Superbase Profesional

LENGUAJE DE MANEJO DE BASE DE DATOS

Guia del usuario

Versión Castellana editada por: CASA DE SOFTWARE S.A.

NOTA DE COPYRIGHT

Precision Software Limited

Casa de software

Taquigrafo Serra, 7

08029 Barchina

España

Tel. (93) 3219636

Tercera edición Marzo 1988

Este manual, y el software de Superbase ("Superbase") que en él se describe, contienen información confidencial propiedad de Precision Software Limited y se encuentran protegidos por los derechos de copyright. Ni el presente manual ni el programa Superbase pueden se copiados, reproducidos, transmitidos, transferidos, transcritos o almacenados en cualquier soporte recuperable, ni traducido a ningún idioma hablado o de programación, de ninguna forma ni por ningún medio electrónico, mecánico, magnético, óptico, químico, manual o por cualquier otro método, sin la previa autorización escrita de Precision Software Limited y/o de Casa de Software..

Condiciones de autorización de copias de seguri-

dad

Puede hacer copias de seguridad de Superbase, pero no del manual. Cada copia debe incluir el aviso de propiedad y los derechos reservados que incorpora la copia original. En el caso de que el programa se sirva con dispositivo de seguridad, sólo podrá ser utilizado conjuntamente con dicho dispositivo. Se permite la instalación de programa en disco rígido, siempre sujeta a estas mismas condiciones. No se permite hacer copias extras con objeto de ser utilizadas en otro ordenador. No está permitida la venta, alquiler ni regalo de copias de Superbase.

Reventa o donación

Está permitida la venta, cesión o donación a otra persona, del conjunto de material entregado en el momento de la compra.

ł

Marcas registradas

Superbase es una marca registrada de Precision Software Limited.

GEM, GEM Desktop y DOS Plus son marcas registradas de Digital Research Inc.

MS-DOS es una marca registrada de Microsoft Corporation.

Atari ST es una marca registrada de Atari Corp. (UK) Limited.

IBM PC es una marca registrada de International Business Machines Corporation.

CREACION Y DISEÑO DE SUPERBASE

Superbase Profesional

	Diseño y programación:	Simon Tranmer
	Programación adicional:	Brian White
	Diseño adleional:	Bruce Hunt
	Pruebas:	John Barrs
	Gnia del usuario:	Simon Beesley y Bruce Hunt
Edit	or de formas	
	Diseño y programación:	Brian White, Simon Tranmer
	Conversión de Amiga:	Beverly Knight
	Diseño adicional:	Bruce Hunt
	Pruebas:	John Barrs
	Guía del usuario:	Simon Beesley y Bruce Hunt

LIMITACIONES DE LA GARANTIA

En caso de defecto físico en el disco del programa, en el manual, o en dispositivo de protección, Presicion Software Limited sustituirá el articulo defectuoso, completamente libre de todo cargo, siempre que el producto objeto de reclamación se devuelva junto con la prueba de haber sido adquirido a Precision Software Limited en los 90 días siguientes a la fecha de compra. En algunos países, el periodo de sustitución puede variar. Es conveniente consultar con el distribuidor.

El contenido de este manual se encuentra sujeto a modificación sin previo aviso por lo que no presenta ningún tipo de violación de los compromisos adquiridos por Precision Software Limited.

11

No se establece ningún tipo de garantía en relación con el programa, su calidad o rendimiento. Todas las reclamaciones relacionaclas con su marcantibilidad o idoncidad para una determinada utilización, está expresamente excluidas. Superbase se distribuye "tal como es", por lo que el comprador asume todo tipo de riesgos relacionados con su calidad y rendimiento.

Precision Software-Limited no será responsable en ningún caso, ante el comprador o cualquier otra persona física o jurídica, de los perjuicios derivados de modo directo, indirecto, especial o como consecuencia de, incluyendo, aunque no de forma limitada, la opetación de servicios y la perdida de negocios o beneficios anticipalos que se deriven de cualquier uso o mal funcionamiento del programa o de su documentación, incluso en el caso de que Precision Software Limited haya sido previamente advertida de las posibililades de tales perjuicios.

Las garantías y compromisos indicados anteriormente, son exrlusivos y anulan cualquier otro existentes, orales o escritos, expresos o implícitos.

Las legislaciones de algunos países no admiten las exclusiones o limitaciones a las garantías o responsabilidades por perjuicios incllentales o como consecuencia de, por lo que las limitaciones indiadas anteriormente no serán aplicables en estos casos.

Registro y soporte técnico

Sirvase devolver debidamente cumplimentada la Tarjeta de Re-

Unicamente aquellos usuarios que tengan un Número de Usuario rendrán derecho al servicio de soporte de software gratuilo. Si usied no nos devuelve la tarjeta, no le podremos asignar un número de suario en el momenio de su primera consulta, por lo que no le será sosible acceder a nuestro servicio gratuito de consulta,

Recuerde indicar, al efectuar su consulta, los siguientes datos:

- Su Número de Usuario
- El número de versión de su copia de Superbase
- Una descripción clara del problema en cuestión

Aunque nos sentimos orguilosos de nuestra capacidad para presar ayuda a nuestros usuarios en la resolución de sus problemas, e rogamos que tenga en cuenta que únicamente una exacta desripción del problema puede conducir a una solución precisa.

El apoyo (conico para España se presta desde CASA DE SOFT-#ARE, S.A., Tel. (93) 321 96 26.

Ш

Antes de empezar...

Este volumen contiene dos guías del usuario, una para el lenguaje de manejo de la base de datos de Superbase (Database Management Language ó DML), y otra para el editor de impresos. Aunque se encuentran en el mismo volumen, pueden considerarse como dos manuales diferentes. Cada una de ellas tiene su propio contenido, indice, números de capítulos y de páginas.

Tenga en cuenta que el Editor de Impresos es un programa aparte de Superbase Profesional. Encontrará las instrucciones para instalarlo y cargarlo en su ordenador, en el documento Readme, que se encuentra en el disco de fichero de demostración. Si todavía no lo ha hecho, lea este documento ya que explica detalles de algunas características de Superbase Profesional que no se encuentran en el Volumen 1 ó 2.

El apoyo técnico para España se presta desde CASA DE SOFT-WARE S.A. Tel. (93)321 9636.

Iv

Superbase Profesional

EDITOR DE IMPRESOS

Guia del usuario

GUIA DEL USUARIO DEL EDITOR DE IMPRESO	A DEL USUARIO DEL EDI	ITOR DE IMPRESOS	\$
--	-----------------------	------------------	----

,

TABLA DE CONTENIDO

CAPITULO 1

INTRODUCCION					*		•	٠		*	•	1-1	
El Editor de Impresos	•	•		•	•		•		•		٠	1-1	
Como utilizar esta guía	•		•			•	•	٠		-		1 - 2	

CAPITULO 2

COMO EMPEZAR
Introducción
Cargar el Editor de Impresos
La ventana del Editor de Impresos.
Conceplos básicos
Impresos y páginas
Objetos
Campos
Menús y diálogos
Utilización de diálogos
Elementos con caracteres débiles
Trabajar con Impresos
Creación de un nuevo impreso
Creaclón de una Página
Abrir un impreso
Abrir una página
Camblo de página
Grabar un Impreso
Grabar una página
Una sesión de ejemplo
Utilidades
Directorios y Subdirectorios
Cambio de directorio
Estado
Borrar impresos y páginas

CONTENIDO

Resolución (Sólo para Amiga)
CAPITULO 3
DISEÑO DE UNA PAGINA
Herramientas de diseño
Conceptos generales
Nota
Cancelar una operación
Resumen
Campos
Opciones de Campo
Ulilización de campos externos en un impreso
Líneas
Cajas
Areas
Texto
Imágenes
Imágenes Amiga \ldots
Atributos
La ventana de atributos
Pluma/Selector de papel
Рита
Pluma y Papel
La paleia de colores
Paleta de Colores de Amiga
Estado de los Objetos para Imprimir
Estilos de texio
Justificación de Campo
Sólo Lectura
Modelos de Area
$Grosor de línea \dots 3.13$
Tipos de lexio
Спид
Alinear
Reducido

CAPITULO 4
EDICION DE IMPRESOS
Jerarquía de Objetos
Selección de objetos
Edición de una página
Recuperar
Borrar
El Sujetapapeles
Cortar
Copiar
Pegar
Mover ,
Mover un grupo de objetos
Tamaño
Edición de los atributos
Edición de texto
Cambio de páginas
Frontal
Cambiar
Cambiar
Cortar
,

CAPITULO 5

5.7

10.1

....

C

С

IMPRESOS, CAMPOS Y FICHEROS	. 5-1
Cálculos	. 5-1
Tipos de Cálculos	5-2
Cálculos vacios	5-2
Cálculos stantard	5-3
Cálculos LET	5-4
Prefijos de cálculo	5-6
Valldar	. 5-7
Repetir campos	. 5-7
Seleccionar el orden de campo	. 5-7
Enlace de ficheros	, 5-9
Utilización de la opción Enlace	5-9

CONTENIDO	a
	5.10
Un ej	emplo de dos ficheros
Enlas	ar más de dos junieros
Edici	on de enlaces
CAPITU	ILO 6
IMPRIN	IIR IMPRESOS 6-1
Impri	mir una página
Las opci	ones Imprimir
Impr	mir en Redaciar
. Impr	tmir gráficos
Impr	Imir imágenes
Zona	s de imprimir
Ође	lo del objeto para imprimir
CAPITI	л .07
GENER	AR INFORMES
Con	reptos generales
Una	nota sobre los gráficos y el texto
Creación	i de un informe: Paso a paso
Prep	aración
Sele	ccton de campos para imprimir
Espe	cificar una cabecera de Informe
Espe	cificar un ple de página de un informe
Gruț	90\$.,
Espe	ecificar un grupo
LaC	aja BEFORE GROUP
Í La C	aja AFTER GROUP
Varl	os grupos
Esp	ecificación de las Funciones de Informe
El Filtro) del Informe
Clasific	ación
Grabac	ión del impreso de informe
Para me	gorar su informe
Pág	Ina de lítulo
Pág	inas totales
Info	rmes de resumen

والرسمي ويشتد وتراوي المراصل المراسم وماري

5 - 7 -

C

<u>ن</u>ي ا

10

C

C

C

Terre T

1 a.

. ...

1 - 1

÷۳

يتوسيني المصلح وجزار بياسا الموأجية المتعا المتعاد المتعالي المسترين

Página en grupo
CAPITULO 8 USAR IMPRESOS E INFORMES
"Browsing" con un impreso 8-2 Uso de ficheros externos en un impreso 8-3 Registro presente/Selector de página 8-3 Cambio de índice
Pasar a los modos Ver por defecto
Introducción de datos y edición
Informes 8-8 Ejecución de un informe 8-8 Añadir condiciones de filtro 8-9 Añadir las condiciones de orden 8-9 Opción Imprimir/Visualizar 8-10 Modificación de un programa de informe 8-10 Periférico de Salida 8-10 Filtro y Orden 8-10
Impresos y el menú Proyecto
INDICE

والمتعادية والمتعالية و

_____CONTENILO

INTRODUCCION

CAPITULO 1 INTRODUCCION

El Editor de Impresos

El Editor de Impresos de Superbase Profesional puede considerarse como tres programas en uno solo, siendo cada uno de los cuales igual de util y complementario que los otros.

En primer lugar, el Edilor de Impresos aclúa como un complemento para Superbase Profesional. Puede diseñar un impreso para un fichero concreto y utilizarlo tanto para visualizar los datos del fichero por la pantalla, como para introducir nuevos datos. Cuando se utiliza de este modo, el Editor de Impresos dispone de una característica similar (solo que mucho más potente) que la opción Ver Impreso de Superbase.

Más importante que este característica, es la forma en la que se simplifica el trabajo de relacionar datos de diferentes ficheros. En este caso, el Editor de Impresos actúa como un complemento inteligente que puede manejar y procesar los datos de varios ficheros de Superbase. Un impreso puede definirse para visualizar los campos o registros de dos o tres (o más) ficheros simultáneamente.

Para la introducción de datos, debe diseñar un impreso para guardar cada linea en un registro separado o incluso, en un fichero separado. Si utiliza las funciones de Superbase, tales como Búsqueda por Clave, puede hacer validaciones y cálculos entre ficheros dentro de un impreso, de forma que verifique los nuevos datos con registros de otros ficheros. Otra de las características del programa es que le permite especificar el orden en el que se introducen los datos en un impreso.

Además de esto, el Editor de Impreso sirve como paquete de diseño y dibujo completo. Le permite crear impresos de varias páginas, combinar colores, líneas, casillas, y textos de la forma que quiera. Hay un conjunto amplio de posibilidades de edición que le permiten modificar casi cualquiere característica de una página, sólo con pulsar unas cuantas veces el ratón. También tiene una opción para integrar imágenes gráficas - logotipos de compañías o cabeceras de cartas, por ejemplo - creados con oiros programas. Una vez se ha diseñado el impreso, puede imprimirse, fotocopiarse y utilizarse para los las necesidades profesionales diarías.

Los negocios, de hecho, serán posiblemente el área en la que el programa encontrará más aplicaciones - para facturas, impresos de pedidos, impresos de gastos, control de stocks, cuestionarios de marketing, etc - pero también es adecuado para realizar los impresos que se utilizan en muchas otras áreas como investigación y educación. El tercer aspecto del editor de texto es el generador de informes. Superbase profesional ya incluye una característica de informe, pero el Editor de Impreso lo complementa con unas características de impreso y análisis de informe más amplias.

En este caso, también es tan fácil sumar y restar datos de varios fleheros, como hacerlo de un sólo fichero. Se pueden componer elementos en el informe con mucha más flexibilidad que antes. También se pueden producir informes de varias páginas con títulos separados y páginas totales.

Cómo utilizar esta guía

Ç

Ċ

C

C

C

۲

C

¢

Ç

C

C

C

C

C

C

C

C

-

C

C

El Capitulo 2, Cómo empezar es una guía rápida del editor de impresos. Le indica cómo abrir un impreso nuevo, diseñar una página, grabarla en disco, y a continuación cargarla de nuevo para editarla. Al mismo tiempo, le enseña los conceptos básicos que debe saber para estar totalmente familiarizado con el Editor de Impresos. Este capítulo es, pues, el único que debe leerse de principio a fin. Los otros capítulos pueden considerarse como material de referencia - para consultarlos cuando necesite información adielonal sobre un tema en concreto.

El Capitulo 3, Diseño de un impreso, describe las opciones de que dispone el Editor de impresos para diseñar un impreso. Trata sobre las herramientas que se utilizarán para añadir campos, texto y gráficos a una página.

El Capitulo 4, Edición de un impreso, explica cómo modificar un impreso una vez se ha creado.

El Capitulo 5, Campos e Impresos, se refiere a opciones más avanzadas, que se refieren a añadir campos a un impreso. Incluyen cálculos, validaciones y definición del orden de los campos.

El Capítulo 6. Imprimir un impreso, explica cómo imprimir un impreso, y describe las diferentes opciones de impresoras.

El Capitulo 7, Generación de informes, le indica cómo crear un impreso que producira un informe cuando se cargue en Superbase.

El Capítulo 8, Utilización de impresos e informes, describe las diferentes formas que existen de utilizar los impresos en Superbase para introducir o recuperar dalos y para producir informes.

CAPITULO 2 COMO EMPEZAR

Introducción

Verá usted lo fácil que es utilizar el Editor de impresos, sobretodo si ya esiá familiarizado con Superbase. No obstante, hay varios conceptos que son importantes para entender el funcionamiento del Editor de impresos. Si los entiende, le será mucho más fácil trabajar con el. La primera parte de este capítulo explica estos conceptos.

La segunda sección, impresos y páginas, explica cómo abrir impresos y páginas, cómo crear nuevos impresos y páginas y cómo grabarlos en disco. Le hace un ejemplo que le indica cómo se debe diseñar un impreso de una página.

En la última sección, Utilidades, se explican las características de que dispone el Editor de Impresos para manejar los ficheros que se crean en dísco.

Cargar el Editor de Impreses

Tras haber cargado el interface "desktop" de su ordenador (GEM en el Atari, IBM PC y compatibles, y Workbench en el Amiga), puede cargar el Editor de Impresos realizando una doble pulsación sobre el icono del programa. También se puede cargar el Editor de Impresos desde Superbase, seleccionando Editar Impreso, Ver capitulo 2, Volumen 1.

La ventana del Editor de Impresos.

Cuando cargue el Editor de Impresos, verá que su ventana no se extiende hasta la parte inferior de la pantalla, sino que se queda un par de líneas antes. Ello es debido a que la ventana ha sido definida para tener el mismo tamaño que la ventana de Superbase. Cualquier inpreso que quiera introducir en la ventana del Editor de Impresos, se adaptará, por lo tanto a la ventana de Superbase.

En las versiones GEM del Editor de Impresos, se puede pasar de ventana de patalla completa a ventana de tamaño Superbase pulsando sobre el dispositivo de pantalla completa que se encuentra en la esquina superior derecha. Los usuarios de Amiga puede utilizar el dispositivo de tamaño para redimensionar la ventana según sus necesidades. COMO EMPEZAR

Conceptos básicos

Impresos y páginas

Hasta el momento, hemos utilizado el término "impreso" en el sentido habitual, que engloba una amplia gama de material que se imprime: facturas, impresos de entrada de datos, recibos de clientes, etc. No obstante, en este manual y en el programa (en los menús y en los diálogos) el término "impreso" tiene un significado mucho más preciso: Impreso significará una colección de "páginas".

Una página tiene 240 caracteres y 66 líneas. En la pantalla, sólo puede ver una parte de la página, pero puede desplazarse a través de ella, mediante las barras correderas.

Imaginese que una página está compuesta por tres hojas de tamaño A4, unidas por los lados. Cada hoja contiene 60 lineas de 80 caracteres. Cuando imprime una página, puede imprimir cualquiera de las tres hojas.

La principal ventaja que tiene establacer una diferencia entre impresos y páginas es la flexibilidad. Ello significa que puede diseñar y grabar páginas separadas, y posteriormente unirlas. Puede utilizar la misma página o páginas de inpresos diferentes y también puede repetir la misma página con un sólo impreso. Incluso puede editar un impreso modificando el orden de página o borrando e insertando páginas.

Los puntos comentados en esta sección pueden resumirse en cuatro reglas sobre impresos y páginas:

1. Un impreso puede consistir de una sola página o de varias páginas.

2. Un impreso que conste de una sola página, puede grabarse como impreso o como página.

3. Un impreso que conste de más de una página sólo puede ser grabado como impreso.

4. No se puede cargar otro impreso en el impreso que se tenga en este momento, pero se puede cargar una página en el impreso que tenga en este momento.

Observe, asimismo, que un impreso grabado se identifica con la extensión ".sbv", mientras que una página se identifica con la extensión ".pg".

Objetos

Cuando se añade algo a una página, ya sea un texto o graficos, el Editor de Impresos lo identifica como un "objeto". Una línea, una casilla, un

2.2

THURSDAY AND A REAL PROPERTY OF

FER ...

a.-

2-

题....

团.~

圆___

8....

<u>8</u>.-.

國....

8---.

8

B. --

6---

. سرم م

B_ --

1_ --

5

5

112

9

. . mais

M

Ç

C

C

C

C

С

C

C

C

C

C

C

¢

G

Ç

Ç

C

G

Ç,

6

COMO EMPEZAF

COMO EMPEZAR

C

C

C

C 2

C

C

C

C

C

C

C

 $\boldsymbol{\zeta}^{\prime}$

C

C

C

C

C

5

C

Ç

¢

Ç

¢

C

C

C

C

1. + C

B-

图_~~

8....

g....

I.___

I___

Ø.--

B

1

I....

1.00 Ç

campo, una línea de texto, un área, una imagen - todos ellos se condideran como un objelos separados. En este sentido, el prograina se acuerda de todos los elementos que componen una página. En este aspecto, se diferencia de otros paquetes de diseño y dibujo que permiten construir una imagen en la pantalla pero que no guardan los detalles de los componentes separados de la imagen.

Efectuar una aproximación a un "objeto orientado" liene varias ventajas, sobretodo si se quiere editar una página. Hace que sea más fácil seleccionar una parte de una pagina o modificarla, por ejemplo, desplazandola a una posición nueva o redimensionándola. Otra ventaja es que puede dar órdenes al Editor de Impresos para que imprima únicamente unos determinados tipos de objetos - para dejar el texto de una página, por ejemplo, o para ignorar áreas sombreadas.

El Editor de Impresos reconoce sels tipos de objetos:

Areas Cajas Lineas Imágenes Texto

página.

Además de las áreas e imágenes, borrará lo que representa a alguno de estos tipos. Es decir, una línea es una línea recta y las áreas son rectángulos rellenos, es decir cajas que se han rellenado con el mismo color y modelo que las líneas que componen sus lados. Las imágenes son dibujos que han sido creados por otro programa como GEM Paint, por ejemplo, y pueden importarse a la página del Editor de Impreso.

Generalmente, cada elemento diferente de la pantalla, forma un objeto separado. Es decir, una línea de texto o una línea de graficos, normalmente es un sólo objeto, pero es posible construir una lineas (u otro elemento de la pantalla) a partir de varios objetos, se puede hacer una linea larga à partir de un varias lines cortas uni-

das entre ellas. Lo que en realidad define algo como un objeto, es el hecho de que haya sido creado en una operación. En otras palabras, si se acciona el pulsador del ratón después de dibujar una línea, quedará definida como un objeto. De igual modo, se se pulsa la teela Return después de escribir algo, lo que se haya escrito será considerado

como un objeto de texto. Sablendo esto, imaginese que la página del Editor de Impresos es como una colección de diferentes tipos de objetos. El Capitulo 3 explica cómo añadir objetos a una página. El Capítulo 4 explica cómo seleccionar objetos para modificarlos o para reorganizarlos en la

Campos

Los campos permiten relacionar el Editor de Impresos con la Superbase.

Estos son los elementos que le permitirán utilizar un imprese dentro de Sucerbase, ya sea para introducir datos en un fichero o para recuperarlos. Gracias a las formulas de cálculo y validación, se puede dar a los impresos la posibilidad de que procesen datos. Estas características le permiten crear conexiones relacionales entre diferentes ficheros en un impreso, o definir un impreso que calcule automáticamente el resultado en cuanto se introduzcan los datos en un campo.

Aunque los campos se consideran objetos de la misma forma que las líneas o el texto, hay dos diferencias importantes. En primer lugar, un campo ya debe existir en un fichero de Superbase, antes de ser añadido a un impreso. En segundo lugar, los contenidos de un fichero no aparecen en la pantalla hasta que se utilizan con Superbase. En su lugar, el Editor de impresos dibuja una casilla de campo en la que aparecerá el contenido. Cuando se utiliza el impreso desde Superbase, el campo mostrará el contenido de un registro concreto o bien se encontrará vacío, para que se puedan introducir datos en él.

Menús y diálogos

Las funciones y controles del Editor de Impresos se pueden aclivar desde cinco menús diferentes, que funcionan de la misma manera que los demás menús de Superhase: Para visualizar (desplegar) un menú, desplace el indicador del ratón sobre la cabecera de dicho menú, que se encuentra en la línea superior de la pantalla. (En el Amiga, accione el pulsador derecho del ratón para visualizar la linea de menú). El Editor de Impresos visualizará el menú que corresponda a la cabecera.

En las versiones GEM, puede seleccionar un elemento del menú desplazando el indicador por encima del menú y accionando el pulsador izquierdo del menú. El Editor de Impresos hace que el elemento pase a estar en inverso. Tras haber accionado el pulsador del ratón, el menú desaparece. Si quiere abandonar un menú, desplace el Indicador hasta situarlo fuera de la linea de menú, y acclone el pulsador del ratón.

En el Amiga, se selecciona un elemento, realzándolo en reverso (se cambiarán los colores del elemento) con el indicador y soltando el pulsador derecho del ratón. 🔅

Cuando seleccione ciertos elementos, tales como los Atributos en el menú Edición, o abrir página en el menú Proyecto, aparecerá otro menú o un diálogo que le presentará un nuevo conjunto de elementos.

DMC YEZA.

C

C

C

C

C

C

Ċ

Ĉ

C

C

C

<u> حصم</u>

C

C

. -

Utilización de diálogos

Casi todos los diálogos del Editor de Impresos incluyen un menú en el que se debe seleccionar un elemento.

Algunos diálogos muestran un panel que contienen una lista de nombres, como nombres de ficheros o nombres de directorios. Hay dos formas de seleccionar un nombre:

- Pulse sobre el nombre para situarlo en la casilla de selección. A continuación pulse sobre OK. En algunos diálogos deberá pulsar la tecla Return, en vez de puslar sobre OK.
- Realice una doble pulsación sobre el nombre.

También se puede escribir el nombre directamente en la casilla de selección.

Es posible que el panel de diálogo tenga unas pocas líneas de longitud, por lo que es posible que aparezca más de un fichero simultáneamente. Si hay un espacio al final de la barra de desplazamiento, significa que quedan elementos que aún no se pueden ver. Para que aparezcan, arrastre hacia abajo la barra de desplazamiento que se encuentra en la parte derecha del panel, o pulse sobre la fiecha hacia abajo que aparece dibujada debajo de la barra de desplazamiento.

Respecto a estos diálogos, es importante tener en cuenta que es necesario contestar a dichos diálogos, antes de proseguir. La mayoría de los diálogos tienen una casilla para Cancelar. Si se pulsa sobre dicha casilla, el programa volverá al punto en el que se encontraba anteriormente. Si no hay ningúna casilla Cancelar, existirá una casilla OK, que es la que deberá pulsar tras haber leido el diálogo.

Algunos diálogos disponen de una casilla para Borrar. Mediante esta opción, se puede borrar cualquier cosa que se encuentre en la casilla de selección, en cualquier momento.

Elementos con caracteres débiles

Como puede ver, algunos elementos están escritos con caracteres débiles (letras claras). Ello significa que no están disponibles en este momento, generalmente, porque antes se debe realizar alguna otra operación para que estén disponibles. Por ejemplo, no se puede añadir un campo a una página si no hay ningún campo para seleccionar, por lo que la opción Campos seguirá estando en caracteres débiles hasta que se cargue un fichero de Superbase.

Es posible que algunas opciones de fuente del menú Tipos se encuentren con carácteres débiles porque no se encuentra disponible en el sistema.

Trabajar con Impresos

Creación de un nuevo impreso

El elemento Crear Impreso del menú Proyecto se utiliza para empezar un Impreso nuevo. Sin embargo, cuando se carga el Editor de impreso, la pantalla inicial aparece como una página vacia, que puede considerarse como la primera página de un nuevo impreso.

Crear Impreso sólo tiene que utilizarse, pues, cuando ya se ha abierto otro impreso. Se puede cargar un impreso de un disco y a continuación editarlo, o bien, si ha se ha creado, se puede grabar en disco. Si más tarde quiere crear un impreso nuevo, antes tiene que activar este comando del menú para borrar el primer impreso de la memoria.

Creación de una Página

Si se selecciona el comando Crear Página del menú Proyecto, el programa inserta una págin vacía a continuación de la página que se lenga en este momento. Por ejemplo, si se encuentra en la página 2, la página nueva será la página 3.

Utilice esta opción para añadir una página nueva a un impreso. No elimina ningúna página que se haya abierto anteriormente.

Cuando se crea un impreso nuevo, el comando Crear Página aparece en caracteres débiles. Unicamente estará disponible cuando se añada un objeto a la primera página del impreso.

Abrir un impreso

El comando Abrir Impreso del menú Proyecto se utiliza para cargar un impreso de un disco. Seleccione esta opción cuando desec editar un impreso que haya creado de forma provisional, o cuando quiera visualizar un impresoo.

Al seleccionar Abrir Impreso, aparece un diálogo que muestra una lista de Impresoss que se encuentran en el directorio. Dicha lista se puede desplegar mediante la barra de desplazamiento.

Después de haber seleccionado el impreso que desee abrir, puede realizar una doble pulsación sobre el nombre del impreso o pulsar una vez sobre el nombre y a continuación sobre la casilla OK.

Si se ha abierto un impreso, se sustituirá por el impreso seleccionado por Abrir Impreso. No se puede utilizar la opción Abrir Impreso para unir dos impresos. Para ello, debe utilizar el comando Abrir Página.

COMO EMPEZAR

Current EMPression

Abrir una página

El comando Abrir Página del menú Proyecto, abre un página que anteriormente se ha grabado en dísco.

Abrir Página funciona del mismo modo que Abrir Impresos, con la salvedad de que no sustituye las páginas que se hayan abierto. Al igual que Abrir Impresos, al seleccionar Abrir Página aparece un diálogo que muestra una lista de ficharos de página que se encuentran en el disco. Cuando se selecciona una página de la lista, se inserta en el impreso que se encuentre después de la página actual. Si acaba de abrir un impreso nuevo, la página será la Página 1.Si ya hay cuatro páginas en su impreso y la página actual es la Página 3, la página que seleccione pasará a ser la Página 4 y la anterior Página 4 se convertirá en la Página 5.

Abrir Página le permite crear nuevos impresos a partir de unos viejos. Estas son algunas de las aplicaciones para las que se puede utilizar esta opción:

- Para cargar una página para que de esta forma pueda editarse
- Para crear un impreso nuevo utilizando páginas de otros impresos (o de una biblioteca de páginas)
- Para crear un impreso nuevo utilizando páginas.
- Para repetir páginas

Abrir Página funciona con páginas que se han grabado separadamente como páginas (como ficheros ", pg") utilizando la opción Grabar Página. No se puede utilizar Abrir Página para cargar páginas que se han grabado con la opción Grabar Impreso. Si quiere anadir las páginas de un impreso a las páginas de otro, debe grabarlas separadamente.

Tenga en cuenta que cuando se graba una página, no se guarda en el disco con su número de página actual. Es decir, que puede abrir la misma página (antas veces como quiera con el mismo impreso - puede repetir páginas.

Por supuesto, es poco probable que necesite crear un impreso con todas las páginas exactamente iguales. Esta característica, no obstante, es util para crear impresos en los que sólo hay pequeñas diferencias en cada página. Le permite repetir una página y a continuación editar las diferencias.

Cambio de página

Los tres primeros comandos del menú Página - Ir a, Siguiente y Anterior - le permiten cambiar de página. Estas opciones funcionan únicamente con páginas que ya se hayan abierto. Al seleccionar Ir a, aparece un diálogo que le permite escribir el número de otra página para abrir. Cuando se pulsa Return o OK, el Editor de Impresos convierte el número de página introducido en la página actual y la visualiza en la ventana de la página.

La opción Siguiente le lleva a la siguiente página. Por ejemplo, si ha abierto un impreso con cuatro páginas y está en la la Página 2, Siguiente le enviará a la Página 3.

La opción Anterior le devuelve a la página anterior. Si está en la Página 3, le enviará a la Página 2.

Grabar un impreso

El comando Grabar Impreso del menú Proyecto se utiliza para grabar el impreso que se tenga en este momento, en disco. Al seleccionar esta opción, aparece un diálogo en el que se puede escribir en el nombre del impreso. Si introduce el nombre de un impreso que ya exista, le pedirá si quiere sustituir el impreso que está en el disco. Pulse sobre OK si quiere grabar una nueva versión del impreso con un su nombre viejo. En caso contrario, pulse sobre Cancelar y a continuación grabe el impreso con un nuevo nombre.

Esta opción graba todas las páginas de un impreso siguiendo el orden en el que se encuentran. Si el impreso solo tiene una página, se grabará como un impreso de una sola página.

Cuando Grabar Impreso se guarda en un disco, añade una extensión ".sbv" al nombre de Impreso.

Grabar una página

Para grabar una página en un disco, seleccione la opción Grabar Página del menú Proyecto. Funciona de la misma forma que Grabar Impreso, utilizando un diálogo.

Grabar Página no tiene en cuenta el número de la página en el que se está. Una vez se ha grabado una página con esta opción, se puede insertar en cualquier punto de un impreso de varias páginas (Ver Abrir una Página).

Las páginas sueltas se almacenan en disco con el nombre de extensión ".pg".

2 .

C

C

C

C

C

C

C

C

C

C

C

C

C

COMO EMPEZAR

Una sesión de ejemplo

Supongamos que acaba de cargar el Editor de Impresos. Su pantalla tendrá el siguiente aspecto:



El Editor de Impresos dispone de varias opciones en el menú Selección, para dibujar una página y añadirle texto. Las llamaremos herramientas de diseño.

La opción Línea permite dibujar líneas reclas. Esta es la herramienta de diseño por defecto, por lo que ya puede dibujar una línea recta.

Sitúe el cursor para dibujar (una pequeña cruz) en cualquier parte de la zona de dibujo y accione el pulsador izquierdo del ratón.

Desplace el indicador hacia la derecha. Verá como está empezando a dibujar una línea recta de puntos desde el lugar en el que se encontraba cuando accionó el ratón, hasta el lugar en el que se encuentre en este momento el cursor. Indique hasta donde quiere dibujar la línea, y accione el pulsador izquierdo del ratón. La línea se dibujará en la pantalla, como una línea continua.

Ahora dibuje una linea vertical. Al igual que antes, ponga el cursor en cualquier zona de la pantalla y accione el pulsador del ratón. Desplace el cursor hacia abajo y accione de nuevo el pulsador del ratón.

Las líneas pueden dibujarse de varios colores, modelos y de espesores diferentes. A estas características, que se explican en el Capitulo 3, se les llama atributos de línea. Se pueden cambiar los atributos de una línea después de haberla dibujado. En este ejemplo, dejaremos los atributos de línea que hay por defecto.

Ahora ya puede añadir más objetos a la página, utilizando las herramientas llamadas Caja y Area de diseño. Antes, debe seleccionar Caja en el menú Definir. Desplace el cursor hasta el menú Definir y puise sobre el rectángulo. A continuación ponga el cursor en cualquier lugar de la ventana de Página y aceione el puisador izquierdo. Dibuje una caja (o rectángulo) desplazando el cursor hacia abajo y hacia la derecha. Cuando la página tenga las dimensiones que usted desee, aceione de nuevo el puisador izquierdo para fijarlo en la página.

Para dibujar una área, Seleccione Area de menú Definir y repita el mismo procedimiento que ha utilizado para dibujar un rectángulo.

Añadir un campo a una página es solo un poco más complicado que añadir un objeto gráfico. El primer paso es abrir un fichero de Superbase mediante la opción Abrir Fichero del menú Proyecto. Con un fichero abierto, seleccione Campo en el menú Definir y el programa presentará en pantalla un diálogo con opciones de los campos. En este ejemplo, vamos a ignorar esta opciones, así que pulse sobre OK.

Volverá de nuevo a la ventana de página. Ponga el cursor en cualquier parte de la ventana y accione el pulsador del ratón. Aparecerá otro diálogo que mostrará una lista de campos del fichero que se tenga cargado en este momento. Cuando se selecciona un campo de la lista - realizando una doble pulsación sobre él, o pulsando una vez sobre él y otra sobre OK - el Editor de Impresos dibuja una casilla de campo en la pantalla, en el lugar en donde había situado el cursor por última vez.

No hay prácticamente límite para el número de objetos que se pueden añadir a una página. Ahora podría continuar con la misma página o borrarla - mediante la opción Borrar del menú Página - y empezar de nuevo. En cualquier momento, puede guardar la página en el disco, utilizando Grabar Página del menú Proyecto.

Esta sección únicamente tiene como objetivo ayudarle a empezar a diseñar un impreso. El siguiente capitulo trata sobre las herramientas de diseño más detalladamente.

Utilidades

C

C

C

C

C

C

C

C

C

C

C

C

C

C

C

C

C

23

с 🖁

с 🖁

G ____

Utilidades se refiere a muchas cosas: mitar en el directorio del disco, cambiar el directorio, borrar impresos del disco y borrar páginas.

Aunque estas operaciones no están directamente relacionados con la creación de un impreso, deben explicarse. Cuando su disco se vaya llenando con más y más ficheros de Editor de impresos, verá la importancia que tiene organizarlos de forma correcta.

COMO EMPEZAR

COMO EMPEZAR

Directorios y Subdirectorios

Si está ejecutando el Editor de Impresos en un ordenador con disco duro, es conveniente guardar los impresos y páginas en un directorio diferente del programa.

2-11

27 - Z

國人

ピッ

國!

1 1

100

💓 : 🔊

2/

<u>م</u>م

-,

-

يسمد .

Ø

6

 \mathbf{c}

~

C

5

6

Ç

C a

6

6

6

6

6

Ç

6

Ç

Ģ

Ç

C

國 ~

E

22

g

. ~.

-

يعسر ريمس

Si quiere, puede crear varios subdirectorios, por ejemplo, uno para los ficheros de Superbase y otro para los impresos y las páginas; pero si tiene la intención de utilizar un impreso para visualizar los datos, el impreso debe encontrarse en el mismo directorio que el fichero de Superbase.

El manual de su sistema operativo le indicará como crear un subdirectorio. Esto debe hacerse antes de cargar el Editor de Impreso.

Si tiene una unidad de disco flexible, es aconsejable crear un disco de datos para almacenar las páginas y los impresos aparte del programa. Recuerde que tiene que formatear un disco vacío antes de utilizarlo como disco de datos.

Cambio de directorio

Dentro del Editor de Impresos se puede cambiar de directorio y de unidad de disco, utilizando la opción Directorio del menú Proyecto. El Directorio visualiza un diálogo que lista todos los directorios que hay debajo del nivel en el que se esté en este momento. Por ejemplo, si ya se encuentra en el extremo inferior del árbol del directorio, el diálogo estará vacio.

Puede seleccionar un directorio de la lista, en la forma habitual, pulsando sobre OK o realizando una doble pulsación. Si selecciona "..."("/"), el programa le llevará al siguiente nivel hacia arriba en el árbol del directorio.

Si desea ir de un directorio a otra raina del árbol, debe escribir su nombre y nombre de via. Por ejemplo, si tuviese un directorio llamado Imágenes, que tuviese un subdirectorio de SBImpresos, deberia escribir

\SBImpresos\Imágenes

/SBimpresos/Imágenes

E imágenes se convertiria en nuevo directorio.

Para cambiar de una unidad a otra, escriba el nombre de la unidad - a;, b;, c; o d; [DFO;,DF1;,DF11;].

Después de haber escrito el nombre del directorio o el nombre de la unidad, pulse sobre OK o pulse Return.

Estado

La opción Estado del menú Proyecto contiene información sobre varios aspectos del sistema. Puede utilizarla, por ejemplo, para averiguar cuanta memoria tiene aún disponíble, o para averignar en qué parte del arbol del directorio se encuentra.

Al seleccionar Estado, aparece un diálogo que indica:

- · Los ficheros de Superbase que se han abierto
- El directorio actual
- La cantidad de páginas del impreso actual
- El espacio disponible del disco actual
- La cantidad de memoria libre

Borrar impresos y páginas

Eliminar Impreso y Eliminar Página le permite borrar un impreso o una página del disco. Estas opciones funcionan del mismo modo que los comandos equivalentes del sistema operativo, como por ejemplo, Erase en MS DOS y Delete en Amiga DOS: borran del disco el fichero específicado y dejan libre el espacio que ocupaba. Utilice Borrar cuando se esté quedando sin memoria libre en el disco, o simplemente para guardar los directorios de una forma ordenada, borrando los que ya no vaya a utilizar.

Resolución (Sólo para Amiga)

En el Amíga, el menú proyecto incluye una opción de Resolución que le permite seleccionar la resolución de la pantalla y el número de colores. Gracias a ello, dispone de una gama de resoluciones y colores diferentes:

- Interlace en
- 4 colores
- 8 colores
- 16 colores

En la Guía del usuarlo del Amiga encontrará más información sobre estos atributos.

Cuando se graba un impreso en disco, la resolución también se graba. Cuando se carga un impreso en la memoria, la pantalla toma su misma resolución.

F. O DF. PAG. 100

CAPITULO 3 DISEÑO DE UNA PAGINA

Este capitulo explica cómo diseñar una página. El término "disenar" se refiere a cualquiera de las actividades siguientes:

- Seleccionar objetos diferentes para que aparezcan en la séglipo
 - páglna
 - Aňadir objetos a una página
 - Dimensionar objetos
 - Colocar objetos en una página
 - Seleccionar los atributos de un objeto como el color y modelo
 - Altnear los objetos

Un aspecto del diseño de páginas que aquí no se contempla es la definición de validaciones y cálculos para campos. Esto último se explica en el Capítulo 5.

Herramientas de diseño

Como podrá ver, el menu Selección está dividido en dos grupos de opciones. Las opciones del grupo de arriba son las que se utilizan para añadir un objeto a una página. Se les llama herramientas de diseño. Esta sección describe todas las herramientas de diseño excepto el Cálculo y la Validación (ver el Capítulo 5).

Conceptos generales

El procedimiento para utilizar una herramienta de trabajo es el mismo para todas las opciones del menú Delínir .

En primer lugar, seleccione la herramienta de diseño desplagando el menú y pulsando sobre el comando adecuado. Desplace el indicador (la cruz pequeña) hasta la posición de la ventana de impreso en la que quiere situar el objeto. A continuación accione el pulsador izquierdo para empezar a crear un objeto.

Si ha seleccionado una de las opciones gráficas - Línea, Caja y Area - ya puede dibujar el objeto con el tamaño que desee, desplazando el indicador. Cuando el indicador se desplaza, el Editor de Impresos utiliza una línea de puntos para indicar el lugar en el que aparecerá el objeto y el tamaño que tendrá.

Cuando haya decidido el aspecto que quiere que tenga el objeto, accione de nuevo el pulsador izquierdo del ratón. El Editor de Impresos lo dibujará en la pantalla según la posición y dimensiones que haya seleccionado. St ha seleccionado la opción Texto, crear un objeto significa eseribir texto mediante el teclado. Cuando haya finalizado, puede o bien accionar el pulsador izquierdo del ratón por segunda vez, o pulsar la tecla Return.

אד לאור הכלי אפלטיר אירי היי היא היא לאיט ליפט ליפיט לי ארא אלי היי האפטיט באניט איר אינט אינט אינט א

-Tras haber seleccionado Campo, Cálculo o Validar, accione el pulsador izquierdo del ratón y aparecerá un diálogo. El Capítulo 5 explica como se debe proceder a partir de aquí. La otra opción del menú Selección, Imagen, se comentará en otra sección de este capítulo.

· Nota

2

Š.

2

8

2--

8

C E

C

C

C

۲ ۲

C 📲

C

C

C

¢

Ç

Ç

C

Ç

C

Ç

C

C

, ~

Si ya está familiarizado con otros programas de díbujo o de diseño, observará que las técnicas que aquí se utilizan varian muy poco. Por ejemplo, con ciertos programas, tiene que mantener presionado el pulsador del ratón mientras dibuje la línea. Al soltar el pulsador, la línea se "fija" en la pantalla.

Con el Editor de Impresos, es mucho más fácil: Puede levantar la mano del ratón mientras está creando un objeto y puede utilizar la barra de desplazamiento para desplazar la ventana a otra parte del impreso. Gracias a ello, puede examinar el dibujo y decidir las dimensiones exactas.

- Cancelar una operación

En el Amiga, se puede interumpir una operación accionando el pulsador derecho del ratón.

Con las versiones GEM del Editor de Impresos, una vez ha seleccionado una de las herramientas de diseño gráficas - Línea, Caja y Area - ya no se puede cancelar la operación a medio camino. Si ha empezado, debe finalizar la operación accionando por segunda vez el pulsador del ratón. Lo que puede ocurrir es que se encuentre con que ha añadido por error un objeto en una página.

Si quiere cancelar los efectos de la última operación, utilice la opción Recuperar del menú Edición, que elimina el objeto que acaba de crear. Si se encuentra en una íase más avanzada, puede eliminar un objeto utilizando Cortar del menú Edición.

Recuperar también funciona con las otras herramientas de diseño. No obstante, con la opción Texto, el Editor de Impresos sólo crea un objeto si escribe algo en él. Es decir, puede cancelar la operación borrando caracteres y accionando la tecla Return o el pulsador del ratón. Las otras herramientas de diseño - Campo, Cálculo y Validar - presentan diálogos con casillas para Cancelar, por lo que no habrá ningún problema.

DISLAND DE Una LAGINA

1

C

C

C

C

C

C

C

C

C

C

C

C

C

¢

C

C

C

C

C

Ç

Ç

C

Ç

¢

¢

¢

C

C

¢

C

يجسمه

يتحدرني

هي.

.

Resumen

La creación de un objeto consta de dos pulsaciones. Se acciona una vez el pulsador izquierdo del ratón para empezar. Cree un objeto - dibújeto, escribalo, o en el caso de campos y cálculos, selecciónelo de un diálogo - y a continuación pulse otra vez para fijarlo en la pantalla. Si cambia de opinión justo después de haber creado un objeto, utilice la opción Recuperar para eliminarlo de la página.

Campos

Antes de añadir un campo a una página, debe abrir el fichero de Superbase al que pertenece el campo. Para ello, haga como si estuviese en Superbase: Seleccione la opeión Abrir Fichero del menú Proyecto y elija un fichero del diálogo de Fichero.

Si se ha abierto un fichero, se puede poner cualquiera de sus campos en una página. Se pueden añadir campos de varios ficheros a una misma página, y puede repetirse el mismo campo tantas veces como se desee (consulte la sección que explica como duplicar campos, más adelante en este nilsmo capitulo).

El procedimiento para añadir un campo a una página es el siguiente:

1. Seleccione Campo del menú Definir.

2. Selecciona los atributos del campo del diálogo de las opciones de los campos (ver la siguiente sección) y a continuación pulse sobre OK.

3. Sitúe el cursor en la página, en el punto donde debe añadir el campo y accione el pulsador izquierdo del ratón.

4. Seleccione un campo del diálogo Campos y pulse sobre OK, o realice una doble pulsación sobre el nombre del campo. Si quiere seleccionar un campo que pertenezca a otro fichero abierto, debe pulsar antes sobre la flecha hacia arriba que está a la derecha de la casilla del nombre de fichero, que le seleccionará el siguiente fichero abierto, y visualizará su nombre y los nombres de los campos que contenga. Puede recorrer todos los ficheros abiertos pulsando varias veces sobre la flecha.

5. El campo se añadirá a la página en el punto en donde se haya situado el cursor.

El diálogo de las opciones del los campos se visualiza cuando se selecciona Campo del menú Definir. Presenta dos opciones que determinan la forma en la que se añade un campo a una página: auto nombres de campos y auto bordes de campo.

2000 5 100

Si se selecciona la opción de auto nombres de campo, el nombre del campo seleccionado se añade a la página como un objeto texto en la fuente del sistema standard. Se coloca a la izquierda del rectángulo de campo.

La opción auto bordes de campo determina si el rectángulo de campo se dibuja con o sin bordes. Por defecto, esta opción no se selecciona, y el rectángulo de campo se dibuja con una linea de puntos, Cuando se selecciona auto bordes de campo, el Editor de impresos dibujo el rectángulo con un borde utilizando un modelo fijo. Si imprime un impreso o carga un impreso desde la Superbase, el campo aparecerá con sus bordes. Las líneas de puntos que hay alrededor del rectángulo, sólo aparecen en el Editor de Impresos.

Utilización de campos externos en un impreso

Puede utilizar campos externos en un impreso del mismo modo que lo haría con un fichero de base de datos. La diferencia está en que cuando se pulsa sobre la casilla de la cámara después de haber cargado el impreso en la Superbase, los ficheros externos aparacen en las cajas de campo en lugar de en ventanas separadas. Esto significa que se pueden visualizar múltiples ficheros externos simultaneamente.

Las diferentes opciones para mostrar texto e imágenes en cajas de ficheros externos, sólo funcionan si la caja tiene más de un carácter de profundidad. Por esta razón, lo primero que debe hacer después de introducir un campo externo en un impreso es redimensionarlo.

Líneas

El Editor de Impresos le permite dibujar líneas rectas verticales u horizontales (pero no en diagonal).

La posición del indicador cuando se acciona el pulsador izquierdo del ratón indica el punto donde se empieza una línea. Al desplazar el indicador hacia la izquierda, derecha, arriba o abajo, se dibuja una línea en dicha dirección a partir del punto inicial. No es necesario desplazar el indicador directamente sobre el punto inicial o hacia un lado - el programa verifica si se encuentra cerca de la vertical u horizontal y dibuja una línea vertical u horizontal según el caso.

Mientras dibuja, el Editor de Impresos dibuja una línea de puntos. Cuando se pulsa sobre el ratón por segunda vez, el Editor de Impresos dibuja la línea en la pantalla con el color, grosor y modelo que se tenga en este momento (ver la sección en Atributos).

and the second of

C

¢

C

C

¢

C

C

C

C

C a

C

C

C

C E

C

C

C

C

C

Ca

C

C

C

C

C

C

C

Ç

C

يعمد

Ø-.

図.-

Ø.-,

Ø____

8 ----

8.--

and the second

-

رسب،

图____

g

1

M _--

四一:

S ----

Ø___

H

1.2

D'CTR DE TAN PAGI

Cajas

Al igual que para dibujar una línea, la posición inicial del indicador en la pantalla será el punto para empezar una caja. Se puede empezar una caja desplazando el indicador en eualquier dirección. A medida que lo haga el Editor de Impresos expandirá la caja hasta la nueva posición del cursor. En efecto, dibujar una caja, consiste en arrastrar la esquina opuesta diagonalmente y alejarla del punto de arranque.

a Andra Million Angeler, Mérique a La Calendar

Tras haber seleccionado el tamaño y forma de la caja, accione de nuevo el pulsador del ratón para fijar el tamaño y forma en la pantalla. El Editor de Impresoo dibujará entonces con el color, grosor y modelo que se tenga en esic momento.

Areas

Una área es un rectángulo que se rellena con el modelo seleccionado del color de primer plano. Se dibuja exactamente igual que una caja.

Texto

Los objetos de texto se crean del mismo modo muchos otros objetos. Seleccione Texto en el menú Definír y sitúe el cursor donde quifere que emplece la línea de texto.

Realice una pulsación y escriba sus caracteres. Dichos caracteres aparecerán en la pantalla con el color seleccionado, los atributos de estilo y las fuentes seleccionadas. Al accionar el pulsador del ratón o la teela Return, se completa la operación y se fija el texto en la pantalla.

Si se equivoca escribiendo un texto, puede editarlo utilizando las teclas de cursor conjuntamente con las teclas Del y Backspace. Desplace el cursor hasta la parte de la línea que quiere corregir. Del borra los caracteres que están a la derecha del cursor y Backspace borra los que están a la izquierda. (También puede editar el texto después de haber pulsado Return - ver Editar Texto, Capítulo 4).

Observe cuando escribe un texto, los caracteres que están a la derecha se desplazan por la línea. En términos de procesador de texto, la indroducción de texto es siempre en modo Insertar.

Imágenes

El Editor de Impreso le permite cargar en el impreso, imágenes creadas con programas de dibujo. Puede diseñar el logotipo de su compañía con un programa como GEM Paint o Aegis Images, y a continuación incorporarlas en los impresos de pantalla, para imprimirlas.

Si quiere introducir una imagen en el impreso, es mejor ponerla en el directorio antes de empezar a trabajar con el Editor de Impresos. Seleccione Imagen en el menú Definir . Ponga el indicador del ratón en el lugar en donde quiera que se silúe la esquina izquierda de la imagen. Realice una doble pulsación, y mantenga presionado el ratón mientras sale fuera del rectángulo que debe contener la imagen. Haga el rectángulo más grande que la imagen - es fácil disminuir el tamaño de una imagen cargada, pero es imposible ampliarla.

Cuando pulse para fijar la esquina inferior derecha del rectángulo de imagen, el Editor de Impresos le presentará una lista con los ficheros del disco, de entre los que elegirá su imagen. Puesto que no hay forma de distinguir los ficheros de imágenes adecuados, la lista no será selectiva. Esto significa que debe ir con cuidado al seleccionar un fichero de imagen compatible, como .img para GEM, IFF para Amiga, o NeoChrome o Degas para Atari. En versiones GEM del Editor de Impresos, los ficheros de Imagen deben estar en el mismo directorio que el impreso.

Seleccione la imagen que le parezca y pulse sobre OK. El Editor de Impresos carga la imagen en la pantalla. Tenga en cuenta que crear imagen con una resolución en un impreso que ha sido creado en otro, tiene resultados imprevisibles. Los colores, el aspecto o ambos, pueden ser incorrectos.

A veces es necesario tener una distorción expresa de imagen en la pantalla, para obtener el resultado adecuado por la impresora, debido a la diferencia entre los dos periféricos. El programa le deja seleccionar su propia configuración, en lugar de darle un resultado que puede que no sea el que buscaba. (Ver Imprimir Imágenes, Capítulo 6).

Si quiere recortar la imagen, utilice la opción Definir Tamaño. Sólo puede recortar una zona que empiece en el extremo superior izquierda de la esquina - no se puede modificar el tamaño de una imagen y dejar sólo la esquina infertor izquierda, por ejemplo. Si el resultado no le convence, vuelva al programa de dibujo y cambie el fichero de imagen fuente.

Las imagen ocupan bastante memoria. Si intenta cargar varias imágenes en el impreso, se quedará sin memoria.

Imágenes Amiga

Cuando se carga una imagen en la página, la versión Amiga del Editor de Impresos le indica que elija el color. Aparece un diálogo con el mensaje:

¿Utilizar el mape de color de imagen?

Si pulsa sobre OK, seleccionará el mapa de color de imagen y redefinirá la paleta de colores con estos colores. Si pulsa sobre Cancelar, la imagen aparecerá con la gama de colores actual que aparece en la ventana Atributos. El diseñador de impresos debe ascgurarse que sólo se utilicen imágenes compatibles con la resolución y color del impreso. DISEÑO DE UNA PAGINA

Atributos

La ventana de atributos

Al seleccionar Atributos del menú Edición, se abre la ventana de Atributos. Cuando se abre por primera vez la ventana, sólo aparece la mitad. En las versiones GEM, si pulsa sobre el rombo de la esquina superior derecha (esquina inlerior derecha en el Amiga), la ventana aparecerá completa. Si pulsa de nuevo sobre dicho rombo, la ventana volverá a partirse por la mitad. También puede modificar el tamaño utilizando el dispositivo que se encuentra en la esquina inferior derecha y puede desplazar la ventana a una nueva posición en la pantalla.

3-7

60

0.

S

0-

g_-^

Ø -,

8--.

B

8 ---

5

Ø ---,

1~

Ø ---,

Ø.---,

- ^{....}.

8 .--.

ر حر

1

-,

a. -,

8.--

6

C

C

C a

C

C

C

~

C

C

Después de haber definido la ventana de la forma que crea más conveniente, puede dejarla en pantalla para que siempre esté disponible cuando diseñe un impreso, o si lo prefiere, también puede cerrar la ventana y llamarla cuando la necesite.



La ventana de atributos le permite cambiar lo siguiente:

- El color de la pluma para dibujar
- El color de fondo
- El modelo en cuyas líneas se dibujan los reclángulos y las áreas
- El estilo de texto Seleccione Normal o una combinación de Itálica, Negrita y Subrayado
- Las justificaciones de campo seleccionar un campo para que su contenido se encuentre a la izquierda, derecha o en el centro.
- Lectura sólo Definirlo para un cálculo o cálculo para para evilar que el usuario iniroduzea datos en el campo o en el cálculo.

El El grosor de una linea

and the traces of

 El color de la paleta- seleccionando un color diferente de la paleta, el color de la pantalla cambia al instante.

.

 El estado del objeto para imprimir - seleccionar si un objeto o grupo de objetos se debe imprimir o no.

Para seleccionar uno de estos atributos, desplace el indicador se bre su casilla y realice una pulsación. Si ha seleccionado uno d los atributos que se encuentran en las dos líneas superiores - a l

derecha de la pluma/selector de papel - pasará a reverso. Nota: Cuando diseñe un impreso, no se preocupe si ha seleccio nado los atributos adecuados para sus objetos. Los atributos de u objeto no son fijos sino que pucden camblarse en cualquier mo mento: los colores de fondo y primer plano, el espesor de una linea el estilo de texto el fondo de área - todos se pueden cambiar des pués de haber dibujado el objeto. El Capitulo 5 habla sobre tod ello con más profundidad.

Pluma/Selector de papel

Esta opción se utiliza para seleccionar el color de fondo o prime plano del siguiente objeto que deba dibujarse. El círculo que esta en el centro muestra el color de primer plano que se encuentra se leccionado en este momento. Imaginese que el Editor de Impreso es una pluma para dibujar objetos; el color de primer plano es el color con el que dibuja la pluma.

Puede cambiarse el color de la pluma pulsando sobre uno de los 16 colores del panel de colores. No obstante, antes, debe asegurarse de que selecciona un color para la pluma y no para el papei. Hágalo accionando el pulsador del ratón mientras el indicador esté en el interior del círculo.

Para cambiar el color del papel (el color de fondo), pulse fuera del circulo y seleccione uno de los colores del panel que se encuentra debajo.

Pluma

Hay dos formas de utilizar el color en el Editor de Impresos. Les llamaremos los modos de dos colores. En modo Pluma, puede seleccionar el color de la pluma pero no el color del papel. Cualquíer objeto que se crea, se dibuja con el color que se tenga en este momento sobre el color de papel que se tenga en este momento.

El modo Pluma es el modo de color por defecto. Si ha selecciona do el otro modo, Pluma y Papel, puede volver a Pluma pulsando so bre la casilla de Pluma.

DISENO DE UNA PAGINA

DISENO DE UNA PAGINA

Pluma y Papel

En este modo de color, tanto el color de la pluma (primer plano) como el color del papel (fondo) se pueden seleccionar. Las principales aplicaciones para este modo son los textos y las áreas, pero también puede utilizarse para dibujar lineas y rectángulos, utilizando un modelo de área de dos colores (ver la sección en Modelos de Area, que se explica posteriormente en este capítulo).

Con texto, el modo de color de la Pluma y Papel, le permiten definir el color de fondo de una línea e incluso de cada carácter. En las áreas, reliena los espacios (que aparecen en blanco en el panel de modelo de área) en un modelo.

El modo de color de Piuma y Papel se comprende mejor si se ve un ejemplo. En primer lugar, seleccione Texto en el menú Definir, y a continuación seleccione la ventana de Atributos. El siguiente paso es seleccionar el modo Pluma y Papel pulsando sobre su casilla. Utilizando el selector Pluma/Papel, elija el color azul para la pluma y el color rojo (o blanco y negro si tiene un monitor monocromo). Si pulsa sobre la ventana de la página y escribe algo en su interior, verá que los caracteres aparecen en azul mientras que el color de fondo de la línea será el rojo.

Observe que Pluma y Papel sólo permiten seleccionar el color de fondo de un objeto, no de toda la página. El color por defecto del papel de una página es el blanco. En el Amiga, puede cambiarlo con la paleta pero en las versiones GEM, no se puede modificar el papel de fondo de una página desde el Editor de Impresos.

No obstante, existe una solución muy fácil para evitar este problema, si quiere imprimir impresos con un color constante o con un fondo sombreado. Seleccione el área de modelo Sólido y dibuje una área. Si la dibuja de forma que cubra toda la página, todos los objetos que dibuje después, podrán dibujarse con este fondo. Esta técnica, también puede utilizarse para dar a bloques de objetos rectangulares - es decir, todos los objetos de una columna - un color de fondo distinto.

La paleta de colores

La Paleta de Colores se utiliza para cambiar los colores de los objetos que se encuentran en la pantalla, una vez se han dibujado. Le permite asignar un color diferente a cualquiera de los 16 colores del Panel de Colores - en el Amiga, esta cifra varía según la resolución (ver Capitulo 2). Cualquier objeto que se haya dibujado con este color, aparécerá con el micro color. (Se puede lograr el mismo efecto cambiando los atributos de un objeto - vea Editar Atributos, en el Capitulo 4.) Es posible que algunos usuarios consideren que la Paleta de Colores sea un poco confusa. La mejor manera de entenderlo es imaginarse que el Editor de Impresos consta de 16 plumas, cada una de las cuales tiene un color de tinta diferente. La Paleta de Colores le permite cambiar el color de la tinta que utiliza la pluma. El número total de colores disponibles es el mismo, pero se puede modificar la forma en la que se distribuyen. Si quiere, también puede asignar el mismo color a todas las plumas. Todas las casillas del Panel de Colores contendrían entonces el mismo color.

Hay varias diferencias en el funcionamiento de la Paleta de Colores entre el Amiga y las versiones GEM del Editor de Impresos. La versión Amiga se explica en la sección siguiente. Para los usuarlos de GEM, el procedimiento para asignar un color de la paleta es el siguiente:

1. Pulse sobre el icono de la Paleia de Colores y aparecerá el diálogo de . Selección de Color.

2. Seleccione el color que quiere cambiar, pulsando sobre su casilia en el panel de la derecha.

 3. Seleccione un color diferente en el panel de la izquierda - el color del panel de la derecha cambiará al color que haya seleccionado en el panel de la izquierda.

4. Pulse sobre OK.

3-10

87 S

275

3

~.

<u>ب</u>

. چ

...

-*

•

••

٢.

...

ଟ 👩

େ ଖ୍ର

େ ଶ୍ର

¢ 👩 🧠

C

Ç

C

۴ ج

- او ک

CB

¢ g

€₫...

C 🛛

¢ g .-

¢ g

Ç

6 3

C E

S 🗿

C 1 -

C II .

C

C

C F .

C

B

Como podrá observar, todos los objetos (o sus fondos) dibujados en el color antiguo, aparecerán ahora, con el color que haya seleccionado. Si quiere volver a seleccionar los colores iniciales, realice una pulsación sobre el dispositivo Reset (Volver a arrancar) en el diálogo de Selección de Color.

Paleta de Colores de Amiga

La Paleta de Colores de Amiga ha sido diseñada para aprovechar las características especiales de colores de este ordenador. La Paleta funciona del mismo modo que la opción de cambiar color en Preferencias. También ofrece diferentes opciones que no están disponíbles en Preferencias o en las versiones GEM del Editor de Impresos.

Cuando se pulsa sobre el teono de Paleta de Colores en la ventana Atributos, el Editor de Impresos le presenta el diálogo de Selección de Color (solicitador). En la parte superior, hay tres correderas para definir un color según sus valores RGB (Red, Green, Blúe = Rojo, Verde, Azul) y una caja que muestra el color seleccionado en este momento. El juego de colores disponibles aparece debajo en el mismo formato que en la ventana Atributos - como dos filas de ocho colores. St anteriormente ha definido la resolución a 4 ó 8 colores, sólo estarán disponibles los 4 ó 8 colores y el resto se hallarán en caracteres difuminados.

3-

DISLOU DE U..... GINI.

E28 ---

R.

B

8 -

1

1

12

J

1012

1.

2

*

----*

*

.....

Ű,

Ę,

6

6 5

ć

- *

÷ 🖾

ũ

 \leq

C

C

¢ į

¢

Ĵ,

Ĵ

C B

Ú ES

Ú I

ç

ςĨ

ເຼົ

Ç

-

ũ

.

Para cambiar uno de los colores de la Paleta, selecciónelo pulsando sobre su casilla en el Panel de Color. El Editor de Impreso hará lo siguiente: Visualizará el color en en la casilla en la esquina superior izquierda del diàlogo de Selección de Color y redefinirá las correderas para que reflejen los valores RGB del color que haya selecceionado. No se puede cambiar el color desplazando las correderas como si estuviese en Preferencias. Cuando haya finalizado, pulse sobre OK para volver a la página del Editor de Impresos.

Utilizando está técnica, puede definir todos los colores en la Paleta, definir los valores RGB para cada uno de ellos en turno. El Editor de Impresos también dispone de varios Impresos que le permiten cambiar un número de colores simultáneamente. Estas opelones están indicadas en las casillas que se encuentran debajo del panel de color.

La casilla Copiar le permite copiar un color de una casilla a otra. El procedimiento es el siguiente: en primer lugar, pulse sobre el color que desec copiar y a continuación pulse sobre la cesilla Copiar. Por último, pulse sobre el color objetivo sobre el que el deba copiarse el primer color.

Con la castila Tipo especificar los dos colores de ambos extremos de la gama y el Editor de Impresos ajustará los colores comprendidos entre ellos. Si por ejemplo, ha especificado blanco y azul oscuro, los colores comprendidos entre ellos cambiárán de azul claro a oscuro.

Para definir una gama de colores, pulse sobre el color que formará el punto de partida (o punto final) de la gama, pulse sobre la casilla Tipo y pulse sobre elcolor del otro extremo de la gama.

La casilla Leer Preferencias que se encuentra en la parte derecha del panel de colores, cambia las cuatro primeras casillas de colores que se hayan definido en Preferencias. La casilla Reset invierte el efecto de los cambios realizados y vuelve a introducir los colores que habia antes de seleccionar la Paleta de Color.

Estado de los Objetos para Imprimir

Este alributo determina si un objeto debe imprimirse o no. Como podrá ver cuando imprima un impreso (Capítulo 7), tiene la opción de imprimir todos los objetos de un impreso o sólo ciertos Upos dé objetos. El Estado de Los Objetos para imprimir amplia las opciones de impresión, y le permite abandonar los objetos seleccionados, sin tener en cuenta el tipo al que pertentecen.

Cuando la casilla del estado de objeto para Imprimir se realza (pasa a estar en modo reverso), ninguno de los objetos que seleccione se imprimirá. El estado para imprimir por defecto para objetos es "on"; es decir, que un objetos se imprimirá a menos que especifique lo contrario. Si no quiere que un objeto se imprima, asegúrese de que la casilla del Estado para Imprimir está en reverso, y a continuación, seleccione el objeto mediante una doble pulsación.

Estilos de texto

Estos atríbutos definen el estilo con el que se imprimirán los caracteres (en pantalla y en papel). Son, de izquierda a derecha:

GINA

Normal Negrita Subrayado Itálica

Cuando se selecciona un estilo, su casilla pasa a estar en reverso. Para seleccionar un estilo concreto, pulse sobre la casilla adecuada, y a continuación pulse de nuevo para abandonar la selección.

Normal no se puede seleccionar al mismo tiempo que los demás estilos, pero en los otros casos, se pueden combinar los estilos de texto. Por ejemplo:

Negrita e Itálica

Negrita y Subrayado

Itálica y Subrayado

Negrita, Itálica y Subrayado

Consulte también la sección de tipos de Texto, que se explica más tarde en este capitulo.

Justificación de Campo

Este atributo se utiliza para especificar donde se sitúa el contenido de un campo en la casilla de campo. La justificación de campo sólo se utiliza cuando el impresos se utiliza con ficheros de Superbase.

Existen tres alternativas. Los datos de campo pueden justificarse por la izquierda, por la derecha o centrarse. El panel de justificación tiene tres componentes. Pulse sobre el compartimiento apropiado para definir el tipo de justificación que desea.

Todos los campos que se añaden a una página toman el atributo de la justificación que se tenga en este momento. Si quiere cambiar la forma en la que se justifica un campo, seleccione el campo y luego cambie la justificación de la casilla de Atributos.

Sólo Lectura

El atributo Sólo Lectura se representa por la letra L que está a la derecha del panel de justificación. Puede definirse este atributo cuando se está diseñando un impreso para introducir datos. Le permite especificar que el campo que ha seleccionado sólo pueda leerse y que no pueda modificarse. Esto significa que puede utilizar el campo para visualizar datos de un lichero de Superbase, pero no podrá introducir datos en el fichero a través de este campo. La condición por defecto es que Sólo Lectura no esté seleccionado y que los campos puedan leerse y que se pueda escribir sobre ellos.

Sólo Lectura también puede seleccionarse para hacer cálculos.

LAALIO DE CAS PACASA

C

¢

C

C

C

C

C

 \subset

Ç

C

-

C

C

3- ...

Modelos de Area

Las áreas pueden dibujarse con eualquiera de los 16 modelos de área que se cricuentran en el panel de modelo de área. El modelo por defecto es Sólido, que se cucuentra en la esquina superior izquierda del panel.

المن محمد أحاليه شقر المح

Se puede seleccionar un panel diferente pulsando sobre su casilla correspondiente, que parpadeará para indicarnos que se ha seleccionado y que las áreas futuras se dibujarán con este modelo.

Las líneas y rectángulos también se dibujan según el modelo de área que se tenga en este momento, gracias a lo cual se dispone de una gran variedad de líneas de puntos e intermitentes para elegir. Cuando el Editor de Impresos dibuja una línea, toma la línea superior del modelo de área que se tenga en este momento, por lo que st quiere dibujar una línea de puntos seleccione la casilla 4. Para una línea de puntos con menos puntos, seleccione la casilla 6, y para una interrumpida, seleccione la casilla 8.

El hecho de que las líneas (y los rectángulos) puedan dibujarse con el modelo de área actual (que se tenga en este momento), significa que las líneas pueden tomar dos colores. Puede ver el resultado si selecciona el modo de color de Pluma y Papel junto con uno de los modelos de línea interrumpidos o de puntos.

Grosor de línea

Hay cuatro grados de grosor de linea, y dos tipos de modelo de linea disponibles en el panel que se encuentra en la parte inferior de la ventana de Atributos. Determinan el grosor de los objetos de Linea y Caja.

La línea por defecto es la que se encuentra en la casilla de la lzquierda. Pulse sobre una de las otras casillas para seleccionar otro grosor o modelo.

Tipos de texto

En las versiones GEM, el texto puede visualizarse con una de las tres fuentes - Sistema, Helvética y Holandesa - con una gama de tamaños de escritura. (El Amiga tiene otro lipo de fuentes y lamaños de escritura.) El tamaño de la escritura índica la altura de un carácter. Hay 72 puntos para una pulgada, de forma que una letra en mayúscula con 36 puntos tendrá una altura de media pulgada, pero es posible que no tenga exactamente este tamaño en la pantalia.

Tenga en cuenta que aunque puede modificar el estilo de un objeto de texto, una vez se ha añadido a la página no puede modificar ni sus fuentes ul su famaño de escritura.

Cruz

La opción Cruz es una ayuda para dibujar más que una herramienta para crear objetos. Le permite sustituir el cursor normal que hay para dibujar por una cruz - es decir, por dos lineas que se cruzan verticalmente y horizontalmente en la ventana de la página. Utilizado conjuntamente con cualquiera de las opciones del menú Definir, la cruz le permitirá alinear objetos.

A diferencia de las herramientas de diseño, la opción Cruz se selecciona con el menú Edición. El comando de menú actúa como un interruptor: Una vez se ha seleccionado Cruz, si se puisa de nuevo sobre él, se desactivará.

La opción Cruz dispone de un contador de columna y línea que le permite ver la posición exacta de un objeto en el impreso.

Si no se ha seleccionado la posición Alinear, el contador indicará los valores de la línea y columna en pixels. Si Alinear está conectado, los valores se referirán a las posiciones de línea y columna de los caracteres.

Alinear

Al igual que la opción Cruz. Alinear es una ayuda para editar más que una herramienta de diseño. Se utiliza para asegurarse de que los objetos de una página se alinean.

Alinear puede estar concelado o desconectado. Cuando está conectado, el Editor de Impresos coloca una parrilla de puntos invisible en la página, que hace que todos los objetos que se añadan a la página se sitúen en el punto más cercano. Los puntos se sitúan según las fuentes del sistema, y forman una parrilla de líneas a lo largo de las 240 páginas de anchura y 66 páginas de profundidad.

Alinear también puede utilizarse para alinear objetos que se hayan añadido a una página. Con anterioridad, debe seleccionar los objetos que quiera alinear (el Capítulo 4 explica cómo seleccionar los objetos). Al pulsar sobre Alinear, los objetos se alinean hasta el punto más cercano.

La condición por defecto es que Alinear esté desconectado. Al seleccionar Alinear en el menú Edición, se conecia y aparece una seňal a su lado, en el menú. Si se selecciona de nuevo Alinear, se desconectará.

6 8

00000

C

Reducido

La opción Reducidoa mplía y reduce la escala del impreso permiliendo visualizar las 240 columnas y 62 filas de una página de impreso. Es muy útil para comprobar la composición general de un impreso.

La visión reducida puede no editarse. La mayoría de las opciones de menú se desactivan cuando se selecciona Reducido.

Cuando se está en visión reducida, la palabra Reducido del menú Edición se sustituye por la palabra Normal. Si selecciona Normal, volverá a la visualización original.

CAPITULO 4 EDICION DE IMPRESOS

Hay dos formas de editar un impreso. La primera es editar páginas separadas, modificando la situación y y aspecto de los objetos de una página. La segunda es modificar el orden de página de un impreso.

En este capítulo, explicaremos las opciones que se suministran para edilar un impreso. También introduciremos dos conceptos nuevos: La Jerarquía de Objetos y el Sujepapapeles.

Jerarquía de Objetos

Cuando se añaden objetos a una página, unos se ponen sobre otros. La explicación está en que los objetos tienen una jerarquia o un "orden de precedencia - que decide cuáles son los objetos que van sobre los demás.

La Jerarquía es (de Inferior a superior):

Areas Cajas Lineas Imágenes

Texto

Campos

Cuanto más abajo está un objeto en la lista, más alto es el grado de prioridad que tiene. Por consiguiente, las cajas están por encima de las áreas y las líneas están por encima de las cajas.

Si dos objetos pertenecen a la misma categoria, el objeto más reciente se sitúa sobre el otro. Por consiguiente, si dibuja una serie de áreas envolventes, lo que resulte tendrá el aspecto de un montón de papeles en el que la última área dibujada aparecerá en la parte superior del montón.

Una forma de comprender la jerarquía de los objetos es imaginarse que cada tipo de objetos se dibuja sobre vidrios diferentes. Una página del Editor de Impresos puede considerarse como 6 vidrios puestos unos sobre otros, con las áreas de los vidrios en la parte trasera y los campos de los vidrios en la parte delantera.

Es conveniente tener una idea clara sobre como funciona la jerarquía de los objetos por dos razones. En primer lugar, modifica el aspecto de una página, por lo que es necesario tener presente la jerarquía cuando se añaden nuevos objetos. En segundo lugar, la jerarquía juega un papel importante para determinar cómo "se seleccionan" los objetos (ver la sección siguiente).

Selección de objetos

Algunos comandos del Editor de Impresos sólo funcionan con objetos que se hayan "preseleccionado". En otras palabras, hay que seleccionar un objeto o un grupo de objetos antes de realizar ciertas operaciones. Estas operaciones son:

EDICION DE MARRESC

Cortar

Ø

3

3

1

M

Ø

୍ 📓

C

C

C

C

C 📲

C

C B

く図

C I

CS

C

C

C

C

C

¢

C

C

¢

¢

С

¢

С

C

C

ه.,

- Copiar
- Duplicar
- Mover (un grupo de objetos)
- Editar atributos
- Seleccionar el estado de impresora

Se puede seleccionar un objeto colocando el indicador sobre él y accionando dos veces el pulsador izquierdo del ratón. El Editor de Impresos nos indicará que el objeto se ha seleccionado porque lo marca en negro con una linea discontinua.

Para seleccionar un grupo de objetos, mantenga presionada la tecla shift y realice una pulsación sobre cada uno de los objetos. Para abandonar un objeto seleccionado, pulse de nuevo sobre él.

Si quiere seleccionar una línea o un rectángulo, debe poner el indicador sobre la línea o sobre uno de los lados del rectángulo. Para seleccionar una área, coloque el indicador sobre cualquier zona dentro de dicha área.

Cuando se selecciona un objeto, el Editor de Impresos toma la jerarquía del objeto. Si dos objetos ocupan el mísmo espacio, toma la jerarquía del del encima. Puede que le parezca dificil seleccionar objetos que estén debajo de otros pero es poco problable que quiera diseñar una página con un objetos que está completamente tapado. Lo más problable es que por lo menos haya un parte del objeto que no esté tapado por nada.

Hay dos maneras de abandonar un objeto o un grupo de objetos seleccionados: Realizar una doble pulsación sobre otro objeto, o bien realizar una doble pulsación sobre una zona de la página que no esté ocupada por ningún objeto.

Edición de una página

La edición de una página incluye:

- Reordenar los objetos de una página
- Desplazar objetos a una nueva posición
- Eliminar objetos de la página.
- Copiar objetos
- Redimensionar objetos

Recuperar

Para cualquier operación relacionada con los comandos del menú Selección, el comando Recuperar cambia el efecto de la última acción ejecutada: Si, por ejemplo, lo último que ha hecho es dibujar una caja, Recuperar borra el rectángulo de la página. Si ha modificado el tamaño de una línea, Recuperar volverá a dar a la línea su longitud y posición originales.

Recuperar también funciona con operaciones en las que intervengan grupos de objetos. Si ha movido varios objetos, Recupear los dejará de nuevo en sus posiciones iniciales.

Observe que Recuperar únicamente modifica el efecto de las acciones del menú Definir se puede utilizar para eliminar un objeto que se haya añadido a la página con la opción Pegar.

Borrar

Borrar borra una página, eliminando todos los objetos que había en ella. Esta opeión se utilizar para desestimar un diseño de página y empezar de nuevo.

Después de haber borrado una página, no puede recuperarse con el comando Recuperar. Si cree que podría utilizar un diseño de página más tarde, asegúrese de que graba la página antes de borrarlo.

El Sujetapapeles

El Sujetapapeles es una zona del disco que el Editor de Impresos se asigna para guardar objetos temporalmente. Cuando se Corta o Copia un objeto, el programa lo pone en el Sujetapapeles. Esta área tiene, por lo tanto, dos funciones. Hace de papelera, en donde se pueden dejar los objetos que no son necesarios, y también actúa como un lugar de paso temporal para los objetos que se pegarán más tarde en una página.

El sujetapapeles sólo puede guardar simultáneamente un objeto o un grupo seleccionado de objetos. Si ya hay algún objeto en el plsapapeles, utilizando Cortar o Copiar, se sustituirá el objeto u objetos que había por el nuevo.

Cortar

Cortar elimina de la pantalla los objetos seleccionados y los guarda en el sujetapapeles. Se utiliza para eliminar objetos de una página de una forma continua, y también puede utilizarse con Pegar para transferir objetos a otra página. Para Cortar un objeto (u objetos), selecciónelo realizando una doble pulsación sobre él, despliegue el menú Edición y accione el comando Cortar.

Copiar

C

C g

C g

СВ

୯ ଟ୍ଲ

Cg

Ca

C

۲ 🖬

Cg

^C圆_

୍ ଶ୍ର

⊂ F

C

¢

C B

C

Ċ

Ca

C

C g

C g

C

C g

C

C

C g

C g

¢

1

Ø

άZ.

1.

R.

Ø -,

سور... س Copiar funciona del mismo modo que Cortar, con la excepción que copia los objetos seleccionados en el sujetapapeles,pero no elimina los objetos de la página. Puede utilizarse con Pegar para duplicar un objetos en una página tantas veces como se quiera. También permite copiar objetos en otras páginas.

Copiar es especialmente útil para crear un impreso en el que las filas y columnas se repitan. Supongamos que está realizando un impreso para introducir datos, y que quiere que cada fila tenga un rectángulo en el que los usuario puedan introducir los datos. Con Copiar, lo unico que debe hacer es dibujar una caja en la primera fila y puede utilizar Pegar para repetíria en las filas sucesivas.

Pegar

Pegar toma todo lo que se encuentra el el sujetapapeles - un objeto o un grupo de objetos - y lo copia en la página.

Para utilizar Pegar, selecciónelo del menú Editar, Aparecerá un rectángulo punteado en la pantalla que indica el lugar en el que se pegarán los objetos del sujetapapeles. Al desplazar el indicador, se desplaza la caja a cualquier posición de la página. Cuando haya decidido dónde colocar los objetos del sujetapapeles, accione el pulsador izquierdo del ratón. El Editor de Impresos los dibujará en la página.

Tenga en cuenta que si no hay objetos en el sujetapapeles, no se podrá pegar nada en la página. Pegar sólo funciona con objetos que se hayan copiado o grabado anteriormente, pero no elimina objetos del sujetapapeles, por lo que puede pegar el mismo objeto tantas veces como quiera.

Mover

La opción Mover se utiliza para desplazar un objeto o un grupo de objetos a otro lugar de la página.

Primeramente, seleccione la opción Mover del menú Definir. A continuación, coloque el indicador sobre el objeto que desea mover y accione el pulsador izquierdo del ratón. El perfil del objeto quedará rodeado por una línea negra discontinua para indicarnos que ha sido seleccionado, y el indicador será sustituido por una líceha. Ahora ya puede desplazar el objeto hasta la nueva posición. Cuando accione el pulsador de nuevo, el objeto desaparecerá del lugar antiguo y aparecerá en el nuevo.

EDICIÓN DE IMPRESOS

~ Ø ~

س**م**ت بیر

. ر

302

к<u>к</u> یمہ ت

144

<u>_</u>____

يمر.

-

.

4-6

Ç

Ç

¢ Č,

C

C H *

¢ **MER** ..هر د

C ~

C S.

Ç

C 105 ٠,

C **B**CO Ĩ,

٣ ø

C ø

C

C N - 1

Ç

Ç τ.

4 10

4 NH NH

C Ø

¢ 1994 1

Ç

C

Ç **MER**

Ç

C

C

¢ 8 "**n**

C g

C I

. •

E

DEL

Mover un grupo de objetos

El comando Mover también funciona con objetos que se hayan seleccionado realizando una doble pulsación sobre ellos. Una ventaja de utilizar este mélodo es que permite seleccionar un grupo de objetos (antes o después de activar la opción Mover) y luego desplazar todos los objetos del grupo simultáneamente.

Otra ventaja es que se puede desplazar un objeto aunque el indicador no se encuentre sobre él. Se puede poner el indicador en cualquier lugar de la página y desplazar el objeto utilizando el primer método - pulsando una vez y desplazando el indicador.

Tamaño

La opción Tamaño se utiliza para cambiar el tamaño de los objetos gráficos - líneas, rectángulos, árcas e imágenes.

El procedimiento para modificar el tamaño de un objeto es el síguiente:

1. Seleccionar Tamaño en el meni: Edición.

2. Situar el indicador sobre el objeto y accionar el pulsador izguterdo del ratón.

3. Aparecerá un contorno punteado del objeto. Al desplazar el indicador se expanderá o contracrá el objeto desde la esquina inferior derecha (o desde el exiremo derecho, en el caso de una linea).

4. Accione el pulsador del ratón para fijar el objeto con su nuevo tamaño.

La esquina superior lequierda de un objeto permanece en la mísma posición cuando se modifica su tamaño, pero puede deducir el tamaño por el cje x, por el y o por ambos. Esto significa que puede situarse sobre un objeto al mismo liempo que lo hace más grande o más pequeño.

Edición de los atributos

Después de haber dibujado un objeto, puede volver hacia atrás y cambiar cualquiera de los atribulos que le haya dado. Esta característica de edición se aplica tanto a objetos de texto como gráficos. a objetos separados o grupos de objetos, y a páginas nuevas o a páginas que se havan cargado desde disco.

Para cambiar los atributos de un objeto, antes debe seleccionar el objeto. A continunción utilice la ventana de atributos para seleccionar los nuevos atributos: Sólo tiene que pulsar sobre una de las opciones de la ventana - grosor de linea, color, modelo, estilo de texto (para texto), etc. - y el objeto tomará el nuevo atributo inmediataménte.

Para ver este proceso, pruebe este ejemplo:

1. Seleccione Area del menú Edición y, sin definir ningún atributo anteriormente, dibuje una área. Si acaba de cargar el Editor de Impreso, el área se dibujará con el modelo negro sólido.

2. Seleccione el objeto que acaba de dibujar, pulsando dos veces sobre l. Ahora puede abrir la ventana de atributos y empezar a cambiar los atributos del área.

3. Cambie el modelo de área, con sólo pulsar sobre otro modelo del panel.

4. Cambie el color de fondo utilizando el selector de color de Pluma y Papel.

5. Realice una pulsación sobre el icono de la Pluma y Papel para cambiar el modo de color. A continuación, elija un color de fondo distinto mediante el selector de color de Pluma y Papel.

Edición de texto

El Capítulo 3 explica cómo utilizar las teclas de cursor para editar el texto mientras está escribiendo sobre él. Del mismo modo, también puede editar el texto después de haberlo fijado en la página.

Para utilizar esta opción, debe en primer lugar, seleccionar Texto del menú Definir. A continuación, sitúe el cursor sobre una línea de texto (un objeto texto que exista) y pulse una vez. Cuando lo haga, el Editor de Impresos dibujará una línea de puntos alrededor de la línea de texto y situará el cursor al principio de la línea. Ahora ya podrá edilar la línea - puede cambiar sus caracteres, borrarlos o añadir caracteres nuevos - utilizando las teclas de cursor, la tecla Del y la tecla Backspace.

Al permitirle editar objetos que ya existan, Texto opera de un modo diferente a la otras herramientas de diseño. A diferencia de Línea, Caja, Area e Imagen, la opción Texto no permite sobreponer un objeto sobre otro. Si quisiese hacer esto último para crear un cfecto de tres dimensiones en una cabecera, por ejemplo, debe utilizar Copiar para copiar la linea de texto en el sujetapapeles, y luego utilizar Pegar para sobreponerlo sobre él.

Para cambiar la fuente de un objeto, siga el mismo procedimiento que para cambiar atributos (Ver Edición de Atributos, página anterior): En primer lugar seleccione el objeto realizando una doble pulsación sobre él (seleccione varios objetos manteniendo pulsada la tecla shift mientras realiza pulsaciones) y a continuación seleccione la nueva fuente del menú Tipos.

ELICION DE ESO

Cambio de páginas

El orden en el que se ponen las páginas en un impreso no se fija. Puede ponerlas en el orden que quiera. En el menú Página hay tres opciones para ello: Frontal, Cambiar < y Cambiar >. Utilizándolas con Cortar y Abrir Página (ver Capítulo 2) tendrá un control completo para juntar páginas para hacer impresos. S. A. S. S. M.

Frontal

Esta opción convierte la página que se tenga en este momento em la primera página del impreso. Por ejemplo, si la página 5 es la página presente, al seleccionar Frontal, se convertirá en la Página 1. La anterior Página 1 será ahora la Página 2.

Cambiar >

Esta opción intercambia la página presente con la página siguiente. Es decir, si la Página 1 es la presente, se convertirá en la Página 2, y la Página 2 se convertirá en la Página 1. C

Cg

Cg

C

୍ ଶ୍ଳ

C

Cambiar <

Esta opción intercambia la página presente con la página anterior. La Página 4, por ejemplo, se convertiría en la página 3, y vice versa.

Cortar

Cortar borra la página del impreso. Al mismo tiempo, cierra las páginas que quedan y ajusta sus números de páginas.

CAPITULO 5 IMPRESOS, CAMPOS Y FICHEROS

Este capítulo explica cómo diseñar los impresos que utilizará con los ficheros de su base de datos. El Campo y el Cálculo son las dos opciones que relacionan un fichero de Superbase con un impreso. La Validación y el-Orden funcionan con campos y cálculos que se hayan añadido a la página. Si un impreso contienen campos de más de un fichero, se puede utilizar Enlace para relacionar ficheros. Todas las opciones se seleccionan a través del menú Definir.

Cálculos

Los cálculos le permiten diseñar impresos con sus propias opciones de proceso de datos. Los cálculos pueden utilizarse en Superbase no solo para visualizar datos de registro sino también para llevar a cabo tareas que normalmente se dejarían para un programa. Pueden calcular los resultados con datos existentes y pueden operar con datos nuevos a medida que se introducen.

Tal como se explica en la sección siguiente, hay muchos lipos de cálculos. Algunos pueden considerarse como variables de programa especiales. Se utilizan para almacenar los resultados de otros cálculos. Hay otros tipos de cálculos que están relacionados con fórmulas y que se parecen a los campos calculados en un fichero Superbase. No obstante, los cálculos de un impreso no están relacionados directamente con los campos sino que son objeto de por si, y a diferencia de los campos, no se guardan en los ficheros de Superbase sino que existen únicamente en un impreso. Existe otro tipo de cálculo que es el cálculo ejecutable. Puede considerarse como una línea de programa: dentro de un impreso, permite aprovechar toda la potencia y flexibilidad de las palabras de comando DML.

Cuando se añade un cálculo a un impreso, lo importante es que el Editor de Impresos considere los cálculos como objetos del mismo modo que campos. En el Editor de Impresos, solo aparece el nombre del cálculo en la página. Cuando se utiliza el impreso en Superbase, el resultado (si existe) de la fórmula se calculará y aparecerá en lugar del nombre. El primer paso es seleccionar la opción Cálculo del menú Definir -esta opción sólo está disponible si el fichero está abierto. Aparecerá el diálogo de opciones de campo. Definalos del mismo modo que los campos.

A continuación, desplace el cursor hasta la zona de la página donde quiera añadir el cálculo. Cuando accione el pulsador del ratón, el Editor de impreso presentará un diálogo para el nombre del Cálculo. Escriba un nombre para el cálculo y pulse sobre OK. El nombre le permite relacionar este cálculo con otros cálculos. Las regias para la creación de nombres de cálculos son las mismas que las regias para los nombres de variables, que se explicaron en el Capítulo 2, en la Guia de Referencia del DML. Si son para almacenar datos de cadena, el último carácter debe ser "\$". Si son para almacenar datos numéricos, el último carácter debe ser "\$". Dentro de los límites especificados, usted puede introducir el nombre que le parezca, pero el programa distingue un nombre que le indique que se utilizará para cálculo. Por ejemplo, se está definiendo un cálculo para que indique el total de columnas de unos campos numéricos, puede llamarlo Subiotal1.

Después de haber introducido el nombre, el siguiente paso es introducir una fórmula para el cálculo. Superbase le presentará un diálogo de fórmula, que es el mismo que el diálogo utilizado para crear fórmulas para crear de cálculo en una definición de fichero. Para obtener una explicación completa sobre cómo debe crearse una fórmula, consulte el Capítulo 2, Volumen I. El siguiente paso depende del tipo de cálculo que desee crear. Con cálculos "vacios", por ejemplo, ignorará el diálogo y simplemente pulsará sobre OK. El procedimiento exacio para cada tipo se explica en la sección siguiente.

Al principio, el diálogo de la fórmula mostrará una lista de los campos (en el fichero actual) que se hayan añadido al impreso. Si quiere realizar otros cálculos en la fórmula, pulse sobre el dispositivo multifichero. Los nombres de los cálculos se listarán como si perteneciesen a un fichero llamado FORMCALCS.

Tipos de Cálculos

Existen cuatro lipos de cálculos de impreso y dos tipos de prefijos de cálculos.

Cálculos vacíos

11

H

B

E ~

1

122

1050

100

223

Ţ,

S.L.N.

123

C

Ĉ

C

C

C

 \boldsymbol{C}

Ç

C

C

C

C

C

^

.....

Son cálculos que no están conectados con ningúna formula. Son un medio para interaccionar con un impreso desde un programa y pueden considerarse como variables de programa.

Para definir un cálculo de este tipo, introduzea su nombre y a continuación, sin iniroducir la fórmula, pulse sobre OK en el diálogo de fórmula. Cuando el impreso se haya cargado en la Superbase, el cálculo podrá utilizarse como enlace entre el impreso y un programa. Funciona de las dos maneras: puede asignar un valor a una variable-cálculo escribiendo sobre la caja de cálculo del impreso o bien ejecutando una instrucción de asignación en un programa.

Supongamos, por ejemplo, que ha definido un cálculo vacio lo en blanco) con el nombre fred%. En el orden de campo del impreso, fred% es el número 5. Si quiere introducir datos en un programa desde el impreso que contenga fred%, debe incluir la línea de programa: IMPRESOS, LABIROS Y FAMEROU

ENTER 5

Cuando este línea se ejecute, aparecerá el cursor de entrada en la pantalla en la casilla que pertenezca a fred% y el valor introducido por el usuario se asignará a fred%. Si ejecuta el comando Memoria, fred% y su contenido se listarán con todas las demás variables de programas. Cualquier otro comando DML que funcione con variables, como CLEAR, también funcionará con una variable de cálculo.

Para asignar el valor 22.5 a fred% desde el programa, debe ejecutar la instrucción:

fred% = 22.8

Observe que ENTER es el único comando de entrada que puede utilizarse con un impreso. Los impresos son objetos orientados más que caracteres orientados por lo que no se puede utilizar ASK o GET junto con LOCATE. Otro punto a tener en cuenta es que cuando se utiliza ENTER en un cálculo, sólo se puede identificar el cálculo por su número de orden de campo. Un comando como:

ENTER fred%

Provide the second second second

no da resultado.

Cálculos stantard

Funcionan del mismo modo que los cálculos que están relacionados con campos, y tienen exactamente la misma sintáxis. De hecho, pueden considerarse como una clase especial de campo que solo existe en un impreso. La fórmula que se relaciona con un cálculo puede referirse a campos de eualquiera de los ficheros abiertos aunque no se vean en el impreso (debe haber por lo menos otro campo del mismo fichero como un objeto en el impreso). También puede referirse a otros cálculos, siempre que se hayan añadido al impreso. El nombre de cálculo no debe estar en la fórmula de cálculo a menos que sea un cálculo de autoreferencia.

En Superbase, el resultado de una fórmula se asigna automáticamente al cáculo cuando se realiza la fórmula, es decir, después de cada uno de los pasos siguientes:

- Grabar un registro
- Desplazar el cursor por la caja de cálculo
- Pulsar sobre la caja de cálculo
- Recuperar otro registro, por ejemplo, pulsando sobre la casilla Registro Siguiente o con el comando SELECT NEXT.
- Cuando pulse RETURN después de introducir datos en la caja (sólo es posible si el cálculo no es Sólo Lectura (Read Only))

Generalmente, este tipo de cáclulo se utiliza para derivar un total del contenido de otros cálculos o campos y para visualizarlo en el impreso. Otra aplicación seria visualizar una fecha utilizando la tecla TODAY de la fórmula. Estos son ejemplos:

Nombre de cálculoFórmula de cálculosubtot1%Cantidad * Precionombre\$Izq\$(Nombre,1) + "." + ApellidoCuando\$TODAY

Sí quiere crear un cálculo de autoreferencia (Ver Fórmulas de autoreferencias, Capítulo 2, Volumen 1), tiene que añadir el cálculo a la pátina y luego editaria.

Calculos LET

5

22.5

្ ផ្ល

a -

đ

Ø -

E

B

· 8

TT21

Ħ

1

E

a -

8 -

^ر ۾ ²

C

¢

C

C

C 8 -

C

Ċ

⊂ g

C I

C

Ç

< T -

Ç

Ç

C

Ç

C

C

.....

چېز.

38

~.

....

4

1

La formula para este tipo de cálculo debe empezar con una instrucción que tenga LET como primera palabra. Se utilizar para asignar un valor calculado a un campo o a otro cálculo. El campo puede pertenecer al fichero actual o a otro fichero abierto.

Un ejemplo sería:

LET cantidad. factura = cantidad * coste

donde la formula está relacionada con el cálculo fred%.

Los Candidad veces Coste se evaluarán en las mismas circunstancias que para los cálculos tipo 2 y el resultado se presentará en la pantalla en la caja de cálculo que pertenezca a fred%.

Cuando se recupera un nuevo registro, es un poco diferente. La parte derecha de la formula se evalúa y visualiza, pero el valor no se asígna al campo con nombre que se encuentra a la izquierda del signo igual.

Al igual que para otros tipos de cálculos, el resultado determina si el cálculo debe definírse como variable numérica o cadena. Por ejemplo, para un resultado de cadena, el nombre de cálculo debe finalizar con el carácter "4". Para un resultado numérico, el nombre debe finalizar con el carácter "%". IMPRESOS, CAMPOS Y FICHEROS

Si utiliza un cálculo LET para enviar o "enviar por correo" datos a un registro de otro fichero, recuerde que debe grabar el registro después de completar una tarea.

Cálculos ejecutables

Estos cálculos contienen instrucciones de programa que se ejecutan cuando el usuario pasa por la caja de cálculo o pulsa sobre ella.

Un cálculo de este nonibre debe empezar por un comando DML, como opuesto al nombre de una variable, campo o cálculo. Pero para distinguirlo de otros tipos de cálculos, el comado no debe ser ninguno de los siguientes: LET, AFTER o POST.

Por lo demás, los comandos ejecutables tienen las mismas reglas que los comandos de instrucciones de línea. Casi todas instrucciones simples o múltiples de línea de programa DML pueden introducirse como un cálculo ejecutable. Con ello se pueden crear potentes impresos con sus propias opciones de procesamiento.

En el nivel más simple, se puede utilizar un cálculo ejecutable para asignar cadenas a teclas de función para la introducción de datos. Por ejemplo:

Key 1, "Londres": Key 2, "Nueva York": Key 3, "París": Key 4,...

Hay otras aplicaciones más complejas que incluyen un programa, la ejecución de otro cálculo, etc. Se puede utilizar el propio cálculo como variable en la que el usuario puede introducir un valor. Por consiguiente, la cadena de comando siguiente podría asignarse al cálculo f\$:

IF 1\$ = "A" THEN... ELSE...

Para forzar un cálculo, conviertalo en Sólo Lectura y siga.

Unicamente puede hacerse un cálculo de autorcíerencia creándolo y editándolo.

Prefijos de cálculo

Además de los cuatro tipos de cálculos, hay dos prefijos, AFTER y POST, que pueden ponerse delante de las fórmulas para los tipos 2 y 3, cálculos Standard y Let.

IMPRESOS, CAMOS Y

AFTER

AFTER sirve para forzar a ejecutar una fórmula con más frecuencia de lo habitual. Va seguido de un nombre de campo opcional y está separada del resto de la fórmula por un punto y coma. Por ejemplo:

AFTER: Cantidad * Precio

En este caso AFTER hace que la fórmula se ejecute siempre que haya un acontecimiento relacionado con los campos en el impreso si se introduce un valor en un campo, si se pulsa o pasa por un campo, cuando se selecciona un registro nuevo y cuando se graba el registro. En el ejemplo anterior, si la fórmula estaba relacionada con el cálculo aa 1%, el resultado se visualizaría en la caja aa 1% cada vez que el usuario puse sobre el ratón en cualquier campo del impreso.

Si se indica un nombre de campo, AFTER sólo surge efecto después de un aconteclmiento relacionado con el campo especificado. En el ejemplo que hay a continuación, suponemos que la fórmula está relacionada con el calculo Toi 1%;

AFTER elemento: Subtot1% * 1.15

Tot1% se asignará al resultado de la fórmula "Subtot1% * 1.15" después de cada uno de los siguientes acontecimientos:

- El cursor pasa por el campo Elemento
- El usuario pulsa sobre la caja Elemento
- El valor del Elemento cambia
- Todos los acontecimientos usuales que provocan la evaluación de la fórmula.

POST

Así como hay algunas formulas de cálculo que deben ejecutarse repeditamente - para las que se utilizar AFTER - también hay otras que sólo se ejecutan una vez, cuando se ha grabado un registro. Con POST, puede asegurar que un resultado solo se almacena en un campo (en otro fichero) después de haberse llevado a cabo los otros cálcuos en el impreso.

POST tiene la sintàxis:

POST [LET xxx=]expression

_____5___

Ø

<u>a</u>

Ø -

関 🗠

Ø

日一

1 🗸

6 - 1

Ē - -

認識

122

ند. بر

- ~*

-**^**_

بعر

.

C B

େ 🗃

C

C I

¢

¢

CØ

C

6

. او ک

C g _

Cg

MPRESIOS, CAMPOS Y FICHEROS

donde xex es un nombre de campo y *expresión* puede ser otro campo, un cálculo o o una formula que calcula un resultado. La expresión no se evalúa hasta que el registro se almacena, a menos que la parte LET de la forma se incluya. Si este es el caso, la expresión se evalúa según las reglas habituales, pero la asignación de LET no se hace hasta que el registro se almacene.

Tomemos por ejemplo, la formula:

I'm muSOS, miniPOS . . malElken

POST LET CLient_Balance.Clientes =

Client_Balance.Clientes + Pedido_Cantidad.Pedidos

Pedido_Cantidad representa la cifra final de una serie de cálculos para averiguar el falor final de un pedido. No obstante, no sabremos el total guardado en el fichero Clientes hasta que se hayan realizado todos los cálculos. Si precedemos la fórmula con POST, podemos asegurarnos de que esta condición se cumpla. No obstante, los resultados inmediatos pueden aparecer en el impreso pulsando sobre la castlla de cálculo con la que esté relacionada la fórmula

Validar

La opción Validar funciona del mismo modo que lo hace en Superbase Profesional cuando se utiliza en una definición de fichero. Le permite asignar una fórmula de validación a un campo (o un cálculo). La fórmula define los límites de lo que puede introducirse en el campo.

Para asignar una fórmula de validación a un campo, sitúe el cursor sobre el campo. Active el comando Validar del menú Definir y le aparecerá un diálogo de Validar. Podrá entonces, crear la fórmula a través de las selecciones del diálogo. Siga los mismo pasos para asignar una fórmula de validación a un cálculo. El procedimiento exacto para crear una fórmula de validación se explica en el Volumen 1, Capítulo 2.

Repetir campos

Esta opción del menú no estará disponible hasta que aparezca la versión de manejo de transacción de Superbase.

Seleccionar el orden de campo

La opción Orden le permite definir el orden en el que se introducen los datos en los campos. Se puede utilizar para diseñar impresos para introducir datos en los ficheros de Superbase.

Por defecto, el orden de campo es el orden en el que se añaden los campos en un Impreso. Por ejemplo, si pone el campo Nombre antes del campo Apellido, los usuarios deberán introducir los nombres antes de introduir los apellidos. Mediante la opción Orden, se puede hacer que el Editor de Impresos para que acepte únicamente los datos en el orden que le especifique, sin tener en cuenta la forma en la que se hayan introducido los campos en la página ni el lugar que ocupen en la página. El orden de los campos también actúa para todos los campos de un impreso, de forma que también puede definir un orden que se refiera a más de una página.

Cuando se activa Orden, aparece un diálogo para que elija entre volver a definir el orden o dejarlo tal como está. Si selecciona Reset, los campos se numerarán de izquierda a derecha en la misma linea, luego línea por línea y página por página:

CAMPO1 CAMPO2 CAMPO3 CAMPO4 CAMPO5 CAMPO6 CAMPO7 CAMPO8 CAMPO9

Después de pulsar OK o Cancelar en el diálogo, el Editor de Impresos le indicará el orden de los campos en la pantalla, utilizando el número de orden de cada campo. Ahora ya puede definir un orden nuevo pulsando sobre las casillas de los campos. Las reglas para definir el número de orden de los campos son:

- Seleccione un campo, que será el presente, pulsando sobre él.
- Pulse sobre un campo para convertirlo en el campo slguiente en la secuencia. El campo que pulse a continuación se convertirá en el campo presente.
- Pulse dos veces (pero que no sea una doble pulsación rápida) para llevar un campo a la parte superior de la lista y convertirlo en el primer campo.

Puede que todo esto le parezca un poco complicado, pero en la práctica, el procedimiento es muy rápido. En primer lugar, se selecciona el campo desde el que se quiere empezar. Se pulsa una vez sobre este campo para convertirlo en el campo presente pero no se modifica su número de orden. A continuación, se define el orden de los demás campos pulsando una vez sobre cada uno de ellos.

Lo veremos mejor si tomamos el orden de campo que aparecen en el ejemplo que hay a continuación. Supongamos que los tres primeros campos sobre los que ha realizado una pulsación sean Campo2, Campo5 y Campo9. El nuevo orden de campo sería:

CAMPO1 CAMPO2 CAMPO5 CAMPO6 CAMPO3 CAMPO7 CAMPO8 CAMPO9 CAMPO4

Después de la primera pulsación, al seleccionar un campo automáticamente, cambia su número de orden, y al mismo tiempo, dicho campo se convertirá en el campo presente. Si quiere seleccionar un campo sin modificar su número, vuelva al menú Definir y active Orden. A continuación pulse sobre Cancelar y vuelva a empezar.

-

C 國

C

C E

Ca

C

CB

C

C

Ç

C

C

C

Ć,

C

C

1 ·

S -

-

IMPRESSIS, CAMPUS Y FIGURIROS

Tenga en cuenta que aunque un campo se encuentre sólo un poco más arriba que otro en una página, el Editor de Impresos considerará que está en otra línea. Cuando se vuelve al definir el orden de campo, el campo que esté en el nivel más alto se colocará antes del campo que se encuentre en la línea inferior, a pesar de que pueda parecer que está en la misma línea y que pueda estar más a la derecha.

Enlace de ficheros

La opción Enlace de Definir se utiliza para establecer la relación entre los ficheros asociados con un impreso, para que Superbase pueda recuperar las definiciones de registros correctas cuando busque en impresos de varios ficheros.

Enlace funciona como una pregunta relacional. Debe de haber un punto de contacto dos ficheros de los que quiera recuperar unos registros asociados. El punto de contacto es un campo que tenga el mismo contenido en ambos ficheros, como un número de cuenta, un codigo o un minero de factura. Al igual que en Pregunta, debe establecer una relación de igualdad entre estos dos campos, que Superbase puede utilizar para buscar los registros adecuendos.

Cuando su impreso incluya campos de un sólo fichero, no hace falta debair un culace. Es únicamente es en el caso de que haya dos o más ticheros, cuando debe utilizar la opción. El Editor de Impresos no le permitirá grabar un impreso que utilice ficheros separados o menos que haya establecido una interconexión o enlace entre todos las campos.

Utilización de la opción Enlace

Cuando se activa esta opción, el Editor de Impresos presenta un dialogo que avoida a seleccionar los campos que deben enlazarse.

En la parte superior se encuentra un nombre de fichero, junto a una casilla de selector de fichero. Pulse sobre esta casilla para ver los ficheros. Los campos de cada fichero aparecen en el panel de nombre de campo, que se encuentra debajo del nombre del fichero.

Debajo del pinel de nombre de campo, hay dos casillas de selección, que contendrán los nombres de los dos campos que usted enlazara. A la derecta de las casillas de selección hay otra casilla que sitve para confirmar las selecciones.

Un ejemplo de dos ficheros

5-10

Supongamos que ha diseñado un impreso que permita ver los depósitos de cada cliente. Debe establecer un enlace entre el fichero Depósitos y el fichero Clientes. Para ello, debería tomar el impreso del apellido del cliente, que se encuentra en los registros de todos los depósitos. El enlace debería, pues, tener la siguiente estructura:

MPRICOS, CAY MON Y FICTURIOS

apellido.CLIENTES = Apellido.DEPOSITOS

En este caso, el fichero Clientes será el fichero Maestro en el enlace, ya que normalmente, la búsqueda la realizará siguiendo el orden de Cliente, recuperando un grupo de depósitos para cada cliente. El fichero Depósitos se considerá como el fichero Secundario en el enlace.

En el diálogo Enlace de Definir, el mensaje que se encuentra en la parte superior del panel, actúa como un mensaje, para que pueda ver con una simple mirada qué parte de la operación está realizando. Cuando se selecciona esta opción, el mensaje indicará "Definir el campo de enlace maestro". El campo sobre el que pulse quedará seleccionado como campo de enlace en el fichero maestro. En nuesiro ejemplo, debe seleccionar primeramente el fichero Clientes, y a continuación pulsar sobre el campo Apellido. El Editor de Impresos colocará Apellido en la casilla de selección superior, que tendrá un indicador en reverso, para indicar que se encuentra activada. Puede cambiarse el campo de la casilla pulsando sobre otro campo. Cuando esté preparado, pulse sobre Seleccionar para confirmar la selección.

Después de haber un campo para la casilla superior, el mensaje de la parte superior del diálogo cambiará a "Definir el campo secundario de enlace". Deberá seleccionar un campo de otro fichero, en nuestro ejemplo, el campo Apellido del fichero Depósitos.

Tenga en cuenta que tras haber seleccionado un campo del fichero maestro, no puede seleccionar el campo secundario de enlace del mísmo fichero, ya que el Editor de Impresos lo elimína de la lista de ficheros disponibles.

Tras haber seleccionado los dos campos que forman el enlace, sus nombres aparecerán en las dos casillas de selección:

Apeliido.CLIENTES

Apellido.DEPOSITOS

Ahora debe confirmar el enlace pulsando sobre Definir. Si solo existen dos ficheros para enlazarse, puede salir pulsando sobre OK. El Editor de Impresos almacenará la información de enlace con el fichero ".sbf", y también en el fichero pregunta que se genera cuando se crea un impreso de informe.

5-9

E

C 🛛

Ø

g

R

C f

C

C 🛯

C

C

C

< a

I

<u>د</u>

1

C

े ब्र

Ć

C

C

С

C

C

¢

C

C

IMPRESSING CAMPERSY FROM BRIDE

Enlazar más de dos ficheros

Muchas aplicaciones utilizan impresos que incluyen campos de tres o más ficheros. Cada fichero debe enlazarse con otro de la misma forma que antes.

Sólo puede haber un fichero maestro. En todas los demás enlaces, el fichero del cual se elíje el nombre de campo para la casilla de selección superior, se llamará fichero Primario. El otro fichero será el fichero Secundario.

Los mensajes de la parte superior de la casilla de diálogo siempre indican si está selecciando un campo de un fichero maestro, primario o secundario. El Editor de Impresos define los ficheros para la selección, que dependerá de la parte de la operación que esté realizando.

Cuando se establecen enlaces para más de dos ficheros, debe, en primer lugar, seleccionar el enlace de fichero maestro. Después de puisar sobre Definir para qualirmar las selecciones, repita la operación para los dos siguientes ficheros, todas las veces que sea necesario hosta que todos los ficheros queden interconectados.

Edición de enlaces

Es posible que en algunas ocasiones, deba cambiar los enlaces que haya definido. Tenga en cuenta que al cambiar la estructura de enlace en cualquier punto, se eliminan todas los enlaces posteriores, por lo que deberá establecerlas de nuevo. La eliminación de los enlaces es necesaria para evitar encontrarse con una estructura que no sea válida.

Cuando seleccione Definir Enlace, aparecerán los campos de enlace Maestro/Secundario, con el indicador de campo superior realzado en reverso. Se puede seleccionar cualquier campo para sustituir el campo de de enlace del fichero maestro, o Borrar para vaciar la casilla de selección. Cualquier acción que signifique un cambio borra todas los enlaces pósteriores.

Pulse sobre Definir para confirmar una selección nueva o que ya exista, y para desplazarse a los enlaces siguientes. Si la casilla de selección está vacia, al pulsar sobre Definir no pasará nada. Si sigue pulsando sobre Definir, volverá a empezar de nuevo con la esciructura.

5-1.

1

g

E.

Cg

٣ 🖪

Ce

୯ ଶ୍ଳ

୍ଟ

C

Cg

Cg

C

C

C

¢

С

CAPITULO 6 IMPRIMIR IMPRESOS

Este capitulo explica cómo utilizar Imprimir, la opción de imprimir del Editor de Impresos. Con esta opción, puede crear una versión "de copia dura" de una página que es casi idéntica a la aparece por pantalla. También puede especificar exactamente lo que debe incluir en una salida por impresora y lo que debe omitirse. Si quiere, puede omitir todos los objetos de un tipo determinado, o bien únicamente uno o dos objetos seleccionados de tipos diferentes.

La cualidad de un impreso para imprimir depende del tipo de impresora que se utilice. No-obstante, aunque utilice una impresora matricial de bajo coste, podrá imprimir impresos que le servirán para casi todas sus necesidades en los negocios. Si utiliza una impresora láser, la presentación del Editor de Impresos tendrá la calida de material impreso mediante métodos de composición tradicional.

Imprimir una página

La opción Imprimir funciona con la página presente del Editor de Impresos e imprime una tercera parte de la página cada vez. Cada una de las tres partes de una página se consideran como una zona de imprimir. Recuerde que una página tiene 240 caracteres de anchura y 66 lineas de profundidad. Una zona de imprimir, tendrá, por lo tanto, el tamaño de una hoja de pape A4, 80 caracteres de anchura por 66 lineas de profundidad.

El procedimiento para imprimir una página es el siguiente:

1. Asegúrese de que su impresora tiene papel.

2. Seleccione Imprimir en el menú Proyecto. Aparecerá un diálogo que le permitirá seleccionar varias opciones para imprimir (consulte la sección siguiente), incluída la zona para imprimir.

3. Seleccionar las opciones para imprimir y pulsar sobre OK.

Para Imprimir un impreso de varias páginas o para imprimir más de una zona de imprimir en una página, debe repetir este proceso para cada página y para cada zona.

Las opcienes Imprimir

El Editor de Impresos dispone de dos modos para imprimir. Redactar y Gráficos. Para seleccionar cualquiera de los dos, pulse sobre la casilla correspondiente en el diálogo de Imprimir.

Imprimir en Redactar

6 - 2

يحميه

ر مر

~,

-

~

.-,

Ϊ,

۲.,

X

B

C

C

ť

c đ -

1

٢.,

*

C

C

ς,

Ç,

ς,

Ç

C

(

C

C

•

En modo Redactar, el Editor de Impresos sólo imprime el texto de una página, utilizando las fuentes standard de la impresora. Si está diseñando un formato, puede utilizar este modo para tener una idea aproximada del aspecto que tendrá la composición de página. No obstante, la principal aplicación del modo Redactar es imprimir los datos de los registros en un formato.

Hay muchas casos en los que no es necesario imprimir los datos de los registros en "calidad de letra" (Letter quality) o en NLQ (Near letter quality), pero también es posible que le interese mejorar la presentación de los datos utilizando un formato standard en el que la composición de casillas, líneas, cabeceras, elc, sea clara. Para ello, debe antes diseñar el impreso standard, aprovechando las posíbilidades gráficas y de texto del Editor de Impresos. También debe especificar cuáles son los campos que deben incluirse en el formato.

Es siguiente paso es fotocopiar o imprimir varias copias del impreso y volcarlos de nuevo por impresora. Si utiliza el impreso que haya en Superbase para extraer los datos, podrá imprimir los datos sobre la fotocopia del impreso standard, en los campos que haya especificado.

Imprimir gráficos

En el modo Imprimir Gráficos, el Editor de Impresos produce una versión de copia dura de una página, que se toma el aspecto de la página de la pantalia. Los objetos gráficos se vuelcan por la impresora con los mismos atributos que tienen en la pantalla (excepto el color - ver lo que se explica a continuación) y los objetos de texto se Imprimen con el mismo tamaño de fuente y con el mismo estilo de texto.

Además, el modo Gráfico le permite seleccionar los objetos que quiera imprimir. Esto significa que puede omitir algunos tipos de objetos en la salida por impresora de una página. Por ejemplo, puede indicar al Editor de Impresos que no considere los campos o bien que imprime únicamente el texto.

El diálogo imprimir dispone de una casilla de selección para los seis tipo de objetos. Si quiere imprimir una copia exacta de la pantalla, tiene que pulsar sobre todas las casillas. Si selecciona un tipo de objeto determinado para imprimir, su casilla pasará a estar en reverso. Si pulsa una segunda vez, abandonará la selección del objeto y desaparecerá el reverso. Obviamente, no se pueden representar los colores de la pantalla por la impresora, a menos que disponga de una impresora de color. Todos los colores que no sean el blanco, se imprimirán como negro.

Imprimir imágenes

En las versiones GEM del Editor de Impresos, las imágenes cambian de escala cuando si Imprimen. En la pantalla, las Imágenes aparecen con el tamaño real y la caja de imagen es menor que la propia imagen; la imagen está sujetada. Pero cuando se imprime la imagen, cambia de escala para ocupar las dimensiones de la caja.

El Editor de Impresos del Amiga no modifica las escalas de las imágenes cuando están en las pantallas.

Zonas de imprimir

La mayoría de las aplicaciones no necesitan impresos de más de 80 columnas, por lo que generalmente utilizará únicamente la mitad izquierda de la zona de imprimir. No obstante, si quiere crear un impreso ancho que funcione con dos o tres hojas A4, deberá especificar la hoja que quiere imprimir, utilizando el selector de la zona de imprimir del solicitador de la opción de imprimir.

El selector de la zona de imprimir está dividodo en tres compartimentos. Por defecto, el Editor de Impresos imprime la zona de la izquierda. Para imprimir la zona central o de la derecha, pulse sobre el compartimento correspondiente del diálogo de la zona de imprimir.

Objeto del objeto para imprimir

La sección Atributos del Capítulo 3 explica como seleccionar el estado del objeto que debe imprimirse. Este atributo le permite seleccionar más opciones sobre los objetos que deben imprimirse. Si ha seleccionado un tipo de objeto para imprimir, la condición por defecto es que todos los objetos que pertenezcan a este tipo se impriman. Seleccionando el estado del objeto para imprimir, puede especificar que unos objetos determinados de un tipo de objeto, se omitan para la versión de copia dura de una página.

. .

C

C

C

C

C

C

C

GENERAR INFORMES

CAPITULO 7 GENERAR INFORMES

Además de las funciones como paquete para diseñar impresos y herramienta para dibujar la pantalla, el Editor de Impresos puede utilizarse como un generador muy eficaz de informes de Superbase.

En lo que se refiere al Editor de Impresos, un informe es una clase de impreso especial. Si trabaja con impresos normales, el Editor de Impresos no le permite utilizar el menú Informe. Las opciones de menú Informe únicamente están disponibles cuando se selecciona Crear Proyecto o se carga un Informe que ya exista. Lo mísmo ocurre con la opción Función de Definir.

Si graba un Impreso de Informe, el Editor de Impresos crea el fichero ".sbv" habitual, que guarda la definición de la estructura y aspecto del impreso que ha discñado. Al mismo liempo que se crea un informe, el Editor de Impreso crea uno fichero de disco adicional, que es un fichero de programa de Superbase, extensión ".sbp".

Este último es un programa de Superbase que puede ejecutar sin modificarlo, desde Superbase, o bien editarlo con el Editor de Programa para añadir su propia información extra especial.

Conceptos generales

En primer lugar, utilice Crear Proyecto para borrar el Editor de Impresos. A continuación, utilice las opciones del menú Informe para crear la estructura del informe. Cada una general una casilla en la pantalla, que define una sección del informe, como por ejemplo la cabecera. Sólo tiene que seleccionar los campos que quiera y colocarlos como le parezca, añadiendo texto para la la columna y agrupar las cabeceras. Cuando haya finalizado, grabe el impreso de la forma habitual. Para utilizar el informe, cargue en primer lugar Superbase, y a continuación, abra el informe como un impreso o bien ejecute el programa informe.

Una nota sobre los gráficos y el texto

Los informes generados con el Editor de Impresos para ser utilizados con Superbase son de salida ASCII. No se pueden incluir reas de color, modelos o líneas, ni se pueden imprimir imágenes. El texto siempre aparece con la fuente habitual del sistema. (Se puede modificar el color del texto que haya en la pantalla, pero no imprimirá en color). Puede especificar que una parte determinada del texto esté subyayada, en itálica o negrita, y el informe será así siempre y cuando la impresora pueda hacerlo. Por supuesto, peude diseñar la forma con la que el informe aparecerá en el Editor de Impreso.

and the second of the second second

Creación de un informe: Paso a paso

Preparación

11. -----

B...-,

.....

......

٠,

_____ _____

~__

*

-

-

-×.

*~**

_

Ç

Ç,

4

Ç

Ċ

C

C

1

-

 \sim

 \subset

C

 \subset

 \subset

 \mathcal{C}

Ć

4

Ç

 \subset

 \mathcal{C}

C

 \sim

C

Ç

C

C

7-2

Active la opción Crear Impreso del menú Proyecto. Abra por lo menos uno de los ficheros que vaya a utilizar en este fichero, pues así podrá utilizar las opciones del menú Informe y la opción Función de Definir. También se desactivan las opciones que no estén disponibles para los informes.

Es posible que tenga que definir enlaces de campos si abre y utiliza más de un fichero.

Selección de campos para imprimir

Active la opción Selección del menú Informe. El Editor de Impresos coloca una caja en la parte superior de la pantalla con la palabra SELECT. Las dimensiones por defecto de la caja son tres líneas por 240 columnas. El límite derecho de la columna 240 puede despreciarse, ya que Superbase considera las definiciones actuales de impresora cuando está imprimiendo un informe.

A continuación, utilice Seleccionar Campo del modo habitual para colocar los campos de uno o más ficheros dentro del rectánguo SELECT. Utilice Mover o Tamaño para cambiar las dimensiones de un campo. La posición de un campo en la caja determina el lugar en el que se imprimirá en el papel.

También puede utilizar Definir Cálculo para colocar una expresión derivada de campo en la caja SELECT y Definir Texto para añadir mensajes de texto adicionales.

Lo que ponga en el interior de la caja SELECT se convertirá en el cuerpo del informe, y se imprimirá en cada línea repetida.

Especificar una cabecera de Informe

Active la opción Cabecera del menú Informe. Especifica el texto que se imprimirá en la parte superior de cada página del informe. El Editor de Impreso coloca un rectángulo en la parte superior de la pantalla con la palabra HEADING en la línea superior. Modifique el tamaño del rectángulo si quiere una área mayor.

Escriba el texto que le parezca para la cabecera del informe. Está limitado a las fuents standard del sistema y a los caracteres disponibles de teclado normal.

GENERAR INFORMES

Si quiere que en la cabecera aparezea la lecha u hora del sistema, debe considerarlas como cálculos, colocándolos en la caj HEADING con la opción Cálculo del menú Definir. Lo mismo ocurre con el número de página. Las variables relacionadas con el sistema, que deben introducirse como una sola clave, son TODAY, NOW y PG. Puede considerar que los cálculos y los nonibre falsos son nombres que no aparecen en el informé.

La caja HEADING también debe incluir las cabeceras de columnas, ya que los informes generados a partir del Editor de Impresos (a diferencia de la función Pregunta (Query) de Superbase) no utilizan los nombres de los campos como etiquetas de columnas automáticas.

Especificar un ple de página de un informe

Active la opción Pie (de página) de Informe. Esta opción específica el texto que se imprimirá al pic de cada página del informe. El Editor de impresos añade una castila con la palabra FOOTING en la línea superior. Extiéndala si lo desea.

Añada el texto que quiera. Puede que prefiera colocar el número de página en la caja FOOTING que en la caja HEADING.

Un informe que conste de una cabecera, un pie de página y una linea de campos es el tipo de informe más simple que existe. Puede grabar el Impreso de Informe en esta etapa y utilizarlo desde Superbase, pero si quiere lograr una estructura de informe más elaborada, incluidos los subtotales y otros cálculos, debe añadir más secciones al impreso antes de grabarlo.

Grupos

Para comprender mejor el concepto de grupos en un informe, vea el Volumen Uno, Capitulo 11. Un grupo es esencialmente una forma de suministrar una estructura para un informe. Los informes pueden no tener grupos, pueden tener uno o pueden tener varios grupos. Si un informe tiene varios grupos, imaginese que cada uno de ellos es un nivel. Por ejemplo, si queremos producir un informe de direcciones en en el que haya un subtotal para todos los cambios de una ciudad, provincia y país, el informe deberá tener tres niveles.

En el generador de informe del Editor de Impresos, puede especificar cualquier número de grupos de informe o niveles.

Especificar un grupo

Active la opción Grupo del menú informe. El Editor de Impresos le presenta un diálogo desde el que debe seleccionar un nombre de campo. Será el campo en el que se agrupe el informe. Cuando pulse sobre OK, el Editor de Impresos insertará dos rectángulos en la estructura del informe o bien en uno de los lados de la caja SE-LECT. Se trata de las cajas BEFORE GROUP y AFTER GROUP. Tienen el mismo nombre de campo en la línea superior por lo que; con una simple mirada puede saber si están relacionados.

いいななないない。違い、

La Caja BEFORE GROUP

. .

 \sim

~~

-

. Maria

_

7-

La Caja BEFORE GROUPO contiene el texto y datos que quiere que aparezcan en todos los cambios de grupo. Puede incluir los nombres de campo que no aparezcan en la caja SELECT. Esta es la forma para producir informes que tengan una estructura transaccional:

Número de cliente, nombre de cliente

Número de pedido, fecha de pedido, cantidad de pedido

Número de pedido, fecha de pedido, cantidad de pedido

Número de cliente, nombre de cliente

Número de pedido, fecha de pedido, cantidad de pedido

Número de pedido, fecha de pedido, cantidad de pedido

Número de cliente, nombre de cliente

Número de pedido, fecha de pedido, cantidad de pedido

Número de pedido, fecha de pedido, cantidad de pedido

Número de pedido, fecha de pedido, cantidad de pedido

En este caso, los datos del usuarlo se encuentran en una caja BEFORE GROUP para el nombre de Cliente o número de cuenta, y los datos de la transacción aparecen como un grupo de campos en la caja SELECT.

La Caja AFTER GROUP

En esta caja se puede colocar el texto usual y los datos del campo, pero también puede incluir funciones de informe especiales para producir subtotales, etc. Cada vez que el grupo cambia, la caja AFTER GROUP actúa.

Si quiere utilizar las funciones de informe especiales, debe seleccionarlas mediante la opción Función del menú Definir, que funciona de un modo similar a las opciones Campo o Cálculo de Definir, Elija Función de Definir y realice una pulsación en el lugar en el que quiera que aparezca la función. Sólo se pueden poner funciones en las cajas AFTER GROUP o AFTER REPORT. Cuando aparezca el diálogo de Definir, pulse sobre una de las casillas de cajas.

<u>-ENE----N</u>

GENERAR INFORMES

La clave se copia en la casilla de Definir. Ahora seleccione un nombre de campo para continuar. Seleccione sólo un campo - no más de un elemento en el mismo lugar. Pulse sobre OK, y el Editor de Impresos coloca un campo en la caja AFTER GROUP, en el punto en donde usted haya pulsado. Es usted el que debe identificar para qué es el campo, escribiendo un texto al lado, por ejemplo. Repita esta operación para cada función especial que quiera imprimir para cada grupo. Aparte de COUNT, las funciones de informe SUM, MIN, MAX, MEAN, VAR y S.D. solo puede utilizarse con campos numéricos. Estas funciones funcionan con todos los registros de un grupo (si se utilizan en una sección AFTERGROUP) o en todos los registros de un informe (en una sección AFTER REPORT). A continuación se explican todas las funciones de informe:

7-5

. .

-

. 🗢

۶,

. ~,

, 1

4

4

4

وهر

1

1

ر هر

.....

....

۰,

^

1

رم.

ه.

j.

ه.

SUM

Presenta el campo total de todos los registros de un grupo o informe.

MIN

Presenta el valor mínimo de un campo especificado entre los registros de un grupo o informe.

COUNT

Presenta el numero de registros de un grupo o informe. A diferencia de las otras funciones, COUNT no debe ir seguido de un nombre de campo - funciona con el campo especificado en la caja RE-PORT o GROUP.

MAX

Presenta el valor máximo del campo especificado entre los registros de un grupo o para el informe.

MEAN

Da el valor medio de datos de campo de grupo en todo el informe. VAR (Variancia)

Da una medida sobre la extensión de datos desde su medio.

S.D. (Desviación Standard)

Suministra una medida sobre la extensión de los datos desde su medio para los datos de campo de un gruo o sobre todo el informe. Si quiere hacer referencia al contenido del campo Grupo que acaba . de modificarse, utilice la clave GROUP, por ejemplo:

El último grupo era para: GROUP

Que debe introducirse como un cálculo con un nombre falso.

Varios grupos

SI su informe requiere varios grupos o niveles, debe seleccionar Grupo de informe y definir una caja BEFORE GROUP y otra AF-TER GROUP para cada uno. El Editor de Impresos inserta automáticamente cada nuevo par de cajas de grupo a cada lado de la caja SELECT. Con ello se determina el orden de clasificación del informe, para que se puedan definir los grupos en orden de mayor a menor.

Especificación de las Funciones de Informe

Hay un caso en el que el informe debe considerarse como un só grupo. Esto último es necesario si quiere obtener totales, etc. pa el informe completo.

Seleccione la opción informe del menú informe. El Editor de lr preso crea dos cajas con las palabras BEFORE REPORT y AFTE REPORT en las líneas superiores. En la caja BEFORE REPORT, d be poner el texto que quiera que aparezca antes de que emplece informe, como por ejemplo, una nota para el lector.

En la caja AFTER REPORT, debe colocar el texto, campos y fu ciones de informe especiales que quiera que aparezcan después (que se haya imprimido todos los registros del informe. Elija todo estos elementos del mismo modo que lo haría para un Grupo. t como se ha explicado anteriormente.

El Filtro del Informe

La línea de filtro del informe se genera automáticamente cuant es necesario, y se sitúa en un programa de informe de Superbas al igual que la parte WHERE la instrucción SELECT del program

La línea WHERE contiene únicamente la información necesar para relacionar ficheros cuando se han utilizado más de un fiche: en un informe. La información se toma de los enlaces entre car pos,que deben establecerse antes de grabar el impreso informe. sólo se ha utilizado un fichero, no se crea ninguna línea WHERE.

Cuando se ejecuta el programa de informe desde Superbase, programa visualiza un diálogo de filtro para que se puedan añad otras condiciones a la línea de filtro generada automáticament para utilizar en una versión de ejecución ("runtime").

Puede hacer fácilmente que estas condiciones extra temporale se convierian en permanentes, editando el programa de informe grabándolo, si lo prefiere, con un nombre diferente.

Clasificación

El orden de clasificación por defecto para el informe, se gener automáticamente cuando es necesario. El Editor de Impresos I obtiene de la secuencia de Grupos en la estructura del informe, construye una línea ORDER, que se coloca en el programa de ir forme de Superbase. Si no se especifica ningún grupo en la estruc tura del informe, la línea ORDER incluye el nombre del prime campo de la caja SELECT.

Al igual que con Filtro, cuando ejecute un programa de inform desde Superbase, le preguntará si quiere añadir más campos en l línea ORDER. Puede que quiera clasificar los registros por fecha cantidad, sin especificar un grupo para estos campos. Todos los campos utilizados para clasificar el informe se clasifican en orden crectente. Si quiere, puede modificarlo cambiando la línea ORDER cuando se aparezca en el "runtime".

Grabación del impreso de informe

Cuando haya especificado todos los elementos del impreso del informe, grábelo de la forma habitual, utilizando Proyecto Grabar. El Editor de Impreso genera los dos ficheros que el sistema necesitará para permitirle ejecutar el informe o para cargarlo de nuevo en el Editor de Impresos para modificarlo.

C

C

Ċ

c c

Para mejorar su informe

Puede añadir algunas características extra a su informe para mejorar su aspecto y utilidad.

Página de título

ENERAR NPOLA

Si quiere imprimir una página aparte para la página de título, seleccione la Página antes de la opción Informe. Todo lo que se encuentre en la caja BEFORE REPORT se imprimirá antes de que empiece el informe.

Páginas totales

Seleccione la Página antes de Totales si quiere que el informe imprima los totales del informe en otra página.

Informes de resumen

Seleccione la opción Resumen de Opciones de Informe, y el informe omitirá los detalles que se imprimirian generalmente con la caja SELECT.

Página en grupo

Puede obligar al informe a presentar una nueva página después de cada grupo. Seleccione esta opción, y realice una pulsación sobre el nombre de campo solicitado. El Editor de Impresos presentará la palabra EJECT en la línea superior de la caja AFTER GROUP. Esta opción funciona como un interruptor, es decir que para desconectarla, sólo tiene que accionarla de nuevo.

CAPITULO 8 USAR IMPRESOS E INFORMES

Al utilizar los impresos de Superbase, puede definir aplicaciones bastante complejas que se refieran a ficheros múltiples y realizar inuchos actividades de proceso de datos, sin tener que programar.

Los impresos estan pensados para utilizarse en tres áreas: búsqueda o barrido (browsing) entre ficheros, para introducir datos en ficheros y como estructuras para los informes.

Los impresos de informe son distintos de los otros impresos. Cuando abre un impreso de informe desde la base de datos, lo que aparece no es el impreso sino lo que se obtiene por el periférico de salida. Ello es debido a que un impreso de informe es simplemente una forma de generar un programa de informe. Si se abre el impreso de informe, Superbase ejecutará el programa.

Hay unos limités si se trabaja sin programar. Puede utilizar impresos para crear y recuperar registros, pero si necesita una estructura de fichero muy complicada, en la que los ficheros y los registros estén interrelacionados de varias formas, es posible que necesite programar con Superbase para poder hacer lo que quiere. Pero incluso en este caso, el lenguaje de programación ha sido diseñado para reducir el tiempo necesario para crear aplicaciones, por lo que a menudo podrá aprovechar instrucciones construídas para poder ir más rápido.

Abrir un impreso

Seleccione la Abrir Impreso de Proyecto. Superbase le presentará una lista con todos los impresos disponibles del directorio presente. Abra el que necesite realizando una doble pulsación sobre su nombre o pulsando sobre su nombre y a continuación sobre OK. Al abrir un impreso se abren todos los ficheros asociados con el impreso. Cada fichero está indexado por su indice primario y el nombre del fichero maestro en la estructura de impreso aparece en la linea de título de la ventana. Todos los ficheros abicrtos que el impreso no necesite se cerrarán. Puede volver a abrir un fichero si asi lo desca, siempre y cuando disponga de suficiente memoria.

Impresos de un sólo fichero

Un impreso que incluya campos de un sólo fichero es fácil de comprender y utilizar. Trabaje con él de mismo modo que lo hace con el impreso Ver por defecio. Todas las actividades de búsqueda (browsing) seleccionadas con el Panel de Control funcionan del mismo modo.Se puede relacionar con otro índice en cualquier momento para ver o buscar registros según otro orden. La introducción de datos se realiza del mismo modo, pero los campos que aparecen en el impreso son los únicos disponibles.

Impresos de varios ficheros

Ę.

1

2

1

1000

~

y

C S

C

C 🛔

Ċ 1

C

C B

C 🚦

ت

Ċ

C

Ć

Ć

Ć

C

 \subset

Ċ

C

Ċ

 \subset

Ç

С

C

 \subset

C

Ċ

 \subset

0

Cuando los campos del impreso se dibujan a partir de más de un fichero, la situación es más compleja. Es importante comprender las relaciones entre los diferentes ficheros y las suposiciones que Superbase hace cuando procesa impresos de varios ficheros.

Todos los ficheros de los cuales hay uno o más campos en el impreso, están interconectados siguiendo una estructura lógica que hace que todos los registros se aparezcan de forma coherente. Esta estructura se crea con la opción Enlace del menú Definir del Editor de Impresos.

Todos los ficheros múltiples tienen un fichero maestro, cuyo nombre aparece en la linea de título de la ventana y cuyo índice es el primer ndice definido para el fichero. El fichero maestro determina el orden en el que los datos aparecen cuando se utiliza le impreso con las casillas del panel de control. Es posible seleccionar otro fichero como un fichero maestro temporal, pero la estructura fundamental permanece fija, a menos que se modifique mediante el Editor de Impresos.

Los ficheros que no sean el fichero maestro se relacionan con la estructura mediante un enlace de campo que funciona como una unión relacional en una pregunta (query). Por ejemplo, el fichero de demostración Clientes puede utilizarse como fichero maestro para un impreso diseñado para mostrar la información de varios depósitos. El fichero Depósitos se relacionaría con él mediante el campo Apellido: Apellido.CLIENTES = Apellido.DEPOSITOS. A continuación podría examinar los registros de Clientes y Superbase visualizaría los registros asociados de Depósitos.

Si hay más de dos ficheros asociados con un impreso, debe establecerse un enlace relacional similar para cada uno de ellos en el Editor de Impresos, para que Superbase pueda presentar los registros correctamente.

"Browsing" con un impreso

La mayoría de las actividades de "browsing" realizadas con las casillas del panel de control funcionan del mismo modo que las ver por defecto. Se puede seleccionar el primer, último, siguiente o anterior registro del fichero maestro, pulsando sobre la casilla conveniente. Si hay campos que deban buscarse en otros ficheros, Superbase los buscará y visualizará automáticamente. Puede que en algunas ocasiones se produzca un pequeño retraso si la estructura del impreso es muy compleja y en ella intervienen muchos ficheros.

Las casillas Adelantar Rápido y Rebobinar examinan los registros del fichero maestro, de uno en uno, tomando los registros de otros ficheros cuando hace falta. Si se pulsa la casilla pausa o la barra espaciadora, se interrumpe el proceso y la casilla Stop hace que finalice.

ARIN JOST

Uso de ficheros externos en un impreso

Cuando se carga en Superbase el impreso que contiene los campos de los ficheros externos, la caja para un campo externo muestra los datos del registro actual. Por ejemplo, el nombre de un fichero externo. Para visualizar el fichero el la caja, pulse sobre la casilla de la cámara. Si aparece una caja con un fichero de imagen que ocupa la pantalla. Superbase desplazará el impreso para que muestre el mayor texto o imagen posible.

El resultado de introducir una caja, pulsando sobre ella o pulsando Return después de haber editado el campo anterior en el orden de campo - varía según contenga un fichero de texto o un fichero imagen. Si introduce una caja de texto, Superbase cambia la caja por la ventana del Editor de Texto (que tiene las mismas dimensiones que la caja). Puede entonces editar el texto del modo habitual. Al cerrar la ventana del Editor de Texto o pulsar sobre otra parte de la ventana, el texto vuelve a la caja de campo y se desplaza al campo siguiente.

En el Amiga, el resultado de introducir una caja de campo externo que contenga una Imagen es que activa el mapa de color: aparece la Imagen con su color orignal. Lo mismo ocurre en el Atari con las imágenes de resolución media que aparecen en un monitor de resolución media. Si pulsa fuera de la caja, el impreso vuelve a su color por defecto.

Registro presente/Selector de página

La casilla registro presente tiene una función doble. Si el impreso no se visualiza, es posible que sea porque ha seleccionado una opción de menú como Fichero de Estado del Sistema, que escribe temporalmente en la pantalla. Al pulsar sobre la casilla de registro presente, se vuelve a visualizar el impreso.

La casilla funciona del mismo modo si su impreso sólo tiene una página, pero si tiene un impreso de varias páginas, la casilla de registro presente funcionará como un selector de página.

La castila tiene dos triángulos, que están dirigidos hacia arriba y hacia abajo. Si se pulsa sobre la castila de la izquierda, aparece la página anterior del impreso, a menos que ya se encuentre en la primera página. En cambio, al pulsar sobre la castila derecha, se visualiza la página siguiente del impreso, a menos que ya se encuentre en la última página.

Cambio de índice

Si quiere visualizar los datos en un orden que no sea el que hay por defecto, active la opción Abrir Indice y seleccione el campo clave que le parezca. Superbase Indica el cambio mostrándolo por la línea de título de la ventana. Los controles de browsing seleccionarán los registros del fichero maestro según el nuevo indice. Los registros de ficheros:asociados se seguirán buscando segúr la estructura de interconexión.

Cambio temporal de un fichero maestro

Es posible que en algún momento determinado, le interese ver los impresos en un orden determinado por un fichero que no sea e fichero maestro. Por ejemplo, es tan válido realizar un "browsing" para las facturas, por el número de factura que por el cliente, perc los datos de las facturas y de los clientes se guardarán general mente en ficheros diferentes.

Se puede pasar a cualquiera de los ficheros utilizados por el im preso, activando el comando Abrir Fichero de Proyecto. El mensa je de la línea de título de la ventana muestra el nombre del fichero abierto, y su indice actual, que puede cambiarse se se desea (con sultar lo explicado anteriormente).

Las operaciones de "browsing" seleccionan los registros según la secuencia del fichero abierto y del indice, pero los registros asocia dos con cada impreso, se buscarán, naturalmente, según los enla ces lógicos del impreso.

Búsqueda por clave

Se puede utilizar la casilla Búsqueda de registro por clave par recuperar un registro que se encuentre en el fichero maestro, tante si es el fichero maestro por defecto como si es uno que haya defini do como el descrito anteriormente. Tenga presente que la búsque da por clave será para el índice y fichero que aparezca en la líne: de título de la ventana.

Superbase localiza el registro solicitado, o el más cercano a él se gún la clave, y visualiza todos los registros asociados según el enla ce lógico del impreso.

Observe que la Búsqueda por clave no tiene en cuenta las restric ciones de "browsing" definidas por los Filtros (ver lo explicado ; continuación).

Filtros

۴

- -

- 2

5 -

رم ب

14

14

14

° 4

`.e

, P

La casilla de Filtro presenta un diálogo de filtro para el fichero Los filtros juegan un papel muy importante en el "browsing". Se pueden definir condiciones complejas para cualquiera de los fiche ros utilizados por el impreso, para ver únicamente aquellos regis tros que desee ver. Estas condiciones pueden basarse en valores de texto, fecha, numéricos o de tiempo y pueden incluir expresione: complejas con funciones DML de Superbasc. Vea el volumen 1 pa ra conocer más detalles sobre la utilización de los filtros.

Cada fichero utilizado por el impreso puede tener su propio filtro Una línea de Comando de Filtro no debe referirse a campos di otros ficheros, ya que la situación de "browsing", siempre se crea una unión relacional implicita entre los ficheros, lo cual puede ha cer que el sistema introduzca un bucle lógico infinito mientras in tenta cumplir una condición imposible. DEAR IMPRESSEE INFORMES

Normalmente, las Líneas de Comando de Filtro no se graban, ya que se supone que el usuarlo estará interesado en introducir una gama de condiciones de búsqueda en cualquier momento. No obstante, puede utilizar las características de la tecla de función para guardar y definir las Líneas de Comando de Filtro para cualquier lichero. Se puede hacer con el comando SELECT WHERE, que crea un filtro para el fichero presente. Por lo tanto, una línea de tecla de función típica sería:

SELECT WHERE FILE "clientes" Apeilido LIKE "[a-c]*" Lo único que deberá hacer a continuación es pulsar la tecla de función aproptada y el filtro se seleccionará el filtro para este fichero. Para más detalles, vea la sección Teclas de Función que se encuentra en este volumen.

Pasar a los modos Ver por defecto

Si quiere utilizar uno de los modos Ver por defecto de Superbase, Ver Registro. Ver Tabla o Ver Impreso, puede hacerlo sin cerrar el Impreso.

Visualice el menú Definir y active el modo que desce. La visualización de impreso está desconeciada, por lo que la visualización del modo seleccionado quedará activada. Todos el browsing y las opciones de menu opérarán en el fichero sin hacer referencia al impreso.

Cuando seleccione un modo Ver, generalmente será para para el fichero que hace de fichero maestro en la visualización de impreso. No obstante, es posible abrir un fichero desde el menú Proyecto, y trabajar con él. El impreso no queda afectado y cuando vuelva al impreso, el fichero maestro del impreso se volverá a abrir automáticamente.

Reseleccionar el impreso

Para volver a un impreso desde uno de los modos Ver por defecto, visualice el menú Definir y active la opción Ver que lenga una marca a su lado. Por ejemplo, la que ha estado utilizando. Mediante esta acción, se abandona la opción y se vuelve a visualizar el impreso.

SI ha estado haciendo un "browsing" en el fichero maestro con uno de los modos Ver por defecto, verá que el impreso presenta ahora el registro maestro modificado.

Introducción de datos y edición

Cuando se abre un impreso, las opciones del menú Registro sirven para todo el impreso en vez para un fichero único. Esto significa que, por ejemplo, si su impreso utiliza campos de diferentes ficheros, Grabar Registro creará registros para todos estos ficheros.

Orden de entrada de campo

En el Editor de Impreso, puede especificar el orden en el que se introductrán los datos en el impreso. Esto le permite, por ejemplo, introducir en primer lugar algunos datos en la esquina superior derecha, y luego desplazar en el centro una columna de cifras, y por ultimo acabar en laesquina superior izquierda - utilizando únicamente la tecla Return al final de cada introducción, para desplazarse de un campo al siguiente.

Return desplaza el cursor hasta el siguente campo en el orden de entrada. Control Return (Shifi Return en el Amiga) desplaza el cursor al campo anterior del orden de entrada.

Puede ignorar el orden de entrada colocando el indicador del ra tón sobre cualquier campo y realizando una pulsación para llama al cursor. El orden de entrada continuará en este punto cuando pulse Return o Control Return.

El orden de entrada sólo puede modificarse desde el Editor d Impreso.

Entrada de datos: Crear Registrou

Si quiera introducir datos en un impreso abierto, active la opció Crear Registro y Superbase presentará un impreso con todos lo campos vacios y el cursor colocado en el primer campo especifica do en el orden de entrada.

Emplece la introducción de datos. Superbase realiza unas valida ciones y unos cálculos en los datos mientras usted trabaja, de mismo modo que para entrada de datos en un fichero sin imprese

Se puede pasar de una página a otra con la casilla del Selector c Página, seguir el orden de entrada o utilizar el ratón para seleccit nar un campo directamente.

Declaración del impreso: Grabar Registro

Después de haber introducido todos los datos necesarios en impreso, puede utilizar cualquiera de las tres formas standard p; ra grabar:

- Alt-S (Amiga S)
- Opción de menú Grabar Registro
- Realizar una doble pulsación sobre el ratón (no debe el contrarse en un campo)

_~**~**

Lawren

.**.**

هني. د

يغمن ۽

هدر ا

هدو. بر

> ڪ سر س

.. *****

-

- *

1.7

٩,

عاد

0

5

,

3

Ç,

. •••

5

0

0

-

~

La tercera opción le pide una confirmación antes de continuar.

Cuando Superbase graba los datos de un impreso, utiliza la estructura del impreso para saber cuantos registros debe crear y cuales son los ficheros que debe crear.

Si su impreso tiene campos de un solo fichero, al grabar el impreso solo se creará un registro. Todos los campos que se encuentren en la definición de fichero pero no en el impreso, se dejarán vacíos. Si dicho campo es un campo clave, se introducirán espacios como entradas, en el índice adecuado.

El diseñador del impreso debe asegurarse de que al grabar el impresono se creen conflictos de validaciones o campos con los campos que no aparezcan en el impreso.

Si el impreso incluye campos de varios ficheros, y cada fichero aparece sólo una vez en el impreso, al grabar el impreso se creará un registro en cada fichero, a menos que el programa detecte que los datos no se han modificado o que no hay datos.

Cuando Superbase haya grabado todos los registros necesarios para la estructura del impreso, presentará otro impreso vacío. Si no desea introducir más datos, cualquier otra acción cancelará el proceso de entrada de datos.

Entrada de datos Batch

El proceso de grabar registros en el caso de un impreso complejo puede tomar mucho tiempo, sobre todo si se utiliza un ordenador con discos flexibles. Se puede reducir este tiempo si se diseña el sistema con atención. Si se selecciona Registro Batch, se puede utilizar la variable RAM para eliminar el tiempo de espera que hay entre la grabación de un impreso y el momento en que empleza el siguiente.

Edición de un impreso

No tiene que seleccionar ninguna opción de menú para empezar a editar un impreso. Sólo tiene que indicar el campo que desea modificar y pulsar sobre él.

Cuando haya finalizado de editar, grabe el impreso de una de las formas descritas antes. Superbase sólo sustituirá los registros en los que haya realizado cambios.

Puede modificar cualquiera de los campos del impreso, pulsando Return después de introducir los datos, o pulsando sobre el campo con el ratón. La casilla del Selector de Página también está disponible.

Si selecciona la opción Editar Registro, Superbase visulizará el registro que tenga en este momento en el fichero maestro que tenga en este momento y todos los registros asociados, y coloca el cursor en el primer campo en el orden de entrada. Generalmente, sólo se utiliza esta opción de menú para asegu rarse de que selecciona el registro que se tenga en este momento después de que una acción anterior haya oscurecido la visualiza ción normal de la pantalla del impreso.

ing manang ma

Entrada de datos por foto: Duplicar Registro

Esta opción le permite utilizar los datos de un impreso como ba se de

otro, evitándole tener que volver a escribir los datos que serán le mismos.

Cuando se selecciona la opción Duplicar Registro. Superbas crea una copia de los datos del fichero maestro.

Ahora ya podrá editar el impreso que desee, y cuando esté prepa rado, grábelo. Superbase crea nuevos registros, como en el cas Registro Nuevo.

Eliminar datos del impreso: Eliminar Registro

Esta opción elimina el registro presente del fichero maestro presente, como se indica en la línea de título de la ventana.

Informes

Los Impresos de Informe son diferentes de los impresos de panta lla. No están pensados para ser visualizados o imprimidos como ta les. En lugar de ver un impreso de informe, lo obtendrá por panta lla o por impresora.

El Capitulo 7 de la Guía del Editor de Impresos trata sobre la ut lización del Editor de Impresos como un generador de informe.

Ejecución de un informe

Hay dos maneras de ejecutar un informe: Abrir el impreso del ir forme o ejecutar el programa del informe.

Si sólo quiere que el informe funcione sin tener que hacer nad más, active la opción Abrir Impreso de Proyecto, y a continuació seleccione el informe que desee. El informe se ejecutará en cuant se cargue del disco.

La otra opción es considerar el informe como otro programa. Ac tive Abrir Programa, y luego el nombre del programa de inform que quiere. Estará en la lista de los programas de Superbase de directorio que tenga en este momento.

Tras haber cargado el programa del informe, puede ejecutarlo ir mediatemente, o bien utilizar el editor de programa para examina o modificar el código del programa del informe. Para seguir esta ú, tima opción, seleccione Editar Programa. USAR IMPRESOS E INFORMES

Añadir condiciones de filtro

El Editor de Impresos genera una línea WHERE en un programa de informe, que contiene la información relacional por defecto y la clasificación derivadas de la estructura interna del impreso del informe.

La información relacional por defecto se genera únicamente si se utiliza más de un fichero en el impreso de registro. Siempre toma el impreso

WHERE Campol.FILEA = Campo2.FILEB ASK

Donde los campos contienen la información sobre la que se puede hacer una unión, como en un número de cuenta que esté en varios ficheros.

El acceso al filtro por defecto es automático cuando se ejecuta el programa de informe mediante la instrucción ASK al final de la linea.

Cuando Superbase ejecuta esta instrucción, presenta el diálogo de Definición de Filiro de Pregunta, que se puede obtener mediante la opción Editar Proceso Pregunta.

Puede pulsar sobre OK, si no quiere hacer cambios, o bien añadir la Línea de Comando de Fíltro, pulsando sobre los campos e introduciendo valores y funciones para crear un conjunto de condiciones más complejas.

No es conveniente eliminar las uniones relacionales, ya que Superbase ya que Superbase problablemente presentará por el periférico de Salida, datos confusos que se repetirán durante un largo tiempo (el proceso no estroperá sus datos).

Pulse sobre OK para llamar el diálogo de Orden.

Añadir las condiciones de orden

El generador de informe crea un orden de clasificación por defeclo desde los grupos en el impreso de informe, o desde el primer campo de la linea SELECT de la pregunta (query) en el caso de que no hayan grupos.

Cuando se ejecuta el informe, Superbase ejecutar una línea OR-DER que incluye el comando ASK, lo que hace que se visualice el diâlogo de Orden de Pregunta.

Se pueden añadir más campos a la línea Orden, o cambiar el orden de clasificación de menor a mayor para un campo determinado.

Pulse sobre OK para confirmar sus selecciones.

USAR IMPRESOS E INFORME

Opción Imprimir/Visualizar

8-10

寒

う

->

2

0

3

~

-

<u>,</u>

ج.

ڪر

~

, "A

ھ

جر

.

طار ز

<u>,</u>,

۵.

٠.

.

, **ال**مر

Antes de enviar el resultado, el programa de informe ejecuta un instrucción para seleccionar entre la pantalla y la impresora com periférico de salida.

Indique su preferencia y pulse sobre OK. El programa de inform ejecutará las demás instrucciones.

Modificación de un programa de informe

Es bastante probable que quiera introducir varios cambios en l forma en la que se ejecuta su programa de informe. Las principale áreas que deben modificarse son:

- Especificación de un periférico de salida fija
- Especificación de condiciones de filtro por defecto fijas o extra
- Especificación de condiciones de orden por defecto fijas o extra

Feriférico de Salida

El periférico de salida se selecciona con la linea:

REQUEST "INFORME HACIA IMPRESORA?",".1,A%:

IF A% THEN PRINT;

Para hacer que el periférico de salida sea la impresora, elimir esta línea y añada la instrucción TO PRINTER al final del program del informe (antes de la instrucción ENDSELECT, si hay alguna).

Para hacer que el periférico de salida sea la pantalla, elimine toc la línea: El periférico de salida por defecto es la pantalla.

Para hacer que el periférico de salidad sea un fichero de disc con el nombre "fichtemp", elimine la línca como anteriormente, añada TO FILE "fichtemp" al final del programa de informe (ante de la declaración ENDSELECT, si hay alguna).

Filtro y Orden

Es posible que le interese ampliar la gama de opciones por defe to, conservando la capacidad de añadir parametros diferentes cac vez que ejecuta el informe.

Edite el programa del informe. Añada las condiciones que quier en la línea WHERE, eliminando el comando ASK únicamente en caso de que no quiera que la opción añada condiciones en el "run time".

Haga lo niismo para la linea ORDER para cambiar o ampliar le parámetros de clasificación del informe.

8-9

USAR IMPRESOS E 15

Impresos y el menú Proyecto

Abrir Campos

Cada fichero tiene su propia lista de campos abiertos, que no queda afectada si se utiliza un impreso

Cerrar Impreso

Utilice esta opción para cerrar la visualización del impreso, liberando se esta forma la memoria utilizada por el impreso, cuando no se ve. Los ficheros utilizados por el impreso permanecen abiertos, y el fichero maestro del impreso se convertirá en el fichero presente, a menos que otro se haya abierto otro fichero mientras.

Editar Fichero

Esta opción se selecciona para cambiar las características de una definición de fichero, pero hace que el impreso se cierre.

Borrar Fichero o Indice

Debe cerrar un impreso si quiere eliminar uno de los ficheros asociados a él.

No obstante, puede eliminar el índice de cualquiera de los ficheros utilizados en un impreso. Tenga cuidado de no eliminar un indiĉe que forme parte de la estructura de interconexión de un impreso.



в

3.11

BEFORE GROUP 7-4 Borrar 4-3 Búsqueda por clave 8-4

С

Cajas 3-5 Cálculos 5-1 Cálculos ejecutables 5-5 Cálculos LET 5-5 Cálculos standard 5-3 Cálculos vacios 5-2 Cambiar 4-7 Cambio de índice 8-3 Cambio de fichero maestro 8-4 Campos 2-4, 3-3 Cancelar una operación 3-2 Caracteres débiles 2-5 Clasificación 7-6 Conceptos básicos 2-2 Coplar 4-4 Cortar 4-3 COUNT 7-5 Cruz 3-14

D

Diálogos 2-4 a 2-5 Directorios 2-11 Cambiar 2-11 Duplicar registro 8-8

Е

Edición de un impreso 8-7 Edición de texto 4-6 Enlace 5-9 Edición 5-11 Ejemplo 5-10 Estilos de texto 3-12 Estado 2-12

r.

Ficheros Enlace 5-9 Ficheros externos 3-4, 8-3 Filtros 8-4, 8-10 Frontal 4-7 Función informe 7-4 Funciones informe 7-5 a 7-6

G

Grabar registros 8-6 Grosor de línea 3-13 Grupos 7-3

н

Herrandenias de diseño 3-1

I

Introducción de datos 8-6 Introducción de datos batch 8-7 Imágenes 3-5 Imágenes de Amiga 3-6 Impresos Abrir 2-6, 8-1 Borrar 2-12 Browsing 8-2 Cerrar en Superbase 8-11 Fichero multiple 8-2 Fichero único 8-1 Grabar 2-8 Introducir datos 8-6 Usar 8-1 Imprimir 6-1 Redactar 6-2 Imprimir imágenes 6-3 Informes 7-1 Cabecera 7-2 Clastficación 7-6 Creación 7-2 Elecución 8-8 Filtro 7-6 Grabar 7-7 Grupos 7-3 Imprimír 8-8, 8-10 Pie 7-3 Resumen 7-7 Titulos 7-7

Usar 8-1 Visualización 8-8

J

Jerarquía de objetos 4-1 Justificación de campo 3-12

L

Lineas 3-4 Grosor 3-13 Modelos 3-13

М

MAX 7-5 MEAN 7-5 Menús 2-4 MIN 7-5 Modelos de Area 3-13 Modos de color 3-9 Fluma 3-8 Mover 4-4

N

Normal 3-1

0

Objeto Dimensionar 4-5 Selección 4-2 Objetos Jerarquía 4-1 Mover 4-5 Tipos 2-3 Opciones de imprimir 6-2 Orden 5-7 Orden de campo 5-7, 8-6

P Página de título 7-7 Página en grupo 7-7 Páginas - Abrir 2-7 Cambiar 4-7 Cambio 2-7, 4-7 Cortar 4-7 Creación 2-6 Edición 4-2 Frontal 4-7 Grabación 2-8 Imprimir 6-1 Páginas totales 7-7 Paleta de colores 3-9 Paleta de colores de Amiga 3-10 Pegar 4-4 Pluma 3-8 Pluma y papel 3-8 Prefijos de cálculo 5-6 AFTER 5-6 POST 5-6 Programas informe 8-10

and the state of the

R

Reducir 3-15 Repetir campos 5-7 Resumen 7-7

S

S.D. 7-5 Sujetapapeles 4-3 . SUM 7-5

Т

Tamaño 4-5 Texto 3-5 Edición 4-6

Edición de tipos 3-13 Tipos 3-13 edición 4-6 Tipos de fichero sbp 7-1 sbv 2-8, 7-1

U

Utilidades 2-10

V

Validaciones 5-7 VAR 7-5 Ver 8-5

Z

Zonas de imprimir 6-3 Gráficos 6-2 Opciones 6-2