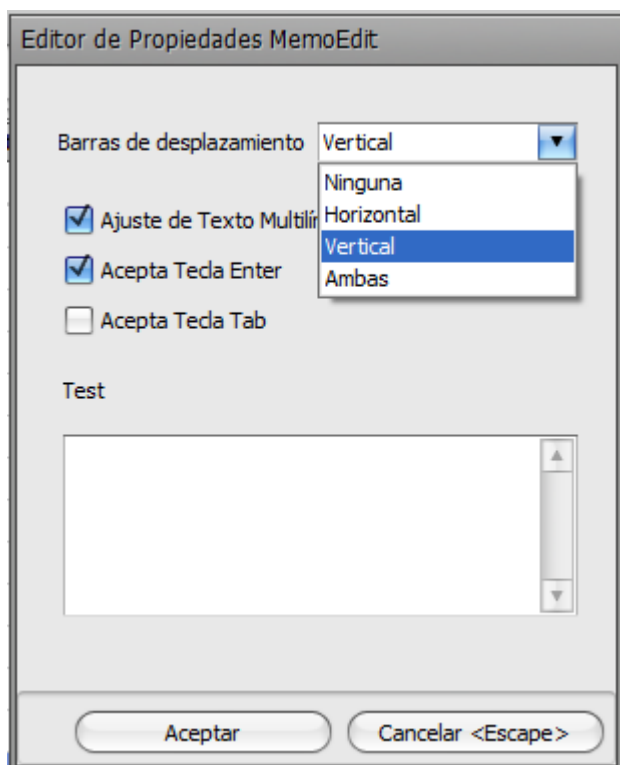
### 10.1.2 MemoEdit

#### MEMOEDIT

Este control representa un cuadro de texto donde podemos escribir libremente, dentro de este control encontramos propiedades para darle alguna funcionalidad o quitar o poner propiedades dentro de este cuadro de texto



Dentro de las Propiedades Encontramos:



1. **Barras de desplazamiento:** Estas barras se pueden quitar o poner para una mejor funcionalidad, de acuerdo a las necesidades puede elegir la opción que sea necesaria:

- **Ninguna:** Deja el control solo como cuadro de texto sin ninguna barra de desplazamiento
- **Vertical:** Pone la barra de desplazamiento solo de lado derecho para moverse de arriba a bajo.
- **Horizontal:** Pone la barra de desplazamiento en la parte inferior para moverse de izquierda a derecha.
- **Ambas:** Pone las barras de lado derecho y en la parte inferior para poder moverse de arriba a

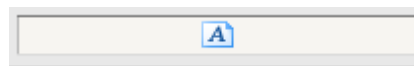
abajo o de izquierda a derecha.

2. **Ajuste de Texto Multilínea:** Esta opción permite que al momento de escribir nos ajuste el texto a lo ancho del campo en automático sin necesidad de teclear un enter o alguna tecla para pasar al siguiente renglón.
3. **Acepta Tecla Enter:** Esta opción hace que al teclear un enter pasemos al siguiente renglón, de otra manera al teclear enter pasaríamos a un siguiente campo.
4. **Acepta Tecla Tab:** Esta opción hace que al teclear un Tab pasemos al siguiente renglón, de otra manera al teclear Tab pasaríamos a un siguiente campo.
5. **Test:** Dentro de este campo podemos hacer una prueba de la configuración de nuestras propiedades.

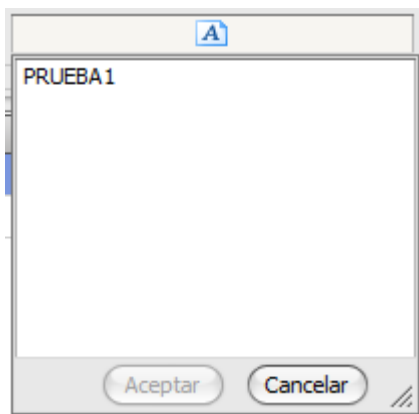
## 10.1.3 MemoExEdit

### MEMOEXEDIT

Este control representa un cuadro de texto donde podemos llamar un cuadro de texto, dentro de este control encontramos propiedades para darle alguna funcionalidad o quitar o poner propiedades dentro de este cuadro de texto.



Al desplegar el cuadro de texto se visualiza de la siguiente manera:



Las propiedades de este control son las mismas que las del **Memo Edit (Section 10.1.2)**.



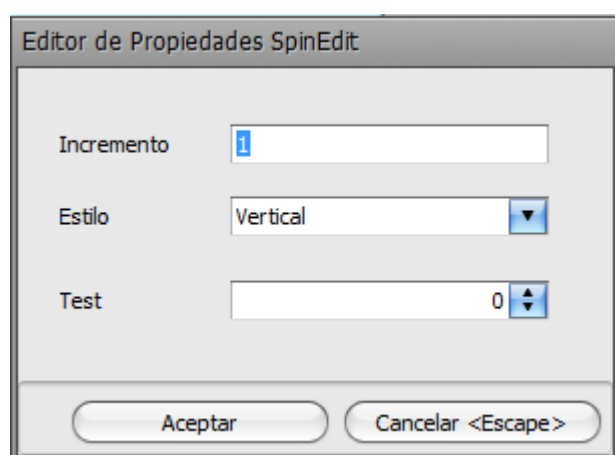
## 10.1.4 SpinEdit

### SPINEDIT

Este control representa un cuadro en el cual podemos insertar valores numericos, estos pueden ser tecleados o se pueden usar las flechas que tiene el control para incrementar o disminuir el valor.

Caducidad en Días

Las propiedades que maneja este control son las siguientes:



**Incremento** : este campo nos indica en numero que incrementara o disminuira al darle click en alguna de las flechas de nuestro control

**Estilo**: Este campo nos indica la posicion de las flechas dentro del control:

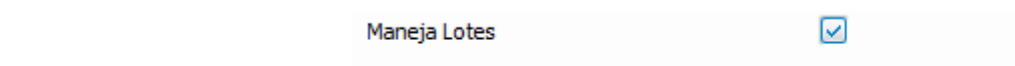
- Vertical: 
- Horizontal: 

**Test** : Este campo nos permite realizar una prueba de la configuracion de las propiedades.

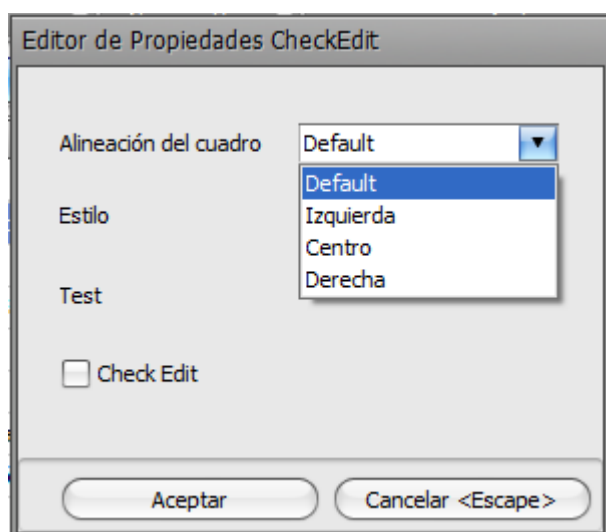
## 10.1.5 CheckEdit

### CHECKEDIT

Este control representa un cuadro el cual se puede marcar o desmarcar (valor default 0, checado valor = 1), es una bandera que indica algun dato.



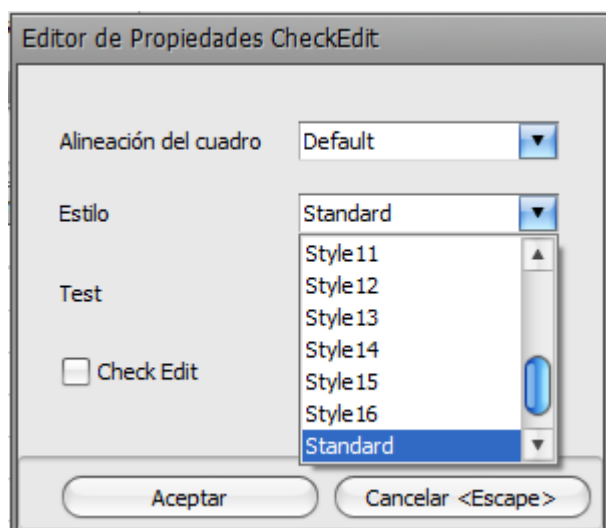
Dentro de las propiedades encontramos:



**Alineación del cuadro :** esta opcion nos permite elegir el lado en el que aparecera el texto (etiqueta) con sus diferentes formas:

- **Default:** Aparecera primero el cuadro de check y a la derecha el texto.
- **Izquierda:** Aparecera primero el texto y a la derecha el cuadro de check.
- **Centro:** Elimina el textoy solo queda el cuadro de check
- **Derecha:** Aparece primero el cuadro de check y a la derecha el texto.

**Estilo :** esta opcion nos permite definir la figura o forma que tomara el cuadro del chekc, se cuentan con diferentes opciones



**Test :** muestra como aparecera el cuadro de check y el texto.

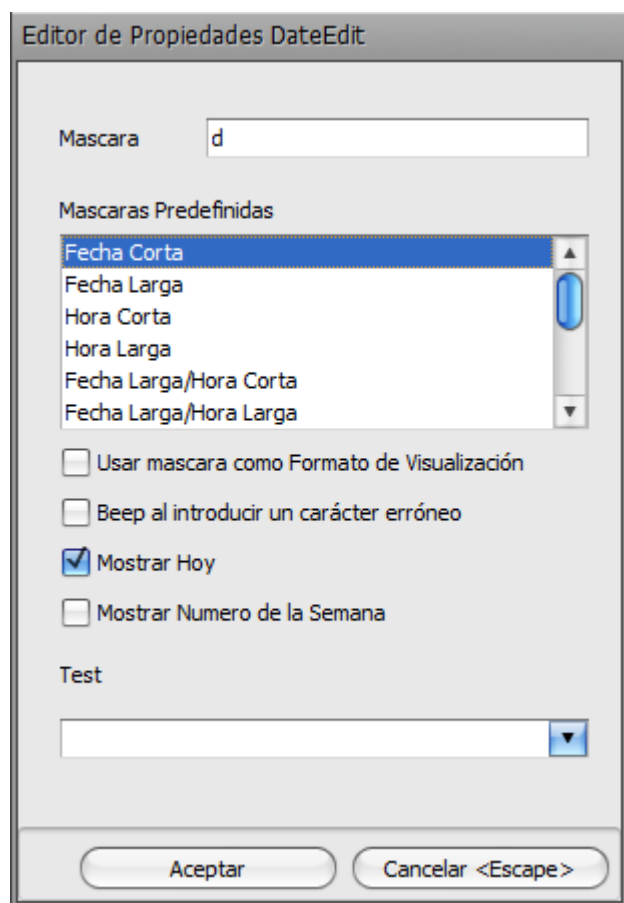
## 10.1.6 DateEdit

### DATEEDIT

Este control nos permite capturar fechas con algun formato en especifico.



Dentro de las propiedades encontramos:



**Mascara :** este campo nos indica el formato que tomara la fecha (Ver [TexEdit](#)).

**Mascaras Predefinidas :** en esta opcion podemos elegir alguna de las mascaras que contiene el sistema (Ver [TexEdit](#)).

**Usar Mascara como Formato de Visualización :** esta opcion nos permite que al seleccionar o introducir la fecha tome el formato de la mascara.

**Beep al introducir un carácter erróneo :** con esta opcion el sistema emitira un sonido al querer introducir un dato que no corresponda con la mascara seleccionada.

**Mostrar Hoy :** este campo coloca la fecha del dia por default.

**Mostrar Numero de la Semana:**

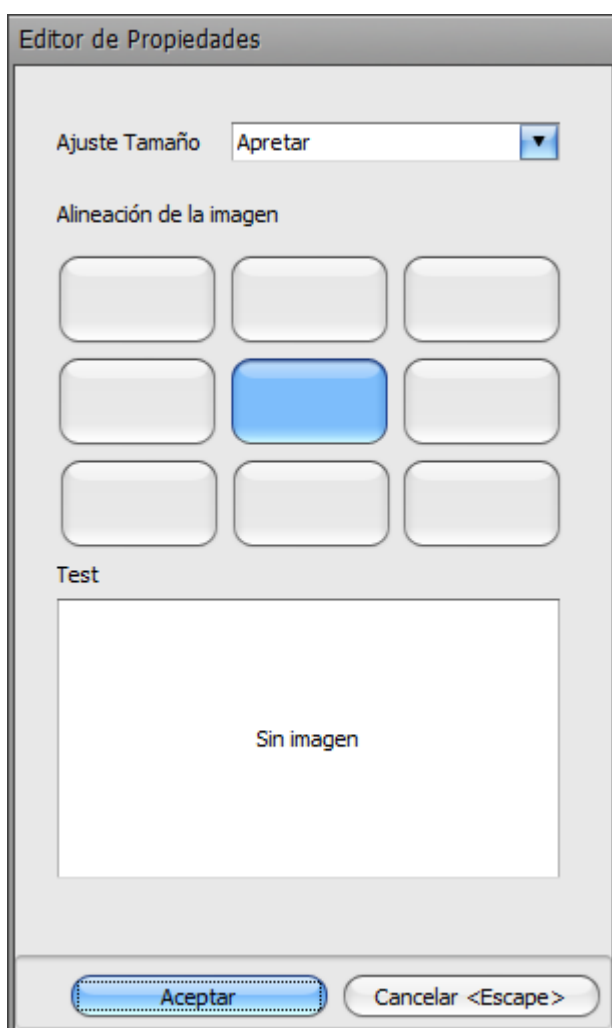
**Test:** en este campo podemos hacer una prueba para visualizar la configuracion del campo.

## 10.1.7 PictureEdit

### PICTUREEDIT

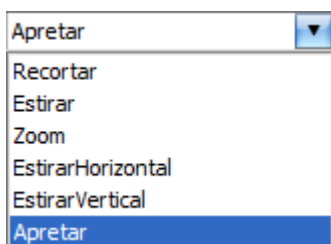
Este control nos permite insertar imagenes en un campo.

Las propiedades son las siguientes:



#### Ajuste de Tamaño :

1. Dentro de la propiedad de Ajuste de Tamaño tenemos varias opciones como se muestra:



- Apretar: Esta opción nos ajusta la imagen dentro del tamaño del recuadro sin afectar la fidelidad de la misma
- Recortar:
- Estirar: Esta opción agranda la imagen al tamaño del campo en caso que sea mas pequeña
- Zoom: Esta opción agranda la imagen aunque se pierda la fidelidad de la misma
- EstirarHorizontal: Esta opción agranda la imagen de manera horizontal, es decir solo de los lados (derecho, izquierdo)
- EstirarVertical: Esta opción agranda la imagen de manera vertical, es decir solo de la parte superior e inferior

2. Dentro de la propiedad de Alineación e la imagen es donde podemos decir hacia donde direccionaremos la imagen dentro del campo, seleccionamos la posición deseada las cuales pueden ser:

- Superior Izquierda
- Superior Centro
- Superior Derecha
- Centro Izquierdo
- Centro
- Centro Derecho
- Inferior Izquierdo
- Inferior Centro
- Inferior Derecho

3. Dentro de la panel de Test podemos agregar una imagen dando click con el botón derecho y probar la configuración de nuestro campo.

## 10.1.8 LookUpEdit

### LOOKUPEDIT

En este tipo de control lo utilizamos para llenar datos desde una catalogo(tabla), esto se hace mediante una consulta SQL y las referencias del campo, las propiedades son las siguientes:

Editor de Propiedades LookUpEdit

Estilo: Lista

SQL: SELECT PROLNA\_CODIGO\_K,

Campo de Valor: PROSUB\_CODIGO\_K

Campo Estético: PROSUB\_CODIGO\_K

Filtrar por Campos

Campo
PROLNA_CODIGO_K

Registro 1 de 1

Test: <vacío>

Valor actual:

Aceptar Cancelar <Escape>

1. Dentro de la propiedad de Estilo tenemos las siguientes opciones

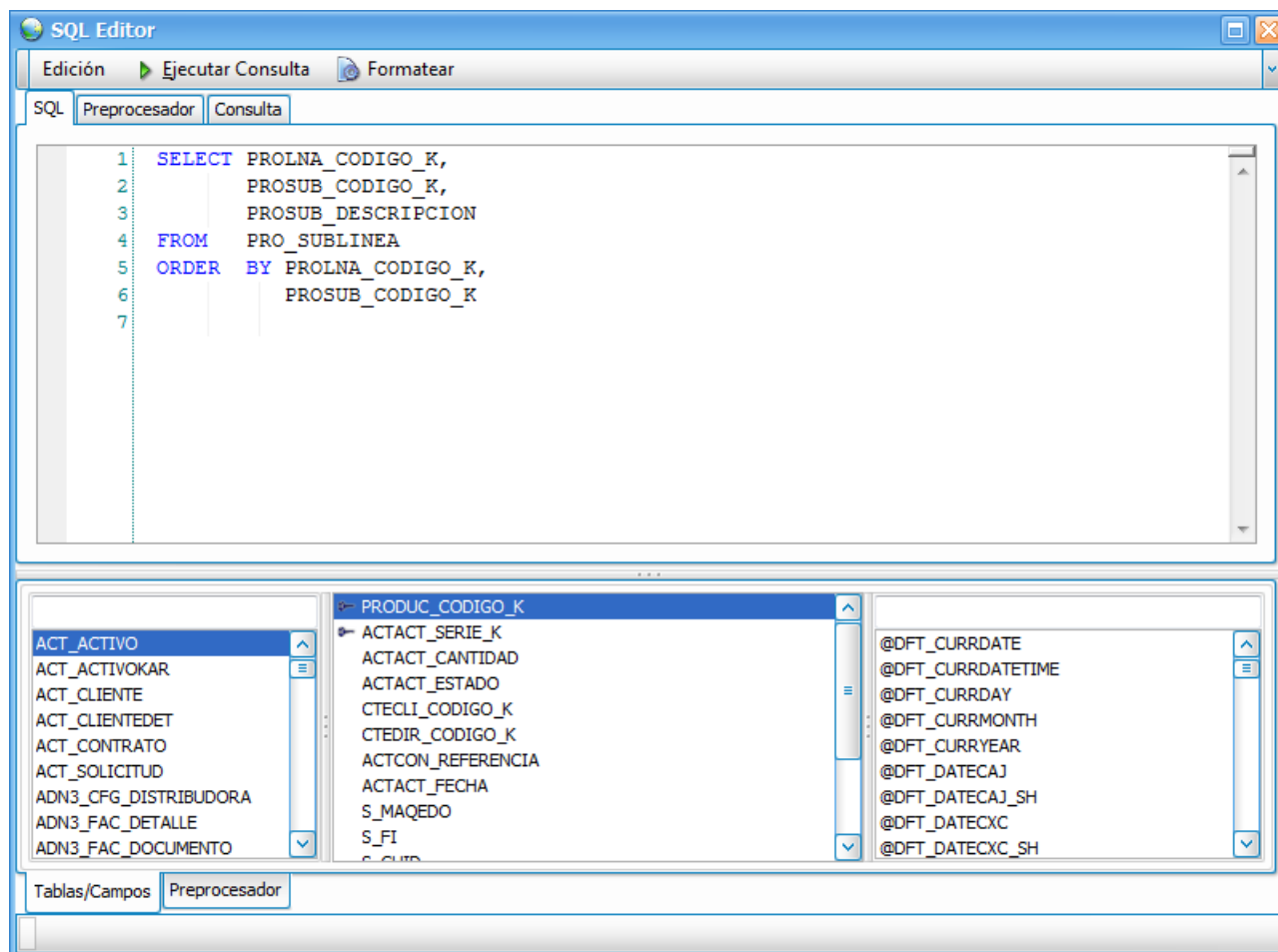
Estilo: Lista

SQL: Editable

- Lista: muestra los resultados de la consulta de SQL y solo se pueden elegir valores de dicha lista
- Editable: muestra los resultados de la consulta pero podemos escribir el valor deseado en el campo



2. Dentro de la propiedad SQL insertamos la consulta del dato que deseamos mostrar en este campo los cual se nos facilita con el **Editor de SQL (Section 10.2.2)**.



3. Dentro de la propiedad de Campo de Valor es donde ponemos el valor que se guardara en la DB (este valor debe estar contenido en la consulta).
4. Dentro de la propiedad de Campo Estético o de acompañamiento es donde colocaremos al campo que solo servirá como información para hacer mas claro o describir el Campo de Valor.
5. Dentro de la propiedad de Filtrar por Campos nos permite hacer un lookup "anidado" es decir agregamos un campo que existe dentro de la tabla en la que se esta agregando el control para que de esta forma según lo seleccionado en el otro campo sean los valores que muestre el control
6. Dentro de la propiedad de Test podemos visualizar la configuración prueba del control.

## 10.1.9 LookUpEditDialog

### LOOKUPEDITDIALOG

En este tipo de control podemos hacer un filtro a un objeto de consulta con distintos filtros para poder localizar el dato deseado de una manera más fácil o adecuada

Cliente

Guardar Vista

Borrar Vista

**Seleccione**

**Filtro**

☐ Código Inicial/Final

Código Inicial

Código Final

Registros:

Filtrar <F5>

parámetros <F9>

Limpiar <F3>

Regresar <Escape>

Tomar <Return>

Arrastre una columna aquí para agrupar por dicha columna

Cliente	Razón Social	R.F.C.
0750293308	SAMS CLUB TIJUANA 6523	NWM970
0750293309	SAMS CLUB ALMACEN CUAUTITLAN	NWM970
0750298118	COMERCIAL MEXICANA INSURGENTES 2	TCM9510
0750298119	COMERCIAL MEXICANA ASTURIAS 3	TCM9510
0750298510	DISTRIBUIDORA Y COMERCIALIZADORA. ORIENTAL SA DE CV	DCO950-
0750298511	DISTRIBUIDORA Y COMERCIALIZADORA. ORIENTAL SA DE CV	DCO950-
0750298512	DISTRIBUIDORA Y COMERCIALIZADORA. ORIENTAL SA DE CV	DCO950-
0750298513	SAMS CLUB PACHUCA 6534	NWM970

Las propiedades de este control son:

Editor de Propiedades LookUpEditDialog

LookupDialog Mascara

Filtros SQL (Filtros) ...

Ancho de la Ventana 800

Alto de la Ventana 600

Alto del Área de filtros 234

☐ Ajustar Columnas

☐ Utilizar Dialogo Personalizado

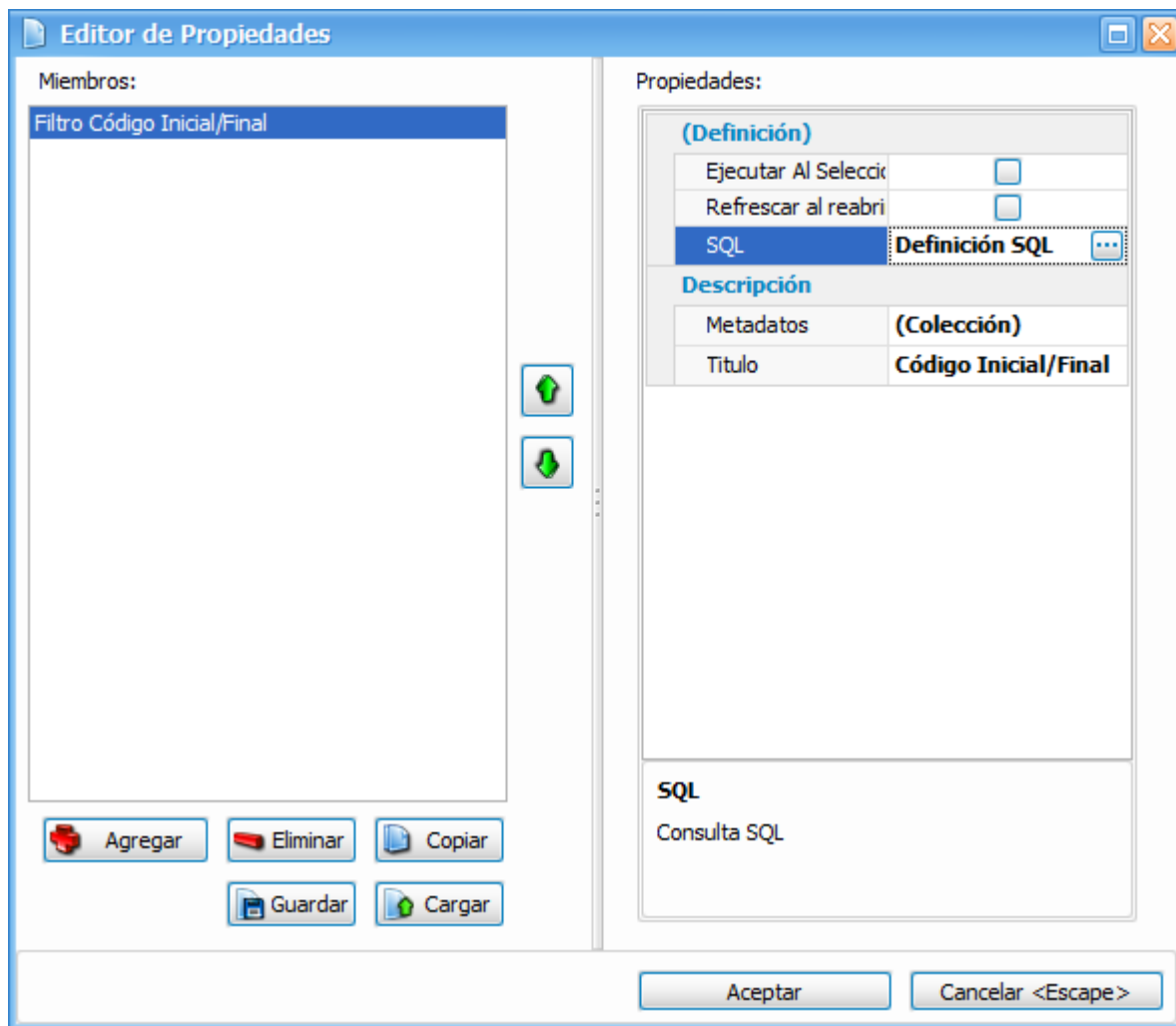
Plugin

Clase

Aceptar Cancelar <Escape>

### En la pestaña LookupDialog

1. Dentro de la propiedad de Filtros SQL podemos agregar las diferentes consultas que nos sirvan para buscar el dato deseado con sus respectivos filtros mediante una editor de propiedades el cual se muestra a continuación:



La definicion sql a su vez nos llevara al **SQL Editor (Section 10.2.2)** para facilitarnos la entrada de las consultas.

2. Dentro de la propiedad Ancho de la Ventana definimos el tamaño de ancho que tendrá la ventana que abre este control
3. Dentro de la propiedad Alto de la Ventana definimos el tamaño de alto que tendrá la ventana que abre este control
4. Dentro de la propiedad Alto de Área de filtros definimos el tamaño del área donde se colocan los filtros de nuestras consultas
5. Dentro de la propiedad Ajustar Columnas le indicamos que el resultado de las consultas ajuste en automático el tamaño para no ver datos a medias o incompletos (evita la necesidad de abrir las columnas para ver que dicen).
6. Dentro de la propiedad Utilizar Dialogo Personalizado habilitara las propiedades
  - Plugin : En esta propiedad podemos seleccionar un plugin (pantalla programada) para determinar de donde se tomar la pantalla que habra de abrirse en vez de la pantalla default que abre este control.
  - Clase : En esta propiedad seleccionamos una de las clases que contiene el Plugin para que funcione de manera correcta.

### En la pestaña Mascara

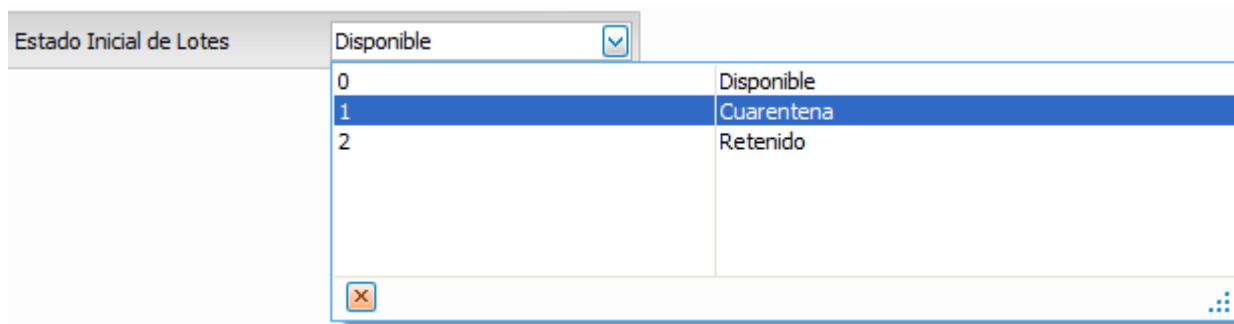
Dentro de la pestaña de Mascara podemos definir el tipo de dato que se puede escribir en este control sin necesidad de abrir la ventana (esto en caso de saber el valor que se desea registrar). Estas mascaras son tomadas en la misma forma que en el control Text [Edit](#).



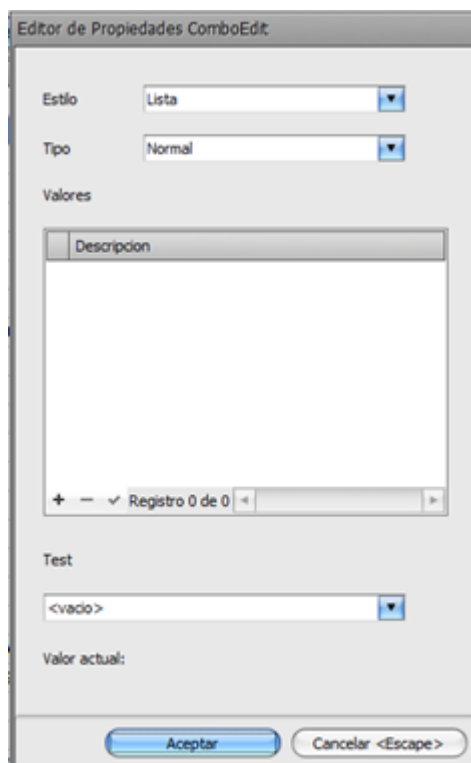
### 10.1.10 ComboEdit

#### COMBOEDIT

Con este tipo de control podremos poner una lista de valores sin necesidad de consultar un catalogo o alguna tabla del sistema.



Las propiedades son:



1. Dentro de la propiedad Estilo tenemos dos opciones:



- Lista: nos permite tomar un valor de la lista que se defina dentro del control
- Editable: nos permite tomar un valor de la lista o escribir el valor en el control

2. Dentro de la propiedad Tipo tenemos dos opciones:

The image shows a dropdown menu for the 'Tipo' property. The menu is open, displaying two options: 'Normal' and 'Mapeado'. The 'Normal' option is currently selected and highlighted in blue.

- Normal: nos permite introducir una lista de una sola columna
- Mapeado: nos permite introducir una lista de dos columnas

3. Dentro de la propiedad Valores podemos registrar los datos deseados de acuerdo al tipo que seleccionemos ejemplo:

The image displays two side-by-side screenshots of the 'Valores' property. The left screenshot, labeled 'Normal', shows a single-column table with two rows: '1' and '2'. The right screenshot, labeled 'Mapeado', shows a two-column table with two rows: '1' and '2'. The '2' row is highlighted in blue. Both tables have a status bar at the bottom indicating 'Registro 2 de 2'.

Normal

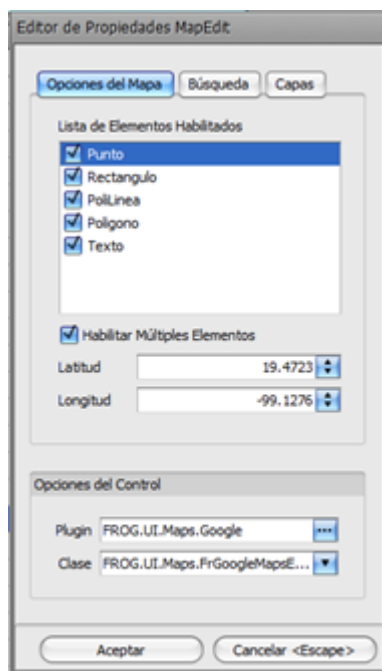
Mapeado

4. Dentro de la propiedad Test podemos ver el resultado de la configuración de nuestro control.

## 10.1.11 MapEdit

### MAPEDIT

Este tipo de control nos permite agregar un control de mapas (googlemaps) en el cual podemos tener la funcionalidad e cualquier buscador de mapas, las propiedades se muestran a continuación:



1. Dentro de la propiedades tenemos la Lista de Elementos Habilitados los cuales nos permiten habilitar "herramientas" que se pueden usar dentro del mismo control:

- Punto: Habilita la posibilidad de marcar dentro del mapa con un punto
- Rectángulo: Habilita la posibilidad de delimitar un área dentro del mapa en forma de rectángulos
- PoliLinea: Habilita la posibilidad de marcar un área con polilíneas dentro del mapa
- Polígono: Habilita la posibilidad de marcar un área dentro del mapa en la forma deseada sin desunir un punto inicial de uno final
- Texto: Habilita la posibilidad de escribir dentro del mapa

2. Dentro de la propiedad de Habilitar Múltiples Elementos nos permite dejar habilitada mas de una opción para el control

3. Dentro de la propiedad de Latitud podemos escribir las coordenadas donde se centrara el mapa cada ves que se abra

4. Dentro de la propiedad Longitud podemos escribir las coordenadas donde se centrara el mapa cada ves que se abra

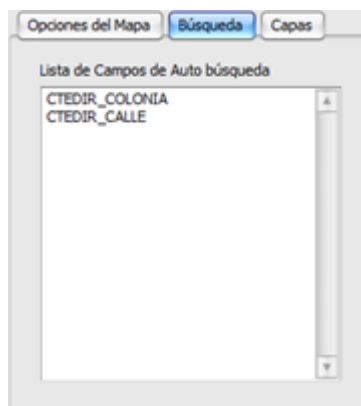
5. Dentro de la propiedad de las propiedades tenemos las Opciones del Control en las cuales debemos registrar los siguientes datos

- PlugIn: debemos registrar la dll llamada "FROG.UI.Maps.Google.dll" la cual encontramos dentro de la carpeta de boot



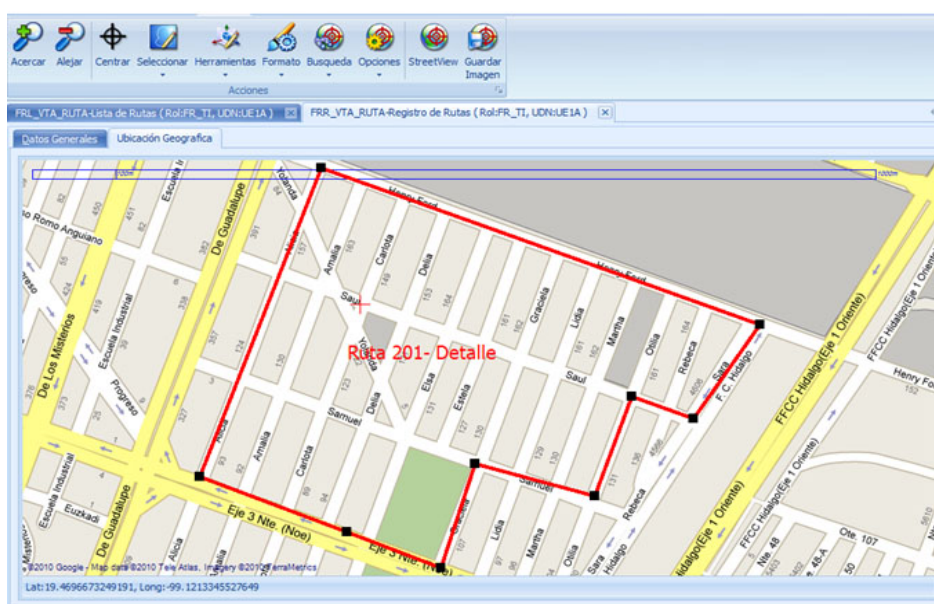
- Clase: debemos registrar la clase llamada "FROG.UI.Maps.FrGoogleMapsEditor" la cual esta dentro del plugin

6. Dentro de la pestaña de Búsqueda podemos registrar los campos por los cuales se podrá realizar una búsqueda dentro del control, ejemplo:

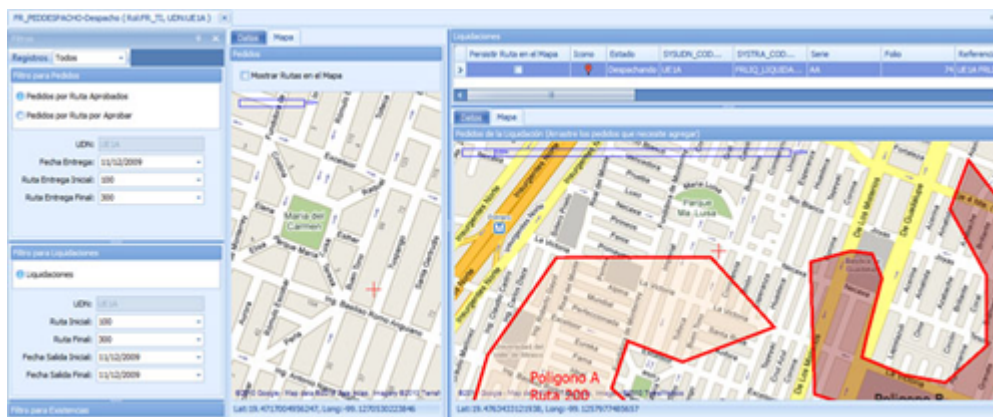


Aframe 5.5 cuenta con un banco de datos de cartografía integrada diseñada y respaldada por Google Maps. Esta herramienta se encuentra presente en los módulos de Despacho y también en cada uno de los Catálogos Generales que necesiten de una localización geográfica.

Por ejemplo en los Catálogos de Ruta se puede indicar el territorio abarcado



En el despacho cartográfico se pueden asignar visualmente los pedidos de una ruta.

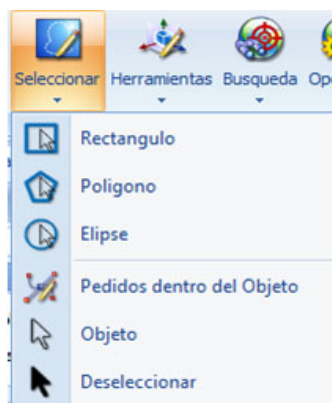


Para navegar en la cartografía se cuenta con una barra de herramientas como la que se muestra a continuación.



Donde:

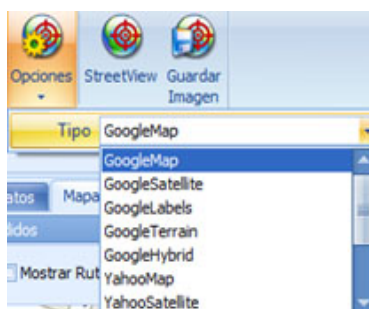
1. Acerca más la imagen mostrada en el mapa
2. Alejar la imagen mostrada en el mapa
3. Centrar el cursor en el mapa
4. Seleccionar objetos dentro de un polígono o habilitar la selección de un objeto



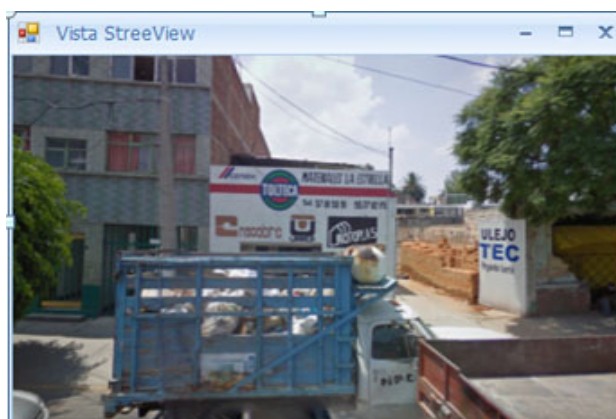
5. Herramientas para limpiar el mapa de anotaciones y figuras
6. Buscar una ubicación en el mapa



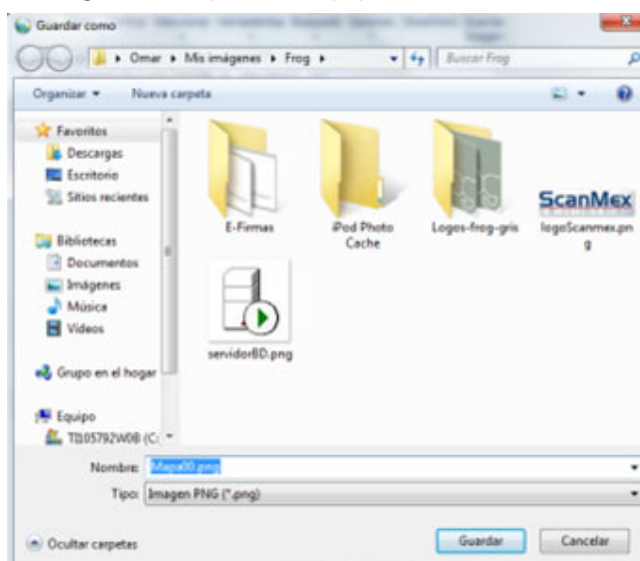
7. Tipo de visualización del mapa



8. Imagen tomada en el punto donde este posicionado el cursor en el mapa



9. Herramienta para almacenar la imagen del mapa en el equipo

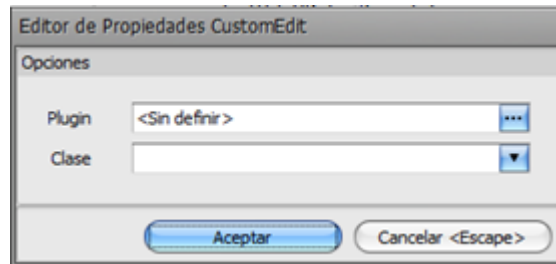


## 10.1.12 CustomEdit

### CUSTOMEDIT

Este tipo de control nos permite meter un plugin (pantalla programada fuera de la aplicación).

Sus propiedades son las siguientes:



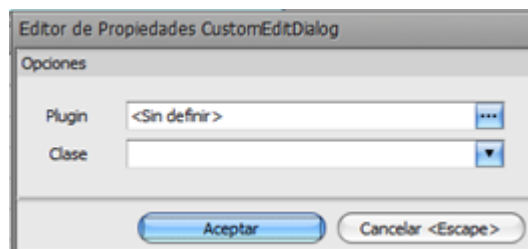
1. Plugin : en esta propiedad podemos seleccionar un plugin (pantalla programada) para que se abra en lugar de la pantalla default que abre este control
2. Clase : en esta propiedad seleccionamos una de las clases que contiene el plugin para que funcione de manera correcta

## 10.1.13 CustomEditDialog

### CUSTOMEDITDIALOG

Este tipo de control nos permite meter un plugin (pantalla programada fuera de la aplicación).

Sus propiedades son las siguientes:

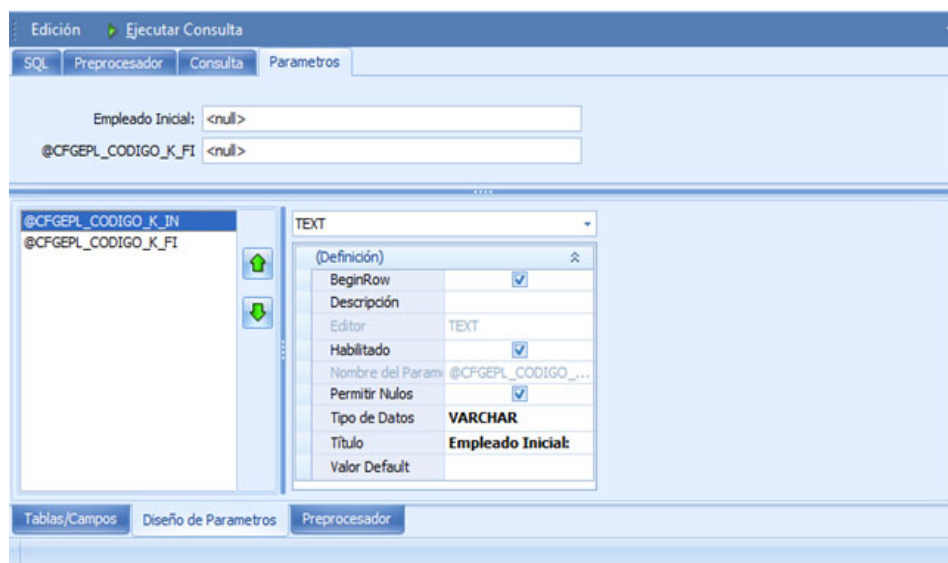


1. Plugin : en esta propiedad podemos seleccionar un plugin (pantalla programada) para que se abra en lugar de la pantalla default que abre este control.
2. Clase : en esta propiedad seleccionamos una de las clases que contiene el plugin para que funcione de manera correcta.

## 10.1.14 ISOCaptionEdit

## 10.1.15 SQL y parámetros

Seleccione el parámetro que desea diseñar y dele un Título, por ejemplo Empleado inicial.



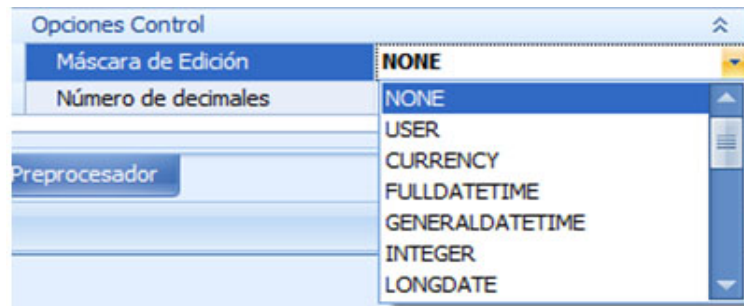
Seleccione ahora el tipo de parámetro que se desea manejar dependiendo del tipo de dato con el cual se está relacionando en la consulta de SQL

Texto



## TextMask

La Máscara dependerá del valor seleccionado en la opción de control en el campo Máscara de Edición



Y el resultado es

Parámetro	\$45.00
Parámetro	*****
Parámetro	14.00 %
Parámetro	%Alvarez %

## Spin

Cuyas opciones de control permiten identificar el incremento y los valores que se pueden mostrar.

Opciones Control	
Incremento	1
Valor Máximo	2147483647
Valor Mínimo	-2147483648

Y el resultado es

Parámetro		2.
-----------	--	----



## Date

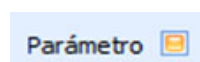


Cuando maneje este tipo de parámetro es necesario indicar que el tipo de dato es DATE también

## Time



## Check



## Combo

Para configurar adecuadamente las opciones que se mostrarán en el combo es necesario ingresar los valores y las descripciones tal como lo muestra la imagen

Opciones Control	
<input checked="" type="checkbox"/> Elementos del Combo	<b>Matriz String[]</b>
[0]	1
[1]	2
[2]	3
Habilitar Combo	<b>ENABLEEDITOR</b>
<input checked="" type="checkbox"/> ItemsMapped	<b>Matriz String[]</b>
[0]	Opción 1
[1]	Opción 2
[2]	Opción 3
Tipo de Combo	<b>Mapeado</b>

Cuyo resultado es el siguiente

Parámetro	
1	Opción 1
2	Opción 2
3	Opción 3
x	

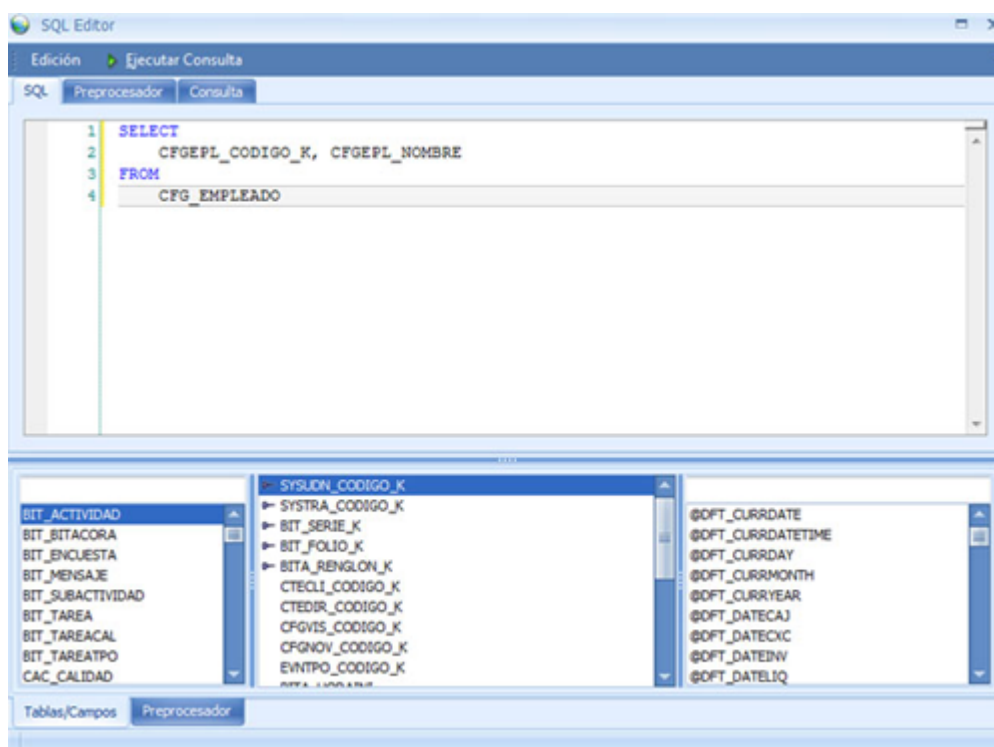
Lookup

Mismo efecto que el combo pero con valores provenientes de a BD, por ejemplo del mismo catálogo de empleados, en este caso solo se mandan llamar las columnas que queremos que se muestren

Ingresa a las opciones de control y enseguida a SQL

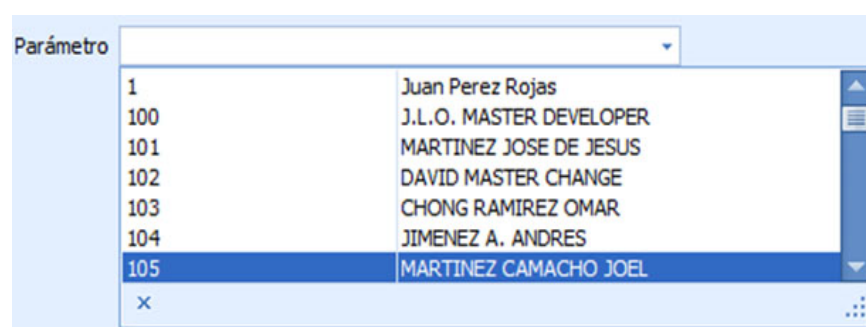
Opciones Control	
Campo Estético	
Campo Valor	
Habilitar Lookup	<b>ENABLEEDITOR</b>
SQL	

Se abrirá una pantalla muy similar a donde estamos trabajando la consulta y parámetros de nuestra lista



Escriba la consulta necesaria para poblar con datos al combo que se está creando. Cuando termine cierre la pantalla

El resultado de esta consulta y el tipo de parámetro es el siguiente.



Sin embargo falta ingresar dos datos importantes para hacer funcional a este parámetro

Opciones Control	
Campo Estético	CFGEPL_NOMBRE
Campo Valor	CFGEPL_CODIGO_K

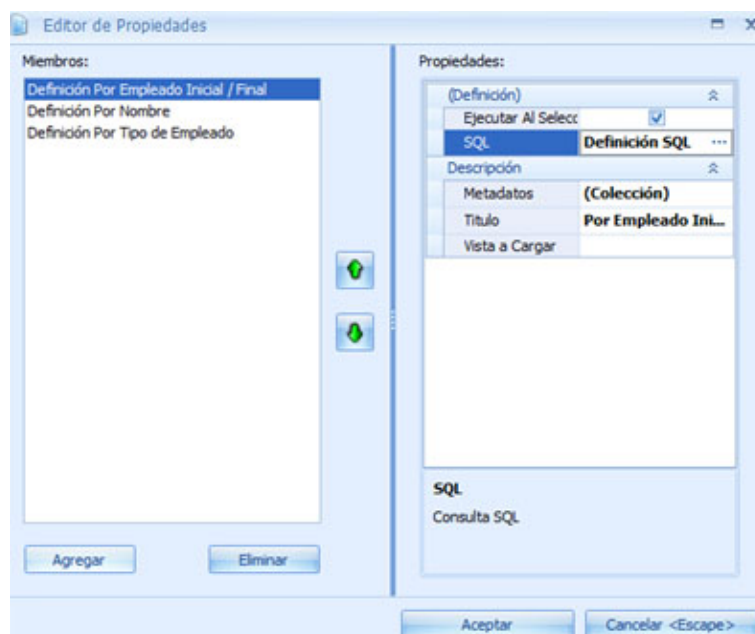
- El campo estético es el texto que se visualizará una vez seleccionado un elemento.
- El campo Valor es el dato que se le asignará al parámetro y que tendrá un efecto en la consulta



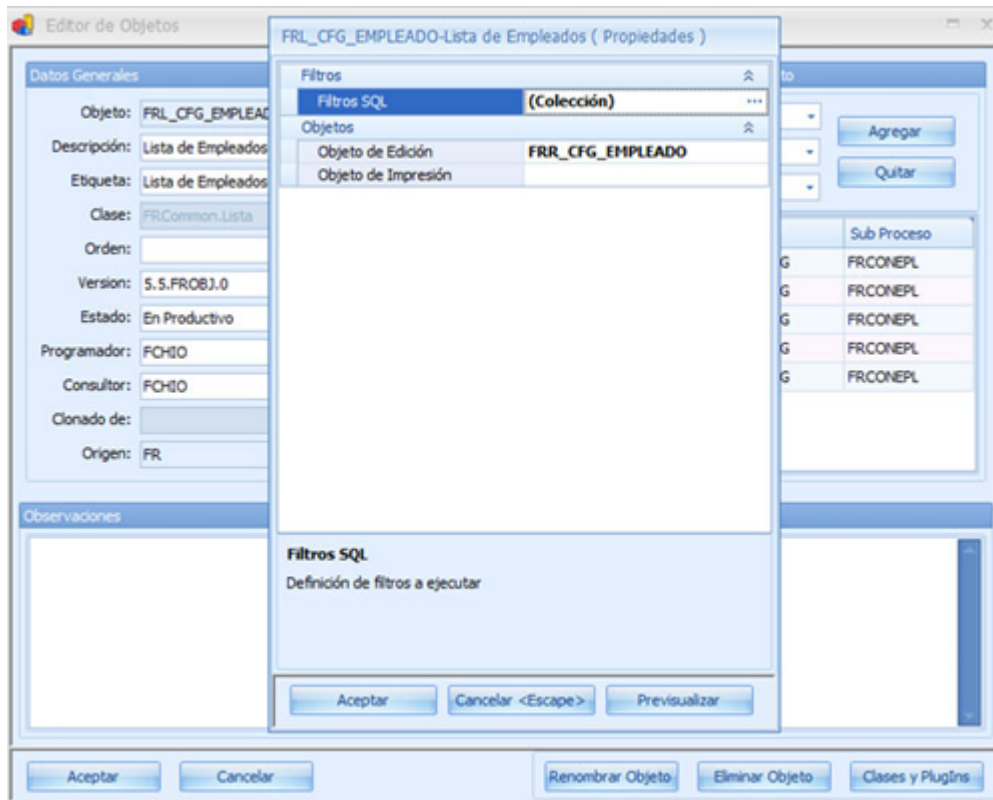
Para este tipo de parámetro necesitará ingresar un campo de enlace con el objetivo de mandar un valor al parámetro. Para este ejercicio se usó el código de empleado:

LookUpValues	
Access	ENABLEEDITOR
Ajustar Columnas	
Alto de la Ventana	600
Alto del Área de filtros	234
Ancho de la Ventana	800
Campo de Enlace	CFGEPL_CODIGO_K

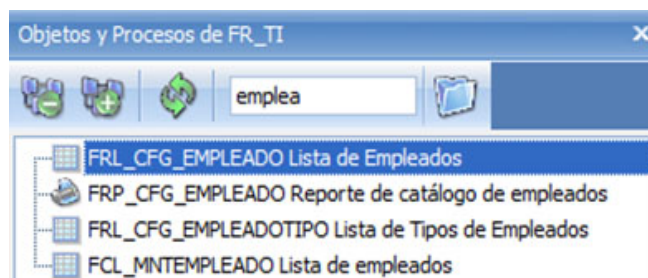
Una vez que se diseñaron los parámetros de cierra la ventana y se da click en el botón Agregar y posteriormente en el botón Aceptar



Finalmente, presione Aceptar a todas las pantallas hasta que salga del editor de objetos.



Para comprobar que el objeto se ha creado refresque el árbol de procesos y busque el objeto que acaba de crear.



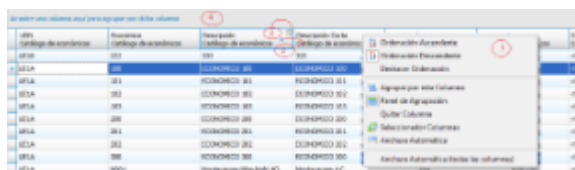
## 10.2 Otros Controles

## 10.2.1 Grid

Los grids es un control muy utilizados para presentar y resumir información, así que los encontraremos en gran parte de los objetos que conforman la aplicación, y para ello es importante detallar sus propiedades.

Los elementos típicos de un grid son:

1. Menú desplegable
2. Control de ordenamiento
3. Control de filtro
4. Panel de agrupación



### 1. Menú desplegable



Aparece en cada columna del grid al dar click derecho sobre ella, y está conformado a su vez de la siguiente lista de opciones:

#### 1.1 Ordenación ascendente

Representada por el ícono  cuando no está seleccionada esta opción y por el ícono  cuando está seleccionada.

A través de esta opción se lleva a cabo la ordenación de los datos de la columna de manera alfabética (A - Z) o numérica (menor a mayor) según sea el caso.

#### 1.2 Ordenación descendente

Representada por el ícono  cuando no está seleccionada la opción y por el ícono  cuando se selecciona.

En este caso la ordenación de la información de alfabéticamente de A - Z o numéricamente de mayor a menor.

#### 1.3 Deshacer ordenación

Aparecerá habilitada solo en la columna que contenga alguna de las ordenaciones anteriores (ascendente, descendente), y permite quitar eliminar el ordenamiento de la columna.

#### 1.4 Agrupar por esta columna

La columna seleccionada será enviada al panel de agrupación y a la vez concentrará la información por dicha columna.

#### 1.5 Panel de agrupación

Por omisión, el panel de agrupación es visible, pero cuando se selecciona esta opción se oculta dicho panel.



Para hacerlo visible nuevamente, basta con volver a seleccionar esta opción.

### 1.6 Quitar columna

Permite quitar la columna actualmente seleccionada del grid y la envía al seleccionador de columnas.

### 1.7 Seleccionador columnas

Mediante esta opción podemos agregar o quitar columnas al grid. Para efectuar esta personalización del grid, aparecera una ventanita a la cual se arrastran las columnas que deseamos quitar, o bien podemos tomar las columnas que en ella aparezcan y colocarlas en el grid.



### 1.8 Anchura automática

Establece una longitud a la columna de acuerdo a la información desplegada y encabezado de dicha columna.

### 1.9 Anchura automática(todas las columnas)

Estandariza todas las columnas del grid con respecto al encabezado e información de cada una.

## 2. Control de ordenamiento

Cuando el grid tiene alguna columna indicada como de ordenamiento conforme a los puntos 1.1 y 1.2, esta columna tendrá el un control distintivo de las demás columnas y que también nos ayuda a identificar qué tipo de ordenamiento tiene.



Haciendo click izquierdo sobre cualquiera de las columnas se lleva acabo el ordenamiento 1.1 cuando la columna no figure con ninguna ordenación previa, ya que de lo contrario se aplica el ordenamiento 1.2

## 3. Control de filtro

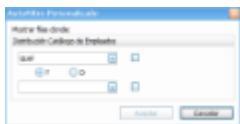
Al pasar el mouse sobre el encabezado de alguna columna se muestra un control con un distintivo de un embudo, y se activa con un click izquierdo, desplegando una lista con 3 opciones genéricas y todos los demás valores diferentes que contiene la columna como se muestra en la siguiente imagen.



Las 3 opciones genéricas que aparecen son:

## 3.1 Personalizado

Permite identificar los registros con características particulares a través de un subfiltro



## 3.2 Nulos

Muestra solo los registros que en el contenido de esa columna su valor sea nulo

## 3.3 No nulos

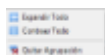
Muestra los registros en dónde le contenido de la columna tenga un valor

Las demás opciones de la lista del filtro al ser seleccionadas muestran los registros que en esa columna contengan ese valor elegido.

## 4. Panel de agrupación

Este contenedor permite alojar las columnas que se requiere agrupar los datos del grid.

Cuenta con un menú desplegable que se muestra al hacer un click derecho sobre el panel, siempre y cuando este contenga una o más columnas de agrupación.



Las columnas agrupadas poseen un nuevo menú desplegable, un control de ordenamiento y un control de filtro que operan igual a los controles del grid.

## 10.2.2 SQL Editor

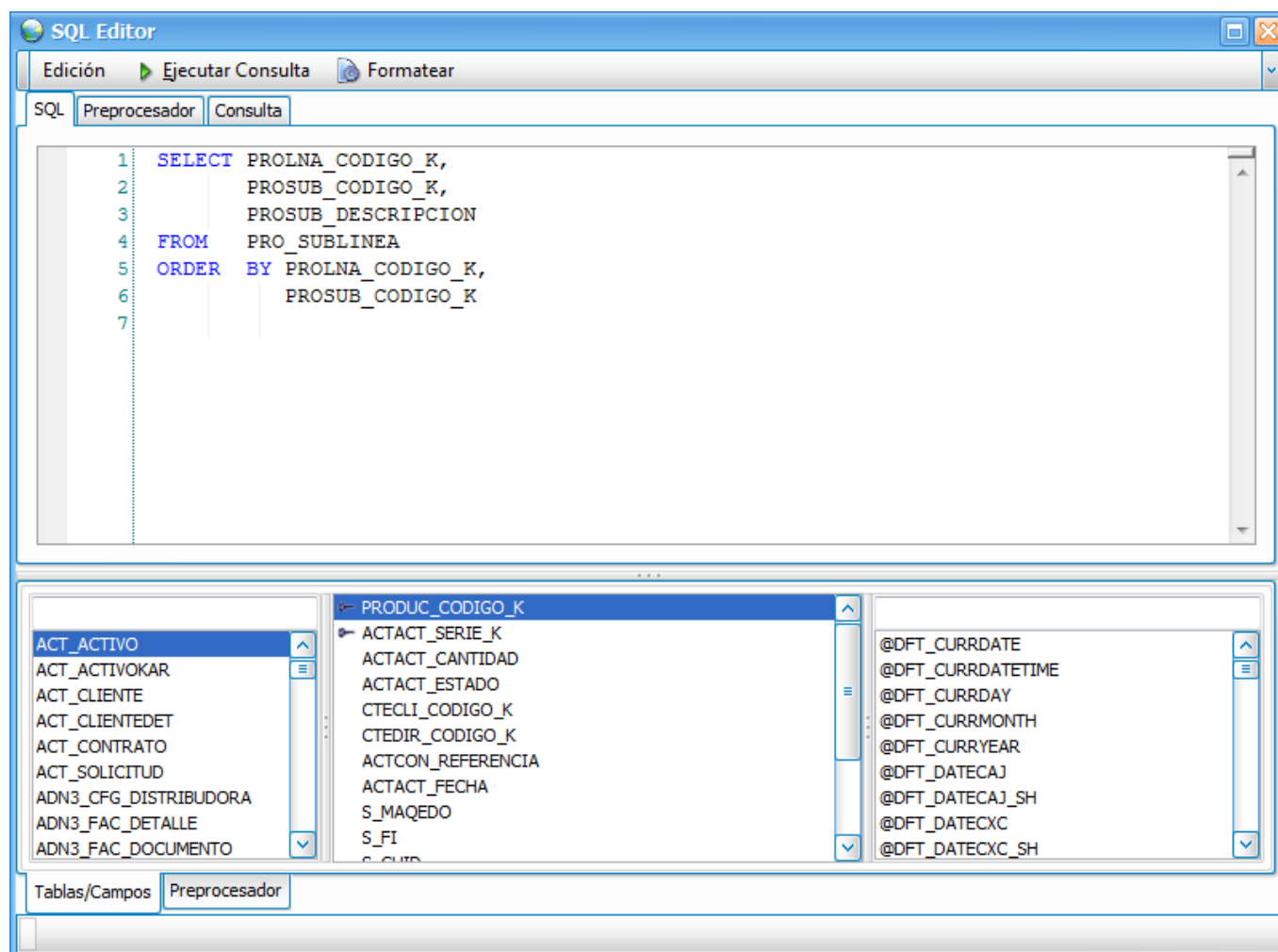
Este es un control un editor de texto diseñado para facilitar la captura de consultas de tipo SQL.

Los elementos de los que se compone este editor son:

Menu superior.

Panel central de tabs de edicion.

Panel inferior de tabs de Tablas/Campos y Preprocesador.



Menu superior.

Edicion

Ejecutar Consulta

Formatear

Panel central de tabs de edicion.

SQL

Preprocesador

Consulta

**Panel de parametros (Section 10.2.3)**

Panel inferior de tabs de Tablas/Campos y Preprocesador.

Tablas/Campos

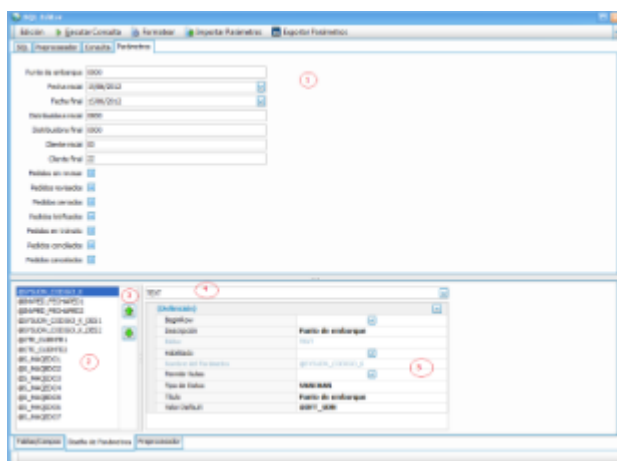
Preprocesador

## 10.2.3 Panel de parametros

El panel de parámetros es un elemento común en cualquier objeto que haga uso de una consulta SQL, y es a través de él que se da diseño a los parámetros de la consulta.

El panel de parametros se compone de:

1. Panel de captura de datos
2. Lista de parámetros
3. Botones de ordenamiento de parámetros
4. Control combo box de tipos de captura
5. Grid de propiedades



### Panel de captura de datos

Muestra los parámetros tal y como serán visibles en el objeto después de haber sido formateados mediante las propiedades de cada parámetro. Además de que es en esta sección en donde se lleva a cabo la captura de los datos que recibe cada parámetro de la consulta.

### Lista de parámetros

Muestra los parámetros tal y como fueron agregados en la consulta.

Al seleccionar cualquier de los parámetros, los valores del combo box y del grid se irán modificando como se explicará más adelante.

### Botones de ordenamiento de parámetros

Permiten cambiar el orden en que se muestran los parámetros en el panel de captura, ya sea que se requiera desplazar hacia arriba o hacia abajo.

## Control combo box de tipos de captura

Muestra las opciones de captura para el parámetro elegido según se requiera:

- ***Text***

Se utiliza para capturar textos

- ***TextMask***

Empleado en la captura de textos con un formato específico o máscara (véase [Text Edit](#) para mayor detalle)

- ***Spin***

Cuando la captura sea numérica se emplea este tipo (véase **SpinEdit (Section 10.1.4)** para mayor detalle)

- ***Date***

Para capturar datos de fecha (véase **DateEdit (Section 10.1.6)** para mayor detalle)

- ***Time***

Empleado para captura de datos de hora

- ***Check***

Se utiliza cuando se requiere restringir a verdadero o falso la captura (véase **CheckEdit (Section 10.1.5)** para mayor detalle)

- ***Combo***

Permite mostrar una lista de opciones de captura (véase **ComboEdit (Section 10.1.10)** para mayor detalle)

- ***LookUp***

Enlaza una lista de opciones mediante sql (véase **LookUpEdit (Section 10.1.8)** para mayor detalle)

- ***LookUpDialog***

Permite la captura a través de un filtro de búsqueda integrado previamente de un sql (véase **LookUpEditDialog (Section 10.1.9)** para mayor detalle)

**Grid de propiedades**

De acuerdo al tipo de dato elegido a través del combo box se configuran la etiqueta con que aparece en el panel de captura, el valor default que puede o no tener, si estará habilitado o no la captura de ese parámetro, si el valor de captura se permite sea nulo o no.

## 11 Apéndice II

Información sobre requisitos del sistema



## 11.1 Sistemas Operativos Soportados

El .NET Framework puede ser instalado en las siguientes plataformas y sistemas operativos:

Escenario	Plataforma
32-bits	Windows XP Professional with SP2 Windows XP Home Edition with SP2 Windows XP Media Center Edition 2002 with SP2 Windows XP Media Center Edition 2004 with SP2 Windows XP Media Center Edition 2005 Windows XP Professional Reduced Media Edition with SP2 Windows XP Home Reduced Media Edition with SP2 Windows XP Tablet PC Edition with SP2 Windows XP Starter Edition Windows Server 2003 Standard Edition Windows Server 2003 Enterprise Edition Windows Server 2003 Datacenter Edition Windows Server 2003 Web Edition Windows Small Business Server 2003 Standard Edition Windows Small Business Server 2003 Premium Edition Windows Server 2003 R2 Standard Edition Windows Server 2003 R2 Enterprise Edition Windows Server 2003 R2 Datacenter Edition Windows Vista Starter Windows Vista Home Basic Windows Vista Home Premium Windows Vista Ultimate Windows Vista Business Windows Server 2008 Standard 32-Bit Windows Server 2008 Enterprise 32-Bit Windows Server 2008 Datacenter 32-Bit
x64-bits	Windows XP Professional x64 Edition Windows Server 2003 Standard x64 Edition Windows Server 2003 Enterprise x64 Edition Windows Server 2003 Datacenter x64 Edition Windows Server 2003 R2 Standard x64 Edition Windows Server 2003 R2 Enterprise x64 Edition Windows Server 2003 R2 Datacenter x64 Edition Windows Vista Home Premium x64 Edition Windows Vista Ultimate x64 Edition Windows Vista Business x64 Edition Windows Server 2008 Standard x64 Edition Windows Server 2008 Enterprise x64 Edition Windows Server 2008 Datacenter x64 Edition

## 12 Apéndice III

Requerimientos mínimos de Frog aFrame 5.6

## 12.1 Requerimientos minimos de Frog aFrame 5.6

Instalación de .Net Framework <http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=17851>

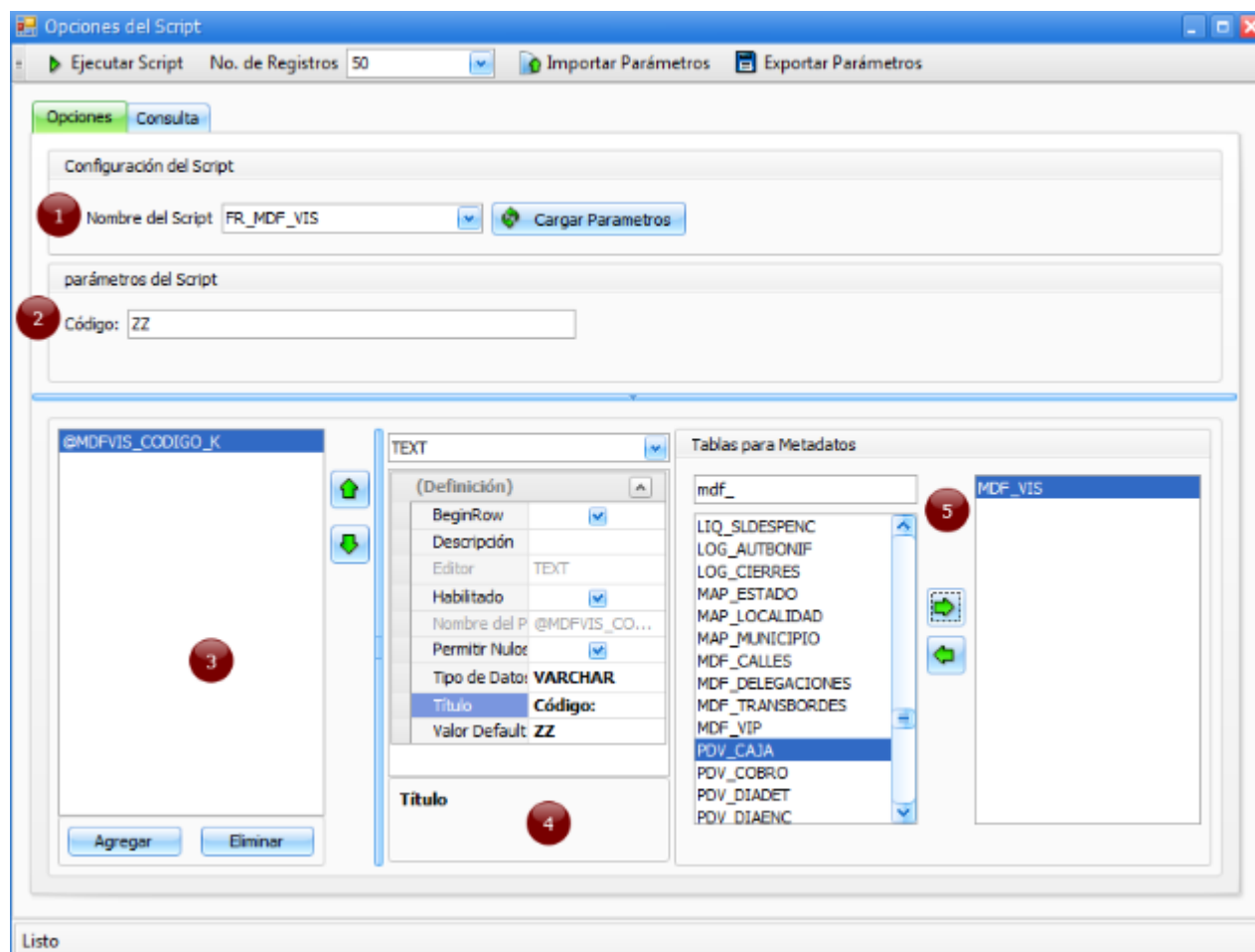
Instalación de Frog aFrame 5.6 Thin Client

## 13 Apéndice IV

Configuración de consultas por DataSet Script

## 13.1 Consulta por DataSet Script

Basado en el uso de un DataSetScript, la configuración de este tipo de consultas se realiza mediante el editor de las opciones de script.

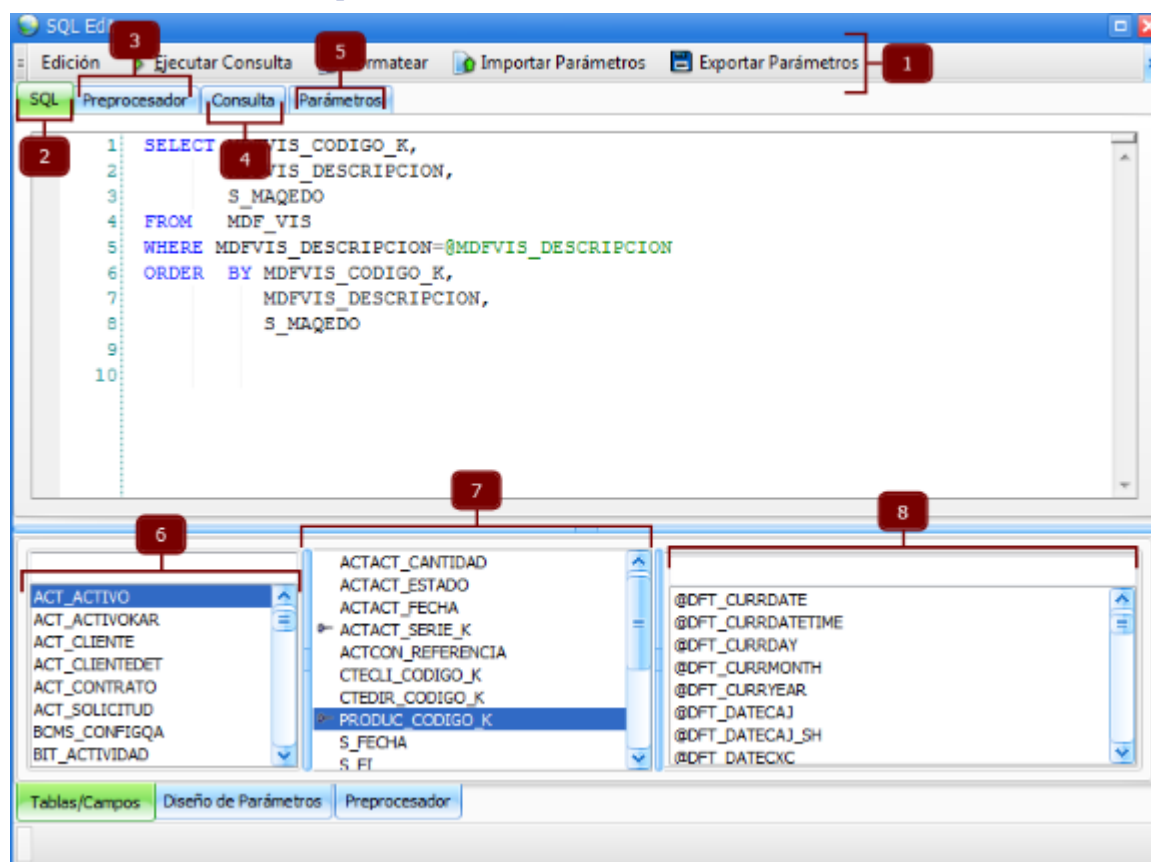


- 1 Se establece el nombre del script que contiene el resultado a cargar en la lista. Si el script contiene parámetros, con el botón de "cargar parámetros", se obtienen los parámetros del script.
- 2 Vista previa de los parámetros con que se va cargar el script al seleccionar el filtro.
- 3 Listado de los parámetros del script, ya sea que hayan sido creados desde el script o bien desde este editor de opciones.  
Permite agregar, modificar o eliminar parámetros.
- 4 Panel de configuración de los parámetros. Navegando o seleccionado un parámetro de la lista <sup>3</sup> se puede editar la apariencia visual (tipo de dato, etiqueta, valor default, si es de solo lectura, etc).
- 5 Panel de tablas para metadato. De acuerdo a las tablas utilizadas en la consulta, se agregan a la lista de la derecha para que tome los nombres de los campos del diccionario de datos.

## 14 Apéndice V

Configuración de consultas por SQL.

## 14.1 Consulta por SQL



**1** Ribbon o menú

**Edición:** menú de opciones para operar con la captura de la sentencia similares a las de un procesador de textos (deshacer, rehacer, cortar, copiar, pegar, seleccionar todo, buscar).

**Ejecutar consulta:** Realiza la ejecución de la sentencia de SQL.

**Formatear:** Establece una apariencia de fácil lectura a la sentencia SQL para el usuario.

**Importar parámetros:** Carga los parámetros que provienen de un paquete serializado aFrame 5.6

**Exportar parámetros:** Graba los parámetros en un paquete serializado aFrame 5.6

**2** Tab SQL







Área de captura de la sentencia SQL.

**3** Tab preprocesador

Cuando el objeto requiere capturar sentencias de diversos proveedores de base de datos (DB2, Oracle, SQL Server), mediante esta opción se pueden agregar etiquetas (<sql2005> </sql2005>, <db2i> </db2i>, <db2u> </db2u>, <oracle> </oracle>, <mysql> </mysql>) y así distinguir entre lenguajes de bases de datos. De esta manera el preprocesador ejecuta la sentencia interpretando el lenguaje indicado.

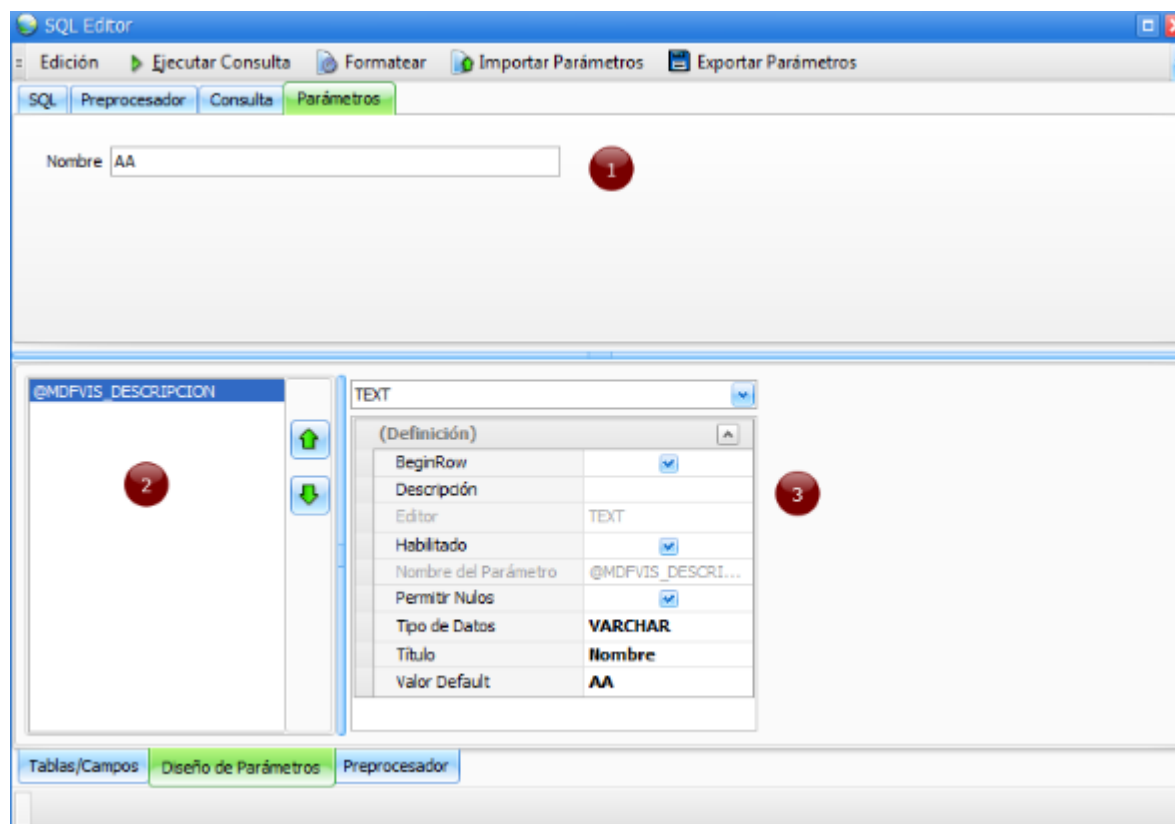
**4** Tab consulta

Ventana de resultados de la ejecución de la consulta.

- |   |                              |   |
|---|------------------------------|---|
|  | Tab parámetros               | Tab de <b>configuración de los parámetros (Section 14.2)</b> .  |
|  | Panel de tablas              | Muestra una lista con todas las tablas del sistema.<br>Filtra las tablas según la coincidencia con la captura efectuada.<br>Permite navegar entre ellas y al seleccionar una, sus campos son visualizados en el panel  |
|  | Panel de campos              | Lista que muestra los campos de la tabla seleccionada en el panel    |
|  | Panel de parámetros globales | Despliega todos los parámetros globales del sistema, permitiendo filtrarlos mediante la mejor coincidencia de la captura y así emplearlos en la captura de la sentencia SQL.  |



## 14.2 Configuración de parámetros



💡 Para ingresar parámetros dentro de la consulta debe anteponer el símbolo @ antes del nombre del parámetro.

- |   |  |
|---|--|
| <p><b>1</b> Panel de vista previa de parámetros</p> | Muestra una vista previa de los parámetros tal y como los verá el usuario final.   |
| <p><b>2</b> Lista de parámetros</p>                 | <p>Despliega los parámetros creados en la sentencia SQL.</p> <p>Permite navegar entre ellos; al seleccionar alguno se muestra su configuración en <b>3</b></p> |
| <p><b>3</b> Configuración de parámetros</p>         | Da formato al parámetro seleccionado, estableciendo una etiqueta, un valor default, un tipo de captura, si es solo de lectura, etc.                            |



## 15.1 Varchar

## 15.2 Clob

## 15.3 Blob

## 15.4 Smallint

## 15.5 Integer

## 15.6 Decimal



## 15.7 Double

## 15.8 Date

## 15.9 Timestamp

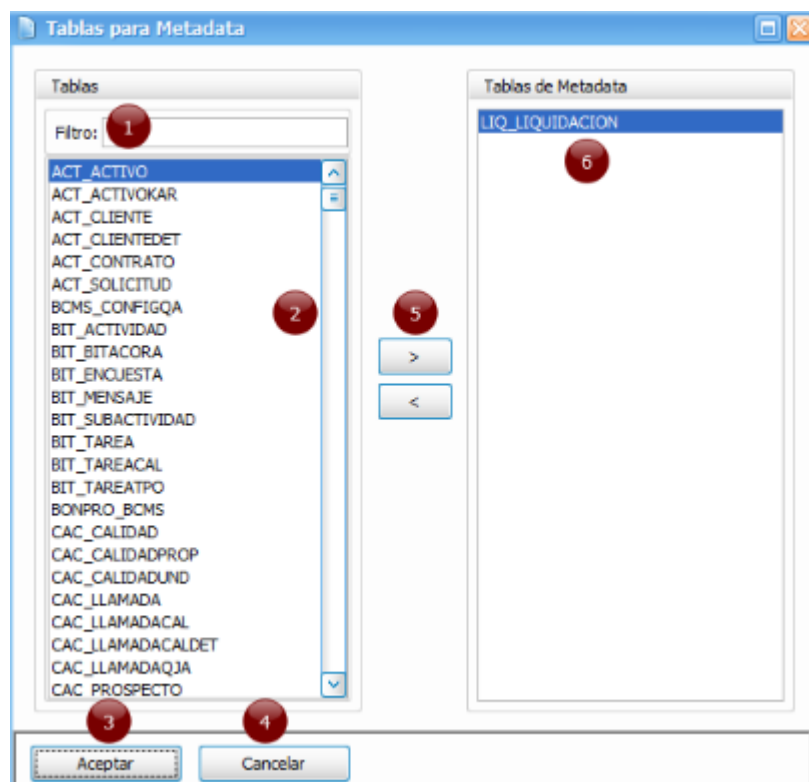
## 15.10 Xml

## 15.11 Unknown

## 16 Apéndice VII

Configuración de metadatos.

## 16.1 Tablas para metadata



Se establece la(s) tabla(s) de las cuáles se toma su configuración del diccionario de datos para visualizarse en el diseño de las vistas de los objetos.

- |   |                             |  |
|---|-----------------------------|--|
| 1 | Filtro de tablas            | A través de la captura realizada permite localizar una tabla específica y/o limitar la búsqueda a las tablas que contengan la coincidencia registrada.   |
| 2 | Lista de tablas             | Muestra todas las tablas que existen en la base de datos. Permite navegar a través de ellas y seleccionarl   |
| 3 | Aceptar                     | Registra los cambios realizados y regresa a la pantalla del editor de propiedades.   |
| 4 | Cancelar                    | Omite cualquier cambio efectuado y regresa a la pantalla de editor de propiedades.   |
| 5 | Agregar/Quitar              | <p>Agregar una tabla a la lista de tablas de metadata (la que se encuentre seleccionada en la lista de tablas).</p> <p>Elimina la tabla que se encuentra seleccionada en la lista de tablas de metadata.</p> |
| 6 | Lista de tablas de metadata | Muestra una lista de tablas asociadas a la consulta para obtener su configuración del diccionario de datos.  |

## 17 Índice

- ¿Qué es un proceso?, 104
- Árbol de objetos y procesos, 50-51
- Abrir nuevamente objeto actual, 69
- Abrir objeto, 62
- Abrir proceso, 124
- Acciones de la lista, 187-188
- Acciones del objeto, 204-205
- Administración de roles por estados, 131
- Administrador de Errores, 280-284
- Administrador de plugins, 178
- Administrador de Scripts, 276-277
- Administrador de tipos de transacción, 141-142
- Administrador de transacciones, 126-127
- Administrar campos inteligentes, 285-288
- Administrar objetos, 95
- Administrar Procesos, 93-94
- Administrar roles, 72-74
- Administrar transacciones, 97
- Administrar UDN's, 85
- Administrar Usuarios, 75-76
- Agregar proceso, 119
- Agregar usuarios, 77-78
- Agregar y quitar objetos de un rol, 63
- Analiza, 17
- Apéndice IV, 343
- Apéndice I, 289
- Apéndice II, 339
- Apéndice III, 341
- Apéndice V, 345
- Apéndice VI, 349
- Apéndice VII, 361
- Arquitectura lógica, 11
- Asignación de roles y UDN's al usuario, 79
- Asistentes del objeto, 206-207
- Barra de acceso rápido, 47
- Barra de Estado, 64
- Blob, 352



- Buscador de transacciones, 46**
- Busqueda de Cadenas, 233**
- Campos calculados, 199-200**
- Campos de control, 258**
- Capítulo 2. Servidor de aplicaciones, 18-20**
- Capítulo 3. Boot y Escritorio, 31**
- Capítulo 4. Menú de administración, 65**
- Capítulo 5. Procesos y Subprocesos, 103**
- Capítulo 6. Transacciones, 125**
- Centro de notificaciones, 41-42**
- Cerrar y reabrir el objeto actual, 70**
- CheckEdit, 301-302**
- Clob, 351**
- ComboEdit, 313-314**
- Comparador de base de datos, 272-275**
- Comparador de objetos record, 226-228**
- Comparador de Transacciones, 241-244**
- Configuración de favoritos, 45**
- Configuración de parámetros, 348**
- Configuración, 24 , 35-36**
- Consulta por DataSet Script, 344**
- Consulta por SQL, 346-347**
- Consultas, 201-202**
- Contenedor ribbon, 39-40**
- Controles de repositorio, 290**
- Creación de objetos, 180**
- Crear nuevo objeto, 68**
- Crear nuevo proceso, 66**
- Crear nuevo subproceso, 67**
- Crear, modificar y dar de baja una UDN, 87-88**
- CustomEdit, 319**
- CustomEditDialog, 320**
- Date, 357**
- DateEdit, 303-304**
- Datos generales, 80 , 106**
- Decimal, 355**
- Diagramador de procesos, 109**
- Diccionario de datos, 259-262**
- Diseñador de reportes, 217**

- Diseñador de Tablas, 255-256
- Diseñador Grafico de Consultas SQL, 251-252
- Documentación de procesos, 107
- Double, 356
- Editar el objeto actual, 71
- Editar parámetros, 121
- Editar proceso, 120
- Editor de la transacción, 128
- Editor de objetos, 172-173
- Editor de procesos, 105
- Editor de propiedades de tablas esclavas, 137
- Editor de tablas, 253-254
- Ejecutor de scripts, 229
- Elementos de diseño, 218-220
- Eliminar proceso y subprocesso, 122
- Enlaces, 84
- Estados de los campos, 132-133
- Filtros de objeto, 53
- Filtros de proceso, 55
- Filtros SQL, 189-190 , 209-210
- Flujo normal y alternativo, 140
- FR. Common. Interface Agent, 152
- FRCommon.ReporteCalc, 159
- FRCommon. Import Transaction Wizard, 151
- FRCommon. Issues Search, 153
- FRCommon.cubo, 145
- FRCommon.DBComparer, 146
- FRCommon.Diccionariodedatos, 147
- FRCommon.FrogDBEditor, 148
- FRCommon.Gráfica, 150
- FRCommon.HtaSQL, 149
- FRCommon.Lista, 154
- FRCommon.packages, 155
- FRCommon.Profiler, 165
- FRCommon.Record, 156
- FRCommon.RecordObjComparer, 157
- FRCommon.Reporte, 158
- FRCommon.ReporteRaw, 160

- FRCommon.ScriptExecutor, 161**
- FRCommon.ScriptManager, 162**
- FRCommon.ScriptTypeFixerWizard, 163**
- FRCommon.SimpleSQLTool, 164**
- FRCommon.StressTest, 166**
- FRCommon.StringFinder, 167**
- FRCommon.TemplateTransactionWizard, 168**
- FRCommon.TransactionComparer, 169**
- FRCommon.Transfer, 170**
- FRCommon.Uploader, 171**
- Frog aFrame 5.6 Thin Client, 32**
- Generador plantillas importacion, 238-240**
- Grid, 331-333**
- Guía de auditoría de la transacción, 130**
- Herramientas de SQL, 247-250**
- Herramientas del sistema, 221**
- Iconos de objetos, 174**
- Importación de datos, 196**
- Importador de Transacciones, 222-224**
- Inicio de sesión y actualización automática, 33-34**
- Instancias, 21-23**
- Integer, 354**
- ISOCaptionEdit, 321**
- Issue Search, 225**
- Lista, 181-182**
- Log, 27**
- LookUpEdit, 307-308**
- LookUpEditDialog, 309-312**
- MapEdit, 315-318**
- MemoEdit, 297-298**
- MemoExEdit, 299**
- Menú de la lista, 183**
- Menú de objetos, 61**
- Menú de procesos, 59**
- Menú de roles del objeto, 177**
- Menú de subprocessos, 60**
- Menú del administrador de plugins, 179**
- Menú del diagramador de procesos, 110-114**
- Menú del record, 194-195**

- Menú del reporte, 214**
- Menú general, 52**
- Menú principal de objetos, 96**
- Menú principal de transacciones, 98**
- Menú, 129**
- Minimizar ribbon, 49**
- Mostrar estado de los objetos, 100**
- Mostrar mis objetos, 101**
- Mostrar mis procesos, 56**
- Mostrar objetos de los usuarios, 102**
- Mostrar objetos internos, 99**
- Mostrar objetos por estado, 54**
- Mostrar procesos del usuario, 57**
- Mostrar procesos por estado, 58**
- Notificaciones en línea, 43**
- Objeto Reporte, 212-213**
- Objetos de edición e impresión, 191**
- Objetos de negocio, 15**
- Objetos del record, 203**
- Opciones de ingreso, 81**
- Opciones de ventana, 44**
- Opciones del record, 211**
- Opera, 16**
- Otras opciones, 83**
- Otros Controles, 330**
- Panel de administración de UDN's, 86**
- Panel de datos generales, 175**
- Panel de empresa de la UDN, 89-90**
- Panel de filtros de la lista, 184-186**
- Panel de filtros del reporte, 215-216**
- Panel de formas y propiedades del diagramador de procesos, 115-116**
- Panel de formas, 134**
- Panel de parametros, 336-338**
- Panel de propiedades, 135**
- Panel de región de la UDN, 91**
- Panel de usuarios por UDN, 92**
- Pantalla de consulta, 208**
- Paquetes, 269-271**

**Parámetros de ejecución, 28-30**  
**Parámetros del proceso, 117-118**  
**Partes del escritorio, 38**  
**PictureEdit, 305-306**  
**Precondiciones y postcondiciones, 143**  
**Process Link, 108**  
**Profiler de SQL, 230-232**  
**Propiedades de forma del record, 198**  
**Propiedades de la transacción, 136**  
**Propiedades de la transición, 139**  
**Propiedades de los estados, 138**  
**Record, 192-193**  
**Registro, 26**  
**Renombrar proceso, 123**  
**Requerimientos minimos de Frog aFrame 5.6, 342**  
**Roles del objeto , 176**  
**Scheduler, 278-279**  
**Seguridad, 25 , 82**  
**Sistemas Operativos Soportados, 340**  
**Smallint, 353**  
**SpinEdit, 300**  
**SQL Editor, 334-335**  
**SQL y parámetros, 322-329**  
**Stress Tester, 265-268**  
**Tablas para metadata, 362**  
**Task Manager, 234-237**  
**Teoría de objetos, 144**  
**Test de comunicaciones, 37**  
**TextEdit, 291-296**  
**Timestamp, 358**  
**Tipos de Tablas, 257**  
**Transacciones y flujos de trabajo, 14**  
**Transferencia de datos, 245-246**  
**Ubicar barra de acceso rápido, 48**  
**Unknown, 360**  
**Uploader, 263-264**  
**Varchar, 350**  
**Vistas, 197**  
**Xml, 359**