

GLOSARIO

Abstracción

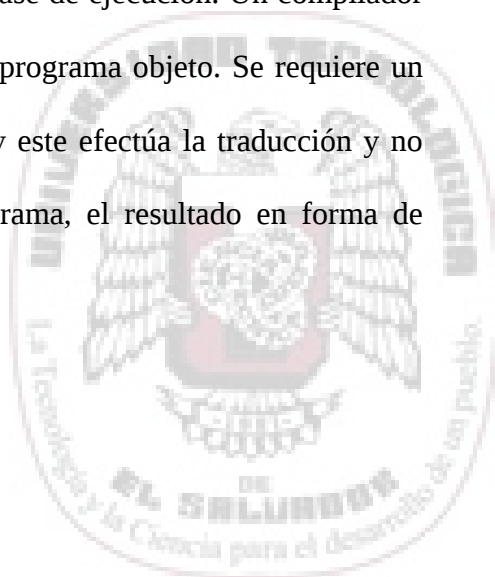
La abstracción consiste en la generalización conceptual de los atributos y propiedades de un determinado conjunto de objetos.

Archivo

Colección de registros almacenados siguiendo una estructura homogénea.

Compilador

Es un programa que traduce un lenguaje de alto nivel al lenguaje máquina. Un programa compilado indica que ha sido traducido y está listo para ser ejecutado. La ejecución de los programas compilados es más rápida que la de los interpretados, ya que el interprete debe traducir mientras está en la fase de ejecución. Un compilador es un programa que traduce el programa fuente a programa objeto. Se requiere un compilador para cada lenguaje de programación, y este efectúa la traducción y no ejecuta el programa. Una vez compilado el programa, el resultado en forma de programa objeto será directamente ejecutable.



Campo

Es la unidad más pequeña a la cual uno puede referirse en un programa. Desde el punto de vista del programador representa una característica de un individuo u objeto.

Datos

Conjunto de caracteres con algún significado, pueden ser numéricos, alfabéticos, o alfanuméricos

Hardware

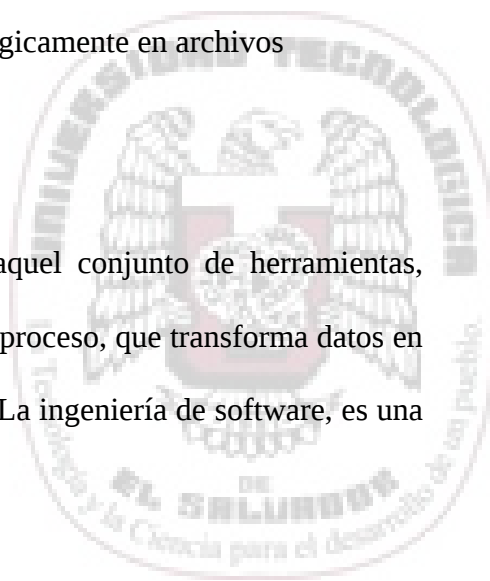
Son dispositivos electrónicos que proporcionan capacidad de cálculo y dispositivos electromecánicos que proporcionan una función externa

Información

Es un conjunto ordenado de datos los cuales son manejados según la necesidad del usuario, para que un conjunto de datos pueda ser procesado eficientemente y pueda dar lugar a información, primero se debe guardar lógicamente en archivos

Ingeniería de Software

Se conoce como ingeniería de software a todo aquel conjunto de herramientas, juego de métodos y tecnologías que acompañan un proceso, que transforma datos en información, que conduce a la toma de decisiones. La ingeniería de software, es una



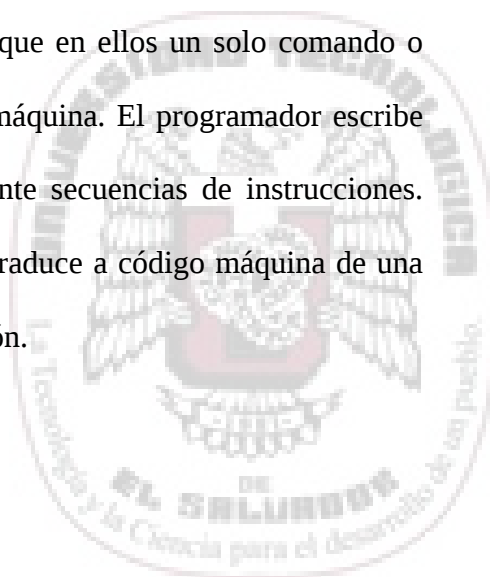
disciplina que integra procesos, métodos y herramientas para el desarrollo del software de computadoras.

Intérprete

Traductor de lenguajes de programación de alto nivel, los intérpretes ejecutan un programa línea por línea. El programa siempre permanece en su forma original y el intérprete proporciona la traducción al momento de ejecutar cada una de las instrucciones. Un intérprete es un programa que procesa los programas escritos en un lenguaje de alto nivel, sin embargo, está diseñado de modo que no existe independencia entre la etapa de traducción y la etapa de ejecución. Un intérprete traduce cada instrucción o sentencia del programa escrito a un lenguaje máquina e inmediatamente se ejecuta. Encuentran su mayor ventaja en la interacción con el usuario, al facilitar el desarrollo y puesta a punto de programas, ya que los errores son fáciles de detectar y sobre todo de corregir.

Lenguajes de alto nivel

Por el contrario, son de uso mucho más fácil, ya que en ellos un solo comando o instrucción puede equivaler a millares de código máquina. El programador escribe su programa en alguno de estos lenguajes mediante secuencias de instrucciones. Antes de ejecutar el programa la computadora lo traduce a código máquina de una sola vez o interpretándolo instrucción por instrucción.



Lenguajes de bajo nivel

Utilizan códigos muy cercanos a los de la máquina, lo que hace posible la elaboración de programas muy potentes y rápidos, pero son de difícil aprendizaje.

Lenguaje de máquina

Lenguaje original de la computadora, un programa debe estar escrito en el lenguaje de la máquina para poder ser ejecutado. Este es generado por software y no por el programador. El programador escribe en un lenguaje de programación, el cual es traducido al lenguaje de máquina mediante intérpretes y compiladores.

Programa fuente

Es el programa escrito en alguno de los lenguajes y que no ha sido traducido al lenguaje de la máquina, es decir el programa que no está en código de máquina y que por lo tanto no puede ser ejecutable.

Programa objeto

Es aquel programa que se encuentra en lenguaje máquina y que ya es ejecutable por ésta.

Programación Orientada a Objetos

Se puede definir programación orientada a objetos como una técnica de programación que utiliza objetos como bloque esencial de construcción.



RDBMS

Sistema de administración de bases de datos relacionales. Se trata de una aplicación o programa informático que le permite organizar y analizar la información almacenada en tablas de una base de datos.

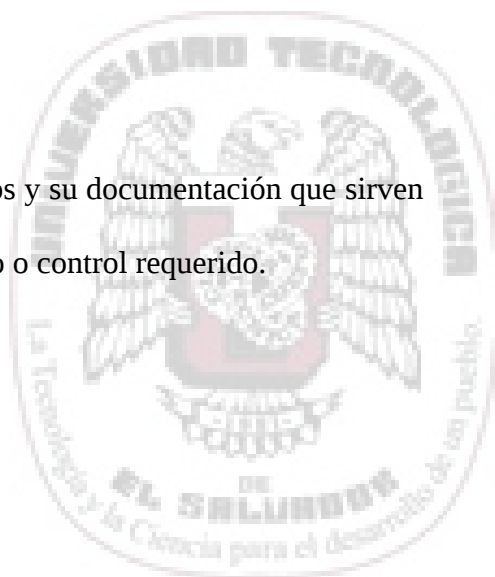
Sistema

La palabra “sistema” es posiblemente el término más utilizado del léxico técnico. Un sistema puede definirse como un juego organizado de doctrinas, ideas o principios, usualmente con la intención de explicar el acomodo o trabajo de un todo sistemático. Un sistema es un grupo de elementos interdependientes o que interactúan regularmente formando un todo.

A partir de esto, se puede definir un sistema basado en computadora, como un conjunto o arreglo de elementos que están organizados para realizar un objetivo predefinido procesando información.

Software

Son programas de computadora, estructuras de datos y su documentación que sirven para hacer efectivo el método lógico, procedimiento o control requerido.



Tabla

Una tabla es un conjunto de datos acerca de un tema particular. Por ejemplo, una tabla puede almacenar datos sobre los productos que vende una empresa, otra sobre los clientes y una tercera, datos sobre los proveedores.



BIBLIOGRAFÍA

The LeBlond Group. Using UNIX System V Release 3. Osborne McGraw-Hill. Estados Unidos, California, 1990. Pág. 3 – 21.

Philippakis, Andreas. Cobol Estructurado. 3a. ed. McGraw-Hill. México, D. F., 1993. Pág. 1 – 24.

Schildt, Herbert. C++ Manual de referencia. Osborne McGraw-Hill. España, Madrid, 1995. Pág. 1 – 279.

Winters, Patrick. Aprendiendo Visual J++ en 21 días. Prentice-Hall. México, D. F., 1997. Pág. 1 – 54.

Senn, James A. Análisis y diseño de sistemas de información. 2a. ed. McGraw-Hill. México, D. F., 1997. Pág. 4 – 49.

Whitten, Jeffrey L. Análisis y diseño de sistemas de información. 3a. ed. McGraw-Hill. Colombia, Santafé de Bogota, 1997. Pág. 92 – 167.

Pressman, Roger S. Ingeniería del software. Un enfoque práctico. 4a. ed. McGraw-Hill. España, Madrid, 1998. Pág. 17 – 260.



Viescas, John L. Running Microsoft Access 97. Microsoft Press. Estados Unidos, Washington, 1997. Pág. 3 – 32.

Monografías: El inventario

<http://www.monografias.com/trabajos10/inve/inve.shtml>

Curso de gestión de almacenes

<http://www.femz.es/cursos/Almacenes/>

Maestros del Web LINUX, La buena opción en sistemas operativos

<http://www.maestrosdelweb.org/editorial/articulo.asp?linux>

Sistemas operativos

<http://www.tau.org.ar/base/lara.pue.udlap.mx/sistoper/index.html>

Windows, detalle de la historia

<http://www.fortunecity.com/skyscraper/fatbit/607/winstory/storydetails.html>

Monografías: Programación orientada a objetos, Oracle Y SQL Server

<http://www.monografias.com/trabajos4/basesdatos/basesdatos.shtml>



ANEXOS



ANEXO # 1

		ESCUELA NACIONAL DE AGRICULTURA "ROBERTO QUIÑONEZ" GIRO INSTITUCIONAL "INGENIEROS AGRONOMOS EN AGRICULTURA BAJO RIEGO" Km. 33 1/2 Carretera a Santa Ana, San Andres La Libertad, El Salvador, Centroamérica PBX: 338-6207 y Telefax: 338-4283, 338-4284 e-mail: ena@ena.edu.sv		FACTURA Nº 27810 REGISTRO No. 24185-7 NIT: 0502-060384-001-1	
FECHA DE EMISION: <u>27-10-02</u>		AUTORIZACION DE IMPRENTA No. 016 D.G.I.I.		CREDITO ☐	
CLIENTE: <u>Cesar Valle</u>				CONTADO ☒	
No. DOCUMENTO DE IDENTIDAD: _____		N.I.T.: _____			
DIRECCION: _____					
CANTIDAD	DESCRIPCION	PRECIO UNITARIO	VENTAS EXENTAS GRAVADAS		
1	Orquídea			\$ 3.-	
<i>cancelado</i>		SUMAS		\$ 3.-	
		TOTAL EN DOLARES		\$ 3.-	
SON: _____					
RECIBIDO NOMBRE _____		FIRMA _____			
IMPRESORA LIBERTAD, S.A. DE C.V. TEL.: 228-4657 - FAX: 228-4803 REGISTRO No. 9652-0 TIRAJE: 27.001 : 32000 100B 50J					
DUPLICADO: Cliente					



ANEXO # 2

[illegible]

Formulario de Control de Créditos de los empleados de la E. N. A.

ANEXO # 3

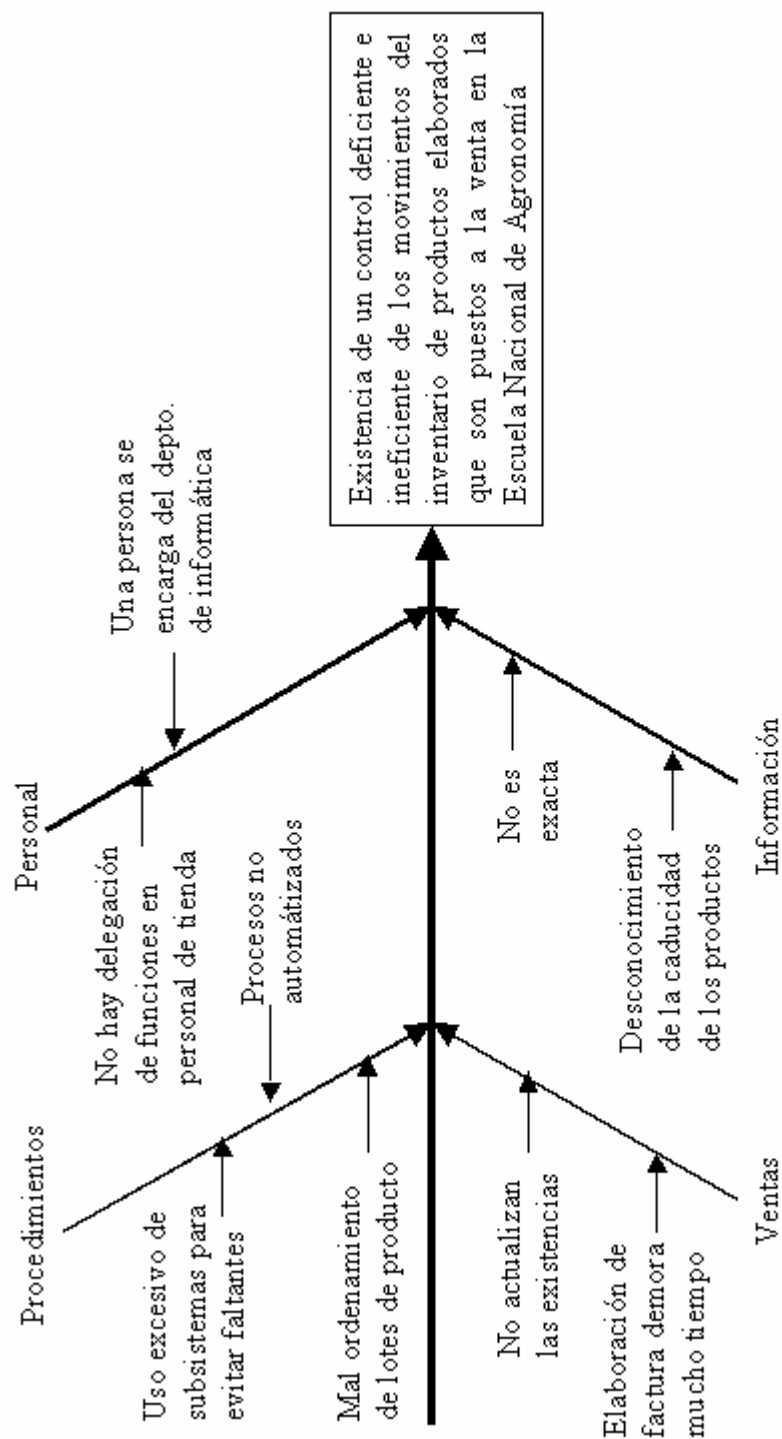
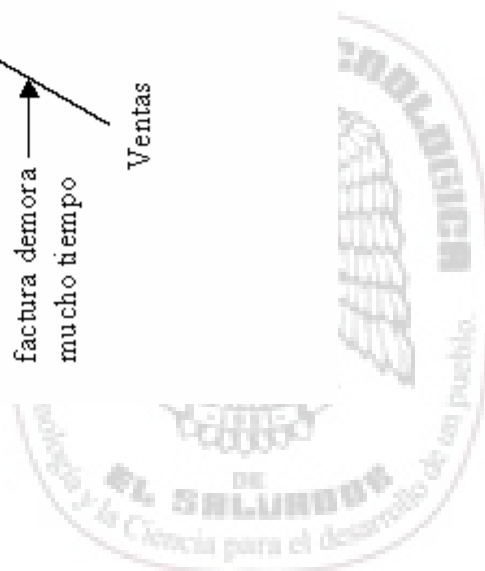


DIAGRAMA DE ISHIKAWA



ANEXO # 4

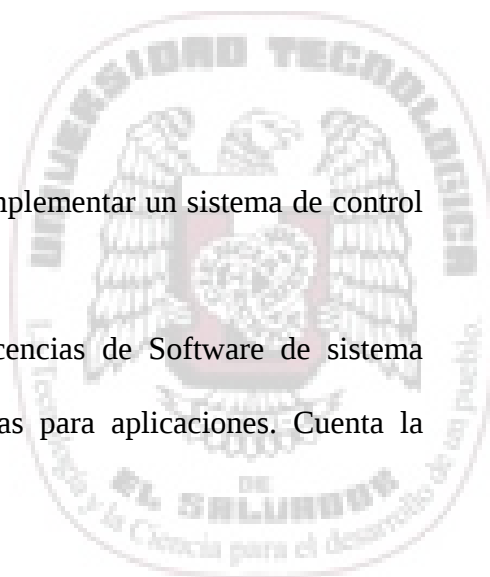
Guía de entrevista.

Objetivo: Demostrar necesidad de cambio de hacer las cosas

- Posee la ENA controles automatizados para el manejo de inventarios.
- Qué medio se utiliza para controlar las existencias de los inventarios.
- Cómo se establece la cantidad de productos que debe mantenerse en inventario.
- Cómo se determina el reabastecimiento del inventario.
- Tiene ud. experiencia en el uso de computadoras.
- Tiene ud. experiencia en el uso de Hojas de cálculo.
- Considera Ud. que la implementación de un sistema automatizado mejorará los actuales controles del inventario de la tienda.
- Poseen formatos de formularios estandarizados y pre-enumerados.

Objetivo: Determinar factibilidad técnica y económica.

- Cuenta la ENA con equipo de computo para implementar un sistema de control de inventarios
- Cuenta la ENA con la disponibilidad de Licencias de Software de sistema operativo de computadoras, así como licencias para aplicaciones. Cuenta la



ENA con fondos para adquirir equipo o licencias de software adicional en el caso de ser requerido.

- Posee la ENA infraestructura de red LAN.
- Existe disponibilidad del personal de informática de la Institución para desarrollar software que mejore los controles internos de la Institución.
- Existe la disponibilidad de implementar sistemas que mejoren los controles internos de la Institución

Objetivo: Determinar requerimientos y expectativas del sistema.

- Que promedio de clientes visita las instalaciones de la tienda en una semana.
a) 0 a 50, b) 51 a 150, c) 150 a más.
- Qué datos son almacenados por los controles actuales de la tienda de productos.
- Qué otros datos son necesarios y no es posible obtener a través del procesamiento actual de transacciones.
- Qué partes del sistema de control actual le disgusta realizar mas a los empleados.
- Qué informes son obtenidos de los controles actuales con que cuenta la tienda Doña ENA.
- En que se utilizan los fondos captados a través de la tienda Doña ENA.

