

## 1. Introduzione

Shop\_Net è una proprietà FLAG Software ed è soggetto alla normativa vigente in riferimento alla tutela dei diritti d'autore. Flag software vieta la riproduzione anche parziale del programma se non dietro autorizzazione scritta. La riproduzione e la divulgazione non autorizzata del presente documento è vietata. Il contenuto del presente documento può non tenere conto di implementazioni realizzate in successive Release del software descritto.

### Glossario

La lettura del manuale richiede la conoscenza del significato di alcuni termini utilizzati per rendere più chiari i concetti e descrivere con maggiore precisione le funzioni del programma. Di seguito sono riportate alcune delle parole maggiormente utilizzate che richiedono una descrizione più approfondita.

#### Termini più utilizzati

<i>Data Base</i>	E' un programma esterno a Shop_Net che gestisce i dati, li mantiene organizzati in tabelle costituite da righe e colonne. Shop_Net Utilizza Microsoft SQLServer Express Edition 2005 per gestire l'archiviazione dei dati.
<i>Tabella</i>	Una tabella è un contenitore di informazioni organizzata in righe e colonne. Una riga è composta da almeno una colonna e l'elemento individuato da una riga in corrispondenza di una colonna, si dice "campo" o "cella". Una cella può contenere un dato che può essere un numero, un testo o un altro oggetto più complesso. L'insieme di una o più tabelle costituiscono un Data Base.
<i>Record</i>	Si usa per indicare un insieme di dati che si riferiscono ad un singolo oggetto. Ogni Articolo presente in anagrafica costituisce un record. Un record, a sua volta, è costituito da Campi che contengono un valore. Per esempio il record di un Cliente, contiene i campi "Nome", "Cognome", "Indirizzo" ecc... l'insieme di questi campi identifica il Cliente in maniera univoca. Ogni cliente, come ogni Articolo, ogni Tipologia ecc... possiede il proprio Record.
<i>SQL</i>	Linguaggio utilizzato per gestire le informazioni contenute nel Data Base attraverso comandi generati e impartiti da un programma applicativo come Shop_Net.
<i>Programma</i>	(sinonimo di 'Software') è l'insieme di tutti gli elementi che compongono un sistema informatico atto a svolgere operazioni e calcoli di vario genere. SHOP_NET è un programma.
<i>Software</i>	vedi 'Programma'
<i>Schermata</i>	Si usa per fare riferimento a ciò che viene visualizzato sullo schermo.
<i>Pannello</i>	Un pannello è una porzione di schermata che solitamente raggruppa una serie di oggetti (pulsanti, caselle di testo ecc...). Quando si entra in una parte di programma che svolge una determinata operazione, si accede ad un pannello.
<i>Sezione</i>	Si usa per indicare la parte di un pannello che raggruppa gli elementi relativi ad una stessa funzione. Per esempio, nel pannello di immissione anagrafica clienti appare la sezione "Sconti" nella quale è possibile definire le modalità di applicazione dello sconto personale del cliente.

**Menu**

E' rappresentato da una sequenza orizzontale di "voci" selezionabili che, a loro volta possono aprire un sotto-menu in direzione verticale. Quest'ultimo può a sua volta contenere un sotto-menu.

**Voce di Menu**

Ogni elemento selezionabile di un menu, si dice "Voce di Menu". Essa è definita da un testo selezionando il quale si accede ad un sotto-menu o ad un pannello.

**Funzione**

La parola "funzione" viene spesso utilizzata per fare riferimento ad una qualsiasi operazione o ad una sequenza di operazioni che il programma svolge su richiesta dell'Utente.

**Tasto**

Si utilizza la parola "Tasto" per fare riferimento ad un tasto della tastiera, i tasti simulati che vengono visualizzati sullo schermo in questo manuale vengono chiamati 'Pulsanti'. Quando si fa riferimento ad un tasto, di solito il testo in esso contenuto viene racchiuso fra parentesi quadre.  
Es: [Enter], [alt]

**Modulo**

Parte di programma formata da pannelli e funzioni che può essere integrato al programma principale. L'insieme dei pannelli che si occupano della gestione degli Acquisti, costituiscono il modulo degli Ordini. Alcuni moduli sono indispensabili al funzionamento del programma, altri sono integrati in funzione delle complessità dell'attività gestita e altri ancora sono personalizzati, cioè, sono stati creati su misura e su richiesta dell' Utente.

**Elemento**

questo termine indica, in senso generico, il componente di un pannello. Si usa di solito per fare riferimento ad una casella di testo, un pulsante o qualunque altro elemento visibile in una schermata.

**Pulsante**

Indica un elemento visualizzato sul monitor che simula un tasto e di solito ne assume anche l'aspetto. I pulsanti possono essere 'Selezionati' portando sulla loro superficie il puntatore del mouse e facendo click con tasto sinistro di quest'ultimo.

**Griglia**

Una griglia è la rappresentazione grafica di una tabella. Le griglie sono utilizzate da Shop\_Net per esporre informazioni presenti nel Data Base o visualizzare dati calcolati.

Le griglie, dove previsto, permettono di eseguire le seguenti operazioni:

- *Ordinamento* (selezionando il titolo della colonna da ordinare)
- *Dimensionamento delle colonne* (trascinando la barra di separazione)
- *Scorrimento Verticale e Orizzontale* (trascinando il cursore che appare a lato della griglia quando esistono righe non visibili)
- *Selezione* (Selezionando con il mouse una delle righe visualizzate)

**Casella di testo**

Una casella di testo è delimitata da un riquadro all'interno del quale può essere inserito del testo. Queste caselle possono anche essere non modificabili a seconda della funzione che devono svolgere. Sono elementi molto importanti soprattutto per svolgere funzioni di immissione dei dati.

**Casella combinata**

Queste caselle sono simili alle caselle di testo ma presentano a lato un pulsante con raffigurato un triangolo rivolto verso il basso. Selezionando il pulsante si apre una lista degli elementi che è possibile selezionare nel contesto della funzione.

**Combo**

Abbreviazione di *Casella combinata*

**Lista**

E' delimitata da un riquadro e contiene un elenco di elementi. Quando il numero degli elementi supera lo spazio di visibilità della lista appare un cursore sul lato destro che, se trascinato con il mouse, rende visibili anche gli elementi nascosti.

**Selezione**

E' possibile "Selezionare" un elemento di una schermata facendo Click con il mouse su di esso, oppure muovendosi attraverso i vari componenti di un pannello con il tasto [TAB]. In alcuni casi è possibile selezionare utilizzando anche i tasti [freccia].

Quando un pulsante è "selezionato" è evidenziato con il colore del bordo più acceso e marcato.

Quando la selezione ricade su una casella di testo, all'interno di questa appare il "cursore" lampeggiante.

**Cursore**

Il cursore appare come una barra verticale intermittente. Se la casella di testo che contiene il cursore è editabile, premendo un tasto sulla tastiera, in corrispondenza del cursore appare la lettera o il numero digitato.

Per ricevere l'immissione dei dati attraverso la tastiera, una casella di testo deve prima essere selezionata.

**Icona**

E' una piccola immagine che di solito appare su un pulsante selezionabile per rendere più immediata ed intuitiva la funzione che il pulsante svolge all'interno del programma.

**Default**

Impostazione predefinite dei campi al momento dell'ingresso in un pannello. Talvolta è possibile per l'Utente scegliere le impostazioni iniziali da visualizzare successivamente in una griglia o nella sezione di una funzione.

**Percorso**

Un percorso è la sequenza di operazioni da eseguire per raggiungere una determinata posizione o situazione nel programma.

Ad esempio; per indicare la posizione del pannello "Analisi Buoni Fidelity" si scriverà il percorso: Menu → Tabelle → Buoni e Promozioni → Buoni Fidelity → Analisi Buoni Fidelity.

**Stringa**

Sequenza di lettere, numeri e simboli che fanno parte di uno stesso insieme. Di solito si usa "stringa" per indicare lettere o simboli, nel caso invece di numeri si usa più spesso il termine "Valore Numerico".

**Apice e doppio apice**

Il simbolo ["] (doppio apice) viene utilizzato per delimitare una sequenza di lettere o parole al fine di indicarne l'appartenenza alla stessa stringa. In situazioni particolari, per delimitare una stringa, può essere usato anche il singolo apice (usato normalmente come apostrofo)

**Interfaccia**

Un'Interfaccia è di solito costituita da un pannello che presenta al proprio interno tutte le funzioni necessarie per gestire dati esterni a Shop\_Net. Ad esempio, per acquisire le informazioni relative ad una bolla di trasporto in formato Excel, è necessario realizzare un'apposita interfaccia che sappia interpretare i dati presenti sul documento elettronico.

**Flag**

Questo termine inglese significa "bandiera" e viene utilizzato per indicare una funzione selezionabile. Si usa spesso per rendere operative le sezioni dedicate ai filtri di selezione. I flag possono essere "inclusivi" nel caso in cui siano selezionabili insieme ad altri flag dello stesso tipo, mentre la selezione di un flag "esclusivo" esclude automaticamente tutti gli altri flag dello stesso gruppo. I flag inclusivi sono di forma quadrata con segno di selezione a "V"

mentre gli esclusivi sono di forma circolare con un punto verde come segno di selezione. In alcuni casi i flag possono assumere la stessa forma dei pulsanti.

#### *Flag lock [lk]*

Questo particolare flag, quando attivato, blocca il contenuto della casella di testo alla quale è associato, impedendo successive operazioni di immissione o modifica dei dati.

#### *Formattazione*

Stabilisce il formato di visualizzazione di un valore. Si usa di solito per valori numerici che devono essere visualizzati con decimali.

#### *Numeratore*



Simile ad una casella combinata, può contenere solo valori numerici. Si usa nei casi in cui è necessario eseguire controlli sui valori inseriti e visualizzarli formattati.

#### *Etichetta*

Ogni testo presente in un pannello che titola una casella di testo, una casella combinata, un pulsante etc... si dice "Etichetta"

#### *Focus*

Quando una casella di testo è attiva ed è pronta a ricevere l'immissione di testo da parte dell'Utente, si dice che quella casella ha il *focus* e all'interno di essa appare il cursore intermittente. Il focus può essere tenuto da un solo oggetto per volta. Tutti gli oggetti interattivi possono prendere il focus (Caselle di testo, combo, pulsanti etc...)

#### *Capo*

Costituisce l'oggetto della vendita ed è definito da un insieme di elementi come il "Modello", "Variante", "Tipologia", "Linea" ecc... che descrivono l'Articolo. Mentre le informazioni relative al colore, taglia, barcode, prezzi, numero e data bolla di consegna ecc... ne completano la descrizione per costruire un Record.

## 2. Descrizione del programma Shop\_Net

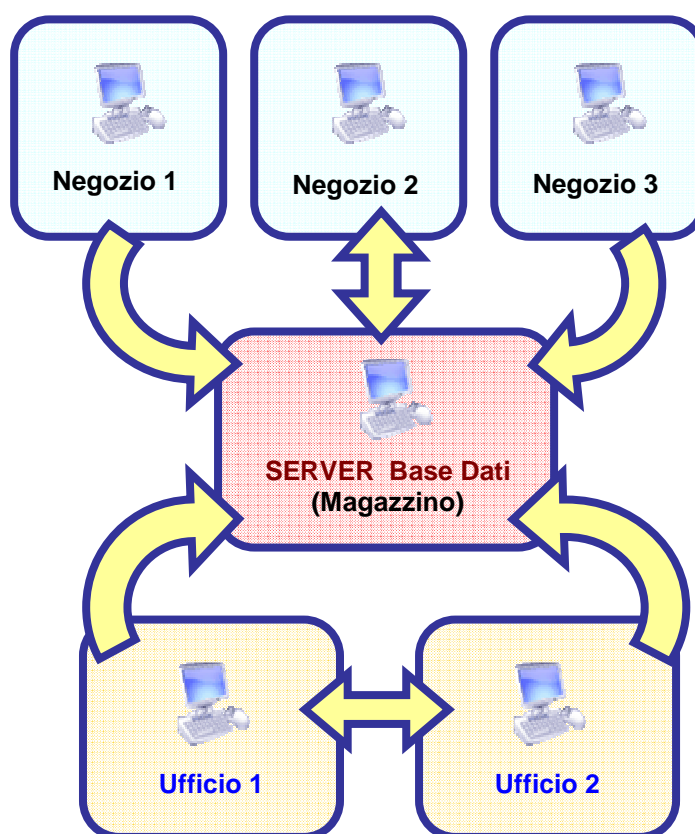
Shop\_Net gestisce le attività commerciali indirizzate alla vendita al dettaglio e all'ingrosso di articoli di abbigliamento, articoli sportivi, calzature o accessori.

Il software si adatta perfettamente a tutti gli esercizi commerciali che hanno la necessità di identificare gli Articoli con Modello/Variante/Colore/Taglia.

Il sistema è costituito da 2 componenti principali che operano indipendentemente l'uno dall'altro ma utilizzano la stessa base dati (Data Base).

- Shop\_Net\_Client (Negozio)
- Shop\_Net\_Server (Ufficio, Magazzino)

Questo manuale ha l'obiettivo di descrivere in maniera completa e dettagliata il programma Shop\_Net Server. La versione Client è descritta nel manuale dedicato alla vendita al dettaglio.



Lo schema della figura, descrive un semplice impianto costituito da un Server, tre negozi e due postazioni di lavoro di ufficio. I negozi possono essere dislocati ovunque sia possibile arrivare con una connessione internet ADSL. Nel caso di piccole attività composte da un solo negozio e un solo magazzino, il server, il negozio ed il programma di magazzino possono essere installati nello stesso PC.

## Struttura del Data Base

Il Data Base è costituito da un unico raggruppamento di tabelle che contengono tutti i dati dell'attività. Shop\_Net utilizza questa struttura per registrare e modificare le informazioni dell'intero sistema. Il Data Base (Microsoft SQL Server Exrepss) risiede sul server ed è installato inizialmente con le sole tabelle di sistema (struttura dei menu, sistema di codifica a barre ecc...). Tutte le informazioni aggiuntive (Articoli, Acquisti, Vendite ecc....) vengono gestite da Shop\_Net

## Funzioni speciali e uso della Tastiera

In questo manuale, quando si fa riferimento ad un tasto presente in tastiera, questo verrà racchiuso fra parentesi quadre: **[F9]** rappresenterà l'utilizzo del tasto funzione F9. Spesso l'utilizzo della tastiera è più efficiente del mouse, quindi molte delle funzioni che si ripetono nei vari pannelli possono venire azionate attraverso i tasti funzione:

- [F9]** Utilizzato per attivare la funzione "Nuovo inserimento"
- [F12]** è utilizzato per registrare (salvare) i dati immessi nel nuovo record o le modifiche apportate ad un record già esistente.
- [F8]** in alcune circostanze è utilizzato per eliminare un record

## Il Menu principale (Struttura e organizzazione dei pannelli di lavoro)

Shop\_Net presenta un menu principale attraverso il quale è possibile accedere a tutti i pannelli del sistema. Quando si accede ad un pannello, il programma chiude quello aperto in precedenza. In alcune circostanze è necessario aprire temporaneamente un pannello secondario senza chiudere quello in cui si stava lavorando. In questi casi si accede al pannello secondario attraverso un pulsante interno a quello principale; solo quando questo verrà chiuso il pannello principale tornerà attivo. Dove necessario, alla chiusura di un pannello, compare una richiesta di conferma per evitare la perdita di dati. Il menu è così costituito:

- Archivi
  - Articoli
  - Modifica Base Articoli
  - Personale
  - Clienti
  - Fornitori
- Tabelle
  - Anagrafica
  - Negozi
  - Genere Negozi
  - Definizione Prezzi
    - Listini
    - Ricarichi
    - Immissione Prezzi al Carico
  - Stagioni
  - Linee
  - Tipologie
    - Merceologiche
    - Acquisto
    - Vendita
  - Marche

- Taglie
  - Tabella Taglie
  - Verticalizzazione
- Colori
- Categorie
- Descrizioni
- Buoni e Promozioni
  - Promozioni
  - Buoni Acquisto Generici
  - Buoni Fidelity Card
    - Automazione Ricorrenze
    - Automazione Emissione Buoni all'Acquisto
    - Analisi Buoni Fidelity
  - Fasce Sconto
- Gruppi Clienti
- Centri di Costo
- Contratti
- Causali di trasporto
- Aliquote IVA
- Banche
- Numeratori e Barcode
- Tabelle di Servizio
  - Impostazione Stampe
    - Stampanti
    - Bolle
    - Fatture
    - Carta intestata
    - Stampa Standard Adesivi
    - Stampa immediata Adesivi
    - Stampa Barcode Fidelity
    - Modulo Acconti
    - Modulo Buoni Acquisto
    - Modulo Scontrino non Fiscale
    - Modulo Credito Clienti
  - Regioni
  - Province
  - Comuni
- Vendite
  - Vendita al Pubblico
  - Controllo Prezzi
    - Articoli Univoci
    - Articoli Generici
    - Allinea Prezzi
  - Scontrini
  - Chiusure
  - Documenti di Trasporto
    - Emissione DDT
    - Gestione DDT
    - Numerazione DDT
  - Fatturazione
    - Fatturazione Immediata
    - Fatturazione Differita
    - Fatturazione Libere
    - Gestione Fatture
    - Numerazione Fatture

- Gift Cards
- Crediti Clienti
- Venduto senza Cartellino
- Analisi Vendite
  - Generica
  - Per Articolo
  - Per Mensilità
  - Per Negozio
  - Per Cliente
- Analisi Gestionale Univoci
  - Analisi per Trasferimenti
  - Analisi per Campionario
- Riepilogo Venduto-Giacenze
- Statistiche
  - Quantità / Valore / Margine
  - Costo / Venduto / Margine
  - Curve ABC
- Reports
  - Report Negozio / Personale / Vendite
  - Classifica Personale / Negozio
- Vendita con Palmare
- Giacenze
  - Giacenze Generali
  - Analisi Giacenze
  - Giacenze – Venduto per Articolo
  - Riepilogo Giacenze – Venduto
  - Statistiche
  - Trasferimenti di massa Univoci
  - Trasferimenti di massa Generici
- Spedizioni
  - Carico Articoli Univoci e Stampa Barcode
  - Modifica Bolle e Ristampa Adesivi da Giacenza
  - Trasferimenti fra Negozi con Barcode
  - Emissione D.D.T. per vendita e Trasferimento
  - Stampa Adesivi e Cartellini
  - Stampa Indirizzi Clienti
  - Prenotazioni
  - Trasferimenti con Palmare
- Acquisti
  - Ordini
  - Carico Manuale
  - Documenti di Acquisto
  - Scadenze
  - Partite d'Acquisto
  - Pagamenti
  - Statistiche
- Magazzino
  - Movimenti Articoli Generici
  - Gestione Lotti
  - Inventario
  - Inventario con Palmare
  - Storico Barcode
  - Gestione Mancanti

- Ristampa Barcode
  - Per Articolo
  - Per Barcode
  - Per Documento/Partita
  - Da Resi
- Costo
  - Carico Costi
  - Analisi Costi
  - Statistiche
- Orari di Lavoro
  - Orari Negozi
  - Attività Negozi
  - Orari Personale
  - Monitor Rete
- Messaggi
  - Messaggeria interna
  - Invio SMS
  - Archivio SMS
  - Configurazione Server SMS
  - SMS Reparti
- Utilità
  - Copie di Sicurezza
  - Configurazione Sistema
  - Apparecchiature Esterne
  - Ripristino lettore Datalogic
  - Generazione Articoli
  - Funzioni Speciali
    - Aggiornamenti di massa
    - Generazione Indirizzi Clienti
    - Trasferimenti Automatici da Confronto
    - Importazione Automatica Dati
  - Comandi SQL
  - Comandi SQL Speciali
  - Genera Barcode da Archivi
  - Password e Livelli
  - Licenza d'uso
  - Acquisizione Packing List
  - [www.Flagsoftware.it](http://www.Flagsoftware.it)

Il menu di lavoro è soggetto a modifiche pressoché continue, ma la struttura di base resta la stessa soprattutto nelle voci principali.

## Posizione di Lavoro

Quando l'Utente si muove attraverso il programma ha spesso la necessità di sapere in quale pannello si trova e qual è il percorso necessario per raggiungerlo.

Shop\_Net visualizza il percorso ed il titolo del Pannello nella barra alta della finestra di Menu.

Nel caso in cui l'Utente si trovasse nel pannello "Ordini", nella barra apparirà: **Shop\_Net > Acquisti > Ordini**.

### 3. Significato delle Icone utilizzate da SHOP\_NET

#### *Icone di movimento*



Rappresenta il pulsante di accesso al programma o ad una funzione principale



Pulsante di accesso ad un pannello diverso da quello già aperto. Si usa soprattutto per accedere temporaneamente pannelli di immissione dati delle tabelle secondarie per poi tornare al pannello principale. In alcune circostanze è usato per attivare la funzione di selezione fra gli elementi di una lista non visualizzata.



Chiude un pannello o una sezione riportando il programma allo stato precedente o al menu principale. Molti pannelli non hanno pulsante di chiusura perchè la selezione di un nuovo pannello da menu implica la chiusura del precedente.

#### *Icone di impostazione*



Rappresenta il pulsante di selezione fra un gruppo di altri pulsanti omogenei. Sta ad indicare un raggruppamento in fase di calcolo.



Attiva o disattiva la funzione descritta nel testo del pulsante.



Aumenta/diminuisce o sposta in avanti/indietro la posizione del contatore, del campo o della data associati al pulsante. Viene utilizzata solitamente per modificare un valore nei pannelli che richiedono l'impostazione di un determinato valore per eseguire una selezione filtrata.



Sposta al limite massimo/minimo l'azione della funzione



Registra l'impostazione di un pannello, di una sezione o una griglia come impostazione di default.

#### *Icone di Visualizzazione*



Sposta la visualizzazione delle colonne in una griglia su campi diversi da quelli visibili. E' usato per evitare di avere griglie a scorrimento orizzontale che, per quanto funzionali, richiedono comunque l'impiego del mouse.



Shop\_Net utilizza 30 indici taglia per ogni Tipo. Le descrizioni delle taglie con le rispettive quantità non possono essere visualizzate contemporaneamente per ragioni di spazio. Questi pulsanti servono per visualizzare alternativamente le taglie 1-15 o 16-30



Pulisce il contenuto di una casella di testo. Spesso, per questioni di spazio, il pulsante che contiene questa icona non contiene testo.



Pulisce il contenuto di una intera sezione o pannello.



Visualizza informazioni relative alla sezione, al pannello o alla funzione nella quale si trova



Visualizza una lista o un elenco di elementi

### ***Icone di registrazione***



Il pulsante che contiene questa icona, quando selezionato, disporrà il pannello all'inserimento di un nuovo elemento: Il pulsante di solito contiene il testo [Nuovo].



E' simile all'icona [Nuovo] ma viene utilizzata per richiedere al programma anche il primo codice libero da associare al nuovo elemento (si utilizza nelle funzioni che richiedono anche un codice alfanumerico per individuare il nuovo record. Es: Anagrafica Clienti)



Registra, salva e memorizza i dati inseriti nel pannello o nella sezione di riferimento. L'esecuzione del comando di registrazione viene confermata da un messaggio di sistema.



Cancella l'elemento selezionato. Questo pulsante di solito riporta il testo [Elimina] o [Cancella] e richiede conferma prima di eseguire il comando di cancellazione.



Nota

### ***Icone di elaborazione***



Esegue l'operazione indicata nel testo del pulsante.



Esegue l'operazione indicata nel testo del pulsante. E' solitamente associata a funzioni di raggruppamento dei dati o degli elementi di una griglia.



Attiva un ciclo di spedizione, di invio di un messaggio, di un SMS o di una comunicazione.



Attiva un trasferimento, una sostituzione o uno scambio dati.



Interrompe l'elaborazione in corso

### ***Icone di stampa, previsione di stampa, esportazione e importazione dati***



Anteprima di Stampa



Stampa



Esportazione dati in formato Microsoft Excel



Esportazione dati in formato Microsoft Word



Importa immagine da Scanner



Stampa Codici a Barre su Adesivi o Cartellini

## 4. Definizioni fondamentali

Prima di passare alla descrizione del programma è necessario chiarire alcuni importanti concetti che daranno modo all'Utente di capire Shop\_Net con maggiore facilità e quindi di poter sfruttare fino in fondo le sue funzionalità.

### Articoli

Gli Articoli si dividono in due gruppi principali:

- **UNIVOCI**
- **GENERICI**

Gli *Articoli Univoci* sono individuati da:

- Modello
- Variante
- Colore
- Taglia
- Tipologia
- Linea
- Categoria \*
- Stagione
- Anno
- Marca \*
- Partita \*
- Codice a Barre univoco

(\*) gli elementi contrassegnati con l'asterisco non sono obbligatori.

Questi Articoli sono gestiti da Shop\_Net per singolo pezzo in maniera univoca, quindi anche a parità di Modello, Variante, Colore, Taglia ecc.... sono individuati da un Codice a Barre diverso.

In pratica, ogni oggetto di vendita, che da ora verrà chiamato **CAPO**, sarà identificato con un codice a barre che non verrà mai ripetuto in tutta la storia dell'attività. La disponibilità dei numeri identificativi dei codici è di 9 cifre per circa un miliardo di combinazioni.

Gli *Articoli Generici* sono individuati da:

- Modello
- Variante
- Tipologia
- Linea
- Categoria
- Stagione
- Anno
- Marca \*
- Codice a Barre generico

Questo secondo tipo di codifica può essere utilizzata per Articoli che non necessitano di essere individuati per singolo pezzo ma è sufficiente un trattamento dei dati più semplice. Questa possibilità permette di gestire piccoli accessori di abbigliamento, articoli sportivi come moschettoni, ganci, libri di testo che non presentano o non necessitano delle variabili Colore e Taglia.

L'utilizzo di questa modalità di individuazione diventa necessaria quando si trattano Articoli che si acquistano in bobine, taniche, confezioni ecc.. e si vendono a metro, litro o comunque in unità di misura diversa da quella di acquisto.

Il sistema differenziato di gestione degli Articoli permette di registrare le informazioni relative ad un **Articolo UNIVOCO** in un singolo record e quindi di mantenere traccia della sua posizione e di tutte le informazioni legate ad ogni singolo pezzo.

Ogni Articolo UNIVOCO viene innanzi tutto registrato nell'archivio anagrafico degli Articoli, nel quale compaiono tutte le informazioni necessarie per definire l'articolo ma non il capo, il pezzo singolo che costituisce l'oggetto della vendita.

Le informazioni dell'archivio anagrafico degli Articoli vengono valorizzate al momento dell'Ordine o del Carico Manuale. Oltre ai dati contenuti in anagrafica Articoli, per definire il Capo il sistema ha la necessità di registrare altre informazioni specifiche del singolo pezzo:

- Colore
- Taglia
- Fornitore
- Numero e data della bolla di consegna
- Ordine di provenienza (nel caso in cui si tratti dell'evasione di un ordine)
- Posizione (Negozio/Magazzino)
- Prezzo reale all'acquisto
- Prezzo proposto di vendita
- Lotto di appartenenza
- Partita di Acquisto
- Altre informazioni secondarie
- **Codice a Barre identificativo**

Queste informazioni, unite a quelle proposte dall'anagrafica Articoli al momento dell'Ordine o del Carico Manuale, costituiscono il Record del CAPO.

**Ogni Articolo Univoco presente nel Data Base, è costituito da un singolo record identificato da un Codice a Barre univoco sempre diverso.**

Per esempio; un record (Codice a Barre univoco) che identifica un Capo in giacenza si troverà all'interno dell'archivio delle Giacenze, lo stesso codice a barre quindi non potrà essere all'interno dell'archivio delle Vendite o dei Resi, perciò; ogni Record presente in Anagrafica Giacenze Articoli Univoci può rappresentare un solo Capo.

Al contrario, un **Articolo GENERICO** è definito in Anagrafica Articoli con gli stessi elementi dell'Univoco ma la sua giacenza è costituita dalla somma dei movimenti di carico per Acquisto e scarico per Vendita. Questo sistema è più semplice ma non permette di svolgere l'analisi approfondita dell'attività come la gestione Univoca dei Capi.

Per esempio, la gestione Univoca permette di eseguire inventari a negozio aperto senza rischi d'errore in caso di lettura multipla dello stesso barcode, mentre il sistema Generico richiede una maggiore attenzione nella lettura dei codici e lo spostamento dei capi può compromettere la correttezza dei dati.

Per facilitare il riconoscimento del tipo Articoli quando elencati insieme, il programma utilizza il colore **Rosso** per indicare gli Articoli Univoci e **Blu** per i Generici.

### **Sistemi di Codifica**

E' importante tenere presente che Shop\_Net può lavorare contemporaneamente con entrambi i sistemi di Codifica, risulta però utile per questioni di velocità di esecuzione delle operazioni di calcolo, indicare in fase di installazione indicare quale sistema si intende adottare.

In definitiva i Sistemi di Codifica diventano 3:

- UNIVOCO
- GENERICO
- MISTO

### **Le Anagrafiche**

I dati che si riferiscono ad Articoli, Clienti, Fornitori e Dipendenti ecc..., sono custoditi nelle rispettive tabelle Anagrafiche. Il carico di questi dati può essere manuale (come nel caso dei Clienti) o automatico (come nel caso degli Articoli). Alla gestione delle anagrafiche più importanti si accede attraverso la voce di menu "Archivi"

### **Le Tabelle**

Simili alle Anagrafiche, le Tabelle costituiscono un altro importante elemento della struttura di Shop\_Net. Queste ultime si differenziano dalle Anagrafiche per il limitato numero di campi (alcune tabelle sono costituite solo da 2 campi) per il fatto che queste solitamente contengono un numero di Record limitato e che, dopo un primo inserimento in fase di installazione, non necessitano di frequenti aggiornamenti e modifiche. Le Tabelle sono meno complesse ma molto più numerose delle Anagrafiche.

Le tabelle possono essere raggruppate come segue:

- Tabelle di Sistema:
  - Negozi
  - Listini
  - Numeratori e Barcode
  - Utenti e Password
- Tabelle Tipologiche
  - Genere Negozi
  - Gruppi Clienti
  - Taglie
  - Tipologie
  - Linee
  - Colori
  - Marche
  - Categorie
  - Stagioni
  - Descrizioni
- Tabelle Merceologiche
  - Aliquote IVA
  - Causali di Trasporto
  - Banche
  - Contratti
  - Centri di Costo
  - Buoni e Promozioni
- Tabelle di Servizio
  - Impostazioni Stampe
  - Regioni
  - Provincie
  - Comuni

Prima di iniziare a lavorare con Shop\_Net è indispensabile che alcune di queste tabelle contengano dati. In particolare, le tabelle di sistema devono essere compilate in fase di Installazione.

### **Installazione e Configurazione del Software**

L'installazione è una fase complessa e delicata che richiede l'intervento di personale Flag Software. Una volta installato il programma e reso accessibile attraverso la creazione di una password di alto livello, il sistema è pronto per essere configurato in funzione delle necessità e richieste dell'Utente.

### **Struttura gerarchica dei raggruppamenti**

Shop\_Net propone una serie nutrita di elementi identificativi tabellati ai quali gli Articoli destinati alla vendita devono o possono appartenere. Questi elementi, o raggruppamenti, possono essere interpretati diversamente secondo la natura dell'attività commerciale nella quale vengono utilizzati ma solitamente essi vengono impostati secondo la seguente scala gerarchica:

- 1) Genere (Univoco/Generico)
- 2) Categoria
- 3) Stagione e Anno
- 4) Linea
- 5) Tipologia
- 6) Tipo Taglia
- 7) Marca
- 8) Partita
- 9) Descrizione

Il **Genere** è composto da 2 soli elementi non modificabili, dei quali l'Univoco rappresenta senza dubbio il genere più adatto ad essere utilizzato nel sistema Shop\_Net. Gli Articoli Generici sono utilizzati per soddisfare alcune esigenze particolari come la vendita di minuteria.

La **Categoria** si pone ad un livello immediatamente più basso e suddivide gli Articoli in macro gruppi di solito identificati dalla loro natura merceologica.

Per esempio, può essere utilizzata per separare Articoli di Merceria da quelli di Abbigliamento quando questi coesistono nella stessa struttura commerciale.

La **Stagione** e **Anno**, pur essendo due informazioni separate, costituiscono per il sistema un unico raggruppamento in grado di assegnare ad ogni singolo pezzo il l'anno e la stagione di acquisizione anche a parità di Articolo e Fornitore.

Tutti gli Articoli presenti nell'attività, devono appartenere ad una **Linea**. Questo elemento viene solitamente utilizzato per separare gli Articoli da Uomo da quelli da Donna o Bambino ma nulla impedisce di destinare la Linea ad un utilizzo diverso e più vicino alle necessità dell'Utente.

La **Tipologia** rappresenta un ulteriore livello gerarchico obbligatorio come quelli che la precedono. Solitamente viene utilizzata per separare Pantaloni da Giacche e Camicie etc... E' un elemento importante di separazione per uso statistico ma non bisogna cedere alla tentazione di utilizzarlo in maniera troppo definito. Per esempio, è importante valutare bene se è il caso di suddividere la Tipologia Pantaloni in due o più Tipologie del tipo; Pantaloni Corti, Pantaloni Lunghi e Jeans.

Infatti, nel caso in cui si abbia la necessità di separare la Jeanseria da altri elementi, forse è meglio utilizzare la Categoria o la Linea o più semplicemente la Descrizione.

Il **Tipo Taglia** è obbligatorio per tutti gli Articoli ma perde significato nel caso degli Articoli Generici ai quali viene sempre assegnato il Tipo Taglia non modificabile UN.

Questo elemento definisce la descrizione per ogni Indice Taglia ed impedisce che lo stesso Articolo possa essere presente con due diversi Tipi di Taglia.

La **Marca** è un campo libero e quindi non è obbligatoria. Inoltre, nel campo Marca, può essere inserito un testo non tabellato, che quindi non appartiene alla Tabella delle Marche. Unica restrizione è che la marca non superi la lunghezza di 20 caratteri.

Anche la **Partita** non è un elemento obbligatorio e può essere analizzato a livello statistico in maniera posizionale. Ciò significa che la codifica della partita deve tenere conto del fatto che è possibile filtrare e raggruppare dati non solo inserendo lettere contenute nel codice ma anche stabilendo quale deve essere la loro posizione. L'argomento sarà discusso nel capitolo dedicato agli Acquisti.

L'ultimo elemento di definizione di un Articolo è la **Descrizione**. Per Shop\_Net la Descrizione è un potente strumento di analisi che permette di raggruppare Ordinato, Giacenza e Venduto inserendo come chiave di ricerca una parola o una parte di essa.

Alcuni esempi:

- E' possibile visualizzare gli Articoli venduti nel periodo 01/01/2009 raggruppati per Tipologia che contengono la parola "Jeans" nella descrizione
- Visualizzare il totale degli Articoli ordinati per la stagione Primavera Estate 2010, separati per Tipologia che contengono la parola "cort" all'interno della descrizione. Avremo così la visualizzazione dei totali delle Camicie ordinate che contengono la parola "maniche corte" o Pantaloni con la parola "corti" nella descrizione.

## 5. Accesso a Shop\_Net

Prima di rendere attivo il menu, Shop\_Net richiede l'immissione obbligatoria di una password valida.



Solo inserendo una password valida è possibile accedere al menu del programma in cui tutte le voci di menu disponibili vengono visualizzate.



Selezionando una delle voci disponibili si aprirà un sottomenu a tendina composto da altre voci.

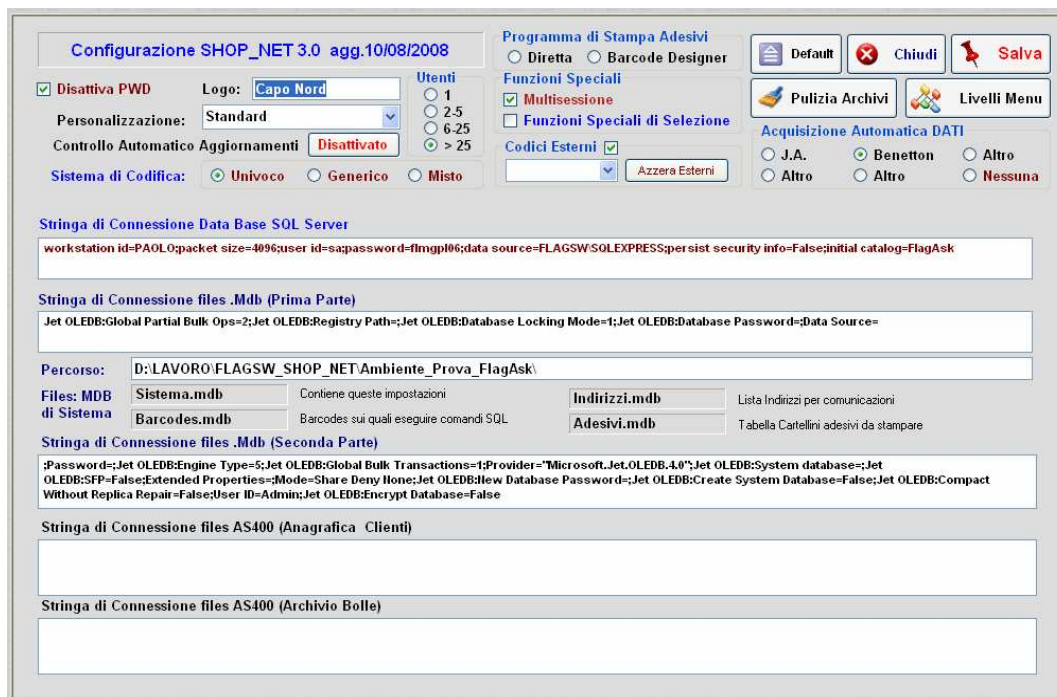


Quando la voce di un sottomenu, porta ad un altro sottomenu, in corrispondenza di questa appare sul lato destro un triangolino nero. Questo sta appunto ad indicare che quella voce aprirà un altro sottomenu a tendina.

La barra in alto dell'intera schermata, riporta il nome dell'intestatario dell'installazione, la versione del software che si sta utilizzando ed il nome dell'Utente.

## 6. Configurazione

Il pannello di configurazione è accessibile dalla voce di menu "Utilità" (Percorso: Utilità → Configurazione Sistema)



Nel pannello compaiono le seguenti caselle di testo:

- Logo
- Personalizzazione
- Stampante BCD
- Stringa di connessione SQL Server
- Stringa di connessione file .MDB (prima parte)
- Stringa di connessione file .MDB (seconda parte)
- Stringa di connessione file AS400 (anagrafica Clienti)
- Stringa di connessione file AS400 (archivio Bolle)

**Logo** Contiene il nome dell'intestatario dell'installazione (lo stesso che appare nella barra alta della schermata e nel riquadro contenente il logo del proprietario della licenza d'uso).

**Personalizzazione** Indica se la versione installata è standard o personalizzata. Le versioni personalizzate contengono moduli aggiuntivi specifici per l'Utente che ha necessità diverse o non coperte dalla versione standard di Shop\_Net.

**Stampante BCD** Riporta il tipo di stampante collegato al sistema. Questo valore è stato sostituito da un apposito pannello ma non è stato eliminato dalla schermata perché questa consente un accesso più rapido all'informazione.

**Stringa di Connessione SQL Server** Il componente Microsoft che gestisce la connessione di Shop\_Net con il Data Base necessita di informazioni relative al percorso di installazione, dell' id e password di accesso al Data Base. Queste informazioni sono contenute in questa stringa.

**Stringa di connessione al file .MDB** Shop\_Net si avvale di alcuni file di appoggio Microsoft Access dei dati. Questi file sono riconoscibili per l'estensione .mdb (Microsoft Data Base) e si trovano sempre nella cartella di lavoro. L'utilizzo del file mdb è descritto direttamente sul pannello a fianco del nome. La stringa di connessione è divisa in 2 parti perché contiene una lunga serie di informazioni che possono essere diversificate a seconda delle esigenze, ma il nome del file .mdb è posto nella zona centrale della stringa.

**Stringa di Connessione AS400** Shop\_Net permette di utilizzare interfacce di connessione con sistemi AS400 per acquisire automaticamente dati esistenti su questa piattaforma attraverso l'utilizzo di appositi componenti (driver) che permettono di individuare questi dati all'interno del Data Base. (Di solito queste particolari procedure fanno parte di versioni personalizzate)

Lo stesso pannello presenta le seguenti sezioni:

- Sistema di Codifica
- Utenti
- Programma di Stampa Adesivi
- Funzioni Speciali
- Acquisizione Automatica Dati

**Sistema di Codifica** Indica a Shop\_Net quale tipo di codifica si intende utilizzare. Infatti, il sistema può essere "Tarato" sulla modalità "Univoco", "Generico" e "Misto". Pur non essendo indispensabile in funzione dell'operatività, questo settaggio diventa utile per eliminare dai cicli i comandi di selezione dei dati del tipo Articolo non utilizzato. Per esempio; se si sta utilizzando esclusivamente il sistema Univoco non è necessario interrogare l'archivio dei movimenti degli Articoli generici per calcolare una giacenza.

**Utenti** Questa sezione indica il numero massimo di utenti ai quali è concesso di accedere ai dati contemporaneamente. Questo dato non è vincolante ma è strettamente legato alla concessione di licenza d'uso definita nel contratto di acquisto.

**Programma di Stampa Adesivi** In questa sezione va indicato il sistema di stampa dei Codici a Barre che si intende utilizzare. In alcuni casi i Barcode vengono stampati utilizzando un programma esterno (Barcode Designer) che offre strumenti di personalizzazione degli adesivi molto più sofisticati di quelli che può offrire la versione standard del programma.

**Funzioni Speciali** Alcune importanti funzioni vanno definite a livello di installazione anche se possono sempre essere modificate in seguito al cambiare delle esigenze. Queste sono:

- **Multisessione:** rende possibile l'apertura multipla di Shop\_Net sulla stessa postazione di lavoro. Questa possibilità è molto comoda quando si lavora su dati che necessitano di accedere a più pannelli contemporaneamente.
- **Codici Esterni:** Shop\_Net è in grado di riconoscere barcode diversi da quelli univoci interni. Questo implica l'esistenza di un archivio di conversione dei Codici a Barre che "traduca" un barcode proveniente da un Fornitore o da un altro sistema. La casella combinata a lato del flag, definisce il tipo di conversione selezionate fra quelle supportate dal programma.
- **Funzioni Speciali di Selezione:** In alcune particolari condizioni può essere necessario utilizzare un sistema di visualizzazione e stampa delle giacenze che non tiene conto di una parte di queste ultime. Questa situazione si verifica nei casi in cui parte della merce in vendita viene concessa in visione ai clienti o, come nel caso degli articoli sportivi, viene ceduta in prestito o in affitto. In queste particolari situazioni e in tutte le situazioni simili in cui gli Articoli risultano in giacenza ma non devono apparire nelle stampe e nei totali, si può utilizzare questa particolare funzione che verrà descritta con maggiore dettaglio in seguito.

**Acquisizione Automatica Dati** Esistono interfacce di Acquisizione di dati provenienti da fornitori esterni (di solito Monomarca) che inviano documenti di trasporto e bolle di consegna in formato elettronico formattato. I dati contenuti in questi documenti, mantenendo sempre lo stesso formato, possono essere acquisiti automaticamente dal sistema. Questa particolare Automazione è disponibile al momento solo per negozi monomarca Benetton o John Ashfield ma una volta definito il formato del tracciato è possibile acquisire dati qualsiasi fornitore.

Oltre alle caselle di testo e alle sezioni, nel pannello di configurazione compaiono i seguenti pulsanti:

- Default
- Chiudi
- Salva
- Pulizia Archivi
- Livelli Menu
- Lettore Palmare
- Versione

**Default** Esegue una nuova lettura delle impostazioni riportando i dati all'ultimo aggiornamento eseguito. Può essere utilizzato nei casi in cui si intenda ripristinare la situazione iniziale del settaggio.

**Chiudi** Chiude il pannello ed esce dal programma

**Salva** Registra l'impostazione del pannello di Configurazione

**Pulizia Archivi** Permette di cancellare tutti i record contenuti negli archivi. Questa procedura si usa nelle nuove installazioni per liberare gli archivi dai dati di prova. Per accedere al pannello di pulizia degli Archivi è necessario immettere una password valida come operatore autorizzato Flag Software.

**Livelli Menu** Da questo pannello è possibile stabilire quali voci di menu saranno rese visibili e quindi utilizzabili per ogni livello di utenza. I livelli possono avere settaggi completamente diversi fra loro.

	Esistenza	Visibilità	E	V	Voce di menu
01 <input type="text" value="Archivi"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Articoli
02 <input type="text" value="Tabelle"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Modifica Base Articoli
03 <input type="text" value="Vendite"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Personale
04 <input type="text" value="Giacenze"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Clienti
05 <input type="text" value="Spedizioni"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Fornitori
06 <input type="text" value="Acquisti"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
07 <input type="text" value="Magazzino"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
08 <input type="text" value="Costi"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
09 <input type="text" value="Orari di Lavoro"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
10 <input type="text" value="Messaggi"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
11 <input type="text" value="Utilità"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
12 <input type="text" value=""/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

**Livello**

Selezionare il Livello di accesso e impostare la visibilità del menù. Gli Utenti potranno utilizzare solo le voci di menu attivate nel livello di appartenenza

Selezionando il livello di Accesso sul quale si intende operare, sarà possibile settare la visibilità di ogni voce principale di menu e quella di ogni voce di sottomenu per gli utenti a cui si attribuisce quel livello. Il flag dell'esistenza è gestito da Flag Software a livello di programmazione e quindi il suo stato per ogni voce di menu deve sempre essere attivo.

Un utente di livello inferiore non può gestire il settaggio di menu di un livello superiore.

**Controllo automatico Aggiornamenti:** Il programma è in grado di eseguire verifiche sulla versione di Shop\_Net che sta per essere utilizzata. Per attivare questo controllo, è necessario indicare nel pannello di configurazione il percorso ed il nome del file eseguibile (.exe) sul quale eseguire la verifica.



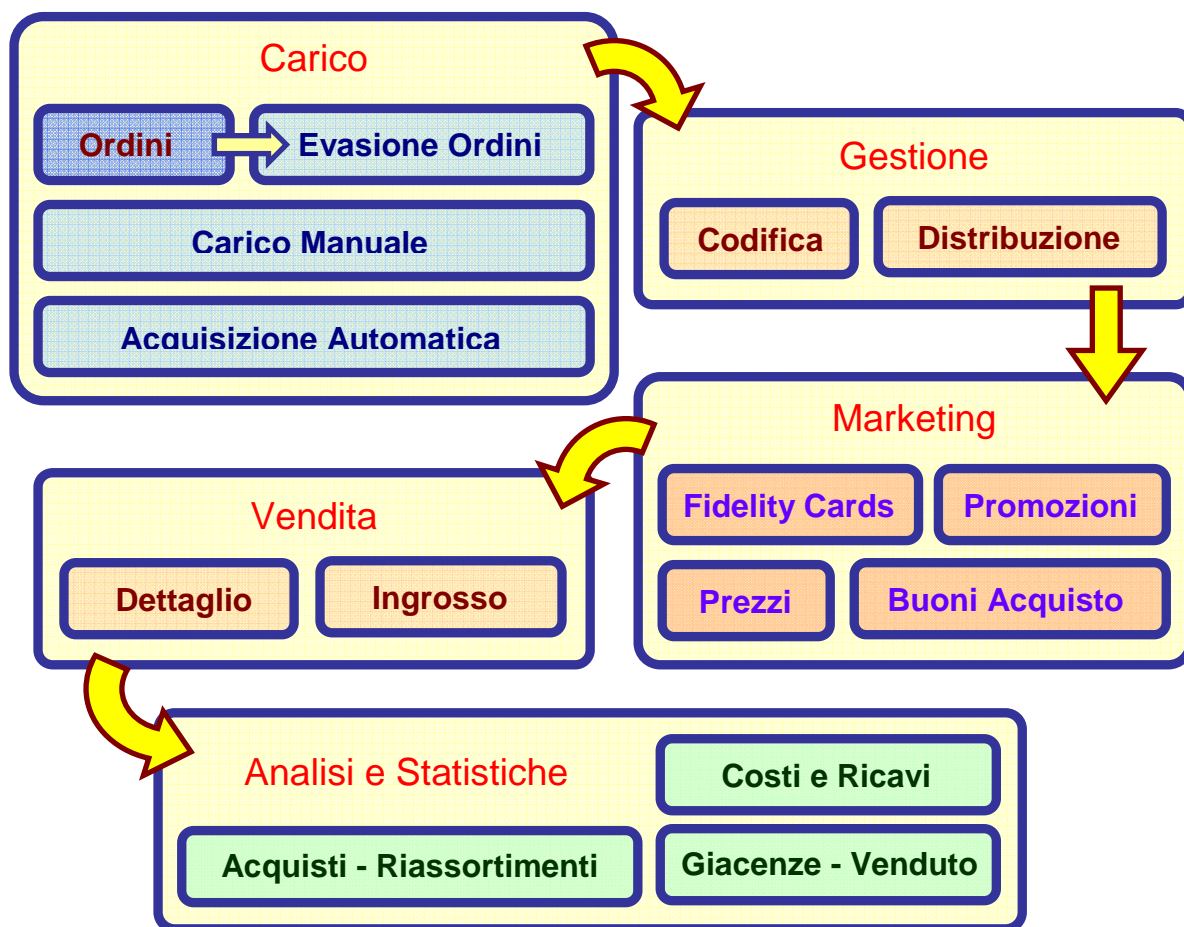
Nel caso in cui l'eseguibile FlagAskServer.exe abbia una data di creazione diversa da quella dell'eseguibile in esecuzione, Shop\_Net visualizza un messaggio e chiede all'Utente se intende eseguire un aggiornamento prima di procedere.

## 7. Schema di funzionamento

Il programma offre una vasta gamma di pannelli organizzati in maniera omogenea per rispondere a tutte le esigenze di informazione dell'Utente.

L'apparente complessità del sistema non deve spaventare perché non è necessario conoscerlo in tutte le sue parti per poter essere utilizzato. L'Utente avrà la possibilità di rispondere alle proprie esigenze mano a mano che queste si presentano e in un ragionevole periodo di tempo sarà in grado di gestire la propria attività con il massimo dell'efficienza.

Shop\_Net è organizzato in 3 moduli principali ognuno dei quali si compone di altri moduli e funzioni secondo il seguente organigramma:



Lo schema della figura descrive in maniera semplificata tutte le funzioni del programma, i moduli che lo compongono saranno presi in esame nello stesso ordine e descritti nel dettaglio.